

SHADOWRUN



LIVRE DE BASE

TOUT À UN PRIX

Le monde est plein de failles, souvent étroites, sombres et glacées, mais elles seules vous permettent de rester caché. De rester en vie. Ce sont les ombres de ce monde, et c'est là que vous vivez.

Vous êtes un shadowrunner, vous prospérez en marge du système, accomplissant les boulots que personne d'autre ne peut assurer. Vous n'avez ni bureau, ni adresse permanente, ni historique vérifiable. Vous êtes ce que vous faites. Allez-vous rechercher la justice ? Semer les graines du chaos ? Vous vendre au plus offrant ? La décision vous appartient, mais ce qui est certain, c'est que si vous ne faites rien, la rue vous dévorera vivant.

La survie et même le succès sont possibles, à condition vous soyez prêt à faire le nécessaire. Vous allez sacrifier une partie de votre âme pour disposer de matériel dernier cri. Repousser les limites de votre volonté et apprendre de nouveaux pouvoirs magiques dangereux. Vous connecter à la Matrice, unissant votre esprit aux flux torrentiels de données. Il vous en coûtera, comme toute chose, mais vous vous y retrouverez.

SHADOWRUN, CINQUIÈME ÉDITION est la toute dernière version de l'un des jeux de rôle les plus populaires de tous les temps, une fusion de l'homme, de la magie et de la machine dans un futur proche de dystopie. Grâce aux règles de création de personnage, de magie, de combat, de hacking matriciel et de rigging, vous avez entre vos mains tout ce qu'il vous faut pour faire face aux défis du Sixième Monde.



SHADOWRUN CINQUIÈME ÉDITION



Sous licence



ISBN : 978-2-36328-133-3



9 782363 281333

BBESR501

Prix : 59,90€

Tous droits réservés à Black Book Éditions ©2014, sous licence The Topps Company, Inc. et Catalyst Game Labs. Matrix and Shadowrun sont des marques déposées The Topps Company, Inc. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées de InMediaRes Productions, LLC.



SHADOWRUN > nom féminin

Opération, action ou série d'opérations et d'actions menées grâce à l'exécution de préparatifs illégaux ou quasi-légaux.

Worldwide Worldwatch
Archives 2050

SHADOWRUN



CRÉDITS – SHADOWRUN, CINQUIÈME ÉDITION

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy

Comité d'élaboration des règles de Shadowrun 5 : Peter M. Andrew Jr., Lars Blumenstein, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Mark Dynna, Tobias Hammelmann, Jason M. Hardy, Nathanaël Jouen, Adam Large, Aaron Pavao, Steven « Bull » Ratkovich, Michael Wich

Rédaction : Jennifer Brozek, Raymon Croteau, Mark Dynna, Patrick Goodman, Jason M. Hardy, Robyn « Rat » King, Adam Large, Devon Oratz, Aaron Pavao, Steven « Bull » Ratkovich, Scott Schletz, Malik Toms, Michael Wich, Thomas Willoughby, Russell Zimmerman

Correction : Kevin Killiany, Katherine Monasterio

Relecture : Brooke Chang, Tanner DeLawyer, Patrick Goodman, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Matt Heerdt, James O'Laughlin, David Silberstein, Jan van Pütten, Jeremy Weyand, Russell Zimmerman

Direction artistique : Brent Evans

Illustration de couverture : Michael Komarck

Illustrations intérieures : Gordon Bennetto, Joel Biske, Echo Chernik, Victor Corbella, Brent Evans, Phillip Hilliker, David Hovey, David Kegg, Ian King, Igor Kieryluk, Jeff Laubenstein, Melanie Maier, Daniel Masso, Jeremy McHugh, Raven Mimura, Mark Molnar, Victor Manuel Leza Moreno, Lee Moyer, Alessandra Pisano, Mark Poole, Tony Shasteen, Klaus Scherwinski, Andreas « AAS » Schroth, Christophe Swal, Eric Williams, John Zeleznik

Design et maquette : Matt « Wrath » Heerdt

Playtest : Natalie Aked, Rob Aked, Jamal Abu El-Hawa, Robert Altschaffel, Thomas Baatz, Matthew Baffco, Mikaela Barree, Nick Berry, Jason Bjorklund, Emily Bourгани, Thomas Boxall, Stan Brown, Adam Bruno, Jackson Brunsting, Marisa Buxbaum, Jordan Byers, Sascha Byrne, Robert Carter, Andrew Coen, Jean-Marc Comeau, Gareth Cranefeld, Siin Crawford, Marc Dagenais, John Dean, Karlene Dickens, Zachary Dietzman, Mike Dudash, Dominique Dufour, Scott Edwards, Cullen Erbacher, Emily G. Foley, Bruce Ford, Eugen Fournes, Joanna Fournes, Garrett Fox, Jason Freese, Kurt Fryzek, Grant Gajdosik, Sebastian Gift, Christie Gilbank, Tim Gill, Nita Glew, Patrick Goodman, Tiffany Goodman, Oliver Graham, Tim Gray, Chris Hardee, Jon Hoffman, Michael Hoover, Derek Hyde, Magen Hyde, Aaron John, Kendall Jung, Jason Keats, Brendan D. King, Thomas Klemann, Reinhart Krempler, Adam Large, Peter Leitch, Dirk Löchel, Dr. Robert Loper, Dave Lundquest, Matt Manganaro, Nadine Mattauch, Chris Maxfeld, Tackett McClenny, Michael « Mac » McNamara, Alex Meeeres, Keith Menzies, James Merrill, Tom Metzger, Joe Monfre, Brett Nagel, Mikael Nagel, Jon Naughton, James O'Laughlin, Rob Oliver, Devon Oratz, Tim Patrick, Andre Potel, Bryan Pow, Sue Powell, Eric Pullen,

Christian Puschmann, Steven « Bull » Ratkovich, Geoff Raye, Richard Riessen, Ray Rigel, Matt Riley, James Robertson, Grant Robinson, Jacob Rosenberg, Amber Sarrasin, Scott Schletz, Rob Schroeder, Andreas « AAS » Schroth, Andrew Selic, Rosalind Sexton, Mark Shimko, David Silberstein, Jim Skipper, Laura Skipper, Mark Somers, Jonathon Staite, Lawrence Susenburger, Brandie Tarvin, Derrick Taylor, Steven Tinner, Jan van Pütten, James E. Vaughan, Melynda Vaughan, Luc Villeneuve, Timm Vowinkel, Shawna Wagner, Bryan Wallbridge, Cynthia Wallbridge, Michael Wich, Thomas Willoughby, Dan Wilson, William Winton, Dan C. Wlodarski A.B.D., Philip C. Wlodarski, Leland Zavadil, Russell Zimmerman

Shadowrun est une création originale de : Jordan Weisman, Bob Charrette, Paul Hume, Tom Dowd, L. Ross Babcock III, Sam Lewis et Dave Wylie

Certains éléments sont issus des travaux de : Rob Boyle, Elissa Carey, Bob Charrette, Brian Cross, Tom, Dowd, Dan Grendel, Jennifer Harding, Paul Hume, Adam Jury, Steve Keson, Drew Littell, Christian Lonsing, David Lyons, Michelle Lyons, Michael Mulvihill, Sharon Turner-Mulvihill, Aaron Pavao, Jon Szeto, Peter Taylor et naturellement tous ceux qui ont contribué à Shadowrun au fil des années.

Remerciements : commençons par quelque chose de vraiment sympa : à bien des moments dans le Très Long Processus de développement de Shadowrun, Cinquième édition, j'ai contacté des auteurs, des artistes, des relecteurs, des testeurs et plein d'autres personnes pour un coup de main, du travail supplémentaire et tout un tas d'autres choses. Et quasiment à chaque fois, j'ai reçu plus d'offres d'aide que ce dont j'avais besoin. J'ai beaucoup de chance de pouvoir compter sur une telle armée d'adeptes talentueux, bosseurs et tout simplement géniaux de Shadowrun : merci infiniment pour leur passion et leur dévouement.

Quelques mentions individuelles : merci à Philip Lee pour s'être tapé des dizaines de documents de playtest et les avoir mis en forme pour les rendre utilisables ; à Randall Bills pour nous avoir gardés sur les rails du début à la fin et s'être coltiné les références de pages au final ; à James Meiers, Cynthia Celeste Miller, Stephen McQuillan et Andreas « AAS » Schroth pour leurs idées, leurs suggestions et leurs bonnes idées en cours de route ; à David Ellenberger pour avoir mené les démos comme un pro à Pax East ; à Ross Watson pour avoir mis à disposition son expérience, sa passion et sa connaissance encyclopédique du JDR ; à Richard Riessen et à son équipe de playtest pour avoir joué avec le feu ; à Kat Hardy enfin pour ses remarques artistiques de dernière minute et beaucoup, beaucoup d'autres choses.

Mais les crédits, ça suffit, non ? Direction la rue. Montrons-leur de quoi nous sommes capables. Que nous sommes plus rapides, plus forts, plus malins que le reste de la racaille. Remplissons-nous les poches, mais surtout, faisons-nous un nom, histoire que les Ombres sachent qui nous sommes sans que les mégacorpos comprennent ce qui leur tombe dessus.

Partons courir les Ombres !
JMH

Titre original : Shadowrun, Fifth Edition
Copyright © 2013 The Topps Company, Inc.
Tous droits réservés

Shadowrun et la Matrice sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de The Topps Company, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du propriétaire du copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMediaRes Productions LLC, Lake Stevens, WA, USA. Tous droits réservés.

Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de InMediaRes Productions, LLC.

Version française 1.0 (mai 2014) sur la base de la version américaine 1.0 (juillet 2013) avec corrections additionnelles.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

Achévé d'imprimer en France en juin 2014.
Édité par Black Book Éditions. Dépôt légal : juin 2014.
ISBN : 978-2-36328-133-3

Retrouvez nous sur le Net !
<http://www.black-book-editions.fr> (site de l'éditeur)
<http://www.shadowforums.com> (principal forum francophone)

CRÉDITS DE LA VERSION FRANÇAISE

Le collectif Ombres Portées

Directeur de la publication : David Burckle

Développeur de la gamme Shadowrun française : Ghislain Bonnotte

Traduction : Ghislain Bonnotte, Laurent Borderie, Anthony Bruno, Philippe Cappelle, Morgan Rousseau, Mathieu Thivin

Correction : Ghislain Bonnotte, Laurent Borderie, Christophe Puaud, Mathieu Thivin, Opale Vilanova-Rémond

Errata VO : Ghislain Bonnotte, Laurent Borderie, Mathieu Thivin, Jason Hardy

Maquette : Romano Garnier



TABLE DES MATIÈRES

LA VIE DANS LE SIXIÈME MONDE	22	Dés d'initiative	54	Mal du Simsens	84	Armes automatiques	133
TOUT A UN PRIX	22	Moniteurs de condition	54	Malchance	84	Armes contondantes	134
La magie : paie avec ton esprit	22	Compétences	54	Mauvais codeur	84	Armes de jets	134
Les mégacorpos :		Traits	55	Mauvaise réputation	84	Armes de trait	134
paie de ta personne	23	Magie	55	Paralyse en combat	85	Armes lourdes	134
The ware : paie avec ton âme	25	Matrice	55	Personnes à charge	85	Armes tranchantes	134
Les Ombres : paie avec ton sang	25	Réalité augmentée	55	Poseur elfe	85	Combat à mains nues	134
OÙ COURIR	26	Réalité virtuelle	56	Poseur ork	85	Fusils	135
Amérique du Nord	26	Équipement	56	Préjugés	85	Pistolets	135
Amérique centrale	28	Cyberware	56	Sensibilité à la douleur	86	COMPÉTENCES PHYSIQUES	135
Amérique du Sud	28	Bioware	57	SINner	86	Chute libre	135
Asie	28	Contacts	57	Style distinctif	87	Course	135
Europe	29	STYLE DE VIE	58	Système sensible	89	Déguisement	135
Afrique	29	CHANCE	58	Traumatisme	89	Discrétion	135
Australie et Océanie	29	Effets de la Chance	58	Tremblement des mains	89	Escamotage	135
UNE JOURNÉE TYPIQUE	29	Regagner de la Chance	58	ÉTAPE 5 : ACHAT DES COMPÉTENCES	90	Évasion	135
Vos relations	29	Griller sa Chance	59	Ce que valent les chiffres	90	Gymnastique	135
Faire le sale boulot	30	CRÉATION D'UN SHADOWRUNNER	64	Compétences réservées	91	Natation	135
Le rendez-vous	30	ÉTAPE 1 : CHOIX D'UN CONCEPT	64	Compétences de connaissances et de langues	93	Perception	135
Investigations	31	ÉTAPE 2 : CHOIX DU MÉTATYPE	67	ÉTAPE 6 : DÉPENSE DES RESSOURCES	96	Pistage	136
Le plan	31	Métatypes et attributs spéciaux	67	Cyberware et bioware	96	Plongée	136
Passez à l'acte	31	Attributs mentaux et physiques	68	Style de vie	97	Survie	136
Emballer c'est pesé	31	ÉTAPE 3 : CHOIX ENTRE MAGIE ET RÉSONANCE	70	Nuyens de départ	97	Utiliser Déguisement et Imposture	136
CE QUE VOUS ALLEZ FAIRE	31	ÉTAPE 4 : ACHAT DES TRAITS	73	ÉTAPE 7 : DÉPENSE DU KARMA RESTANT	100	Utiliser Évasion	136
L'OPPOSITION	32	Avantages	73	Contacts	100	Utiliser Chute libre	137
Les corpos	32	Affinité avec les esprits	73	ÉTAPE 8 : CALCULS FINAUX	102	Descente en rappel	137
Les Big Ten	33	Ambidextre	74	ÉTAPE 9 : TOUCHES FINALES	104	Utiliser Gymnastique	137
Le crime organisé	35	Apparence humaine	74	PROGRESSION DU PERSONNAGE	106	Escalade	137
Les gangs	36	Aptitude	74	Tables d'attributs et de compétences	107	Échecs et complications en escalade	137
Les universitaires	37	Athlète né	74	Apprentissage	108	Sauter	138
Les chasseurs de mana	37	Attribut exceptionnel	74	de formes complexes	108	Utiliser les compétences de discrétion	138
Les politicards	38	Bilingue	75	Apprentissage de magie	108	Utiliser Natation	138
Le maintien de l'ordre	40	Bon codeur	75	Traits	108	Retenir son souffle	138
Sous la surface	40	Bricoleur	75	ARCHÉTYPES	114	Se maintenir à flots	139
Décompression	40	Caméléon astral	75	Adepte ftingueur	114	Utiliser Perception	139
La thune	41	Chanceux	76	Adepte Martial	115	Utiliser Pistage	139
La Matrice	41	Concentration accrue	76	Chaman urbain	116	Utiliser Survie	139
Musique	41	Contorsionniste	76	Chasseur de primes	117	COMPÉTENCES SOCIALES	140
Tridéo	42	Dur à cuire	76	Contrebandier	118	Enseignement	141
Sport	42	Endurance à la douleur	76	Decker	119	Escroquerie	141
Nourriture	43	Esprit analytique	76	Déflecteur de l'occulte	120	Étiquette	141
Sexe	43	Esprit mentor	76	Face	121	Imposture	141
Rester en bonne santé	44	Félin	76	Ganger	122	Intimidation	141
Se déplacer	45	Fou du volant	77	Mage de Combat	123	Leadership	141
LES CONCEPTS DE SHADOWRUN	46	Guérison rapide	77	Rigger de drones	124	Négociation	141
LE JEU ET VOUS	46	Immunité naturelle	77	Samourai des rues	125	Représentation	141
Le meneur de jeu et vous	46	M. Tout le monde	77	Spécialiste des armes	126	Utiliser les compétences sociales	141
LES BRIQUES DE BASE	46	Mémoire photographique	77	Spécialiste des opérations clandestines	127	Modificateurs sociaux	143
Succès et seuils	46	Première impression	77	Tank	128	Utiliser les compétences d'influence	143
Acheter des succès	47	Rage de vivre	77	Technomancien	129	Utiliser Étiquette	143
Complications et échecs critiques	47	Renfort naturel	78	COMPÉTENCES	130	Étiquette et complications	143
Tests et limites	48	Résistance à la magie	78	LES BASES	130	Utiliser Enseignement	143
Limites	49	Résistance aux pathogènes / toxines	78	Types de compétences	130	Utiliser Leadership	144
Tests de réussite	49	Sans limites	78	Compétences actives	130	Utiliser Représentation	144
Tests opposés	49	Territoire	78	Compétences de connaissances	130	COMPÉTENCES MAGIQUES	144
Tests étendus	50	Tripes	79	Compétences de langues	130	Alchimie	144
Tests étendus et complications	50	Défauts	79	Utiliser les compétences	130	Arcanes	144
Tests d'équipe	51	Addiction	79	Indices de compétence	131	Bannissement	144
Réessayer	51	Allergie	79	Groupes de compétences	131	Combat astral	144
Gestion du temps	51	Asocial	80	Spécialisations	131	Contresort	145
Tours de combat	51	Balise Astrale	80	Se défausser	132	Création d'artefact	145
Actions	51	Code d'honneur	80	Concevoir de nouvelles compétences actives	132	Désenchantement	145
VOTRE PERSONNAGE	51	Crise de confiance	81	COMPÉTENCES DE COMBAT	132	Invocation	145
Métatype	52	Écorché	81	Arme à distance exotique	132	Lancement de sorts	145
Attributs	53	Gremlins	82	Arme de mêlée exotique	133	Lien d'esprits	145
Attributs physiques	53	Hostilité des esprits	82			Magie rituelle	145
Attributs mentaux	53	Illetré	83			Observation astrale	145
Attributs spéciaux	53	Immunodéficiences	83			COMPÉTENCES DE RÉSONANCE	145
Initiative et moniteurs de condition	54	Incompétent	83			Compilation	145
Initiative	54	Insomnie	84			Décompilation	145



» TABLE DES MATIÈRES «

COMPÉTENCES TECHNIQUES	146	Retardateurs et Initiative	163	Dommages par l'acide	172	pour toucher	188
Animaux	146	Déplacement	163	Dommages dus au froid	172	Charge	188
Armurerie	146	Déplacement standard		Dommages électriques	172	Cibler	188
Artisanat	146	(marche et course)	164	Dommages dus au feu	173	Modificateurs	
Biotechnologie	146	Sprint	164	Dommages dus aux chutes	174	environnementaux	188
Chimie	146	Modificateurs de course	164	Dommages dus à la fatigue	174	Position avantageuse	188
Cybercombat	146	Phase d'action	164	Fatigue due à la course	174	Dommages en mêlée	188
Cybertechnologie	146	Actions matricielles	165	Fatigue liée à l'environnement	174	Attaquants multiples (s'y mettre à	
Explosifs	146	Actions gratuites	165	Faim, soif		plusieurs)	188
Falsification	146	Attaques multiples	165	et manque de sommeil	174	Bonus simple	188
Guerre électronique	147	Changer le mode d'un appareil		Résolution du combat	174	Combat en équipe	189
Hacking	147	connecté	165	Séquence de combat	174	SE DÉFENDRE EN COMBAT	189
Informatique	147	Cibler	165	Effleurement	175	Se défendre à distance	189
Logiciels	147	Courir	165	COMBAT À DISTANCE	176	Se défendre en mêlée	189
Matériel électronique	147	Dire / Envoyer une phrase		Modificateurs d'attaque à distance	176	Modificateurs de défense	189
Mécanique aéronautique	147	en mode texte	165	Modificateurs environnementaux	176	Bon couvert	189
Mécanique automobile	147	Éjecter le chargeur d'une arme		Compensation de modificateur		Couvert partiel	190
Mécanique industrielle	147	équipée d'un système smartgun	166	environnemental	176	Défenseur blessé	190
Mécanique nautique	147	Faire un geste	166	Visibilité	176	Défenseur dans un véhicule en	
Médecine	147	Lâcher un objet	166	Lumière / Éblouissement	176	déplacement	190
Orientation	148	Se jeter au sol	166	Vent	176	Défenseur en course	190
Premiers soins	148	Actions simples	166	Portée	177	Défenseur en mêlée cible	
Serrurerie	148	Activer un focus	166	Recul	177	d'une attaque à distance	190
Construction / Réparation	148	Ajuster	166	Recul progressif	178	Défenseur étendu	190
Utiliser Falsification	148	Appeler un esprit	167	Armes coup par coup	178	Défenseur inconscient de	
Utiliser Orientation	149	Changer de perception	167	Armes montées		l'attaque	190
COMPÉTENCES DE PILOTAGE	149	Changer le mode d'un appareil	167	sur les véhicules et les drones	179	Défenses multiples	190
Appareils spatiaux	149	Commander à un esprit	167	Modificateurs de situation	179	L'attaquant a une plus grande	
Appareils volants	149	Dégainer rapidement	167	Arme dans la mauvaise main	179	Allonge	190
Armes de véhicules	149	Éjecter un chargeur	167	Attaque depuis un couvert		Le défenseur a une plus grande	
Marcheurs	149	Encocher une flèche	167	avec un système d'imagerie	179	Allonge	191
Véhicule exotique	149	Faire feu (coup par coup, semi-		Attaquant blessé	179	Réception de charge	191
Véhicules aquatiques	149	automatique, tir en rafale, tir		Attaquant dans un véhicule		Shotgun en petite dispersion	191
Véhicules terrestres	149	automatique)	167	en déplacement	179	Shotgun en moyenne	
COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES	150	Insérer un chargeur	167	Attaquant en course	179	dispersion	191
Choix des compétences de		Lancement de sort précipité	167	Attaquant en mêlée	179	Shotgun en grande dispersion	191
connaissances	150	Lancer une arme	167	Cible précédemment ajustée	179	Tir automatique	191
Spécialisations des		Observer en détail	167	Smartlink sans fil	179	Rafales longues	
compétences de connaissance	151	Prendre / Poser un objet	168	Tir au jugé	180	et tir automatique	191
Connaissances de la rue	151	Préparer une arme	168	Tir ciblé	180	Rafales et rafales semi-	
Connaissances académiques	151	Renvoyer un esprit	168	ARMES À FEU	180	automatiques	191
Connaissances professionnelles	152	Se mettre à couvert	168	Modes de tir	180	Couvert	191
Hobbies	152	Se relever	168	Mode coup par coup (CC)	180	Défenses actives	191
Utiliser les compétences de		Tirer à l'arc	168	Mode semi-automatique (SA)	180	Blocage	191
connaissances	152	Utiliser un objet simple	169	Mode tir en rafales (TR)	180	Défense totale	191
COMPÉTENCES DE LANGUES	153	Actions complexes	169	Mode tir automatique (TA)	181	Esquive	192
Langue	153	Attaquer en mêlée	169	Tir de couverture	181	Parade	192
Jargons	153	Bannir un esprit	169	Shotguns	182	ACTIONS SPÉCIALES	193
Utiliser les compétences		Faire feu (rafale semi-automatique,		Modes de dispersion	182	Surprise	193
de langues	153	rafale longue, tir automatique)	169	PROJECTILES	182	Surprise et perception	193
Compétences sociales		Faire feu avec une arme	169	Grenades, Lance-grenades,		Test de surprise	194
et langues	154	montée sur un véhicule	169	roquettes et missiles	182	Embuscade	194
UTILISER LES ATTRIBUTS	154	Invoquer un esprit	169	Méthodes de détonation	183	Surprise en cours de combat	194
Tests d'attributs	154	Lancer un sort	169	Déterminer la déviation	183	Effets de la surprise	194
Sang-froid	154	Plonger dans un véhicule	169	Effet de souffle	184	Interception	195
Jauger les intentions	154	Passer en projection astrale	169	Explosion		Projection au sol	195
Soulever / Transporter	154	Recharger une arme	169	dans un espace confiné	184	Maitriser l'adversaire	195
Mémoire	155	Sprinter	169	Explosions simultanées	184	Cibler	196
COMBAT	160	Utiliser une compétence	169	Armes de jet	184	Attaques multiples	197
LES BASES	160	Actions d'interruption	169	Shurikens	184	Ultime action	197
Séquence du tour de combat	160	Bloquer	170	Couteaux de lancer	184	BARRIÈRES	198
1. Lancez les dés d'initiative	160	Passer en défense totale	170	Arcs	184	Tirer au travers d'une barrière	198
2. Démarrez la passe d'initiative	160	Esquiver	170	Arbalètes	184	Détruire une barrière	198
3. Démarrez la phase d'action	160	Interceptor	170	ARMES DE VÉHICULES	185	Armes pénétrantes	198
4. Annoncez et résolvez les		Manger la poussière	170	Armes de drones	185	Corps comme barrières	199
actions des autres personnages	161	Parer	170	Senseurs	185	VÉHICULES	199
5. Commencez un nouveau		Précision	170	Acquisition par senseurs	185	Combat de véhicules	199
tour de combat	161	Armure	170	Acquisition passive	185	Attributs des véhicules	199
Initiative	161	Armure et encombrement	170	Acquisition active	186	Tests de pilotage	200
Attribut Initiative	161	Protection spécialisée	170	COMBAT EN MÊLÉE	187	Lumière réduite	200
Dés d'initiative	161	Pénétration d'armure	171	Allonge	187	Pilote blessé	202
Score d'initiative	161	Dommages	171	Modificateurs de mêlée	187	Pilote inconscient	
Passes d'initiative	162	Types de blessures	171	Adversaire étendu	187	de l'évènement	202
Changer d'initiative	162	Dommages physiques	171	Amis dans la mêlée	188	Piloter en RA / RV	202
Initiative et Chance	163	Dommages étourdissants	171	Arme dans la mauvaise main	188	Véhicule endommagé	202
Retarder ses actions	163	Modificateurs de blessure	171	Attaquant étendu	188	Visibilité réduite	202
		Dépasser la capacité du moniteur		Attaque uniquement		Accidents	202
		de condition	171				
		Types de dommages spéciaux	172				

COMBAT DE VÉHICULES	202		
Combat tactique	202		
Vitesses de déplacement	202		
Actions	202		
Actions gratuites	203		
Actions simples	203		
Actions complexes	203		
Courses-poursuites	204		
Environnements de course-poursuite	204		
Portée d'engagement	204		
Actions de course-poursuite	204		
Actions des passagers	205		
Attaques contre les véhicules	205		
Dommages des véhicules	205		
Conduite évasive (défense)	205		
Tir ciblé contre les véhicules	206		
Dommages et passagers	206		
GUÉRISON	206		
Premiers soins	206		
Guérison naturelle	207		
Dommages étourdissants	207		
Dommages physiques	207		
Complications et guérison	208		
Médecine	208		
Médikits	208		
Soins magiques	209		
Surplus de dommages physiques	209		
Stabilisation	209		
LA MATRICE	214		
UN MONDE SANS FIL	214		
Les Bases	217		
Visions Virtuelles	217		
La population de la Matrice	218		
Personas	218		
Appareils	219		
Fichiers	219		
Serveurs	219		
MARKS	220		
La Matrice : avec ou contre vous	220		
Grilles	221		
L'œil d'en haut : le Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire	221		
Monde Augmenté	221		
La vie avec un commlink	222		
Courir les ombres avec un commlink	223		
L'Underground Numérique	223		
Les deckers	224		
Les technomanciens	224		
(MÉ)FAITS MATRICIELS	224		
PIRATER LE CŒUR DE LA MATRICE	224		
Les Compétences matricielles	227		
Utiliser Informatique	227		
Utiliser Cybercombat	227		
Utiliser Guerre électronique	227		
Utiliser Hacking	227		
Utiliser Matériel électronique	227		
Utiliser Logiciels	227		
Utiliser la Résonance	227		
Les Attributs matriciels	227		
Attaque	228		
Corruption	228		
Traitement de données	228		
Firewall	228		
Fichiers et attributs matriciels	228		
Cyberdecks	228		
Configuration du deck	229		
Reconfigurer son deck	229		
Dommages matriciels	229		
Brickage d'appareils	229		
Réparer les dommages matriciels	230		
Dommages matriciels et non-appareils	230		
Dommages de biofeedback	230		
		Choc d'éjection et verrouillage de connexion	231
		Modes Utilisateur	231
		Réalité augmentée	231
		Réalité virtuelle cold sim	231
		Réalité virtuelle hot sim	231
		Établir des Connexions	232
		Le bruit	232
		Actions illégales	232
		Score de Surveillance et convergence	233
		Connexions directes	234
		PAN et WAN	234
		Grilles	234
		Grilles en run	235
		Grille publique	235
		Grilles locales	235
		Grilles globales	235
		Appareils et Personas	235
		Appareils	235
		Personas	236
		Perception Matricielle	236
		Durée du repérage	236
		Être en mode silencieux	236
		Détecter les hackers	237
		Marks	237
		Propriétaires	238
		Actions Matricielles	238
		Brouiller des signaux	239
		Changer de mode d'interface	239
		Changer son icône	239
		Contrôler un appareil	239
		Désamorcer une bombe matricielle	240
		Éditer un fichier	240
		Entrer/Sortir d'un serveur	240
		Effacer une mark	240
		Effacer une signature matricielle	240
		Envoyer un message	241
		Formater un appareil	241
		Fureter	241
		Hacker à la volée	241
		Imiter un ordre	241
		Inviter au markage	241
		Passer en défense totale matricielle	242
		Passer en force	242
		Perception matricielle	242
		Pic de données	242
		Pirater un fichier	242
		Planter un programme	243
		Plonger dans un véhicule interfacé	243
		Poser une bombe matricielle	243
		Rebooter un appareil	244
		Recherche matricielle	244
		Saut de grille	244
		Se cacher	244
		Se débrancher	244
		Traquer une icône	246
		Vérifier son score de surveillance	246
		CYBERPROGRAMMES	246
		Liste des Programmes	246
		Programmes d'usage courant	246
		Programmes de hacking	247
		Agents	248
		SERVEURS	248
		Archives de serveur	248
		Attributs des serveurs	248
		Convergence dans les serveurs	249
		Contremesures d'intrusion	249
		Réponse de sécurité	249
		Types de CI	249
		CI Acide	249
		CI Blaster	250
		CI Bloqueuse	250



» TABLE DES MATIÈRES «

CI Brouilleuse	250	ÊTRE LA MACHINE	267	Boule de force	286	Poltergeist	297
CI Crash	250	Plus que métahumain	267	Frappe	287	Projectile	297
CI Fragmenteuse	250	Le câblage de contrôle de véhicules	267	Frappe à distance	287	Ténébres	297
CI Furie	250	Contrôle total	267	Explosion	287	CONTRESORT	297
CI Noire	250	Priorités de contrôle	267	Lance-flammes	287	Défense contre sorts	297
CI Patrouilleuse	250	Compétences de rigging	267	Boule de feu	287	Dissipation	297
CI Pot de colle	250	Règles spéciales du rigging	268	Toucher mortel	287	MAGIE RITUELLE	298
CI Rongeuse	250	Plonger	268	Éclair mana	287	Étape 1 : Choisir le leader du rituel	298
CI Sonde	250	Plongée et RV	268	Boule mana	287	Étape 2 : Choisir le rituel	298
CI Traqueuse	251	Plongée et Limites	268	Sorts de Détection	287	Étape 3 : Choisir la Puissance du sort rituel	298
CI Tueuse	251	Autres bonus en plongée	268	Analyse d'objet	288	Étape 4 : Établir la fondation	298
TECHNOMANCIENS	251	Bruit	268	Analyse de la magie	288	Étape 5 : Faire une offrande	299
La vie des technomanciens	251	Dommages physiques	268	Analyse de véracité	288	Étape 6 : Réaliser le rituel	299
Résonance	252	Dommages matriciels	268	Clairaudience	288	Étape 7 : Sceller le rituel	299
Signatures de résonance	252	Sortie	268	Clairvoyance	289	Échec du rituel	299
Actions de Résonance	252	Riggers et deckers	268	Détection d'un individu	289	Complications	299
Appeler / renvoyer un sprite	252	Console de commande pour rigger (CCR)	269	Détection de [Forme de vie]	289	Rituels	299
Compiler un sprite	252	Réduction de bruit et partage	269	Détection de [Forme de vie], étendue	289	Cercle de protection	300
Décompiler un sprite	252	Traitement de données et Firewall	269	Détection de [Objet]	289	Cercle de soins	300
Donner un ordre à un sprite	252	Commandes groupées et sauts directs	269	Détection de la magie	289	Détection à distance	300
Inscrire un sprite	252	PAN & WAN, rigger style	269	Détection de la vie	289	Homoncule	300
Tisser une forme complexe	252	La guerre électronique pour les riggers	270	Détection de la vie, étendue	289	Malédiction	301
Tuer une forme complexe	253	Se faire hacker	270	Détection des ennemis	289	Renouvellement	301
Persona incarné	253	Se faire jeter	271	Détection des ennemis, étendue	289	Rune	301
Rebooter son persona incarné	253	Drones	271	Lien mental	289	Sort prodigue	301
Utilisation des dispositifs électroniques ordinaires	253	Les drones dans la Matrice	271	Sens du combat	290	Veilleur	301
Tissage	253	Programmes autopilotes	271	Sonde mentale	290	Apprentissage de sorts	301
Tuer des formes complexes	254	Autosofts	272	Sorts de Santé	290	CONJURATION	302
Technodrain	254	Combat de drones	272	Antidote	290	Invocation	303
Bibliothèque de Résonance	254	Perception des drones	272	Augmentation d'[Attribut]	290	Étape 1 : Choisir le type d'esprit et sa Puissance	303
Bombe d'interférences	254	Drones et discrétion	272	Augmentation de réflexes	290	Étape 2 : Tenter l'invocation	303
Canal de résonance	254	Initiative des drones	272	Désintoxication	291	Étape 3 : Résister au drain	303
Dispersion de [Attribut matriciel]	254	Réparation de drone	272	Diminution d'[Attribut]	291	Complications	303
Édition	254	MAGIE	278	Guérison de maladies	291	Lien d'esprits	304
Grille transcendante	255	INTRODUCTION	278	Oxygénation	291	Bannissement	304
Indic	255	FONDAMENTAUX SUR LA MAGIE	280	Prophylaxie	291	Fondamentaux sur les esprits	304
Injection de [Attribut matriciel]	255	Magie	280	Résistance à la douleur	291	Connexion esprit-invocateur	305
Marionnettiste	255	Compétences Magiques	280	Soins	291	Portée spirituelle	305
Nettoyeuse	256	Puissance	280	Stabilisation	291	Services spirituels	305
Pic de résonance	256	Limite naturelle : astrale	280	Sorts d'Illusion	292	Services d'esprits invoqués	306
Suture	256	Drain	280	Agonie	292	Services d'esprits liés	306
Tempête d'impulsion	256	Points de pouvoir	281	Agonie de masse	293	Esprits et Chance	306
Voile de résonance	256	TRADITIONS	281	Confusion	293	ENCHANTEMENT	307
Voile d'interférences	256	Le mage hermétique	281	Confusion de masse	293	Alchimie	307
Sprites	256	Le chaman	282	Chaos	293	Étape 1 : Choisir le sort	307
Compilation de sprites	256	LOGES MAGIQUES	282	Monde chaotique	293	Étape 2 : Choisir la Puissance du sort	307
Tâches des sprites compilés	258	PERCEPTION DE LA MAGIE	282	Fantasma	293	Étape 3 : Choisir la pièce maîtresse de la préparation	307
Inscription de sprites	258	SORCELLERIE	283	Fantasma tridéo	293	Étape 4 : Choisir le déclencheur de la préparation	308
Tâches des sprites inscrits	258	Lancement de sort	283	Furtivité	293	Étape 5 : Créer la préparation	308
Lien sprite-technomancien	259	Étape 1 : Choisir le sort	283	Insectes	293	Étape 6 : Résister au drain	309
Décompilation de sprites	259	Étape 2 : Choisir la cible	283	Nuée d'insectes	293	Complications	309
Pouvoirs de sprites	259	Étape 3 : Choisir la Puissance du sort	283	Invisibilité	294	Potentiel alchimique	309
Camouflage	259	Étape 4 : Jeter le sort	284	Invisibilité physique	294	Utiliser une préparation	309
Cookie	259	Étape 5 : Déterminer l'effet	284	Masque	294	Création d'artefact	310
Diagnostic	259	Étape 6 : Résister au drain	284	Masque physique	294	Étape 1 : Choisir la formule de focus	310
Gremlins	260	Étape 7 : Déterminer les effets de sorts maintenus	284	Silence	294	Étape 2 : Obtenir le telesma	310
Hachage	260	Complications	284	Silence physique	294	Étape 3 : Préparer la loge magique	310
Stabilité	260	GRIMOIRE	284	Spectacle	294	Étape 4 : Dépenser des réactifs	310
Suppression	260	Sorts de Combat	285	Spectacle tridéo	294	Étape 5 : Concevoir le focus	310
Tempête d'électrons	260	Coup étourdissant	285	Sorts de Manipulation	294	Étape 6 : Résister au drain	310
Watermark	260	Éclair étourdissant	285	Animation	295	Complications	310
Submersion	260	Boule étourdissante	286	Animation de masse	295	Observation astrale d'artefacts	311
Résonance accrue	260	Flot acide	286	Armure	295	Désenchantement	311
Accès aux domaines de résonance	260	Vague toxique	286	Barrière mana	295	Séparation	311
Échos	260	Foudre	286	Barrière physique	295	ADEPTES	311
Base de données de sprites	261	Boule de foudre	286	Combustion	296	Utiliser ses pouvoirs	311
Sprite Coursier	261	Fracasement	286	Contrôle des actes	296	Pouvoirs d'adepte	312
Sprite Cracker	261	Éclair de force	286	Contrôle des foules	296	Armure mystique	312
Sprite De Données	261	ÉTRE LA MACHINE	267	Contrôle des pensées	296	Attribut physique amélioré	312
Sprite d'Erreur	261	Plus que métahumain	267	Contrôle des pensées des foules	296		
Sprite Machine	261	Le câblage de contrôle de véhicules	267				
		Contrôle total	267				
		Priorités de contrôle	267				
		Compétences de rigging	267				
		Règles spéciales du rigging	268				
		Plonger	268				
		Plongée et RV	268				
		Plongée et Limites	268				
		Autres bonus en plongée	268				
		Bruit	268				
		Dommages physiques	268				
		Dommages matriciels	268				
		Sortie	268				
		Riggers et deckers	268				
		Console de commande pour rigger (CCR)	269				
		Réduction de bruit et partage	269				
		Traitement de données et Firewall	269				
		Commandes groupées et sauts directs	269				
		PAN & WAN, rigger style	269				
		La guerre électronique pour les riggers	270				
		Se faire hacker	270				
		Se faire jeter	271				
		Drones	271				
		Les drones dans la Matrice	271				
		Programmes autopilotes	271				
		Autosofts	272				
		Combat de drones	272				
		Perception des drones	272				
		Drones et discrétion	272				
		Initiative des drones	272				
		Réparation de drone	272				
		MAGIE	278				
		INTRODUCTION	278				
		FONDAMENTAUX SUR LA MAGIE	280				
		Magie	280				
		Compétences Magiques	280				
		Puissance	280				
		Limite naturelle : astrale	280				
		Drain	280				
		Points de pouvoir	281				
		TRADITIONS	281				
		Le mage hermétique	281				
		Le chaman	282				
		LOGES MAGIQUES	282				
		PERCEPTION DE LA MAGIE	282				
		SORCELLERIE	283				
		Lancement de sort	283				
		Étape 1 : Choisir le sort	283				
		Étape 2 : Choisir la cible	283				
		Étape 3 : Choisir la Puissance du sort	283				
		Étape 4 : Jeter le sort	284				
		Étape 5 : Déterminer l'effet	284				
		Étape 6 : Résister au drain	284				
		Étape 7 : Déterminer les effets de sorts maintenus	284				
		Complications	284				
		GRIMOIRE	284				
		Sorts de Combat	285				
		Coup étourdissant	285				
		Éclair étourdissant	285				
		Boule étourdissante	286				
		Flot acide	286				
		Vague toxique	286				
		Foudre	286				
		Boule de foudre	286				
		Fracasement	286				
		Éclair de force	286				
		Boule de force	286				
		Frappe	287				
		Frappe à distance	287				
		Explosion	287				
		Lance-flammes	287				
		Boule de feu	287				
		Toucher mortel	287				
		Éclair mana	287				
		Boule mana	287				
		Sorts de Détection	287				
		Analyse d'objet	288				
		Analyse de la magie	288				
		Analyse de véracité	288				
		Clairaudience	288				
		Clairvoyance	289				
		Détection d'un individu	289				
		Détection de [Forme de vie]	289				
		Détection de [Forme de vie], étendue	289				
		Détection de [Objet]	289				
		Détection de la magie	289				
		Détection de la magie, étendue	289				
		Détection de la vie	289				
		Détection de la vie, étendue	289				
		Détection des ennemis	289				
		Détection des ennemis, étendue	289				
		Lien mental	289				
		Sens du combat	290				
		Sonde mentale	290				
		Sorts de Santé	290				
		Antidote	290				
		Augmentation d'[Attribut]	290				

» TABLE DES MATIÈRES «

Perte d'Essence	403	Nitro	413	Armes contondantes	424	Fonctions des senseurs	448
Primitif	403	Novacoke	414	Armes tranchantes	424	Systèmes de sécurité	449
Sens réduit	403	Psyché	414	Autres armes de mêlée	426	Matériel d'intrusion	450
Sommeil induit	404	Zen	414	Armes de trait et de jet	426	Substances chimiques	451
Vulnérabilité	404	Better than Life (Mieux que la Vie)	414	Armes à feu	427	Drogues et Toxines	451
Les créatures au combat	404	Puces BTL	414	Tasers	427	Produits chimiques industriels	451
Créatures ordinaires	404	Téléchargements BTL	415	Pistolets de poche	427	Matériel de survie	451
Cheval	404	CONSUMMATION ABUSIVE ET		Pistolets légers	428	Lance-grappin	452
Chien	404	ADDITION	415	Pistolets Lourds	429	Biotech	453
Grand félin	404	Test d'addiction	415	Pistolets mitrailleurs	429	Contrats DocWagon	453
Loup	405	Interpréter l'addiction	416	Mitraillettes	429	Patches adhésifs	454
Requin	405	Se faire un fix	417	Fusils d'assaut	430	Augmentations	454
Paracréatures	405	Subir les effets du sevrage		Fusils de précision	431	Gammes d'implants	454
Barghest	405	et rester sobre	417	Shotguns	431	Cyber-chirurgie et temps de	
Basilic	405	Faire une surdose	417	Armes spéciales	432	récupération	454
Chien de l'enfer	405	ÉQUIPEMENT	418	Mitrailleuses	433	Céphaloware	454
Cocatrix	406	STATISTIQUES DE L'ÉQUIPEMENT	418	Canons et lanceurs	433	Implants oculaires	456
Goule	406	ACHETER DE L'ÉQUIPEMENT	418	Accessoires pour armes à feu	434	Auriculoware	457
Rat du diable	406	Biens courants	420	Munitions	436	Somatoware	458
Sasquatch	407	Équipement de départ	420	Grenades, roquettes et missiles	437	Cybermembres	459
Vampire	407	Biens au marché noir	420	Grenades	437	Améliorations de cybermembre	460
Dracoformes	408	Contacts et Disponibilité	420	Roquettes et Missiles	438	Accessoires pour	
Dragon occidental	408	FOURGUER DU MATÉRIEL	420	Explosifs	438	cybermembres	460
Dragon oriental	409	Fourgue et contacts	421	Vêtements et protections	438	Armes cyber-implantées	461
Serpent à plumes	409	(IL)LÉGALITÉ	421	Protections	439	Bioware	462
TOXINES, DROGUES ET BTL	409	Juridiction	421	Modifications d'armure	439	Bioware de culture	464
Toxines	409	DISSIMULER SON ÉQUIPEMENT	421	Casques et boucliers	440	Équipement magique	464
Utilisation des toxines	410	Repérer les objets dissimulés	422	Équipements électroniques	440	Véhicules et drones	465
Concentration	410	Dissimuler activement de		Comlinks	440	Motos	465
Antidotes	411	l'équipement	422	Cyberdecks	441	Voitures	466
Exemples de toxines	411	TRANSPORTER DE L'ÉQUIPEMENT	422	Consoles de commande	442	Fourgons et camions	466
Gamma-scopolamine	411	Poids transportable	422	pour rigger	442	Bateaux	467
Gaz lacrymogène / Incapacitant	411	Encombrement	422	Accessoires électroniques	442	Sous-marins	468
Gaz poivre	411	SURCOÛTS LIÉS À LA TAILLE	423	Marqueurs RFID	443	Avions à voilure fixe	468
Gaz vomitif	411	Utiliser de l'équipement inadapté	423	Communications		Hélicoptères	468
Narcoject	411	FONCTIONNALITÉ SANS FIL	423	et contremesures	443	Appareils à poussée vectorielle	469
Neuro-Stun	412	Bonus d'une connectivité sans fil	423	Logiciels	444	Drones	469
Seven-7	412	Couper les connexions sans fil	424	Logiciels de compétence	445	INDEX	472
Drogues et BTL	412	Vestiges	424	Identité et crédits	445	RÉCAPITULATIF	
Drogues	412	Incompatibilité	424	Outillage	446	DES TABLES	480
Bliss	412	LISTE D'ÉQUIPEMENT	424	Appareils optiques et d'imagerie	446	GÉNÉRATEUR	
Cram	413	Armes de mêlée	424	Systèmes optiques	446	ALÉATOIRE DE RUN	486
Deepweed	413			Améliorations de vision	447	FEUILLE DE PERSONNAGE	487
Jazz	413			Équipements auditifs	447		
Kamikaze	413			Améliorations auditives	448		
Long cours	413			Senseurs	448		
				Logements pour senseurs	448		

ENCARTS

Argot des Ombres	16	Conseils de création de personnage	64	Changer le type de dommages	187	Invocation de groupe	303
Avec ou sans SIN	26	Types de personnage	64	Tirer dans la mêlée	191	Relations spirituelles	303
Lancez-vous	27	courants et leurs rôles	65	Vitesse des véhicules	201	Mauvaises relations avec	
Où se rencontrer ?	30	Jouabilité alternative	66	Véhicules et tir de couverture	202	les esprits liés	304
Ares Macrotechnology	32	La vie pour un pratiquant de la magie		Guerre navale et aérienne	205	Esprits	305
Aztechnology	32	en 2075	70	Soins magiques et conventionnels :		Exemples de préparations	
Evo Corporation	32	La vie d'un technomancien en 2075	70	comment ils fonctionnent ensemble	207	alchimiques	309
Horizon Group	33	Types de pratiquants de la magie	71	Jargon de la Matrice	215	Pendant que vous étiez ailleurs	317
Mitsuhama Computer Technologies	33	Addictions courantes	79	Serveur : Dante's Inferno	220	Briser les barrières mana : aller à la	
NeoNET	33	Compétences de connaissance		Interface Neurale Directe	222	source	319
Renraku Computer Systems	33	courantes en 2075	90	Les actions matricielles		Les métaplans	320
Saeder-Krupp Heavy Industries	34	Langues courantes en 2075	90	pour les non-hackers	222	Focus de qi : tatouages yantra	322
Shiawase Corporation	34	Catalogue d'équipement	96	Serveur : Jackpoint	226	Addiction aux focus	323
Wuxing, Incorporated	34	Exemples de contacts	100	Cybercombat	227	Le côté sombre des esprits mentors	326
Principales organisations criminelles		Checklist de création de personnage	102	Serveur : Office de tourisme et des		Métamagies pour adeptes	329
nord-américaines	35	Substituer des compétences	132	congrès de Néo-Tokyo	234	Couvert et progression	359
Où sortir et faire ses courses	43	Indices de compétences	133	Perception matricielle	237	Caractéristiques des PNJ	
Test de réussite	49	Bigoterie dans le Sixième Monde	143	Utilisation de l'action fureter	241	et créatures	381
Test opposé	49	Connaissances et imagination	151	Serveur : Stuffer Shack™	246	S'en débarrasser	381
Test étendu	50	Quelques exemples de compétences		Cyberprogrammes pour riggers	271	Interpréter des brutes	383
Remarque sur les arrondis	50	de connaissances	152	Marchands de talismans et boutiques		Donner vie aux personnages notables	387
Niveaux de jeu	51	Les langues dans le Sixième Monde	153	magiques corporatistes	278	Donner vie aux contacts	388
La vallée de l'étrange	54	Groupes de compétences	155	Physique contre mana	284	Glossaire des indices	
Règles optionnelles	59	À court de munitions	181	Catégories de sorts	285	des équipements	418
Répète après moi :	64	Portée minimum des lanceurs	183	Lien matériel	299	Modèles similaires	466



AG





NOUVELLE NUIT, NOUVEAU RUN

La fumée emplissait l'air, transpercée par les lignes cramoisies, dansantes et extraordinairement droites, des faisceaux laser. Des lumières clignotaient comme des strobos tout autour de lui, révélant à Gentry des images fixes de corps se heurtant violemment, de muscles tendus dans l'effort, de chrome tranchant nettement sur le cuir noir élimé. Tout autant qu'il l'entendit, il ressentit de manière viscérale le bourdonnement saccadé de percussions au volume bien trop élevé, le faisant trembler au plus profond de lui-même. Il ignore tout cela et se concentra sur le flux RA acheminé directement à son cerveau par son matos haut de gamme et ses implants personnalisés.

C'était la première visite que Gentry rendait au Skeleton et la dernière chose qu'il souhaitait était de se retrouver ballotté par la foule de corps convulsifs sur la piste de danse, aveuglé par les lumières et le brouillard, étouffé par les hordes métahumaines environnantes. Hardpoint leur avait envoyé à tous des indications pour trouver les salles de réunion à demi secrètes (et, Gentry l'espérait sincèrement, bien insonorisées). De plus, ignorer la réalité et lui préférer son affichage RA lui avait permis d'arriver jusqu'ici dans la vie, n'est-ce pas ? Les lumières du royaume de la viande ne l'avaient jamais attiré. La Matrice, voilà où était l'action. Réalité augmentée ou pleinement virtuelle, aucune importance : c'était là que Gentry donnait le meilleur de lui-même.

La foule houleuse sautait et rugissait en rythme au son des Archfiends, un groupe de rock entièrement composé d'elfes, et de plus de guitares et de belles gueules que de talent. Ce détail, au moins, donnait à Gentry l'impression d'être en terrain connu. Il n'était pas revenu à Tír Tairngire depuis que sa sentence avait été commuée, mais voir un groupe de rock constitué uniquement d'elfes lui rappelait la maison. La foule comprenait toutefois suffisamment d'humains pour que Gentry ne

se sente pas aussi isolé dans sa singularité qu'il l'avait été au Tír. Ses oreilles arrondies ne détonnaient pas ici.

Il n'était qu'un parmi tant d'autres, tâchant tant bien que mal de se frayer un chemin à travers une arène de combat maquillée en piste de danse et surpeuplée de tout ce que la métahumanité avait à offrir, humains y compris : des guerriers des rues à deux balles venus de Downtown et de Renton pour s'encanailler et s'imprégner de la crasse et des dangers d'une excursion à l'orée des Barrens. Et puis, il y avait la populace quotidienne de Redmond, aussi rude et colorée que les jeans et les cuirs que tous portaient. Redmond étant Redmond, les gangers formaient une part importante de la foule. Gentry repéra un groupe compact d'orks appartenant aux Crimson Crush (plus bruyants et plus violents que les pogoteurs à côté d'eux), une femme solitaire vêtue du vert et du noir qui l'identifiaient comme une Desolation Angel (cherchant les ennuis et suffisamment jolie pour qu'un quelconque idiot lui en cause avant la fin de la nuit) ainsi qu'un troll surplombant tout le monde (ne portant les couleurs d'aucun gang en particulier et suffisamment costaud pour ne pas avoir à le faire). La métahumanité. Suante et haletante, bougeant en rythme avec les cordes plaintives et les parties vocales hurlées depuis la scène, éclairée par les flashes d'un show lumière rétro auxquels s'ajoutaient les lueurs des lasers et des commlinks que certains brandissaient dans leurs poings aux articulations blanchies par l'effort et la tension nerveuse.

Gentry s'ouvrit un chemin à la force des épaules et prit une profonde respiration. À vrai dire, il n'aimait pas suffisamment la métahumanité pour l'apprécier tassée de la sorte autour de lui. Mais Coydog l'attendait juste à l'extérieur de l'amas de carcasses, mince et jolie comme une elfe, les cheveux aile de corbeau. Elle se laissait porter par le dernier riff de guitare des Archfiends, les franges de cuir de sa tenue ne se balançant que très doucement en suivant le mouvement. Un léger voile de sueur





PAR RUSSELL ZIMMERMAN

couvrait ses bras nus, montrant par là qu'elle n'avait pas eu peur de rejoindre la piste de danse tant que la nuit était encore jeune.

Lorsqu'elle le remarqua, l'elfe Salish se contenta de rire et de hocher la tête, avant de tapoter son poignet à l'endroit où l'on porterait une montre.

Gentry fit une grimace et lui répondit d'affreuses choses au sujet de sa mère en sperethiel, sachant pertinemment qu'en dépit de ses oreilles pointues et de ses hautes pommettes, il en connaissait plus sur la langue elfe qu'elle. Elle en comprit néanmoins le sens général et, toujours hilare, son petit poing s'abattit sur le blindage protégeant l'épaule de Gentry, le tout accompagné d'un grand sourire révélant brièvement ses dents d'une perfection et d'une blancheur tout ce qu'il y a d'elfique.

« Allons-y », lui beugla Coydog, se retournant pour lui montrer quel couloir prendre. Après réflexion, Gentry supposa qu'il était tout à fait possible qu'elle vienne de le traiter de connard. Afin d'en être certain la prochaine fois, il régla le filtre sonore de son intra-auriculaire de manière à capter sa voix.

Coydog traversa les ombres des arrière-salles comme si de rien n'était. Gentry était habitué à ce genre de choses avec les elfes, mais il lui fallut quelques secondes pour s'adapter. Il manipula du pouce le variateur d'affichage de son cyberdeck et mit la gomme sur l'éclairage secondaire. Son p-hack-tage bricolé était alimenté par plusieurs commlinks cannibalisés et attachés à la sangle de sa sacoche de coursier. Lorsqu'il leur en intimait l'ordre, les appareils étaient capables de lui donner un peu de lumière, suffisamment pour y voir clair un minimum. La dernière chose que souhaitait Gentry, c'était de rentrer malencontreusement dans Coydog, surtout par derrière. Elle ne le laisserait jamais s'en tirer en vie.

Hardpoint et Sledge les attendaient dans la salle de réunion, dont une fenêtre entrouverte laissait entrer le clair de lune et de légers bruits

de circulation. Hardpoint avait probablement aussi deux ou trois drones à l'extérieur. Le nain tuait le temps au milieu de la pièce, en jonglant avec un trio de petites KnowSpheres. MCT avait conçu les drones environ trois semaines après que les Flying Eye d'Horizon aient débarqué sur le marché. Mais si vous tentiez de lui dire que Mitsuhamma en avait copié le design, il était tout à fait probable qu'Hardpoint vous colle un coup de pied dans le tibia ou un coup de poing dans un endroit situé douloureusement plus haut. Il était sur le marché depuis suffisamment longtemps pour avoir des sillons gris dans la barbe mais, malgré ce que la vie lui avait réservé, le nain était obstinément fidèle.

Sledge, quant à lui, faisait ce qu'il faisait habituellement : observer la scène d'un œil torve. Gentry savait que l'ork, à sa manière de dur à cuire des rues, était suffisamment vaniteux pour garder une couche de synthéchair sur la plus grande partie de ses bras cybernétiques, afin que ses augmentations ne ruinent pas l'aspect visuel de ses tatouages, ni des biceps qui occupaient une place tellement centrale dans son estime de soi. Ses avant-bras, en revanche, étaient des monstruosité sans superflu : du chrome de combat de chez Evo, qui n'avait pas la prétention d'être autre chose que du blindage et des armes dissimulées. En cet instant même, ces bras étaient croisés sur sa large poitrine et son regard noir se posait tour à tour sur Hardpoint, car il était en train de faire l'imbécile, sur Coydog, du fait du sourire suffisant et perpétuellement amusé qu'elle arborait en toute occasion, et sur Gentry, car il était en retard.

À la grande veine du decker, il se décida à rester sur Gentry. Évidemment.

« Tes en retard », maugréa le razorboy, exhibant ses défenses dans un grognement. « On est censés être des professionnels, l'eugéno. M. Johnson sera là d'une minute à l'autre ».



Gentry haussa les épaules, sa veste blindée laissant échapper un bruissement et les lumières douces émanant de son p-hack-tage projetant des ombres dansantes.

« Ça roulait pas terrible, Sledge. Les indications d'Hardpoint m'ont guidé pile à travers un territoire contesté. Y a eu un début d'accrochage et la circulation est partie en sucette. Les Spikes et les Ancients partis pour se mettre dessus encore une fois, tu sais ce que c'est. »

Hardpoint ne sembla pas remarquer avoir été mis en cause. Il continua à jongler avec ses KnowSpheres. Coydog chercha un endroit propre où s'asseoir. Sledge ne lâcha pas le morceau, en revanche.

« Eh bien, la prochaine fois, tu butes les elfes, tu te casses de la fusillade et t'arrives à l'heure. T'es pas revenu dans ton précieux petit Portland. À Seattle, faut mériter ses nuyens, gamin. »

— Bon. » Gentry soupira et roula des yeux, ignorant la forte probabilité que ce soit plutôt lui qui soit âgé d'un an ou deux de plus que l'ork. « Eh quoi ? Tu crois qu'être un criminel humain au Tír c'était qu'une promenade de santé, hein ? »

— T'as dû faire comme si ça l'était, eugé. » Poussant sur son dos, Sledge se détacha du mur contre lequel il s'était appuyé, décroisant les bras en avançant de quelques pas vers l'humain : « Vu que ton cul s'est retrouvé en cellule et mis au boulot. Pas vrai ? »

Les yeux de Gentry se plissèrent. Il ne s'agissait pas là de sens de l'à-propos ou de professionnalisme, il s'agissait de machisme et de fierté. Tous deux en étaient bien trop pourvus. Sledge prenait un malin plaisir à coller Gentry le nez dans son caca, à lui rappeler qu'il avait été arrêté au Tír et qu'il avait dû purger une longue peine en jouant au sport hyper-violent qu'était le combat urbain, tandis que Sledge avait jusqu'ici évité Knight Errant ou tout autre organisme de maintien de l'ordre. L'ork brutal éprouvait également de la rancune quant au fait de ne plus être le chef de l'équipe et, sachant cela, Gentry s'était depuis longtemps préparé à une confrontation. Il était prêt à parier que Sledge ne se montrerait pas aussi grande gueule si quelqu'un profitait d'une backdoor vers son réseau personnel et désactivait ces bras sophistiqués à fins de diagnostic.

« Avant de vous faire mal tous les deux, je me suis dit que vous aimeriez savoir que notre employeur est à l'extérieur. »

La voix d'Hardpoint, toute au business, interrompit la baston de regards en préparation. Une nouvelle flopée de lumières clignota sur les panneaux d'affichage externe de son céphalaware MCT, signe incontestable qu'il était en train de contrôler activement un de ses drones de reconnaissance.

« On devrait peut-être accepter le boulot et relâcher un peu la pression, hein, les mecs ? Je suis sûr que vous avoir tous les deux sur la taf, ça augmentera nos chances. »

— Je sais pas, HP », plaisanta Coydog avec un sourire malicieux. « Si l'un des deux bute l'autre, ça veut dire de plus grosses parts pour tout le monde ! »

Sledge continua à fixer Gentry, mais ce dernier perdit subitement tout intérêt et se détourna.

« Vous avez raison, les gars. Faut qu'on reste concentrés, Sledge ». Le decker envoya des ordres mentaux à son p-hack-tage, bousculant des icônes alentour et annulant les virus qu'il avait été sur le point de téléverser dans le PAN de l'ork.

« Allons trouver Johnson et causer des détails. »



Sledge n'était pas ravi de laisser sa Harley au Skeleton mais, après une courte conversation avec le respectable phacochère qui s'occupait de la porte, il était convaincu que sa moto serait traitée avec le plus grand soin. La Mirage racée de ce bon à rien de Gentry avait l'air rapide mais fragile à côté du gros cube de Sledge. Le pick-up boueux de Coydog, un Gopher, éclipsait néanmoins les deux. Content de savoir que les véhicules seraient tous là lorsqu'ils rentreraient, l'ork massif se hissa dans le gros van d'Hardpoint, un GMC Bulldog.

Mais Gentry commença de suite à pleurnicher et à foutre en l'air ce qui aurait dû être une balade tranquille.

« Je vous le dis, la reconnaissance faciale a épinglé le gars. M. Johnson fait partie d'Ares. Vous pouvez le voir sur cette image prise lors

d'un gala de bienfaisance, il fait partie d'une équipe de sécurité, et si vous vous donniez la peine de jeter un œil à—

— Ouais ben, j'y jette pas de coup d'œil », dit Sledge d'un ton irrité, coupant Gentry en fendant l'air verticalement de son arme. Sa nouvelle épée était toujours au fourreau, mais il aimait bien la brandir dans tous les sens afin d'interrompre ce type qui se prenait pour un bouffeur de pissenlits.

« C'est pas notre job de se sentir concerné par ce genre de trucs, bonhomme. On a accepté le boulot et le paiement d'avance, alors maintenant on fait le taf. Point. On entre, on télécharge les données techniques, on enregistre l'infiltration. Et voilà. C'est tout. C'est simple. »

— Non, ça l'est pas. Ce n'est jamais aussi simple que ça ! Ce mec nous embauche pour que nous lancions un run contre sa propre boîte et tu ne penses pas que ce soit un peu bizarre ? »

Sledge roula des yeux.

« Ce que je veux dire, c'est qu'on s'en fout si c'est bizarre. C'est rien qu'une nouvelle nuit. Et rien qu'un nouveau chèque. » Sledge tendit le bras à travers la camionnette et, de sa lame toujours au fourreau, donna un léger coup d'estoc dans la poitrine du decker. « Y bosse peut-être aux affaires internes d'Ares ou un truc du genre. À moins qu'il soit d'un autre service. Y cherche peut-être à repêcher le boulot de son patron et il veut qu'on le fasse passer pour un con. Ça fait beaucoup de *peut-être*, mais aucun n'a d'importance. C'est rien qu'un nouveau run. »

« Écoute, si tu me donnes cinq minutes pour... »

— Pas le temps, les titis des Ombres. » La voix d'Hardpoint mit un terme à leur querelle et le nain se débrancha du tableau de bord du Bulldog. « On s'arrête là. Sledge, tu prends la pointe. »

Sledge sauta de la camionnette d'un geste fluide, laissant Gentry cafouille avec sa ceinture et enfiler ses lunettes et son casque. Les mouvements de l'ork étaient saccadés à présent, ses réflexes améliorés enclenchés et tournant à plein régime. Il avait un solide AK-98 dans les mains, un flingue Ares dans un holster sur sa hanche et sa nouvelle lardoire, mince et fuselée, passée en bandoulière dans son dos. C'était une repro officielle *Neil le barbare ork*, toute en finesse, en courbes et en stylisme médiéval-fantastique tout droit sorti d'un film tridéo à gros budget, mais elle possédait un tranchant monomoléculaire vicieux et c'était là tout ce dont Sledge se souciait. L'équipe avait un pâté de maisons et demi d'une Seattle délabrée à couvrir et Sledge connaissait les rues mieux qu'aucun autre d'entre eux. Il ouvrit la voie, les conduisant de ruelle en ruelle, d'une couverture à l'autre, les incitant à se dépêcher de traverser des Ombres rendues glissantes par la pluie. Les Ombres de Seattle étaient son foyer et les fusillades en milieu urbain, son mode de vie. Tous savaient qu'ils les conduiraient à bon port.

Attendant à un coin, Sledge lança un regard en arrière et, toutes défenses dehors, adressa un petit sourire satisfait à Gentry, second dans l'ordre de marche. Le decker avait un Colt Government 2066 à la main. Ce n'était pas le pire flingue du monde et Gentry n'était pas le pire tireur qui soit (Sledge devait l'admettre, bien qu'à contrecœur), mais le véritable atout qu'il apportait à l'équipe se trouvait sanglé partout sur son corps. Il s'agissait d'un p-hack-tage Renraku bricolé et foutrement puissant, au sujet duquel Gentry pouvait parfois jacasser pendant des heures comme si quiconque autre que lui, ou peut-être Hardpoint, en avait quoi que ce soit à fiche. Les yeux de l'humain n'étaient pas gonflés aux puces comme ceux de Sledge et l'eugéno devait passer par son espèce de masque, moitié lunettes d'assistance au tir et moitié superordinateurs, afin de se servir d'un smartlink ou de voir dans l'obscurité.

Sledge renifla d'un air méprisant.

Coydog et ses bottes de cow-boy arrivèrent en dernier. L'elfe était différente. Née et élevée dans une tribu Salish, elle végétait à présent à Seattle, entre les quartiers de Council Island et d'Everett. Elle avait un pied dans les deux mondes. Américaine d'origine et Anglo, cambrousse et rues de la cité : Sledge l'appréciait. Tout le monde l'appréciait. Elle portait à la taille un gros pistolet Browning dans un holster, fixé à un ceinturon de style élégant et moderne qui ne s'accordait pas vraiment avec les plumes dans ses cheveux, les colliers de perles colorées et les franges de cuir sur ses vêtements. C'était une meuf intéressante, Coydog. Sledge vit ses lèvres bouger, repéra des traces de couleur naître brièvement et onduler depuis



ses mains, puis sentit une brise fraîche et tourbillonnante les entourer tous. Il savait ce que cela signifiait et aurait souri si sourire avait été son style. La chamane s'était mise au boulot et avait convoqué un esprit amical. Ils seraient dissimulés aux regards indiscrets, du moins partiellement, mais Sledge n'allait certainement pas laisser cela l'encourager à baisser sa garde.

L'ork s'arrêta à l'entrée de chargement du bâtiment, dos au mur, couvrant l'équipe en approche. Il était temps pour Gentry de faire son taf. Ses lunettes connectées s'illuminèrent, son Colt retourna dans son étui et il commença à mettre en œuvre sa magie bien à lui. Non, pas vraiment de la magie, un pur savoir-faire. De douces lumières bleues s'animaient et dansèrent tandis que les doigts du decker glissaient et tapaient dans les airs, tels des oiseaux picorant un clavier imaginaire que son matériel informatique Renraku faisait naître de toutes pièces. Sledge les couvrit pendant que le decker travaillait, balayant les rues du réticule de son smartlink et de la bouche de son AK.

Tel un chien de garde, l'ork laissa échapper un grognement grave venu du fond de sa gorge, un grognement d'impatience. Ses réflexes réagirent si vite que le decker lui parut travailler au ralenti. Coydog posa une main légère sur l'épaule de Gentry et lui murmura quelque chose d'encourageant, mais Sledge n'eut pas l'occasion de dire quoi que ce soit de sarcastique à ce sujet. Peut-être une demi-seconde plus tard, les portes coulissèrent. C'était pas trop tôt...

L'ork fit un signe de tête à Hardpoint et le rigger leva la main. Plusieurs drones bondirent en réponse à son appel. Un élégant petit drone insectoïde d'un noir brillant, un MCT FlySpy, décolla de sa paume et ouvrit la voie conduisant à l'intérieur du bâtiment, Sledge et son AK juste derrière lui. Hardpoint farfouilla dans ses poches et en sortit ses KnowSpheres. Le trio de petits globes noirs ne tarda pas à vrombir dans les airs autour de l'équipe, enregistrant le boulot selon la requête expresse de M. Johnson. Le FlySpy, agile et silencieux, fila le long du couloir qui leur faisait face tandis que l'équipe se précipitait à l'intérieur, quittant la bruine de Seattle et plaçant des murs et des portes entre eux et les équipes de sécurité à l'extérieur.

Le FlySpy avait pris la tête. Le minuscule drone d'Hardpoint progressait en bourdonnant au devant d'eux, s'assurant que les caméras de sécurité étaient bien là où elles étaient censées être ou qu'aucune équipe de la sécurité corpo habilitée à tuer n'était embusquée derrière chaque virage. Le nain se servait de sa main gauche pour piloter la petite machine, les doigts écartés, tordant et aplatissant sa main en tous sens, inclinant et pliant la paume de sa main afin d'orienter et de manœuvrer le drone espion, le céphaloware et l'électronique du câblage de contrôle le rendant extraordinairement sensible à ces simples commandes. Un des yeux du nain étant en train d'observer le monde à travers les capteurs optiques du drone et l'autre à demi fermé, Coydog le guidait à travers les couloirs et l'empêchait de se cogner contre son environnement.

Gentry était le plus lent d'entre eux, ici tout du moins. Chaque caméra identifiée par le FlySpy sur l'affichage tête haute de l'équipe (et visible de tous, hormis de Coydog, qui expliquait qu'elle n'arrêterait pas de perdre ses lunettes RA et ceci bien qu'Hardpoint ait insisté sur le fait qu'elle les cassait volontairement) tombait sous le coup de sa responsabilité. Sledge adressait à Gentry un petit coup de coude accompagné d'un grognement à chaque fois qu'il en repérait une afin de s'assurer que le geek était au jus. Et pour qu'il se magne.

Gentry tendit ses membres à travers la Matrice, ses lunettes RA brillantes d'un flux continu de données et de commandes de neutralisation de sécurité, s'infiltrant dans leurs nœuds un par un et convainquant chaque caméra de diffuser en boucle les images de la minute précédant le moment où ils entraient dans le cadre. Les talents de Gentry persuadèrent les caméras corporatistes de garder les yeux bien fermés pendant que l'équipe poursuivait son avancée discrète. Si le decker continuait sur sa lancée, Sledge savait que leur boulot serait bien plus facile.

La progression était lente et tendue. Le FlySpy avait pris la pointe et, du canon de sa robuste Kalachnikov, Sledge s'assurait que chaque couloir était désert. Hardpoint et Gentry venaient ensuite, bien qu'à moitié là, l'essentiel de leur attention happée par le pays des merveilles électroniques de la Matrice. Les trois KnowSpheres du nain tourbillonnaient autour de l'équipe, leur petit cerveau cybernétique enregistrant docilement la scène. Coydog

supervisait le tout, à l'écoute d'hypothétiques bruits de portes s'ouvrant et se fermant derrière eux, d'un martèlement de bottes de sécurité, du hurlement des alarmes. La progression était lente et tendue... Et prudente, également, mais Sledge les mènerait à leur objectif. Ils n'avaient pas vu âme qui vive. Ils s'infiltraient prudemment, se frayant un chemin ensemble à travers les couloirs sinueux et les cages d'escalier corporatistes d'Ares, taillant leur route de plus en plus profondément dans le ventre de la bête.

Et puis, tout à coup, ils y étaient : le terminal 501. Sledge mit un genou en terre et appuya son fusil contre une paroi de box, hochant la tête afin de signaler à Gentry de s'approcher. C'était l'heure du spectacle.

Sledge regarda Gentry s'installer dans ce fauteuil de spider corpo et ajuster quelques-uns des sous-systèmes de son cyberdeck bricolé. Il devait admettre que pirater le terminal d'un agent de sécurité matriciel afin d'entrer dans l'ensemble du système était un plan décent, en supposant que le decker y parviendrait. Gentry tira ensuite un long et mince câble d'un dévidoir fixé sur son brassard droit, le corps de son deck illégal, et tendit la main vers un port situé sur la station de travail du contre-hacker d'Ares.

Sledge pensa à souhaiter bonne chance au decker mais se ravisa.

Cela aurait pu être une erreur.



Hardpoint en savait plus sur ce que préparait le decker que Sledge ou Coydog. Le nain n'était pas un expert, pas un cow-boy de la console comme Gentry, mais il saisissait les bases de l'interfaçage illicite avec la Matrice. Il savait à quelle vitesse les choses se déroulaient en réalité virtuelle totale, à quel point chaque nanoseconde comptait et comment tout, de sa propre icône jusqu'aux contremesures d'intrusion qui la menaçaient, bougeait à la vitesse de la pensée. Gentry s'envolait en RV lorsqu'il le pouvait, mais Hardpoint préférait garder un pied dans le monde réel. C'était là la différence entre eux. L'humain aimait échapper totalement à la réalité au sein de la Matrice, alors que le nain préférait influencer le monde de la viande, et plutôt par l'entremise de drones que de ses propres mains lorsqu'il pouvait l'éviter.

Mais les vitesses étaient les mêmes. L'ivresse électronique. Les enjeux. Hardpoint savait, même si le samouraï mal dégrossi et la chamane urbaine n'en avaient aucune idée, à quelle vitesse les choses pouvaient mal tourner lors d'un duel électronique.

Lorsque les klaxons commencèrent à retentir et les lumières de sécurité à s'animer, il les entendit et les vit aussi bien grâce à ses propres yeux et oreilles que par les suites de senseurs audio et visuels installées dans quatre drones différents. Il n'avait pas fallu longtemps, mais Hardpoint ne s'était pas attendu à ce qu'il en soit autrement. Les choses allaient vite en RV. Parfois un peu trop vite.

Le nain observa à travers le système optique de son FlySpy tandis que Gentry s'agitait dans le fauteuil, tanguant de droite à gauche. Il rappela à lui son plus petit drone (la discrétion ne servait plus à rien désormais) et le rangea dans la sacoche blindée à sa ceinture. Il garda ses KnowSpheres en fonctionnement à fins d'enregistrement, l'une sur pilote automatique décrivant des cercles rapides autour de l'équipe, les deux autres s'éloignant à toute vitesse du groupe afin d'explorer les environs. Le decker se contracta à nouveau dans le grand fauteuil, son corps tendu et rigide, à mi-chemin entre la convulsion et le fait de prendre un coup de poing. Puis une nouvelle fois. Et encore une fois. Et encore...

« Y va mourir ? » Sledge ne quitta pas le viseur de son AK des yeux, imperturbable malgré l'alerte de sécurité.

« Par les esprits, j'espère que non. » Coydog se mordit la lèvre.

« J'en doute », dit Hardpoint, la moitié de son attention focalisée ailleurs. Il achemina via son céphaloware des commandes au Bulldog en attente : désactivation des mesures de sécurité, allumage du moteur et programmation d'un déplacement toutes roues dehors dans leur direction, en vue d'une évacuation rapide.

« Non », dit lui-même Gentry, tendant une main pour se débrancher. L'humain se leva et se passa le dos de l'autre main sous le nez afin d'essuyer un peu de sang.

« J'ai chopé le fichier avec les ongles. » Il secoua la tête, son équilibre encore quelque peu précaire. Hardpoint était toujours en train



d'observer à travers son drone. Gentry cligna des yeux et ses paupières lourdes dévoilèrent soudain de profondes ecchymoses. Gentry flatta son commlink principal, à présent lourd de données volées, un gracieux Transys Avalon qui reposait sur sa hanche, non loin de son Colt.

« J'ai failli me faire refroidir mais, mon bébé et moi, on s'est arrangés pour faire le boulot. »

Les contremesures d'intrusion (les CI) étaient capables de réduire une icône matricielle en miettes en l'espace de quelques nanosecondes. Certaines CI, les plus noires des plus noires, étaient à même d'en faire autant avec le cerveau et le corps d'un decker par le biais de boucles de biofeedback programmées sur mesure. À en juger par l'état de Gentry, les fichiers avaient été plus lourdement protégés que M. Johnson ne l'avait annoncé.

Hardpoint commença à recevoir des informations fraîches depuis ses KnowSpheres parties en reconnaissance, son fidèle céphaloware MCT lui affichant plusieurs flux de données à la fois, en superposition.

« Des comités de bienvenue arrivent. À l'ouest, trois étages plus bas », dit-il d'une voix monocorde, neutre. Il enregistra et signala tout à la fois, informant les autres sur les équipes de sécurité en approche, son céphaloware lui montrant en temps réel des gardes de sécurité vêtus de noir, caparaçonnés de la tête aux pieds, anonymes sous leurs casques laqués. Au milieu d'eux se dressait une silhouette plus haute et plus large : celle d'un troll colossal, trop gros pour tenir même dans l'armure de sécurité intégrale que portaient les autres.

« Et à l'est, un étage plus bas. » Un deuxième groupe gravissait l'escalier opposé au pas de course, afin de les prendre au piège. Une femme pâle vêtue d'un costume sombre conduisait une poignée de gardes lourdement cuirassés. Derrière eux, Hardpoint reconnut des drones de combat : des Duelists, les drones bipèdes expérimentaux qu'Ares fabriquait dans ce complexe même.

Gentry et Sledge pouvaient voir le problème via le flux vidéo partagé de l'équipe. Avant que la KnowSphere ne puisse obtenir un meilleur angle, la femme leva la main et chuchota un mot. Un éclair éblouissant enveloppa le petit drone espion d'Hardpoint et de la neige envahit la fenêtre d'affichage.

Sledge ne parla pas et se contenta de conduire l'équipe le long du couloir gauche, d'où ils auraient une meilleure chance d'atteindre les étages supérieurs sans entrave. Il ouvrit la porte d'un coup d'épaule et jeta une paire de sphères métalliques en bas de la cage d'escalier d'un mouvement fluide avant de mettre un genou à terre. Gentry fit grimper précipitamment l'escalier au reste du groupe. La large carrure d'ork de Sledge bloqua le champ de vision de la KnowSphere indiscrette d'Hardpoint et l'empêcha d'être en mesure de suivre la trajectoire des grenades rebondissant sur les marches, mais l'explosion qui s'ensuivit fut indéniablement impressionnante. Les oreilles d'Hardpoint résonnèrent suite aux détonations jumelles, mais il put entendre les lamentations des gardes blessés à travers les capteurs audio intégrés dans ses drones. Sledge n'avait pas bougé. Il se contentait d'attendre là, son AK épaulé.

L'un des drones d'Hardpoint observa Gentry ouvrir la porte d'accès au toit d'un coup de pied. L'autre flottait au-dessus de Sledge, un peu derrière lui. Hardpoint et Coydog se ruèrent sur le toit à la suite du decker et y posèrent le pied à l'instant même où le AK de Sledge commençait à aboyer et à remplir la cage d'escalier derrière eux de leurs de départ et de balles rapides. Le premier garde en armure lourde à récupérer du souffle causé par les grenades et à apparaître en titubant reçut une rafale pour sa peine et dégringola les marches à la renverse. Puis vint le tour d'un deuxième et d'un troisième garde, et Sledge grilla le reste de son chargeur à les repousser hors de vue.

Tout en observant le troll de sécurité d'Ares apparaître d'un pas lourd dans son champ de vision, l'attention d'Hardpoint papillonna de drone en drone, par bribes. D'un mouvement circulaire, le troll leva une arme énorme et, en réponse, Sledge et la KnowSphere du nain se précipitèrent tous deux hors de sa ligne de tir. Lorsque le canon d'assaut Panther rugit comme le tonnerre, Hardpoint sentit le coup de feu partir depuis le toit, même à deux étages de distance, et l'arme expédia un obus qui laissa un trou de la taille du poing dans le mur à l'endroit où Sledge s'était trouvé une seconde plus tôt encore. Le drone d'Hardpoint vrombit bruyamment dans les airs en tentant de suivre l'ork incroyablement rapide qui gravissait

les marches à toutes jambes afin de rattraper le reste de l'équipe. Lorsque la porte de sécurité s'ouvrit et que la deuxième équipe Ares fit irruption dans la cage d'escalier, l'équipement audio du drone capta le son de deux sphères métalliques rebondissant derrière l'ork.

Le nain réprima un petit sourire en entendant ces deux nouvelles grenades exploser, mais l'imposant troll et son canon d'assaut l'inquiétaient. Les gens d'Ares étaient si soucieux de garantir la sécurité du complexe qu'ils étaient prêts à y creuser d'énormes trous afin d'essayer d'arrêter quelques shadowrunners. C'était la sécurité qui comptait pour eux ici, pas les détails pratiques, et cela les rendait imprévisibles. Il était dangereux de se lancer dans des échanges de tirs avec des gens imprévisibles.

Hardpoint pesta en sourdine, faisant claquer sa langue contre ses dents, et secoua la tête, envoyant une nouvelle série de commandes mentales. La seule façon de combattre le feu...



Coydog ne savait toujours pas exactement pourquoi les choses avaient aussi mal tourné, aussi vite. À un moment donné, Gentry faisait son truc dans la Matrice et, l'instant d'après, leur nuit entière partait en sucette : des sirènes de partout, des éclairages d'urgence baignant la totalité du bâtiment d'une lumière rouge, et Hardpoint et Sledge montant l'escalier quatre à quatre, devant d'un demi-poil des sbires de sécurité déboulant à toute berzingue.

L'équipe traversa le toit à toute vitesse en direction de l'immeuble le plus proche. Au moment où les runners commencèrent à passer d'un bâtiment à l'autre, l'équipe de sécurité Ares fit voler en éclats la cage d'escalier derrière eux. Leurs effectifs étaient réduits d'environ la moitié et certains des survivants arboraient une armure griffée et balafrée par les explosifs de Sledge. Le troll dominait le reste du groupe de la tête et des épaules. La mince femme pâle dans son costume sombre pointa le doigt et ils épaulèrent leurs armes. Des faisceaux de viseurs laser prirent vie en tremblotant sous le canon de leurs fusils d'assaut et des coups de feu retentirent.

Aussi vif qu'un coursier, Gentry franchit le vide entre les bâtiments d'un bond et tira quelques coups de son gros Colt derrière lui, à l'aveuglette. Sledge sprinta afin de mettre un conduit de ventilation entre lui et les gardes, avec une rapidité toute électronique, et se retourna pour décharger un deuxième chargeur de son AK. Coydog rengaina prudemment son Browning et bondit par-dessus le précipice, lesté comme une biche. Hardpoint demeura là où il était, laissant son petit Ingram trapu pendre sur son flanc, et se contenta de lever les bras et de sourire. Ses renforts étaient arrivés.

Une salve de grenades tomba sur le toit, tirées l'une après l'autre par un trio de drones aux airs d'hélicoptères miniatures volant au-dessus d'eux à basse altitude. Une seconde avant que les agissements de l'équipe ne soient couverts par une épaisse fumée et qu'une nouvelle vague d'explosions ne disperse l'équipe de sécurité, Coydog reconnut les Roto-Drones MCT-Nissan d'Hardpoint. Le nain ricana en détaillant sur ses petites jambes afin de les rejoindre sur le nouveau toit. L'AK de Sledge fit feu, encore et encore, et fut bientôt rejoint par les armes automatiques montées sur chacun des drones de soutien d'Hardpoint. Coydog se baissa brusquement afin d'esquiver l'une des petites KnowSpheres fusant dans sa direction. Cette dernière se retourna pour enregistrer la fusillade, ses cousins plus imposants échangeant des tirs avec l'équipe de sécurité Ares. Entre les nuages de fumée thermique dérivant avec le vent et la protection apportée par l'esprit bienveillant qu'elle avait invoqué, les forces de sécurité avaient du mal à maintenir Coydog et ses amis en ligne de mire, mais la mobilité des drones et leur blindage étaient leurs seuls véritables moyens de défense.

Elle entendit l'AK de Sledge cracher une longue rafale saccadée et vit le troll d'Ares chanceler, mais pas tomber. Du coin de l'œil, elle repéra Gentry en train de donner des coups de pied dans la porte qui leur permettrait de se soustraire au combat et, partout ailleurs où elle regardait, elle ne voyait que fumée et leurs de départ, drones plongeant en piqué et gardes de sécurité vêtus de noir. Elle jeta un sort simple, la main tendue, et fit trébucher et chanceler un sbire d'Ares, subitement épuisé. Mais elle ne parvint pas à l'envoyer au sol. Elle entendit Coyote aboyer un rire devant son échec et fronça les sourcils, rassemblant une nouvelle



vague de mana. La brute en armure noire se retourna pour ouvrir le feu sur elle, criant sans aucun doute dans son casque, mais il flancha brusquement et s'effondra face contre terre.

Coydog sourit et commençait à se féliciter à haute voix d'un ton satisfaisant, sans s'adresser à personne en particulier, lorsqu'en face d'elle, la femme accompagnant les gardes de sécurité leva les bras. D'une voix qui égratigna l'âme de Coydog, cette dernière entonna une psalmodie et une lueur d'un bleu maladif couvrit le toit. L'elfe passa sur le plan astral afin d'avoir une meilleure idée de ce que faisait l'autre magicienne et son sang se glaça. L'esprit en cours d'invocation était effrayant, mais la masse de drones qui émergea de la cage d'escalier, noire, sans vie et ne diffusant aucune aura, était tout aussi perturbante.

« Oh, par le Grand esprit », dit l'elfe dans un souffle, lorsque la vague d'anthropodrones modèle Duelist conduisit une nouvelle charge sur le toit. Ses sorts mana ne serviraient à rien contre ces automates sans âme. Elle cligna des yeux, ramenant son sens de la vue vers le plan matériel et tira son gros Browning de son holster, comme s'il allait lui être d'une quelconque utilité.

Sledge sortit de nulle part, son robuste AK disparu, une épée émettant une lueur bleue dans une main et la masse d'une grosse arme de poing Ares regimbant dans l'autre, crachant la mort. Il fonça vers le drone de pointe et le percuta, épaula contre épaula. Elle ne parvint plus ensuite à distinguer clairement ses agissements, les mouvements de l'ork s'accéléraient pour ne laisser la place qu'à un effet de flou. Une nouvelle salve de grenades fumigènes tomba sur le toit et tout ce qu'elle put voir de lui furent la lame faiblement luisante et l'épisodique lueur de départ d'un tir à bout portant. Coydog n'aurait quoi qu'il en soit probablement pas pu discerner ses mouvements avec clarté, même sans la fumée, tant le grand ork se déplaçait vite. Des morceaux de drone de sécu modèle Duelist commencèrent à voler en tous sens depuis le cœur du nuage de fumée.

La distraction avait toutefois fonctionné. Les drones avaient fait leur travail et la magicienne de sécurité d'Ares retourna se mettre à couvert, son œuvre accomplie. L'air fut traversé par un éclair de lumière trop vive et un faible bourdonnement s'éleva. Au fond de la tête de Coydog, Coyote jappa et aboya sa colère en retour. L'elfe leva les yeux pour trouver un esprit insecte corrompu, tout en mandibules et en pattes frétilantes tendues vers l'avant. Elle sentit la bile affluer dans sa gorge.

Le pire était que, du fait d'une porte verrouillée et d'une différence de sept étages avec le sol, ils ne pouvaient même pas s'enfuir.

✘

La fumée emplissait l'air, transpercée par les lignes cramoisies, dansantes et extraordinairement droites, des faisceaux laser. Des lumières clignotaient comme des strobos tout autour de lui, révélant à Gentry des images fixes de corps se heurtant violemment, de muscles tendus dans l'effort, de chrome tranchant nettement sur le cuir noir élimé. Tout autant qu'il l'entendit, il ressentit de manière viscérale le bourdonnement saccadé de percussions au volume bien trop élevé, le faisant trembler au plus profond de lui-même. Il ignora tout cela et se concentra sur le flux RA acheminé directement à son cerveau par son matos haut de gamme et ses implants personnalisés.

Ils avaient besoin de lui pour ouvrir la porte. L'équipe comptait sur lui pour se replonger dans la Matrice, pour faire en sorte que cette unique porte s'ouvre et leur sauve la vie à tous.

Gentry ignora les éclairs saccadés vomis par la gueule des armes des drones d'Hardpoint fondant depuis les airs ou par celle des Ares Alpha épaulés par la piétaille corporatiste. Toutes crachaient cartouche après cartouche. Il mit de côté les jurons et les grognements dus à l'effort venus de l'endroit où Sledge était en train, à lui seul, de démanteler une demi-douzaine de drones spécialement construits pour le combat. Il ne broncha pas lorsque le canon d'assaut du troll d'Ares tira un obus suffisamment près pour faire vibrer dans sa course le rebord de sa veste blindée, pas plus qu'il ne se retourna pour contempler, dans un moment d'horreur abjecte, le cauchemar griffu et caquetant dominant Coydog de toute sa taille.

Il se connecta à son deck. Il était plus que capable de tenir sa place lors d'un conflit physique et possédait quelques subtiles augmentations

de combat pour appuyer ses prétentions mais, plus que cela, plus que tout en fait, c'était sa maîtrise du deck qui le définissait, c'était ça son truc. Son esprit parcourut programme après programme, sous-programme après sous-programme, pensa aux protocoles de sécurité et aux pratiques de confinement, pensa à tout ce que l'ordinateur était capable de faire afin de pouvoir l'anticiper, le contrer. Il connaissait son électronique en profondeur, littéralement sur le bout des doigts, et tout ce qu'il avait à faire, la seule chose qu'il avait à faire au monde en cet instant, c'était de battre ce maglock et le système de sécurité câblé qui le soutenait. Son p-hack-tage Renraku hurlait sans fil au fond de son esprit et tournait à plein régime, les circuits de sauvegarde en train d'être arrêtés et la puissance de traitement des processeurs secondaires redistribuée. Des balles volèrent et firent sauter des éclats de peinture sur le mur situé juste à côté de lui. Irrité, Gentry se borna à décocher un tir en réponse, sans regarder.

Une fenêtre pop-up parmi d'autres, avec lesquelles les coprocesseurs implantés dans la tête de Gentry et ses lunettes connectées haut de gamme jonglaient toutes à la fois, lui montra ce qu'il était en train de manquer à travers la caméra du smartlink de son arme. Hardpoint alternait entre pilotage et acclamations surexcitées, ses Roto-drones mitraillant l'imposant troll d'Ares et esquivant des obus de canon d'assaut en réponse à ses mouvements convulsifs et rapides. Sledge démembra le dernier drone et fit feu sur l'épave à bout portant pour en extraire son épée de tridéo tape-à-l'œil, avant de chanceler lorsqu'une rafale ennemie mordit dans son gilet pare-balles.

L'esprit terrifiant se dressa, menaçant, au-dessus d'eux, prêt à frapper. Coydog leva les mains et psalmodia quelque chose dans une langue que Gentry ne connaissait pas.

« Je suis désolée. » L'intra-auriculaire de Gentry avait capté la voix de l'elfe et maintenu son signal face à toute la cacophonie de fond afin de restituer les excuses qu'elle venait de murmurer au vide.

Il y eut un coup de tonnerre et un éclair à la brillance sorcière. L'esprit ennemi, assailli par Coydog sur un plan et par son esprit sur un autre, hurla de douleur et tomba en miettes. Un cyclone resta suspendu dans les airs durant une demi-seconde, empalé sur les griffes de l'insecte éphémère avant de disparaître lui aussi.

Au même instant, Gentry adressa trente-sept commandes d'ouverture et de désengagement différentes aux verrous de la porte et l'une d'elles réussit finalement à passer. Coydog tangua et s'effondra, mince et fragile comme une elfe, ayant donné presque tout ce qu'elle avait en elle pour désintégrer l'esprit. Sledge, couvert à parts égales de sang et d'huile de machine, plongea pour la rattraper avant qu'elle ne heurte le sol et la transporta vers la sécurité de la porte, balançant au passage un coup de pied afin d'envoyer vers Gentry le pistolet qu'elle avait laissé choir.

Le FlySpy d'Hardpoint se faufila en premier par la porte que Gentry venait tout juste d'ouvrir et des indications et des schémas de construction commencèrent à défilier sur le réseau de l'équipe. Ils avaient enfin leur route de sortie.

« Direct vers le bas, le Bulldog est devant », dit le nain dans un cri de joie, levant le pouce en signe de victoire. Lorsqu'il commença à descendre les marches, son unique KnowSphere restante (l'autre gisant en miettes, victime d'une balle perdue) plana doucement au dessus de son épaula. Portant à moitié Coydog, Sledge fut le suivant, rudoyant sans ménagement Gentry d'un coup d'épaula afin de passer devant lui. L'espace d'une demi-seconde, il lui adressa toutefois un signe de la tête, là, dans l'encadrement de la porte.

Gentry couvrit leur fuite, son Colt dans une main et le Browning de Coydog dans une autre, tandis que les Roto-drones restants se séparaient et décrivait de larges cercles au-dessus du toit, faisant toujours feu, attirant l'attention des gardes de sécurité corpo. Une nouvelle salve de grenades fumigènes rendit le saut entre les bâtiments risqué et Gentry sut qu'ils auraient fichu le camp avant que les troupes d'Ares ne les rattrapent.

Il avait les données. Hardpoint avait la vidéo. Aucun d'entre eux n'était mort. Et d'une manière ou d'une autre, Johnson profiterait de tout cela. Ce n'était qu'une nouvelle nuit, qu'un nouveau chèque, mais c'était bien plus qu'un nouveau run. ✘



INTRODUCTION

DYSTOPIE FUTURISTE

Bienvenue dans *Shadowrun*, Cinquième édition. Bienvenue dans la rue. Si vous êtes là, c'est que vous pensez avoir la trempe d'un shadowrunner. Et si c'est le cas, alors nous voulons vous aider à le devenir. Mais ce qu'il vous faut comprendre, c'est que tout le monde n'est pas taillé pour ça. Alors on va vous faire passer un petit entretien préalable, histoire d'être sûrs que vous êtes prêt à rejoindre les Ombres. Répondez vite, il n'y a pas de place pour les mous ici.

Vous avez de l'imagination ? Votre propre arme ? Si vous êtes dans une ruelle sombre, que la terre se met à trembler sous vos pieds et qu'un être sorti du sol se matérialise et fait mine de vous attaquer, vous êtes prêt à mettre la pâtée à ce truc, quel qu'il soit ?

Si la situation se retourne d'un coup au beau milieu d'une mission, que vous vous retrouvez débordé par des gardes de sécurité qui n'étaient pas censés être là, et que les bastos, les drones et la foudre magique vous tombent dessus, vous saurez garder votre sang-froid ?

Vous êtes prêt à remplacer votre chair et votre sang par de l'acier et du chrome ?

Vous prendriez le risque de vous ruiner l'esprit pour saisir un peu de l'énergie magique qui coule en toute chose ?

Vous seriez capable de vous plonger intégralement dans la Matrice pour être plus rapide qu'un autre, même si le biofeedback risque au passage de vous cuire le cerveau ?

Êtes-vous prêt à payer le prix pour être le meilleur ?

Oubliez le reste de l'entretien, cette dernière question est la seule qui compte. Si vous avez les tripes et la volonté, vous êtes prêt pour la rue. De nombreux jobs n'attendent que vous. Des projets de recherches top secret doivent être volés dans un labo de R&D jalousement gardé. Un gang veut faire disparaître un chef rival. Un cadre important doit être protégé d'une bande de voyous qui veut lui piquer son cash ou l'enlever pour exiger une rançon. Des artefacts cachés doivent être récupérés dans une zone toxique. Et si c'est votre tasse de thé, vous trouverez toujours des gens prêts à vous payer en espèces pour liquider quelqu'un.

Je ne vais pas vous mentir : ça ne va pas être facile. Le Système prend un million de formes différentes, et toutes s'emploient à vous garder la tête sous l'eau. Le crime organisé veut votre sang, les corporations veulent votre âme. Les flics et le gouvernement, évidemment, veulent juste vous mettre à l'ombre, loin des yeux et loin du cœur. Que vous finissiez en taule ou au cimetière, ça fera leur affaire.

Laissez-les venir. Vous n'avez pas choisi de devenir shadowrunner pour éviter les emmerdes. Vous l'avez fait pour garder le contrôle de votre vie, pour ne pas avoir à vous vendre à qui que ce soit. Alors allez-y. Vous en êtes capable. Vous avez de quoi être plus qu'un simple criminel de caniveau, ou qu'un shadowrunner lambda. Vous êtes prêt à devenir une légende.

C'est parti.

ARGOT DES OMBRES

Dans la rue, parlez comme un pro avec ce petit guide pratique.

baro *adj.* trop élaboré ou détaillé à l'excès ; abréviation argotique de « baroque »

bouffeur de pissenlits *n.m.* (péjoratif) elfe

braille *n.m.* créditube ou autre forme d'identification susceptible de déclencher des alarmes lors de son utilisation

câblé *adj.* équipé de cyberware, en particulier de réflexes améliorés

choc d'éjection *n.m.* contrecoup douloureux de l'éjection de la Matrice en pleine immersion sensorielle

chrome *n.m.* cyberware, particulièrement les améliorations ostensibles

comm, ou **link** *n.m.* commlink – appareil universel offrant téléphone, ordinateur portable, lecteur de musique, console de jeu et plus encore

conurb *n.m.* abréviation de « conurbation » ; métroplexe (voir « plexe »)

corpo *n.f.* **corporation** *adj.* corporatiste, corpo

deck *n.m.* cyberdeck





אברהם אבינו
 מלך המלכות
 מלך המלכות
 מלך המלכות
 מלך המלכות

decker [déké] *v.* utiliser un cyberdeck, généralement illégalement
decker [dékeur] *n.m.* utilisateur de cyberdeck
déjacker (se) *v.* se débrancher
éjecter (se faire) *v.* (se faire) déconnecter involontairement et brutalement de la Matrice
encuvé *n.m.* personne très largement cybernétisée, référence au processus au cours duquel le patient doit être immergé dans un fluide nutritif
esclave corpo *n.m.* employé corpo de base ; synonyme : drone corpo.
eugéno *n.m.* argot ork pour désigner un humain « normal »
farfa *n.m.* (péjoratif) elfe ou poseur elfe ; issu de « farfadet »
flasqueux *n.m.* (péjoratif) nain, elfe ou humain ; terme généralement employé par les orks et les trolls
glace *n.f.* contre-mesures d'intrusion (CI) ; Issu de l'anglais « IC » ou « ice »
go-gang *n.m.* gang motorisé
gratte-clavier *n.m.* decker corporatiste ou autre employé chargé de traiter des données
hacker *n.m.* personne interagissant illégalement avec la Matrice, soit par l'intermédiaire d'un cyberdeck (« decker »), soit par le pouvoir de son esprit (« technomancien »)
hoi *excl.* (néerlandais) forme de salutation familière, équivalent de « hello »
jacker (se) [se djacké] *v.* se brancher à la Matrice ou à un appareil par l'intermédiaire d'un jack
kobun *n.m.* (japonais) lieutenant yakuza
liquidation *n.f.* assassinat, meurtre
M. Johnson *n.m.* employeur ou agent corporatiste, quel que soit son origine (terme international)
mage corpo *n.m.* magicien (généralement un mage) employé par une corporation
merco *n.m.* mercenaire
mojo *n.m.* (caraïbe) magie ou sort
monnaie corpo *n.* devise distincte du nuyen, généralement émise par une mégacorporation
nutrisoja *n.m.* produit alimentaire bon marché à base de soja

nuyen *n.m.* devise mondiale standard
omae *n.m.* (japonais) ami ; peut avoir un sens ironique
ordinaire *n.m.* (péjoratif) non-magicien *adj.* non-magique
oyabun *n.m.* (japonais) chef yakuza
phaco *n.m.* (péjoratif) ork ou troll
pion *n.m.* (péjoratif) agent de police de Knight Errant
plexe *n.m.* complexe métropolitain, abréviation de « métroplexe »
pucé *adj.* désigne un sens, une compétence, des réflexes, des muscles, etc. augmentés par le cyberware
puceux *n.m.* accro aux puces simsens
samouraï (sam) *n.m.* (japonais) mercenaire ou muscles à louer ; suggère un code d'honneur ou une bonne réputation
sarariman *n.m.* (japonais) employé corpo ; issu d'une mauvaise prononciation japonaise de « salaryman »
simsens *n.m.* programme ou enregistrement qui permet au spectateur de vivre ce que les participants originaux ressentent
SIN *n.m.* System Identification Number (numéro d'identification système) ; numéro d'identification assigné à chaque personne dans la société
SINless *adj.* dépourvu de SIN *n.m.* personne dépourvue de SIN
SINner *n.m.* personne pourvue d'un SIN ; personne honnête
so ka (japonais) « je comprends », « compris »
sorcier *n.m.* magicien, généralement mage
soykaf *n.m.* ersatz de substitut de café à base de soja
Star (la) *n.f.* police ; à l'origine, référence spécifique à la Lone Star
tarle *n.f.* (péjoratif) elfe
tridéo *n.f.* successeur tridimensionnel de la vidéo ; abréviation : « trid »
trog *n.m.* (péjoratif) ork ou troll ; issu de « troglodyte »
viande *n.f.* corps physique ; propre au monde physique ; organes récupérés pour la vente
yak *n.m.* (japonais) yakuza ; membre d'un clan yakuza, ou le clan lui-même
zaibatsu *n.m.* (japonais) mégacorporation





UN COMBAT DIFFICILE

Ça craignait à mort.

Les autres étaient éparpillés et l'un d'eux était un traître. Et il était loin d'avoir été payé ce qu'il pensait toucher.

Whippet ressentait une vive douleur à chaque fois qu'il prenait une inspiration. Il avait le tournis, zigzagant à travers les rues d'un pas mal assuré. Son Street Sweeper reposait sur son épaule car il avait besoin d'une indication visuelle signalant aux gens qu'il ne fallait pas le faire chier. Il en avait besoin car rien d'autre à son sujet ne parvenait à indiquer cela pour le moment. Sa démarche était erratique. Son regard était rivé sur la rue de plastobéton plutôt que sur les passants, les défiant et les forçant à baisser les yeux.

Et la nuit avait si bien commencé.

✘

« Je vais me payer deux mois de loyer, m'acheter une vingtaine de sachets de chips et une vingtaine de boîtes de guacamole, et puis je vais m'asseoir et regarder la tridéo de chaque match de combat urbain joué entre 71 et 74. »

Il remarqua le regard que Crawdad lui adressait, mais il s'en fichait. Il était quasiment couché dans le siège passager de la vieille voiture de sport et se sentait bien. Et ce même si la voiture était garée dans une ruelle sombre, à l'arrêt.

« C'est bien de viser haut, gamin », dit Crawdad. Il s'obstinait à mâcher ce truc qu'il était toujours en train de mâchouiller. Whippet pensait qu'il s'agissait de graines de tournesol trempées dans du goudron. Du moins, c'était comme ça que ça sentait.

« Ouais ben, c'est pas le seul truc que je vais faire avec l'argent », dit Whippet. « Juste le premier. Je me sens un peu lessivé après tout ça, tu vois ? »

Crawdad grogna, un son pour lequel sa mâchoire garnie de défenses paraissait particulièrement bien adaptée.

« J'aurais juste préféré avoir ma bécane là-bas, à Puyallup », dit Whippet. « Toute cette marche, c'était pas marrant. J'ai cru que le nain avec la chaîne allait m'arracher les doigts. Bon Dieu, ce qu'il était fort ! Je crois qu'il a lancé Street Rash d'un seul bras ! »

— Mmh-mmh. » L'ork ne paraissait pas d'humeur propice à la reminiscence. Soudain, répondant à un signal invisible pour Whippet, il démarra la voiture. Le moteur prit vie avec un bruit sec.

« C'est l'heure », dit-il. La voiture avança.

Whippet croisa les mains derrière la tête. Enfin. L'heure de se faire payer.

✘

Il avait délibérément choisi un chemin de retour qui lui ferait traverser des rues désertes et des zones industrielles. Il ne voulait pas tomber sur quelqu'un qu'il connaissait. Il ne voulait croiser personne. Si personne ne le regardait, il pouvait avoir l'air aussi pitoyable qu'il le voulait : il pouvait marcher lentement, il pouvait boiter, il pouvait s'appuyer contre un mur et s'offrir une pause. Il pouvait se permettre de faire preuve de faiblesse.

C'est alors, au détour d'un virage, qu'il repéra la queue. Une vingtaine de personnes se trouvait là, la file tournant ensuite au coin de la rue. Il ne savait pas jusqu'où elle s'étendait au-delà. Les gens se tenaient près d'un bâtiment gris indéfinissable, l'air un peu tendu, un peu inquiet et un peu impatient. Très peu à vrai dire. Ils étaient tirés à quatre épingles. Whippet pouvait affirmer qu'il s'agissait d'une queue de zombies corpo. Il ne savait pas ce qu'ils faisaient





PAR JASON M. HARDY

ici mais, ce qu'il savait, c'était qu'avoir l'air faible devant eux ne le ferait pas trop. Il soupira, bomba le torse, ignora la douleur dans sa jambe et ses côtes, et marcha aussi doucement qu'il le pouvait. Il vit quelques-uns des zombies corpo lorgner sur son fusil. Il leur adressa un rapide signe de tête.

✱

Jusqu'ici, tout était allé comme sur des roulettes. Ils avaient trouvé le bon parking inoccupé. M. Johnson était là. Le reste de l'équipe était là. Crawdad avait tiré le bidule de son coffre, M. Johnson l'avait inspecté et s'était déclaré satisfait. L'heure était venue. L'heure de verser de l'argent sur le compte de Whippet. Sur les comptes des autres aussi mais cela, il s'en foutait. Au prix d'un grand effort de volonté, il se retint de se frotter les mains par anticipation.

C'est alors que les phares s'allumèrent. Deux phares, déversant des torrents de lumière aveuglante, de l'autre côté du parking. La voiture était restée remarquablement silencieuse dans l'obscurité.

M. Johnson se retourna brusquement, une expression de colère sur son visage de beau gosse. L'air autour de Snipe laissa entendre un bruissement, signifiant qu'il s'était servi de son mojo magique pour faire tel ou tel truc, mais Whippet n'aurait su dire quoi. Les doigts d'Ozma se déplacèrent çà et là, positionnant ses drones. Comment avait-elle manqué l'approche de la voiture ? Ils lui demanderaient des comptes à ce sujet plus tard.

Whippet s'apprêta à se saisir de son Street Sweeper, pour trouver la main de Crawdad sur son poignet.

« Doucement », dit-il. « S'y voulaient tirer, on serait déjà morts. Reste tranquille. »

Une portière du véhicule s'ouvrit, côté passager, et un troll sortit de la voiture en dépliant tranquillement ses membres. Il se dirigea vers Whippet et les autres. Ses jambes bougeaient lentement mais ses foulées couvraient tellement de terrain qu'il se mouvait à un rythme décent.

M. Johnson se tourna vers Crawdad. « Espèce d'idiot ! Vous avez été suivi ! »

Crawdad hocha négativement la tête. Une fois. « Je vous l'ai dit, je me fais jamais suivre. »

— Alors, qui les a rencardés ? Comment m'ont-ils trouvé ? »

Crawdad inclina la tête. « Vous savez qui ils sont ? »

M. Johnson fronça les sourcils mais ne répondit pas. Il enfonça la main dans sa veste et en sortit un Ruger Super Warhawk, un revolver remarquablement gros, qu'il maintint négligemment contre lui tandis que le troll approchait.

Le troll s'arrêta à une vingtaine de mètres de M. Johnson. Il était vêtu d'un costume et d'une cravate de soie noire qui reflétaient le peu de lumière environnante. Avec les phares derrière lui, il n'était guère plus qu'une silhouette, aussi les autres détails étaient difficiles à discerner. « Vous jouez un jeu dangereux, Kirby », dit-il.

Whippet haussa un sourcil et regarda les autres membres de l'équipe, mais aucun d'eux ne parut se soucier grandement du fait qu'ils venaient d'apprendre le vrai nom de M. Johnson.

« Rien de tout cela ne vous concerne », déclara M. Johnson. « Rien du tout. »

— Il manque du matériel au bureau », dit le troll. « C'est précisément cela qui me concerne. »



– Rien ne manque », répondit M. Johnson, tenant à la main le paquet que Crawdad venait juste de lui donner. « Tout est ici, sous la tutelle d'un employé de la compagnie. »

Le troll soupira. « Ce paquet n'a rien à faire sous la tutelle d'un employé de la compagnie errant au milieu des Barrens. Sa place est au bureau. Et il vient tout juste de se retrouver sous votre garde après être passé par les mains de ces runners. » D'un signe de la main, il coupa M. Johnson avant que ce dernier ne puisse en dire plus. « Non, le temps des pourparlers est passé. Vous venez avec nous. »

M. Johnson parut prêt à crier quelque parole frondeuse, mais sa mâchoire se serra et aucun son n'en sortit. Sa jambe droite avançait brusquement d'un pas, d'une démarche hésitante, comme si quelque chose la tirait vers l'avant.

« Quelqu'un est en train de le contrôler », déclara Snipe sur le canal privé de l'équipe.

« Sans déconner », dit Whippet. « Si on bouge pas, ils vont embarquer M. Johnson, les bonbons et l'unique chance qu'on a d'être payés ».

Crawdad n'hésita pas. Il leva ses deux Predators et les braqua sur le troll.

« Vous pouvez pas encore l'emmener », dit-il. « Ce mec nous doit de l'argent.

– Pourquoi diable m'en soucierai-je ? »

Crawdad haussa les épaules et commença à baisser ses armes. Il en releva alors brusquement une et tira. Une balle toucha M. Johnson à la jambe, le laissant à se tordre de douleur sur le béton fissuré.

✖

Whippet passa le coin et vit la ligne de gens s'étendre vers l'avant. Le bâtiment gris arborait un panneau plutôt évident qui disait : « Salon de l'emploi ».

Bon Dieu, pensa-t-il. Ces gens-là étaient pires que des zombies corpo, c'était des aspirants zombies corpo. Au chômage et à la recherche de toute miette, même infime, que la corpo organisant l'embauche était disposée à leur lâcher.

Approchant du début de la queue, il remarqua un type vêtu d'un manteau fatigué assis sur le trottoir, en train de se livrer à la mendicité. *Demander la charité aux chômeurs*, pensa-t-il. *Joli coup*. Un nain à la barbe noire se tenait à côté de lui, la main sur son épaule, à le consoler. Whippet pouvait entendre des bribes de leur conversation.

« Les choses ne peuvent pas rester éternellement au plus bas, pas vrai ? », disait le nain. « Le fait que quelqu'un embauche est un bon signe. Ils vont embaucher des gens et ces gens vont dépenser de l'argent, ce qui conduira à l'embauche de quelqu'un d'autre, et ainsi de suite.

– J'ai rapporté vingt-cinq millions de nuyens à Ares », dit le mendiant.

Cette déclaration fit fermer son bec au nain et faillit presque faire s'arrêter net Whippet. Il continua à avancer, lentement, afin de s'assurer de pouvoir entendre ce que le type dirait ensuite.

« Vingt ans dans l'assemblage. Ares aime à parler de ses crosses faites main et j'étais l'un des gars qui s'occupaient du fait main sur le Predator. C'était l'un de ces domaines où le gain en matière de relations publiques l'emportait sur les économies liées à la mécanisation du travail, vous voyez ? De plus, j'aime à penser que j'apportais à ce boulot une compétence qu'une machine ne pouvait pas reproduire.

« J'ai bossé 70 heures par semaine sur ce job. Après cinq ans, j'ai eu deux jours de vacances par an. Avec le temps, à la fin, j'ai eu toute une semaine de vacances. Je pouvais faire dix armes à l'heure, ce qui voulait dire environ sept cents en une semaine, soit plus de 3 500 armes par an. Vendez-les à 350 nuyens le bout et ça fait à peu près un million et un quart à l'année. Sur vingt ans de métier, on obtient environ vingt-cinq millions. Et durant tout ce temps, ils m'ont payé moins d'un demi-million au total.

« Ils m'ont délogé juste avant le vingtième anniversaire de mon embauche. Sans tortiller du cul. J'ai pas vu la queue d'un appel personnel, ni d'une visite d'un superviseur. Rien qu'un ORA m'informant de mon licenciement surgissant devant moi. J'ai entendu dire qu'ils l'avaient programmé le jour où ils m'ont embauché. Ils savent, vous voyez. Ils savent à quel moment l'équilibre se fait sentir, quand il devient moins cher d'embaucher quelqu'un de plus jeune et de moins expérimenté, sans se préoccuper des coûts de rotation et de ce que l'on perd du fait de travailleurs inexpérimentés. C'était ça qui les intéressait, c'est pour ça qu'ils m'ont viré. »

Il se fendit d'un sourire exceptionnellement fatigué. « Alors, vous voyez, les corpos ne cherchent pas à distribuer quoi que ce soit. Plus d'argent dépensé, c'est plus d'argent qu'ils vont garder. »

Whippet faillit se diriger vers l'homme pour discuter des moyens par lesquels les corpos se jouaient des gens. Au lieu de cela, il continua à marcher.

✖

Le troll regarda M. Johnson se tortiller sur le sol.

« Voilà qui semble inutilement cruel. » Il arma son flingue. « Et lui tirer dessus ne signifie en rien que je ne vais pas riposter. »

Les deux armes de Crawdad étaient braquées sur le troll. « Ouais, mais vous l'avez pas encore fait. »

Il ne fallut pas le temps de deux battements de cils avant que le troll ne tire sur Crawdad.

Touché à la poitrine, ce dernier trébucha, mais ne s'effondra pas. Son gilet pare-balles avait fait son boulot. Il déchargea ses deux armes de poing, mais le troll était au moins aussi bien protégé et les balles ne semblèrent pas faire de dégâts.

Des phares s'allumèrent sur la gauche de la première voiture, puis sur la droite. Des portes s'ouvrirent, des pieds heurtèrent le sol et des balles sifflèrent dans les airs. Tout le monde se dispersa.

« Ozma, mais putain ! », vociféra Snipe sur le réseau de com. « Sérieux, c'est quoi ce bordel ? »

Ozma ne répondit pas et Whippet eut un horrible sentiment de naufrage. Il n'y pensa toutefois guère durant sa course vers la voiture de Crawdad.

Derrière eux, le sol explosa. Un esprit de béton et de gravats se dégagea du sol en rejetant des pierres et des débris çà et là. Whippet entendit un bruit sourd et métallique lorsque l'un des plus gros morceaux heurta le toit de la voiture du troll.

« Arrange-toi pour qu'il chope le paquet, Snipe », beugla Crawdad. « Arrange-toi pour qu'il chope le paquet ! »

Whippet déchargea son Street Sweeper derrière lui une fois, deux fois, trois fois, se retournant tout en courant. L'arme fut à la hauteur de son nom, balayant la rue et gardant les poursuivants dispersés et désorganisés jusqu'à ce qu'il atteigne la voiture de Crawdad. Il se rua sur la portière passager et l'ouvrit à la volée.

Il sentit une légère tension et entendit le petit bruit sec et étouffé d'un fil en train de casser. « Au sol ! », cria-t-il, s'y jetant lui-même.

Heureusement pour lui, l'explosion ne fit surtout rage que du côté opposé, la fenêtre fracassée du conducteur laissant échapper une petite langue de flammes. Il fut néanmoins encore suffisamment balayé par le souffle de l'explosion pour en avoir le souffle coupé.

Il savait que le sol était un endroit terrible où se trouver dans ce genre de situation, aussi tenta-t-il de se remettre sur ses pieds tout en luttant pour respirer. Il repéra l'un des drones FlySpy d'Ozma filer dans les airs à proximité. Elle saurait au moins où il était, pensa-t-il. Mais cette pensée reconfortante s'évanouit rapidement lorsque des balles criblèrent le sol près de lui, aspergeant ses jambes de béton pulvérisé.

« Crawdad, tu vas bien ? », s'enquit-il dès qu'il put respirer suffisamment pour parler.



« Ces fichus crétins devraient mieux chronométrer leurs explosions », répondit Crawdad. « Je bouge vers l'ouest, loin de ce qui reste de ma putain de voiture.

— D'accord, Ozma devrait avoir établi ma position. Ozma, tu peux me dire comment rejoindre Crawdad ? »

Aucune réponse.

« Snipe, où est Ozma ?

— Elle est... Putain, elle monte à l'arrière de la voiture du troll ! Et elle s'est pas faite enlever, elle y est allée tranquille, peinarde. Passez sur canaux de secours ! »

Ils changèrent tous de canal.

« Vendue », cracha Crawdad. « C'est la dernière fois qu'on emmène quelqu'un qu'Hoja recommande.

— Bien reçu », répondit Snipe. « Rappelle-moi de lui éclater la tête la prochaine fois que je le vois. »

Whippet sonda les ténèbres, à la recherche de signatures thermiques. Le feu faisant rage dans la voiture de Crawdad lui créait certaines difficultés, probablement une partie de la raison d'être de ce dernier. Il crut voir du mouvement aux abords de la voiture, sans doute des membres de l'équipe du troll s'en servant comme couvert.

Lorsqu'il eut repris son souffle, il se mit à courir. Dégager d'ici lui semblait être une très bonne idée à l'heure actuelle.

« Y en a trois qui me suivent », déclara Crawdad. « Z'ont plutôt salement l'air de vouloir ma mort.

— Tu veux de l'aide ? », demanda Whippet.

« J'veux être payé », répondit Crawdad.

« Bien reçu », dit Whippet. Il n'avait pas besoin d'autres instructions. Il arriva sur une rue menant au nord et tourna à droite. Après quelques centaines de mètres, il trouva un bâtiment de plusieurs étages paraissant abandonné et se rua à l'intérieur en franchissant un encadrement de porte vide. Il se fraya un chemin jusqu'au deuxième étage en empruntant un escalier vermoulu, puis dansa au dessus des lattes de plancher manquantes afin de se rapprocher de la rue. Il se percha près d'une fenêtre brisée et se baissa de manière à ce que le mur de briques lui procure un certain couvert.

Peu de temps après, Crawdad dévalait la rue. Deux individus à pied couraient derrière lui et une voiture tourna au coin d'une rue à environ trois pâtés de maisons. Whippet devrait agir vite.

Il resta hors de vue et compta jusqu'à dix. Il se mit ensuite en mouvement, passant de sa position assise et posée à sa pleine vitesse en un instant inhumain. Il étendit les jambes et s'envola par la fenêtre, devenant un missile guidé braqué sur l'un des poursuivants de Crawdad.

Il cueillit le gars en pleine poitrine, exactement comme il l'avait prévu. Cette acrobatie aurait dû lui faire plus mal que cela mais son ossature renforcée l'aida à encaisser une partie de la douleur cinglante due au choc.

Ils roulèrent tous les deux sur le plastobéton défoncé, ce qui chatouilla un peu, mais Whippet savait ce qui allait se passer, pas le type qu'il venait de percuter. Cela voulait aussi dire que Whippet sortit un couteau plus vite, dont il se servit plus vite. Le type resta au sol.

Pendant ce temps, Crawdad mit à profit la surprise due à l'atterrissage de Whippet et s'occupa de l'autre poursuivant. Il adopta pour ce faire un style définitif et économique en munitions, rouant le mec de coups jusqu'à ce qu'il tombe, pour le finir ensuite à coups de pieds appuyés une fois au sol.

Le cas de ces deux-là était réglé mais la voiture serait sur eux dans les cinq secondes.

« Lâche-toi sur le barrage, Snipe », dit Crawdad.

Il fallut trois secondes, une de plus que ce qu'aurait préféré Whippet, mais il fut subitement là : l'esprit émergea du sol et forma un mur dans lequel la voiture vint s'écraser.

Comme ils ne voulaient pas que tous les occupants de la voiture soient réduits en purée, le mur n'était pas totalement solide.

L'esprit cueillit le véhicule, l'arrêta net et disparut ensuite, ses services remplis.

Whippet et Crawdad avancèrent prudemment de chaque côté de la voiture accidentée. Sans compter le moteur, Whippet pouvait distinguer trois sources de chaleur : deux à l'avant et une à l'arrière. Aucune d'entre eux ne bougeait.

Une partie de Whippet souhaitait se contenter de vider le chargeur de son arme dans la voiture afin de s'assurer que personne ne bronche à nouveau, mais ce qui restait de son sens de l'honneur l'en empêcha. De plus, les morts ne payaient pas.

Il se tenait à environ dix mètres du véhicule lorsque la source de chaleur à l'arrière se mit en branle. Même Whippet trouva qu'elle bougeait à une vitesse fulgurante, traversant le toit de la voiture en le déchirant, comme s'il était fait de tissu, se précipitant vers Whippet et s'éloignant lorsque le Street Sweeper de ce dernier défouilla avec énergie. Elle tenait quelque chose de solide dans les mains et le lui flanqua en travers de la poitrine lorsqu'elle passa devant lui en coup de vent. Il recula de trois pas mais ne tomba pas. Il se retourna alors afin d'engager le combat.

Elle était merveilleuse. Il la voulait soit morte, soit à ses côtés lors son prochain boulot. Le temps qu'il se retourne, elle se déplaçait déjà dans sa direction, un flingue à la main. Il plongea sur la droite et elle le manqua. Il riposta en s'appuyant sur un coude, une horrible position pour tirer. Il la rata et se fit mal au bras.

Il savait qu'il ne pourrait pas rester immobile, aussi s'élança-t-il pour l'affronter. Ils tourbillonnèrent dans la rue, soulevant presque une tornade. Il se servit du véhicule démolé comme d'une rampe, pénétra dans le bâtiment en sautant par l'embrasement de fenêtres brisées, en ressortit par le même chemin, bondit et poussa sur les murs avec ses jambes afin de changer rapidement de direction. À chaque mouvement qu'il entreprenait, elle y répondait à l'identique. C'était un duel d'escrime où ils étaient eux-mêmes les épées, se croisant et feintant, se fendant brusquement pour porter une attaque.

Soudain, la situation évolua. Ils se chargèrent l'un l'autre, chacun depuis un côté différent de la rue, et la femme s'élança sur sa gauche, la première étape d'une magnifique roue visant à le prendre à contre-pied. Elle n'avait pas du voir la prise d'eau près du pied gauche de Whippet. Il sauta, se planta sur la bouche d'incendie, poussa sur ses jambes et exécuta un flip. Son bras gauche tournoya durant sa manœuvre aérienne et frappa ce qu'il était censé frapper, administrant à la femme un rude coup sur la tête. Elle trébucha et, dans la foulée, Whippet lui porta un coup de sa main droite, l'amenant au sol.

Whippet ne savait pas ce que Crawdad avait fait au cours du combat, mais il était là, son arme braquée sur la tête de la femme. Whippet sortit un pistolet afin de s'assurer doublement qu'elle était bien sous contrôle.

Elle était au sol, ensanglantée et meurtrie, mais elle souriait.

« D'accord », dit-elle. « Qu'est-ce que ça va me coûter ? »

Whippet était toujours endolori. Toujours boiteux. Il observait une file de gens attendant d'être utilisés puis jetés. Au moins, il n'était pas comme eux. Ouais, aucun d'entre eux ne s'était fait tirer dessus aujourd'hui, pas plus qu'on ne les prendrait pour cible demain, ni même jamais. Mais aucun d'entre eux n'avait aidé son équipe à gagner quinze mille nuyens en sautant sur quelqu'un depuis une fenêtre du deuxième étage. Ni n'avait collé un retourné acrobatique à l'un des individus les plus rapides qu'il ait jamais vu.

Il remonta son arme sur son épaule et, s'éloignant d'eux, adressa un signe de la main désinvolte à la queue d'aspirants zombies corpo.

Qu'ils aillent tous se faire mettre. Il baignait dans l'argent jusqu'aux genoux et il comptait bien le dépenser en sachets de chips. ✖



LA VIE DANS LE SIXIEME MONDE

Ce serait sympa que vous ayez le temps de trouver vos marques dans le Sixième Monde. Si vous pouviez vous balader, faire un peu de tourisme et vous habituer à la vie que mène un shadowrunner. Mais vous n'avez pas tant de temps que ça. Il y a des squatteurs qui convoitent l'espace que vous occupez, des trafiquants d'organes que votre cœur battant émeut, et plus de risques qu'il n'en faut pour vous tuer une fois par jour. Et puis il faut bien bouffer, ce qui veut dire qu'il va falloir gagner votre croûte fissa. Alors parlons un peu de ce qu'il vous faut savoir avant de vous lancer et voyons voir ce que vous retiendrez. Tâchez de rester en vie.

TOUT A UN PRIX

Relisez-moi ce titre. Encore une fois. Pigé ? C'est bien. Parce que s'il faut que vous ne reteniez qu'une seule chose de cette leçon, c'est celle-là et vous en sortirez moins bête sur le monde qui vous entoure. En vous baladant dans ce monde, vous verrez un paquet de tas de fumier, avec un coq perché sur chacun d'entre eux. Toutes les mégacorporations ont un PDG, les nations ont leur gouvernement, les gangs ont leur chef ou leur boss ou leur premier pêteur de tronches, peu importe le nom qu'ils se donnent. Même dans un pâté de maison des barrens où il n'y a rien de plus qu'une benne à ordures rouillée, une bagnole abandonnée et une remise au toit défoncé, il y a un mec aux yeux chafouins qui a effrayé tous les autres gonzes au regard chafouin pour affirmer son autorité sur les lieux. Tous ont évalué ce que ça leur coûterait d'escalier ce tas de fumier là, et tous ont payé le prix le moment venu.

C'est ce qu'il vous faut savoir. Bien sûr, c'est sympa de connaître l'histoire et les dates importantes et l'actualité et quelle célébrité tronche qui, mais restons concentrés sur ce qui compte vraiment : ce qui vous permettra de rester en vie, ce qui vous permettra d'avoir une longueur d'avance, et ce qu'il vous faut être prêt à payer pour obtenir ce que vous recherchez.

Si tout à un prix, il faut payer dans la bonne devise. C'est-à-dire, ce qu'il va vous falloir accepter de faire des sacrifices pour faire la différence.

LA MAGIE : PAIE AVEC TON ESPRIT

Vous vous souvenez quand je vous ai dit que ça peut être « sympa » de connaître les dates importantes, mais que ce n'est pas indispensable ? Eh bien, j'ai menti. Il y a une date dont tout le monde doit se souvenir : le 24 décembre 2011.

C'est ce jour-là qu'est né le Sixième Monde. D'après les intellos qui aiment tout mettre dans des boîtes et les ranger dans l'ordre, notre chère planète a connu six âges, autrement dit six époques avec différents niveaux de magie. Le précédent âge, le Cinquième Monde, avait un faible potentiel magique. La magie était quelque chose de louche, de peu recommandable, un peu crade en ne trouvant sa place que dans les coins et les ruelles sombres, très rarement exposée au grand jour. Puis, ce 24 décembre, le grand dragon Ryumyo prit son envol du mont Fuji et se mit à filer le long d'un train à grande vitesse plein de passagers médusés, signalant au monde que cette période de creux était terminée. Ce n'était que le début : le retour de la magie bientôt qualifié d'« Éveil » par les médias, était synonyme de grands changements pour le monde.

Certains de ces changements avaient commencé des mois plus tôt, sans que quiconque ne comprenne ce qui se passait. Ils appelèrent ça l'EGI (« expression génétique inexplicquée »), un terme bien scientifique désignant les enfants qui à la naissance ressemblaient aux elfes ou au nains des légendes et des contes de fées.

Sauf que ce n'était pas juste une question d'apparence : les enfants nains se révélaient en grandissant anormalement résistants et capables de voir dans l'obscurité quasi-totale, alors que les enfants elfes se montraient plus rapides que la normale, avec une aisance de danseurs. Pendant dix ans, on traita ces enfants comme des mutants. Puis en 2021, ils redevinrent presque « lambda ». C'est cette année-là que survint la Gobelisation, et ce n'était pas beau à voir. L'EGI avait donné naissance à des nouveaux nés à l'apparence inédite ; la Gobelisation, elle, frappa des gens de tous âges. Le principal symptôme était une terrible agonie à vous broyer le cerveau, qui venait par vagues. Le processus durait de douze à soixante-douze heures, pendant lesquelles les victimes changeaient de forme, se voyaient pousser des crocs dans la mâchoire inférieure ou des cornes, quadruplant parfois leur masse corporelle. C'est ainsi que les orks et les trolls signalèrent leur retour. Ils n'avaient pas véritablement disparu pour autant : les elfes, les nains, les orks et les trolls avaient toujours été là, mais dans le creux magique du Cinquième Monde, ils avaient pris l'apparence d'humains ordinaires.

Dans le sillage de ces changements, il devint clair que le terme d'« humanité » était désormais trop restrictif pour désigner toute la population de la planète. C'est pourquoi nous nous désignons désormais sous le nom de « métahumanité ». Il se trouve que les différentes races ne s'aiment pas plus aujourd'hui que dans les légendes et les contes de fées. Mais nous sommes sur le même caillou qui tourne dans l'espace, alors il faut faire avec.





Il n'a pas fallu longtemps pour que les gens commencent à essayer de se servir de cette nouvelle magie qui baignait le monde. Certains avaient même un don pour ça. Nous autres nous demandions ce qu'ils pouvaient bien regarder avec ces yeux vitreux et ces expressions bizarres, et pendant ce temps-là ils se débrouillaient pour canaliser et modeler les courants de mana - une sorte d'énergie magique qu'on trouve visiblement partout. Il se trouve que ceux qui percutent comment ça marche peuvent utiliser le mana pour enflammer l'air qui nous entoure, forcer les gens à faire des choses qu'ils ne feraient jamais, voire d'autres trucs franchement ésotériques ou complètement fous. Et le mana ne servait pas qu'à lancer des sorts et à alimenter ce que l'on associe généralement avec la notion de magie. Il a donné à certains la force de défoncer un mur à mains nues. D'autres peuvent mettre à l'amende un cobra avec leurs réflexes, d'autres encore peuvent courir plus vite qu'un guépard, et ce ne sont que des exemples. Et tous ces objets magiques qu'on trouve dans les légendes, les contes et les mythes ? On les a aussi. Les épées enchantées, les anneaux magiques, les baguettes magiques, les amulettes, les sacs à malice, toutes les potions que vous pouvez imaginer... tout ça existe. Ce qui ne veut pas dire que tout ça marche comme c'est écrit dans les histoires. N'allez pas imaginer que vous pouvez simplement choper l'épée d'un guerrier légendaire et vous mettre à tout découper en rondelles comme lui à l'époque, par exemple. Ce qui compte, c'est que la magie est bien là, et que les gens s'en servent. La Fondation atlante, la Fondation Draco, le Massachusetts Institute of Technology & Thaumaturgy - diverses institutions cherchent comment faire l'impossible avec un claquement de doigts et un clin d'œil.

Maintenant, permettez-moi d'être franc avec vous. La grande majorité d'entre nous n'ont aucun don pour la magie, ce qui signifie que nous avons plutôt tendance à regarder ceux qui l'ont avec un mélange de fascination et de méfiance. On les adore parce qu'ils sont capables de choses dont on ne peut que rêver, et on les déteste exactement pour les mêmes raisons. Alors si vous êtes Éveillé, habituez-vous à ce qu'on vous zieute avec intérêt et suspicion. Et soyez préparé à ce que tout bonhomme armé d'un pétard vous prenne pour cible en premier. C'est comme ça dans le Sixième Monde.

Une dernière chose très importante que vous devez comprendre à propos de la magie concerne les dragons. Ils sont gros, ils sont dangereux, et ils vont vous foutre en l'air. Ryumyo et sa célèbre apparition au mont Fuji a été le premier (mais certainement pas le dernier) dragon à avoir un impact sur le Sixième Monde. Ils ont leurs griffes partout.

Le grand dragon Ghostwalker règne sur la ville divisée de Denver. Le grand serpent à plumes Hualpa fait de même en Amazonie. Un dragon du nom de Dunkelzahn a réussi à se faire élire président des États-Unis canadiens et américains, avant d'être tué dans une explosion le soir de son investiture. Et n'oubliez pas les dragons corporatistes : Celedyr qui dirige les recherches de NeoNET, Rhonabwy qui gère un portefeuille d'actions gargantuesque, et le grand dragon Lofwyr qui n'est autre que le patron de Saeder-Krupp, la plus grosse mégacorporation de la planète.

Ce qui nous donne une transition toute trouvée pour parler des mégacorporations.

LES MÉGACORPOS : PAIE DE TA PERSONNE

Il fut un temps où la norme suprême sur un territoire était établie par des lois et décrets promulgués par les pouvoirs législatif et exécutif nationaux, et où toutes les entités se trouvant à l'intérieur des frontières d'un État, individus comme corporations, devaient s'y soumettre. Mais il fut un temps avant ça où la seule loi valable dans le monde était celle du plus fort, et où vous pouviez faire ce que bon vous semblait tant que vous aviez la puissance nécessaire pour empêcher quiconque de vous arrêter (évidemment, l'histoire est pleine de preuves que cela n'a jamais changé, même quand les États-nations menaient la danse). Rien n'a donc vraiment changé dans le Sixième Monde. Il ne s'agit que de la dernière itération de la loi du plus fort. Le seul véritable changement est qu'à une époque, les gouvernements parvenaient à restreindre le pouvoir des corporations, ou tout du moins à leur imposer certaines limites. C'est terminé. On pourrait rentrer dans les détails de l'histoire du droit pour vous aider à comprendre comment on en est arrivés là, mais tout se résume en un mot : extraterritorialité. C'est ce terme qui permet aux mégacorporations de dire que tout ce qui se passe sur leurs propriétés, dans les bâtiments et les terrains qu'elles possèdent, répond à leurs lois propres, et à elles seules. Accéder au statut d'extraterritorialité était un vieux rêve de nombre des plus grandes corporations du monde, et quand des décisions de justice prises à travers le monde le leur accordèrent, elles passèrent quelques années à se pisser dessus d'allégresse - et à se mettre sur la gueule. Puis elles se rendirent compte que toutes ces disputes n'étaient pas bonnes pour leurs bilans financiers, alors elles mirent fin à leurs querelles et se concentrèrent pour nous pisser dessus à la place.





SEATTLE

Toutes les corporations n'ont pas un statut extraterritorial. Pour comprendre qui en bénéficie, vous devez découvrir la Cour corporatiste, l'entité que les mégacorpos ont créée quand elles ont réalisé qu'elles passaient trop de temps à résoudre leurs disputes en ravageant des petits pays entiers. La Cour corporatiste fait parfois l'objet de moqueries, une institution à la botte des plus grandes mégacorpos du monde, mais elle empêche (en général) les corpos de se déclarer une guerre ouverte, et il faut bien reconnaître que c'est déjà quelque chose.

Dans le cadre de son mandat, la Cour corporatiste a établi un classement qui vous permet de savoir le degré de puissance d'une corpo donnée. Au bas de l'échelle se trouvent les corpos non classées, du simple réparateur de commlinks dans sa Ford Americar aux compagnies qui s'étendent d'un rivage à l'autre des plus grandes nations du monde sans pour autant franchir aucune frontière. Pour disposer du plus bas statut conféré par la Cour, A, vous devez être une multinationale, et donc faire des affaires significatives dans plusieurs pays. Et non, ce n'est pas parce que vous vendez de temps en temps un paquet de chips WafoCrisps à un berger de Nouvelle-Zélande que vous rentrez dans ce cas. L'étape suivante, le rang AA, est celui qui vous confère le beau cadeau de l'extraterritorialité. Pour l'atteindre, vous devez être un gros poisson dans plusieurs pays, être solide,

et être capable d'encaisser la merde que les mastodontes vous enverront de temps en temps à la figure quand ils seront de mauvaise humeur. Enfin vous avez le rang ultime, les AAA. Les Big Ten. Ce ne sont pas nécessairement les plus grosses mégacorporations du monde, mais leur taille, la diversité de leurs activités et leur puissance les rendent spéciales. Sans compter le fait qu'elles ont d'une manière ou d'une autre convaincu les autres mégas de leur laisser un siège à la Cour corporatiste. Car ce sont des juges issus des Big Ten qui siègent à la Cour. Ce sont les puissances qui façonnent le monde, et tout le monde, shadowrunner ou non, connaît leurs noms, parce que c'est d'elles que s'écoulent les nuyens - et vers elles qu'ils reviennent en général. Ares. Aztechnology. Evo. Horizon. Mitsuhama. NeoNET. Renraku. Saeder-Krupp. Shiawase. Wuxing. Si vous comptez jouer les runners pour plus de dix minutes, vous allez travailler pour l'une d'entre elles, et si vous vivez dans les Ombres plus d'une journée, l'une d'entre elles finira tôt ou tard par vous baiser. Il faut que vous soyez au point sur ces gars-là, alors on va vous briefer.

En attendant, vous devez comprendre qu'ils sont plus gros que gros. Prenez le plus gros fabricant mondial d'équipement informatique. Ajoutez-y un puissant négociant en fournitures magiques. Saupoudrez de quelques banques et d'une grosse compagnie d'assurances, ajoutez-y un



conglomérat d'entreprises de divertissement, et couronnez ça d'un géant du fast-food, et vous ne serez pas encore au dixième de ce que représente une Big Ten. Ces sociétés emploient des millions de personnes et contrôlent des milliards de milliards de nuyens. Elles disposent de dizaines de filiales qui, à elles seules, pourraient être des corpos de rang AA ou A. Chacune d'entre elle est propriétaire d'un terrain situé à moins de cent kilomètres de vous, à moins que vous ne soyez dans le Sahara, l'Amazonie ou au fond de l'océan. Et encore... Chacune a convaincu ses employés que l'environnement sécurisé qu'elle offre vaut les décennies de travail vide de sens, débilisant et mal payé qu'ils lui sacrifient. Ces corpos commandent les armées de salariés esclaves du monde, et ce que nous savons en tant que shadowrunners, c'est que nous n'en faisons pas partie. Bien sûr, tout comme eux, nous vendons notre temps et parfois nos vies à danser au rythme des caprices des mégacorporations. Elles ont les nuyens, et nous les voulons, ce qui signifie que ce sont elles qui fixent les règles du jeu. Nous nous contentons d'y jouer.

Mais si nous voulons rester différents (plus forts, plus rapides, et oserais-je dire meilleurs), il nous faut un avantage. Certains d'entre nous ont la chance d'en bénéficier par l'intermédiaire de la magie. Pour tous les autres, il y a les augmentations.

LE WARE : PAIE AVEC TON ÂME

Depuis l'époque de John Henry, nous nous battons contre les machines, en essayant de prouver que l'humanité vaut mieux que le métal et les circuits imprimés. Il nous a fallu attendre le début de ce siècle pour comprendre qu'au lieu de vouloir battre les machines, nous devrions nous unir à elles. Évidemment tout a commencé sous la forme de prothèses, des jambes ou des mains artificielles qui se mouvaient comme les originales, des yeux ou des oreilles cybernétiques qui permettaient aux personnes nées sourdes ou aveugles d'entendre et de voir. Mais bien vite les gens comprirent que ce qui avait commencé comme un miracle de la médecine pouvait être adapté pour améliorer les sens et les capacités. Il n'y eut qu'un pas à franchir vers les téléphones et les ordinateurs implantés. Aujourd'hui, chaque pouce de votre être peut être amélioré avec le bon équipement (à moins que vous ne soyez un mage ou un adepte, on en parlera dans un instant). Vous pensez avoir de bons réflexes ? Vous pouvez faire mieux. Un système nerveux artificiel vous rendra plus rapide qu'un lièvre sous ecsta. Vous vous croyez fort ? Remplacez les muscles que vous a donnés votre maman par des modèles cultivés sur mesure pour la résistance et l'efficacité, et vous verrez ce que « fort » veut dire. Vous vous trouvez séduisant ? Implantez-vous une série d'émetteurs de phéromones spécialisées et les gens vont se retourner sur votre passage et hocher la tête avec enthousiasme dès que vous ouvrirez la bouche.

Et ce n'est qu'une mise en bouche. Vous pouvez renforcer votre épiderme avec des plaques d'armure, ou renforcer votre ossature avec du métal pour que les coups portés par vos poings et vos jambes deviennent dévastateurs. Vous pouvez aiguïser vos sens, accélérer le fonctionnement de votre cerveau, et vous implanter des connaissances que

vous n'avez jamais apprises à l'école. Vous pouvez remplacer des parties entières de votre corps par des répliques artificielles plus fortes, plus agiles, pleines de compartiments secrets et d'armes dissimulées qui vous permettront de dévoiler de très mauvaises surprises au meilleur moment.

Mais tout ça n'est pas gratuit. Et je ne parle pas que d'argent ; il y a un tribut plus lourd à payer. Tous ces jouets sont utiles et chouettes, mais ils restent artificiels. Ils ne sont pas métahumains, et votre corps le sait. À chaque fois que vous adoptez l'une de ces augmentations, vous abandonnez un peu de vous-même. Vous perdez quelque chose en vous, une part de l'essence de votre métahumanité. Nous ne comprenons pas exactement de quoi il s'agit, mais nous savons ceci : plus vous devenez artificiel, plus vous vous éloignez de la vie. Si vous allez trop loin, ce qui vous animait disparaîtra, jusqu'à ce que tout ce matos que vous avez acheté s'effondre avec vous pour devenir un simple tas de silice, de chrome et d'acier de plus. Alors allez-y et augmentez-vous. Installez ces accélérateurs synaptiques, ces remplacements musculaires et pendant que vous y êtes, casez-vous un datajack flambant neuf dans la tempe et des nanotatouages luminescents sur la figure. Comprenez juste qu'à chaque fois que vous faites ça, c'est un peu de votre métahumanité qui s'envole.

Mais attendez ! Ce n'est pas tout ! Si vous êtes Éveillé, si vous avez la moindre once de mojo magique, vous perdrez plus que votre essence. Les théoriciens de la magie vous diront que le mana est lié à la vie (ce qui explique que les objets, inanimés, n'ont pas d'aura, et que la magie soit absente de l'espace extra atmosphérique, mais c'est un autre sujet). En retirant un peu de la vie d'un Éveillé, vous lui enlevez un peu de son pouvoir. C'est pour ça que les jeteurs de sorts et les adeptes parmi nous font attention au nombre d'augmentations qu'ils acquièrent. Ils ont leurs sorts et leurs capacités, ce qui veut dire qu'ils ont plein de moyens de rester au niveau alors qu'ils ne sont pas câblés jusqu'aux oreilles.

Au bout du compte, toute cette histoire d'augmentations peut se résumer en une seule question : quelle part de votre métahumanité êtes-vous prêt à abandonner pour gagner en puissance ? Et ça, mon pote, c'est une question qui va chercher beaucoup plus loin que le nombre d'augmentations dont vous disposez.

LES OMBRES : PAIE AVEC TON SANG

Comme je l'ai dit plus haut, ce monde est dominé par les mégacorporations. Elles aiment que les choses se fassent d'une certaine manière, et cela requière une population docile, un monde de gens qui accomplissent les tâches qu'on leur attribue, consacrent leurs aspirations, leurs efforts et leurs sacrifices à leur mégacorpo, puis dépensent tout leur argent dans leur enseigne franchisée et sont heureux de s'en sortir aussi bien. Des moutons. C'est aussi comme ça que les mégacorporations voient la métahumanité : un troupeau d'ovins qui doit continuer de filer droit pour servir leurs objectifs.

Ce qui veut dire que le reste d'entre nous doit faire face à un choix cornélien. Accepter leur merde, ou pas. Il y a bien des manières de vendre son âme dans ce monde pour trouver un maître corporatiste qui vous dira quoi faire. Il y a



AVEC OU SANS SIN

Certains d'entre nous choisissent les Ombres, et d'autres y tombent contre leur gré. L'une des lignes de fracture entre le monde des Ombres et celui de la lumière est le SIN, un numéro d'identification nécessaire pour être accepté par les systèmes de sécurité, les bases de données gouvernementales et à peu près tout ce qui authentifie l'identité de quelqu'un. Si vous en avez un, vous êtes un « SINner » (en anglais, ironiquement, un « pécheur »), un membre honnête et respectable de la société. Si vous n'en avez pas, vous êtes un SINless (littéralement, « sans SIN »), un exclu. Vous devez évoluer dans les Ombres par nécessité.

Qui donc naît sans SIN ? Si vos parents n'en avaient pas, vous non plus, sans doute. Les enfants de criminels, ainsi que ceux d'une grande partie des orks et des trolls (qui se voient régulièrement refuser leur SIN), démarrent souvent comme ça dans la vie. Et puis il y a les criminels (les pros, les amateurs et les accidentels). Quoi qu'ils aient fait, quelle que soit la manière dont ils se sont fait attraper, ils ont fini avec un SIN criminel, ce qui est à peu près aussi utile qu'une main cyber sans doigts. La plupart du temps, plutôt que de rester avec les gens normaux et d'être traité comme des lépreux radioactifs, les gens affublés d'un SIN criminel se mettent en marge de la société, soit en courant les Ombres, soit en devenant des criminels à plein temps (les mafias et les gangs du Sixième Monde sont toujours à la recherche de nouvelles recrues).

des poubelles à ramasser, des sols à nettoyer, des chiffres à additionner. Les mégas ont de véritables montagnes de travail peu ou pas qualifié à offrir dans d'interminables shifts de douze ou seize heures. Oui, c'est beaucoup de boulot, mais vous aurez des congés ici ou là, et le job comprend toute une sélection de produits de divertissements fournis par la corpo. Vous pouvez même avoir des relations avec d'autres personnes, tant qu'il ne s'agit pas d'individus que votre chère mégacorporation considère comme inappropriés pour une raison ou une autre. On ne vous demandera jamais de faire preuve de créativité ou d'initiative. Vous n'aurez jamais à prendre de risque. Vous pourriez vivre vieux, potentiellement (si vous avez la chance de ne pas contracter une maladie non couverte par votre assurance corporatiste), et vous aurez à peu près la qualité de vie d'une abeille ouvrière.

Pour certains d'entre nous, cela ne suffit pas. Ce n'est pas une vie. Les mégacorpos possèdent assez de choses comme ça ; pas la peine qu'elles nous possèdent aussi. Alors nous décidons de sortir du jeu, de tourner le dos à la vie de drone corpo, et nous adoptons un autre mode de vie. Nous faisons les jobs que les corpos ne veulent pas confier à leurs employés classiques, et avec lesquelles elles ne veulent pas se retrouver associées. Des missions d'espionnage, de vol, de sabotage, d'agression, voire d'assassinat si telle est votre tasse de thé. Le genre de boulot qui s'écoule dans les ombres du monde, et que nous ramassons. C'est comme ça que nous survivons. Nous devons quand même danser au son de leur petite musique, dans une certaine

mesure. Qui peut leur échapper ? Mais au moins nous fixons nos propres règles, vivons à notre manière, et si nous nous débrouillons bien et nous améliorons, nous pourrions devenir les meilleurs dans notre domaine et être payés à notre juste valeur. Et alors, peut-être, au lieu d'être l'un de nous, se débattant sous la botte des puissants, nous pourrions devenir l'un d'entre eux, et refaçonner une petite partie du monde à notre propre image.

Peu importe comment chacun d'entre nous est tombé dans les Ombres, nous y sommes désormais. Si nous voulons survivre, il nous faut travailler. Il y a des dizaines, des centaines, des milliers de jobs qui nous attendent. Vous en tirerez de l'argent, mais chacun vous coûtera également quelque chose. Vous garderez la cicatrice d'une balle qui aurait dû vous tuer. Une jambe qui vous fait souffrir quand le temps est froid parce que vous l'avez cassée dans un accident de moto lors d'une fuite pas franchement réussie. Un bras en moins parce que vous étiez un peu trop près de cette bombe quand elle a explosé, et qu'un modèle cyber en état de fonctionnement coûte cher. Et je ne parle que de votre corps. Vous allez vous faire doubler, trahir, abandonner. Vous verrez des amis fidèles se retourner contre vous, et d'autres mourir sous vos yeux. Chaque fibre de votre être va être mise à l'épreuve de mille façons que vous ne pouvez pas imaginer, pour voir jusqu'où vous êtes capable de tenir.

Et si vous réussissez, si vous survivez, quoi ? L'argent, avant toute chose, mais pas seulement. Vous deviendrez une légende. Vous rejoindrez les rangs de ceux dont on raconte les histoires, des shadowrunners dont tout le monde a entendu parler. Dirk Montgomery. Fastjack. Sally Tsung. The Smiling Bandit. Vous aurez vécu votre propre vie, survécu, prospéré même. Vous aurez fait un beau bras d'honneur au système de ce putain de Sixième Monde.

Tant que vous êtes prêt à en payer le prix.

OÙ COURIR

Nous avons déjà dit que les mégacorporations sont plus puissantes que les nations, mais cela ne signifie pas que ces dernières n'ont aucune raison d'exister. À commencer par le fait qu'elles fournissent aux mégacorporations un moyen pratique de diviser leurs activités. Et si ce ne sont pas les plus grandes puissances de la planète, elles ont le mérite de fournir les infrastructures, l'éducation, la justice et la sécurité pour tous les endroits qui ne se trouvent pas derrière quatre murs mégacorpos, ainsi qu'un sentiment d'identité pour leurs citoyens - beaucoup de gens prennent leur origine très au sérieux. Les nations sont donc toujours là, et vous feriez bien de connaître les plus importantes, ne serait-ce que pour connaître le type de papiers qu'il vous faudra falsifier pour voyager.

AMÉRIQUE DU NORD

Autrefois puissants, les États-Unis et son voisin du nord, le Canada, furent violemment frappés par de puissants mouvements sécessionnistes amérindiens au début du XXI^e siècle. Ces soulèvements déchirèrent les deux pays et changèrent le visage du continent. Les héritiers les plus directs des



anciens États-Unis sont les **États-Unis canadiens et américains (UCAS, United Canadian and American States)**, composés de la majorité des États du nord-est des USA et du sud-est du Canada. La capitale de la fédération est l'ancien siège américain de Washington DC, et ses valeurs et institutions ressemblent volontairement à sa précédente incarnation. Les UCAS ne sont pas aussi puissants que les anciens États-Unis, mais son influence économique et sa puissance militaire garantissent toujours qu'on les prenne au sérieux. Deux des Big Ten ont leur siège dans les UCAS : Ares à Detroit, et NeoNET à Boston.

Les UCAS accueillent également la capitale mondiale du shadowrunning, Seattle. Et oui, je sais qu'il ne s'agit ni du nord-est des anciens USA ni du sud-est de l'ancien Canada. Cette conurb a été détachée de la nation amérindienne voisine et gardée au sein des UCAS. La situation unique de Seattle en fait un centre majeur de commerce et d'intrigues. Toutes les Big Ten sont présentes dans la ville (certaines plus que d'autres : NeoNET est dans tous les coins, alors que Renraku n'y est plus que l'ombre d'elle-même). On y trouve également la Mafia, les Yakuza et tout un tas d'autres organisations de la pègre et de gangs. Les zones affluentes de la conurb brillent sous le marbre poli et l'or scintillant, alors que les secteurs les plus pauvres alignent, kilomètre après kilomètre, terre polluée, bâtiments détruits et terreaux rampants. C'est une cité faite d'extrêmes, mais c'est ce contraste violent de ténèbres et de lumières qui rend les Ombres si longues et profondes.

Les cousins méridionaux des UCAS sont les **États américains confédérés (CAS, Confederation of American States)**. Loin d'être les poids plume industriels de l'époque de la guerre de Sécession, les CAS connaissent une activité économique florissante et diversifiée, même s'ils ne disposent pas de leur propre corpo AAA. Plus important pour les shadowrunners, les CAS accueillent la plus grande société de sécurité indépendante du monde, Lone Star Security Services. Si vous êtes un shadowrunner, vous avez déjà eu à faire à des agents de la Star. Si vous êtes un bon shadowrunner, vous y avez survécu, à peu près intact, et sans passer par la case prison.

La plus grande partie du reste de l'Amérique du Nord est divisée entre les Nations des Américains d'origine, des pays créés après que les peuples natifs eurent décidé de se soulever et de reprendre leurs terres. Le **Conseil corporatif pueblo** contrôle le sud-ouest (ce qui inclut Los Angeles, où se trouve le siège d'Horizon). La **Nation sioux** règne sur la plus grande partie des grandes plaines du centre du continent, le **Conseil salish-shidhe** gouverne la région nord-ouest Pacifique autour de Seattle alors que le **protectorat salish sur le Tsimshian** et le **Conseil algonkin-manitou** occupent le nord du territoire. C'est également en Amérique du Nord que se trouvent l'instable **État libre de Californie (CFS, California Free State)**, le paradis corporatiste en reprise économique du **Québec** et la nation elfique de **Tír Tairngire**.

Et puis il y a la « ville du traité », **Denver**, une délicieuse conurb fragmentée entre cinq nations et dirigée par un dragon. Cette histoire-là sera pour une autre fois : contentons-nous de dire qu'il y a assez de manigances à Denver pour occuper un très grand nombre de shadowrunners.

LANCEZ-VOUS

La bonne nouvelle à propos du shadowrunning, c'est que la quantité de job disponible est quasiment illimitée. La mauvaise, c'est que presque tous comporte un risque de complication fatale. Il y aurait de quoi remplir des livres entiers en décrivant le type de runs que vous pouvez mener, et les dangers et opportunités associés, mais voici une brève liste histoire de vous mettre en appétit :

- Voler le prototype d'un nouveau microdrone dans les bureaux sécurisés de Mitsuhamu
- Pénétrer dans un nœud sécurisé de la nation elfique de Tír Tairngire pour déterminer qui son Altesse princière a contacté à propos de supposées découvertes d'orichalque
- S'introduire dans une enclave corporatiste de Néo-Tokyo pour en exfiltrer un ingénieur prometteur au contrat décrit comme « incassable », pour qu'un concurrent puisse lui faire une nouvelle offre
- Infiltrer le Congrès des États-Unis canadiens et américains pour découvrir qui au juste est manipulé par l'infâme et mystérieuse Loge noire
- Enquêter à Hong Kong sur des rapports faisant état de cadres supérieurs dont le comportement est devenu inhabituel, après une disparition de plusieurs jours
- Étudier les failles des nouveaux protocoles matriciels et vendre vos trouvailles au plus offrant
- Vérifier les rumeurs selon lesquelles de puissants artefacts seraient cachés dans une tour en Antarctique
- Réduire au silence, subtilement et de manière définitive, la seconde épouse d'un politicien important
- S'introduire dans le repaire sous-marin du Dragon marin et lui voler une griffe pour la remettre à des chercheurs en magie qui souhaitent l'étudier
- Déterminer quels plans susceptibles de déranger les intérêts corporatistes ont les néo-anarchistes de Berlin
- Arrêter un chaman toxique tristement connu qui serait terré dans la Zone administrative spéciale de Sarre-Lorraine-Luxembourg, un territoire terriblement pollué mis en quarantaine
- Déterminer qui a permis à Aztlan / Aztechnology de retrouver une place dans la ville divisée de Denver, et faire payer les responsables
- Découvrir quel projet NeoNET mène au juste sous le nom de code de « Projet Imago »
- Entrer par effraction dans le quartier général des Anciens et leur laisser un message clair pour qu'ils comprennent qu'il y a des endroits où les elfes sont les bienvenus, et d'autres où ils ne le sont pas



TENOCHTITLAN



AMÉRIQUE CENTRALE

L'Amérique centrale se résume en une nation : l'**Aztlan**. Et l'Aztlan est synonyme d'Aztechnology. En simplifiant un peu, le pays est une division de la mégacorpo. Ce qui veut dire que si vous avez des soucis avec Aztechnology, vous avez des soucis avec l'Aztlan. Si vous êtes parvenu à fâcher la Big A, mieux vaut pour vous éviter son territoire souverain, parce qu'elle a des yeux partout. La nation s'étend de sa frontière nord, avec le Texas, jusqu'à l'Amazonie au sud, comprenant l'ancien territoire du Mexique et des pays d'Amérique centrale, jusqu'au nord de la Colombie. La Cour corporatiste contrôle le canal de Panama, et le Yucatan est... compliqué.

AMÉRIQUE DU SUD

Plusieurs nations se partagent cette partie du continent, mais la seule à avoir un poids véritablement mondial est l'**Amazonie**, qui couvre notamment le territoire de l'ancien Brésil. Dirigée par un dragon aux préoccupations écologistes, Hualpa, l'Amazonie est l'un des rares pays où les corpos passent après la nation. La fessée que l'Aztlan vient juste d'administrer à l'Amazonie lors d'une récente guerre entre les deux États pourrait cependant pousser les mégas

à montrer un peu leurs muscles sur le territoire, parce qu'il se pourrait que Hualpa ait besoin de nouveaux investisseurs.

ASIE

Le **Japon impérial** peut s'enorgueillir d'abriter la plus grande concentration de sièges mégacorporatistes au monde. Mitsuhamma, Renraku et Shiawase y ont leurs quartiers généraux, et un nouvel esprit de coopération sensible entre les trois mégas japonaises menace de rendre la vie de leurs concurrentes ailleurs dans le monde difficile. Les citoyens du Japon tirent une grande fierté de leur État impérial et de leurs mégacorporations. Ils sont moins enthousiasmés par les métatypes non-humains qui vivent parmi eux, bien que la population soit dans son ensemble devenue plus tolérante au fil des années.

La cité indépendante de **Hong Kong**, qui compte notamment le siège de Wuxing, est une conurb particulièrement accueillante pour les affaires, dans le style far-west corporatiste : c'est formidable si vous êtes au sommet de la chaîne alimentaire ou que vous en gravissez les échelons, mais si vous perdez un duel dans cette ville, vous le paierez cher. Cela fait de Hong Kong une cité très appréciée dans notre branche d'activité ; les mégacorporations quant à elles s'assurent de disposer de tous les avantages pour ne jamais sortir perdantes.



Malgré ses propres crises sécessionnistes, la **Russie** est parvenue à conserver une bande de territoire reliant ses régions occidentales à sa côte orientale, sur la mer du Japon. La ville de Vladivostok accueille le siège d'Evo, ce qui en fait l'un des principaux centres technologiques du monde.

EUROPE

Les **États allemands alliés**, et plus particulièrement la conurb d'Essen, sont le berceau de la plus grande mégacorporation du monde, Saeder-Krupp. C'est également là que se sont produits certains des pires désastres écologiques du siècle, mais c'est certainement juste une coïncidence. La pollution dans la région, ainsi que d'autres excès corporatistes, ont fait de l'Allemagne en général et de Berlin en particulier un haut lieu de l'activisme néo-anarchiste et de la résistance contre les mégacorporations.

Malgré un véritable châtement infligé par les mégacorporations pour sa trop grande indépendance vis-à-vis des institutions corporatistes, la **France**, qui sort de plusieurs années d'une profonde crise économique, reste l'autre grande nation européenne.

L'**Espagne**, le **Portugal**, l'**Italie**, le **Royaume-Uni**, la **Pologne** et les autres nations européennes sont toujours là. Les **Balkans** restent une région plongée dans le chaos et la confusion. Plus ça change, plus c'est la même chose.

AFRIQUE

Au nord du continent, l'**Égypte** s'est agrandie à la fois à l'ouest et au sud, frontalière désormais de l'**Algérie**, de la **Tunisie**, de **Shéba** et des **Territoires éthiopiens**. Les **Royaumes du Nigéria** sont divisés en plusieurs tribus cherchant à se positionner pour se tailler une part des revenus pétroliers qui irriguent le territoire. Le royaume goule d'**Asamando** en Afrique de l'Ouest est l'un des pays les plus controversés au monde : certains y voient l'avant-garde de la lutte pour les droits des goules, alors que d'autres s'indignent du fait que des métahumains soient régulièrement et délibérément donnés en pâture aux habitants infectés. La conurb de Nairobi au **Kenya** abrite la catapulte électromagnétique du Kilimandjaro, qui joue un rôle croissant dans le développement des vols spatiaux. La nation d'**Azanie**, ancienne Afrique du Sud, s'étend sur la plus grande partie du sud du continent ; si les divisions culturelles menacent de la déchirer, l'argent qui découle de sa puissance industrielle maintient pour l'heure sa cohésion.

AUSTRALIE ET OCÉANIE

Longtemps le foyer d'une faune unique et étrange, l'**Australie**, désormais dotée d'un régime républicain, est devenue encore plus bizarre depuis l'Éveil. L'Outback, le désert australien, est régulièrement balayé de tempêtes mana, le rendant encore plus dangereux à traverser. De nombreux parazoologistes s'y aventurent pourtant, parce qu'ils savent que certaines créatures qui s'y trouvent restent à répertorier. L'île de Tasmanie, pour sa part, semble être devenue un véritable organisme vivant, se servant de la croissance de sa flore et de sa faune pour détruire rapidement tout ce que les métahumains tentent d'y bâtir.

Le coin le plus chaud dans cette partie du monde est sans doute la Nouvelle-Guinée. Le premier ministre résista

lorsque l'Australie tenta d'annexer le pays en 2064, mais il disparut rapidement. Depuis lors, le territoire fonctionne *de facto* sous administration de la république, mais ces dernières années la résistance anti-australienne a pris de l'ampleur - ce qui signifie que les shadowruns politiques sont légion dans le secteur.

UNE JOURNÉE TYPIQUE

Vous voyez désormais comment être assez solide, rapide et malin pour faire ce que vous avez à faire, et vous avez une petite idée des quelques endroits où vous seriez susceptible d'opérer. Parlons maintenant de ce qui compte vraiment pour vous : votre vie dans le Sixième Monde. Commençons par les gens que vous allez rencontrer, plus particulièrement ceux que vous devez rechercher.

VOS RELATIONS

Si vous voulez être un shadowrunner qui réussit, vous devez connaître quatre types de personnes. Premièrement, d'autres runners. Okay, vous êtes une star - vous avez du talent, vous connaissez la musique et vous faites tout mieux que tout le monde - mais vous ne pouvez pas tout faire tout seul. Vous avez peut-être des putains de compétences matricielles, mais vous aurez besoin de surveillance magique pour assurer votre protection. À moins que vous ne soyez un cadreur avec une arme à longue portée, mais qu'il vous faille vraiment un tank capable de charger et de faire de vrais dégâts dans des situations où le corps-à-corps s'impose. Bref : pour être efficace, il vous faut une équipe. Renseignez-vous, faites quelques runs d'essai, et trouvez des gens en qui vous ayez confiance. Bien des fois, votre équipe sera tout ce qui se trouvera entre la mort et vous, il vous faut donc pouvoir compter sur chacun de ses membres. Ce qui ne veut pas dire qu'il faut que ces derniers soient tous normaux, amicaux ni même complètement sains d'esprits. Il faut juste qu'ils soient là quand cela s'avère nécessaire.

Le deuxième groupe, ce sont les contacts. Vous n'êtes peut-être pas du genre sociable : pour beaucoup d'entre nous, être qualifié de « psychopathe antisocial » est déjà une promotion sociale. Mais il y a des gens dont on croise la route. Il y a cette fille derrière le bar du troquet du coin qui est aussi douée avec sa tireuse qu'avec un fusil à pompe. Le trafiquant d'armes qui vous appelle toujours en premier quand une nouvelle cargaison d'armes arrive sur le marché noir. Le type aux yeux de chouette qui tient un magasin de bric-à-brac et dégotte de temps en temps de la poudre de corne d'original des neiges, extrêmement utile en alchimie. Le lieutenant de la Lone Star qui vous a laissé filer une fois après que vous ayez joué les pickpockets, parce que votre tête lui a plu. Tous ces gens-là, et les autres, ont deux qualités importantes : d'abord, ils ne vous descendront pas à vue ; ensuite, ils sont susceptibles de détenir des informations utiles. Qui embauche et pour quoi, où se cache quelqu'un qui fait profil bas, ou d'autres fragments de données dont vous ignorez l'intérêt : ce que vos contacts peuvent vous apprendre est crucial pour votre vie et votre carrière. Alors traitez-les correctement.



Si vous commencez à vous créer un réseau et que vous n'avez pas beaucoup de boulot à l'horizon, commencez par vous dégoter un intermédiaire. Les intermédiaires savent qui est qui dans la rue, quels jobs sont disponibles et associer les deux pour que les bonnes personnes accomplissent les bonnes choses. Les intermédiaires sont souvent spécialisés : certains seront une source de jobs corporatistes, d'autres ont leurs entrées chez la Mafia et sait ce dont elle a besoin, etc. Menez donc vos recherches et trouvez-vous un intermédiaire spécialisé dans un domaine qui vous intéresse - et qui ne vous mette pas en rapport avec quelqu'un que vous venez de trander.

Comprenez que si vous êtes dans la rue depuis peu et que votre CV n'affiche pas de belle réussite particulière, aucun intermédiaire ne vous recommandera pour un job en or. Oubliez votre fantasme de jouer les gardes du corps pour la fille d'un PDG pendant sa sortie au centre commercial : ce genre de taf, ça se mérite. Le travail ne manque pas pour autant, qu'il s'agisse de se retrouver au beau milieu d'une violente bataille de gangs, de voler des prototypes corporatistes ou de retrouver la trace d'un gosse de riche égaré dans les barrens. Prouvez votre valeur en réussissant le premier job que vous confie votre intermédiaire, et il vous en trouvera d'autres.

Ce qui nous mène au quatrième type de personne que vous devez connaître : celle qui va vous dire ce que vous avez à faire et combien vous serez payé pour ça. On les appelle des M. Johnson, parce que c'est le nom qu'ils se donnent. Les variations peuvent exister selon les pays : parfois, vous aurez à faire à un Tanaka-san au Japon, un Herr Schmidt en Allemagne et pourquoi pas un M. Wu à Hong Kong, mais ne vous embarrassez pas de ces détails : tout ce que vous avez besoin de savoir, c'est que vous n'êtes pas censé connaître sa véritable identité, que c'est lui qui vous confiera les détails de votre mission, et qu'il existe une bonne probabilité qu'il tente, d'une manière ou d'une autre, de vous la faire à l'envers.

Il y aurait de quoi remplir un livre plus épais que celui-ci en dressant la liste de toutes les façons dont M. Johnson peut vous baiser. Généralement, la plus simple consiste à ne pas vous donner tous les détails dont vous pourriez avoir besoin. M. Johnson fait dans le secret, après tout, alors il aura toujours quelque chose à cacher. Il peut aussi vous baiser plus ouvertement : en vous envoyant dans un piège, en vous envoyant à la recherche de quelque chose qui n'existe pas, ce genre de chose. Le Johnson est inventif. Que disent les diplomates, déjà ? « La confiance n'exclut pas le contrôle ? » Et quand la mère d'un journaliste lui dit qu'elle l'aime, il se le fait confirmer par trois sources différentes avant de le croire. Les shadowrunners considèrent que les diplomates et les journalistes font preuve d'une naïveté suicidaire... parce qu'ils ont déjà eu affaire à un Johnson.

FAIRE LE SALE BOULOT

Okay. Tout ce temps passé à poser des questions et à vous faire des copains a fini par payer : votre intermédiaire a un job pour vous. Et maintenant ? Il n'existe pas de shadowrun type. Toutes les missions sont différentes. Elles commencent différemment, se terminent différemment, et elles vous mènent de leurs divers points A à leurs points Z finaux d'une multitude de façons différentes. Malgré cela, des étapes clés se retrouvent dans la plupart des runs, et les connaître

réduira les risques que vous passiez pour le noob ignorant que vous êtes le jour où vous vous lancerez.

LE RENDEZ-VOUS

Il ne se passera rien à moins que vous ne sachiez ce qu'on attend de vous, et vous ne ferez rien (il faut l'espérer) tant que vous ne saurez pas combien vous allez être payé. C'est à l'occasion du rendez-vous que vous vous mettez d'accord sur ces conditions essentielles. Soyez attentif aux moindres détails du rendez-vous, parce qu'ils peuvent tous vous apprendre quelque chose. M. Johnson vous rencontre-t-il en personne ou dans la Matrice ? Brille-t-il en astral sous la puissance de sorts maintenus ? A-t-il choisi comme lieu un restaurant chic, une boîte crado, ou un bouge de soulards dans les barrens ? Est-il vêtu en accord avec son environnement, ou détonne-t-il franchement ? Et, et c'est peut-être le plus important, est-il prêt à régler la note pour ce que vous aurez commandé à boire ou à manger pendant le rendez-vous ?

Observez attentivement, écoutez avec attention, et utilisez tout ce que vous absorberez pendant le rendez-vous pour vous informer sur le travail. Et essorez le moindre nuyen possible de M. Johnson. Vous n'aurez pas beaucoup d'autres occasions de négocier, alors tirez le maximum de celle-ci.

OÙ SE RENCONTRER ?

- 1. Salle privée dans une boîte de nuit.** Offre la discrétion nécessaire, n'exige pas un code vestimentaire strict, avec une foule à proximité pour s'assurer de l'« honnêteté » des participants
- 2. Site matriciel sécurisé.** Vous ne pouvez pas descendre ce qui n'est pas présent physiquement. Le risque de choc d'éjection existe évidemment, mais si vous le craignez, dispensez-vous du mode hot sim. Problème : ne vous attendez pas à pouvoir déduire grand-chose du langage corporel ou des expressions faciales de M. Johnson.
- 3. Bureau dans entrepôt abandonné.** Avantage : l'isolement et la privauté. Inconvénient : l'isolement et la privauté. Trop de personnes se sont rendus dans ce genre d'endroit pour ne jamais en sortir. Les services et le confort sont évidemment inexistantes.
- 4. Chambre d'hôtel.** Vous n'avez pas envie que le Johnson sache où vous créez, et vice-versa. Les chambres de motel sont anonymes et privées, ce qui présente les mêmes avantages et inconvénients que l'entrepôt abandonné, même si la violence est moins probable dans une chambre d'hôtel. Pas toujours, mais en général. Et puis vous avez le room service, à moins que vous soyez vraiment dans un établissement pouilleux - et encore, certains de ceux-là offrent des services que les endroits plus classe ne peuvent pas proposer.
- 5. Restaurant chic.** La privauté et la discrétion y sont garanties, et vous pourriez même y manger de la vraie viande. N'oubliez pas, cependant : parfois M. Johnson surveillera ce que vous commandez et le montant de l'addition comme si c'était votre maman, alors ne flambez pas comme un furieux. Chaque instant du rendez-vous est une forme de test.



INVESTIGATIONS

Que vous soyez chargé d'enlever un manager d'un bureau sécurisé, de retrouver un gamin corpo gardé au secret dans une installation yakuza, ou de forcer un nœud matriciel pour y dénicher des données dissimulées, la première chose à faire consiste à reconnaître le terrain, quel qu'il soit. Vérifiez les plans des bâtiments, apprenez les détails de leur sécurité, reconstituez la routine quotidienne des personnes concernées, déterminez à quoi ressemblent les réseaux et les CI des lieux où vous allez intervenir, étudiez le secteur sur le plan astral, et renseignez-vous auprès des gens qui s'y connaissent. Voyez si d'autres personnes s'intéressent à ce que vous faites, et s'il y a des choses que M. Johnson ignorerait ou n'a pas jugé nécessaire de vous communiquer. Vous n'avez généralement pas un coup de feu à tirer à ce stade, personne ne se reçoit de pain dans la gueule et, parfois, au risque de choquer, aucune loi n'est violée, mais ne vous méprenez pas : c'est parfois là que vous pouvez réussir ou foirer votre run. Plus vous êtes informé, plus vous pourrez anticiper, et plus vous pourrez garder une longueur d'avance. Sur qui ? Sur tous les autres. C'est comme ça que les runners restent en vie.

LE PLAN

J'ai connu des runners qui aimaient y aller en impro, gérer les choses comme elles venaient et déterminer leur prochain coup à la volée. Je rends visite à leur pierre tombale chaque année. Bon, il y a de place pour un peu de créativité lors d'un run, surtout quand il se passe des choses imprévues, mais les meilleurs runners savent ce qu'ils vont faire quand ils entrent en action. Alors planifiez. Sachez qui fait quoi et quand. Et qui peut remplacer un runner mis hors-jeu. Prévoyez un plan B pour chaque décision importante. Mettez au point un plan de communication béton. Assurez-vous d'avoir un plan de remplacement pour votre plan en béton. Sachez où vous retrouver si les choses partent en vrille. Pensez à la manière dont vous paierez les frais funéraires si cela s'avérait nécessaire.

PASSEZ À L'ACTE

Certains vous diront que les missions les plus réussies sont celles dans lesquelles vous rentrez, sortez et ne tirez pas un coup de feu. D'autres vous diront qu'il faut y aller lourdement, y aller fort, et être toujours prêt à en faire des tonnes. En bref, vos options sont nombreuses. Vous n'êtes pas obligé d'agir d'une façon précise, mais vous devez faire ce qu'il y a à faire. Allez-y, exécutez votre plan, gérez les obstacles imprévus qui ne manqueront pas de surgir devant vous, et voyez qui tient encore debout à la fin.

EMBALLEZ C'EST PESÉ

A moins que M. Johnson soit un crétin fini, vous n'avez pas reçu l'intégralité de votre paie d'avance. Mettez-vous donc en relation avec lui comme vous êtes censés le faire, remettez-lui la marchandise ou les preuves d'activité convenues, puis récupérez le solde de votre salaire. Et un bonus, si vous pouvez en gratter un.

CE QUE VOUS ALLEZ FAIRE

Il y a presque autant de genres de jobs que de shadowrunners prêts à les accomplir. Mais avec un petit effort cérébral, il est possible de synthétiser les types de taf que vous serez amené à réaliser :

Cambrionage : il est quelquefois nécessaire de voler des informations, et d'autres fois des choses physiques. Le prototype d'une moto de course (appelez-moi si vous décrochez un job pareil, je veux en être), un artefact entreposé dans un musée, la chaussure gauche d'un cadre corpo, un œil, voire quelque chose de franchement ésotérique. Quoi que ce soit, ce n'est pas facile à récupérer, autrement personne ne vous paierait pour aller le chercher. Des fois, ce genre de boulot exige subtilité et furtivité : une diversion, de ruse, un timing irréprochable, et des gestes soigneux. D'autres fois, il faut foncer dans le tas, attraper ce qu'il vous faut, et ficher le camp en quatrième vitesse.

Diversion : okay, à l'époque, avant que la magie ne revienne pour de bon, il y avait des magiciens qui se donnaient ce nom-là mais n'étaient que des charlatans. Ils vous faisaient un numéro rapide, juste assez long pour que vous avaliez leur couleuvre. Ils se servaient de mécanismes ou d'outils qui faisaient ou cachaient plus qu'il n'apparaissait, de tours de passe-passe, et étaient experts pour détourner l'attention de leur public. Ils faisaient de grands gestes flamboyants d'une main pendant que l'autre exécutait le tour, l'air immobile ou inintéressante, et que la jolie assistante gigotait et détournait l'attention en attirant ailleurs votre regard. Dans un boulot de diversion, c'est vous qui êtes la main qui s'agit ou la petite danse qui détourne l'attention des forces de l'ordre ou des autres équipes de runners, pendant que ce qui compte se produit ailleurs. Évidemment, cette attention est rarement bien intentionnée, et il y a peu de chances que vos spectateurs aient votre intérêt à cœur. Montrez-vous donc créatifs et rapides.

Extraction ou insertion : au temps jadis, les corporations se lançaient dans des batailles au plus offrant pour recruter les individus talentueux dans de nombreux domaines, qu'il s'agisse d'ingénieurs, de chercheurs, d'acteurs ou même de managers corporatistes. C'était avant que les corpos disposent du pouvoir qu'elles ont aujourd'hui. Désormais, les mégacorporations ont d'importants services juridiques et des moyens de sécurité considérables pour s'assurer que les gens restent à leur place, employés à vie par le même patron. Ce qui veut dire qu'il ne suffit plus d'agiter une liasse de billets pour les débaucher : il faut aller les chercher là où ils se trouvent. L'extraction de personnel de valeur, et l'insertion dudit personnel dans son nouvel environnement corporatiste, sont un classique du business des Ombres.

Livraison : la prostitution est peut-être le plus vieux métier du monde, mais coursier doit arriver juste derrière. Après les massues mais avant le feu, les humains ont inventé le point A et le point B, et ont eu besoin de quelqu'un pour transporter des trucs de l'un à l'autre. C'est comme ça depuis. Les shadowrunners, évidemment, sont rarement embauchés pour livrer des soy cappuccinos et des beignets à la réunion des profs. Notre quotidien, c'est plutôt la livraison d'une fiole



de sang de dragon au bon enchanteur, ou d'un échantillon d'une drogue fraîchement synthétisée à un labo de la Mafia pour une analyse chimique, voire, grand classique, livrer quelque chose dont on ne veut rien vous dire à quelqu'un que l'on ne veut pas que vous identifiez. Et comme vous pouvez vous en douter, c'est loin d'être une simple promenade de santé. Vous trouverez toujours quelqu'un qui voudra vous prendre (ou récupérer) ce que vous transportez, et la probabilité est grande qu'on s'en prenne à vous pendant votre déplacement. Soyez aux aguets, faites vite, et ne perdez rien d'important en chemin. Ah, et assurez-vous d'avoir des papiers en ordre, parce que « livraison » signifie généralement « contrebande » - ce qui nécessite que les documents, avec tous les bons tampons, aient l'air suffisamment vrais pour que vous puissiez traverser la frontière.

Protection : les runners peuvent être employés pour pomper des données, piquer des trucs, en casser d'autres, ou pour extraire des gens ; ils sont aussi employés pour empêcher d'autres runners de pomper, de piquer, de casser ou d'extraire. L'employeur estime parfois que les runners sont la meilleure défense face à d'autres runners ; d'autres fois, l'employeur a besoin de personnel sacrificiable dont il peut nier toute connaissance. La protection peut être personnelle (« garde du corps »), ou peut consister à défendre quelque chose ou quelqu'un, à sécuriser un espace à la recherche de pièges ou d'embuscades, ou à pister et à neutraliser des menaces. Ce qui compte, c'est d'être aussi bon que vous le prétendez.

Robinisme : le monde essaie peut-être de nous l'arracher, mais certains runners parmi nous s'accrochent encore à un peu d'idéalisme. Ils préfèrent les jobs qui font mal aux riches et aux puissants et aident tous les autres. Il peut s'agir de choses simples comme voler de l'argent ou des marchandises de valeur et les redistribuer, mais ça peut également être plus sophistiqué. Rappelez-moi de vous raconter un jour l'histoire des mecs qui ont pénétré dans une installation de recherche de Mitsuhami et ont fait en sorte que les royalties d'un nouveau gadget soient attribuées *ad vitam eternam* aux résidents de la clinique et du foyer de sans-abri de 178th Street.

Vandalisme : vous pouvez avoir à défoncer la voiture d'un reporter fouineur pour lui rappeler ce qu'il risque s'il continue à faire des vagues. À incendier la maison d'une politicienne pour la pousser à se mettre à l'abri et à réfléchir à ce qu'elle veut vraiment faire dans la vie. Parfois, il faut s'en prendre physiquement à un cadre ambitieux, voire lui faire sauter la tête (ce que l'on appelle une « liquidation »), histoire

de promouvoir le travail d'équipe et de calmer les initiatives trop personnelles. La destruction, dans toutes les formes de sa gloire, sont une part classique du shadowrunning. À vous de décider le degré de destruction avec lequel vous êtes prêt à vivre.

Vol de données : qu'il s'agisse des plans d'une nouvelle arme sonique, d'informations sur la vie privée d'un manager corporatiste ou de détails sur les productions de Pathfinder Multimedia pour l'année à venir, les données, c'est le pouvoir. Les shadowrunners sont donc souvent chargés de piquer des données - du genre qui ont de la valeur pour leur employeur.

L'OPPOSITION

Nous parlons un peu plus tôt des gens que vous devez connaître parce qu'ils peuvent vous aider. Observons désormais l'autre côté de l'équation. Certains des acteurs décrits plus bas vous embaucheront, certains travailleront contre vous, mais ne vous méprenez pas : tous sont votre opposition. Ils ont les ressources qu'il vous faut, vivent la vie dont vous rêvez, ou d'une autre manière sont en concurrence avec vous pour une chose ou une autre. Vous allez finir par vous retrouver face à eux, donc mieux vous saisissez leur fonctionnement, mieux vous vous en sortirez. Ou, à vos débuts, plus vous aurez une chance de survivre.

LES CORPOS

La plupart de vos runs vous emberlificoteront dans des histoires corpos, commençons donc par là. Cela ne veut pas dire que toutes les mégacorpos ont leurs doigts dans toutes les shadowruns, ni que toutes les corpos qui commanditent des runs sont les toutes-puissantes aux moyens illimités. Il y a corporations et corporations. Les petites corporations sont assez modestes pour ne pas attirer l'attention des vrais requins. Le truc avec les petits joueurs, eh bien, c'est qu'ils ne sont pas bien gros. Ce qui signifie qu'ils protègent à peu près tout ce qu'ils ont. Si vous vous en prenez à une petite corpo, vous ne ferez peut-être pas face aux véritables armées que les mégas peuvent dresser contre vous, mais à une autre arme qui peut se révéler aussi dangereuse que les balles ou les sorts : l'énergie du désespoir.

Ce sont les grosses corpos de rang AAA qui sont synonyme de jackpot pour les shadowrunners. La plupart du temps, vous runnerez contre des filiales, des actifs auxiliaires, ou des installations non siglées (dont une corpo peut

ARES MACROTECHNOLOGY

Classement de la Cour corporatiste
(2075) : 7^e

Slogan : *Et le monde devient plus sûr*

Statut : AAA, corporation anonyme

Siège mondial : Detroit, UCAS

PDG : Damien Knight

AZTECHNOLOGY

Classement de la Cour corporatiste
(2075) : 4^e

Slogan : *Vers de meilleurs lendemains*

Statut : AAA, corporation privée

Siège mondial : Tenochtilán, Aztlan

PDG : Flavia de la Rosa

EVO CORPORATION

Classement de la Cour corporatiste
(2075) : 6^e

Slogan : *Changer la vie*

Statut : AAA, corporation anonyme

Siège mondial : Vladivostok, Russie

Président : Yuri Shibanojuji



facilement se désolidariser) en dehors des principales propriétés corporatistes. De temps en temps, vous vous retrouverez à runner contre l'une des Big Ten.

Sachez-le : les mégas n'ont rien à faire de vous. Si vous vous trouvez là où vous n'êtes pas censé être, elles tenteront de vous tuer. Elles vous tailleront en pièces à coups de plomb, d'esprits, de sorts, de CI et de tout ce qu'elles pourront vous coller dans la figure. Et c'est la version soft. Elles sont prêtes à tout, et elles sont prêtes à rendre ce qu'elles encaissent au centuple. Comme disait le vieux Chinois, vous avez intérêt à connaître votre ennemi. Alors si vous ne connaissez pas les Big Ten, permettez-moi de vous les présenter.

LES BIG TEN

Dix mégacorpos disposent d'un rang AAA attribué par la Cour corporatiste (sans blague, la Cour corporatiste, c'est elles). Elles ont tout le fric, ce sont donc elles qui édictent les règles, et vous vous devez de connaître un minimum de choses à leur sujet, si vous voulez réussir dans les Ombres.

ARES MACROTECHNOLOGY

La plupart des shadowrunners connaissent Ares par l'intermédiaire de sa division Ares Arms, à juste titre. L'Ares Predator est l'arme de poing de prédilection du runner averti. Dirigée par le richissime playboy Damien Knight, la corpo a une réputation et une image très « américaines » : la gâchette facile, militariste, patriote et individualiste. Les bonnes valeurs traditionnelles, en d'autres termes. Ne vous faites pas avoir : c'est sans doute l'une des meilleures mégas pour laquelle travailler dans les Ombres, mais restez sur le qui-vive, parce qu'elle peut être aussi faux cul que les autres. Ares est spécialisée dans le maintien de l'ordre, le matériel et l'armement militaires, l'industrie aérospatiale (la corpo dispose de cinq habitats orbitaux), le divertissement,



l'automobile (l'ancienne General Motors fait partie de la famille Ares), et de multiples petites divisions dans de nombreux autres domaines.

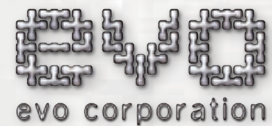
AZTECHNOLOGY

Si vous avez acheté des produits de consommation courante dernièrement, il y a de fortes chances que vous ayez engraisé un peu plus le bilan financier d'Aztechnology. 60% des articles que vous trouvez dans le Stuffer Shack du coin (90% si vous comptez le Stuffer Shack lui-même) proviennent de la Big A. Celle-ci fabrique de tout, des produits chimiques aux jeux tridéo en passant par les équipements militaires et les fournitures magiques. Ils ont les doigts dans plus de pots de confiture que toute autre méga, et leurs campagnes de relations publiques sont sans égal. Ce qui est une bonne chose, parce qu'ils sont plutôt doués au rayon magie du sang et conspirations maléfiques. Paraît-il. N'en dites juste rien à portée de voix des féroces services juridiques de la Big A.



EVO CORPORATION

Ils le disent dans toutes leurs pubs : « EVOLuez ». Soyons honnêtes, il s'agit bien d'une mégacorpo qui se projette dans l'avenir. Son président est un ork et son principal actionnaire est un esprit libre. La corpo se focalise sur les projets transhumains, du bioware et de la cybernétique aux expériences anti-vieillessement, en passant par d'autres projets franchement exotiques conçus pour mener la métahumanité à la prochaine étape de son évolution. Par-dessus tout ça, il s'agit de la première mégacorpo à avoir établi avec succès une base sur Mars. Evo est la première méga dans le domaine des biens et des services conçus pour les orks, les trolls, les elfes, les nains, les changelins et les autres clients non humains potentiels. Sa culture



HORIZON GROUP

Classement de la Cour corporatiste (2075) : 10^e
Slogan : *Nous savons ce que vous pensez*
Statut : AAA, corporation privée
Siège mondial : Los Angeles, CCP
PDG : Gary Kline

MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

Classement de la Cour corporatiste (2075) : 3^e
Slogan : *L'avenir en Mitsuhamama*
Statut : AAA, corporation anonyme
Siège mondial : Kyoto, Japon impérial
PDG : Toshiro Mitsuhamama

NEONET

Classement de la Cour corporatiste (2075) : 2^e
Slogan : *Demain tourne sous NeoNET*
Statut : AAA, corporation anonyme
Siège mondial : Boston, UCAS
Directeur général : Richard Villiers

RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

Classement de la Cour corporatiste (2075) : 5^e
Slogan : *Les solutions d'aujourd'hui aux problèmes d'aujourd'hui*
Statut : AAA, corporation anonyme
Siège mondial : Chiba, Japon impérial
Directeur général (honoraire) : Inazo Aneki



corporatiste joue énormément sur l'émotion, mais n'allez pas vous faire des idées : elle peut être aussi froide et calculatrice que toutes les autres mégas.

HORIZON GROUP

Horizon a son siège en plein cœur du monde merveilleux des médias qu'est Los Angeles, et le groupe a réussi à décrocher de nombreux contrats exclusifs pour le développement de la Californie. Avec l'ex-simstar charismatique Gary Kline à sa tête, Horizon se spécialise dans tout ce qui peut servir à manipuler l'opinion (les médias, la publicité, le divertissement, les réseaux sociaux, etc.), ainsi que dans les biens et services de consommation courante, l'immobilier et le développement, mais aussi les produits pharmaceutiques. Sa culture corporatiste est « centrée sur la personne », et les employés sont chouchoutés et encouragés à développer leurs talents et leurs centres d'intérêts sur leur temps de travail - tant que la corpo en engrange les bénéfices. La corpo avait la réputation d'être accueillante envers les technomanciens, mais une série d'événements qui se sont soldés par un massacre à Las Vegas a permis au public de comprendre que même les plus « gentilles » mégacorpos peuvent partir en vrille.



MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

Cette Japanacorp est à fond sur les ordinateurs. La robotique, l'industrie lourde, ce que vous voulez... mais on sait moins qu'il s'agit de l'un des plus gros fabricants de marchandises magiques au monde. Une rumeur voudrait que la corpo soit cul et chemise avec le Yakuza (sans blague, ils vivent une véritable histoire d'amour). En tout cas, elle s'est taillé une belle place en Amérique du Nord ces dernières années. La corpo paie très bien pour les shadowruns réussies, mais en cas d'échec elle sait se montrer... décapotatrice. Faites particulièrement attention quand vous runnez contre elle, parce que sa politique de « zones-zéro », dans lesquelles elle tire d'abord et continue de tirer ensuite, signifie généralement que les runners qui foirent finissent six pieds sous terre.



NEONET

NeoNET est la principale puissance derrière la Grid Overwatch Division, et c'est pratiquement elle qui a inventé la Matrice sans fil. Pas la peine de préciser qu'elle est largement impliquée dans le domaine de l'infrastructure matricielle, ainsi que dans ceux du cyberware, de l'électronique, des logiciels, de la biotech, de l'aérospatiale, des armes légères et bien d'autres. La corporation NeoNET souffre de sérieuses divisions, et ses principales factions sont menées par un vétéran des raids corporatistes, un nain solitaire, et le grand dragon Celedyr. Les runs pour et contre NeoNET sont un vrai fourre-tout, à chaque fois. Le côté aléatoire peut être amusant, jusqu'à ce que vous trouviez un scorpion dans ce foutu fourre-tout.



RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

Renraku contrôle la plus grande base de données du monde, et contrôle la quasi-totalité des grilles asiatiques. Et quand personne ne sait quel genre d'informations utiles (ou compromettantes) vous avez planqué avec soin dans vos banques de stockage, il faut une vraie bonne raison pour s'en prendre à vous. La corpo affiche une sérieuse culture japonaise traditionnelle, et ses unités militaires de Samouraïs rouges sont craintes dans le monde entier. Pas respectées, craintes.



SAEDER-KRUPP HEAVY INDUSTRIES

Saeder-Krupp Heavy Industries peut se résumer en un nom : Lofwyr. Le grand dragon possède pratiquement 100% de la mégacorporation allemande, et il règne sur son empire avec le genre d'attention au détail que seul quelqu'un de son espèce peut déployer. Ce n'est pas impossible de la faire à Lofwyr, mais c'est très difficile, et généralement fatal. Le ver n'a pas beaucoup de patience pour les inconscients, et les shadowrunners qui s'opposent à lui (ou échouent à réussir une



SAEDER-KRUPP HEAVY INDUSTRIES

Classement de la Cour corporatiste
(2075) : 1^{er}

Slogan : Une longueur d'avance

Statut : AAA, corporation privée

Siège mondial : Essen, États allemands allies

PDG : Lofwyr

SHIAWASE CORPORATION

Classement de la Cour corporatiste
(2075) : 8^e

Slogan : Faire progresser la vie

Statut : AAA, corporation anonyme

Siège mondial : Osaka, Japon impérial

PDG : Korin Yamana

WUXING, INCORPORATED

Classement de la Cour corporatiste
(2075) : 9^e

Slogan : Toujours présent, partout à vos côtés

Statut : AAA, corporation anonyme

Siège mondial : Zone de libre entreprise de Hong Kong

Président : Wu Lung-Wei



mission qu'il a commanditée) risquent de se retrouver sur sa liste, qui n'est probablement autre que son menu du déjeuner. S-K fait principalement dans l'industrie lourde, la chimie, la finance et l'aérospatiale, avec une présence dans de nombreux autres domaines, ce que vous êtes en droit d'attendre de la part de la plus grande corporation du monde.

SHIAWASE CORPORATION

Plus ancienne parmi les mégas, Shiawase fut la première corpo à exiger et à obtenir un statut extraterritorial. Ce zaibatsu japonais traditionnel est géré dans un style « familial », la plupart des employés signant des contrats à vie, et allant jusqu'à se marier au sein de la corpo. Les familles ont toutefois tendance à se disputer, et nombreux sont les runners qui se sont bien remplis les poches à l'occasion de ces querelles. Quand à ce que la corpo fait ou ne fait pas ? Directement ou par le biais de filiales, Shiawase a la main sur l'énergie nucléaire, l'ingénierie environnementale, la biotech, l'industrie lourde, les services techniques, l'exploitation minière, les équipements militaires, et bien plus encore.



SHIAWASE

WUXING INCORPORATED

Unique acteur chinois sur la scène mégacorporation, Wuxing contrôle un morceau respectable du pourtour du Pacifique. La corporation est discrète et conservatrice, la plus furtive des Big Ten. Ses employés sont baignés dans la culture chinoise, même ceux qui n'ont jamais mis un pied à moins de mille kilomètres de l'Asie. Traditionnellement focalisée sur les activités liées à la finance et au transport, Wuxing se spécialise également dans les services et les marchandises magiques, brigant le titre de plus mystique des mégacorporations. La société s'est également largement diversifiée sur d'autres marchés, comme l'agriculture, l'ingénierie, les produits de consommation et la chimie.



WUXING

LE CRIME ORGANISÉ

Beaucoup de shadowrunners vous diront que la seule différence entre nous et le crime organisé, c'est le qualificatif d'« organisé ». Il y a un peu de vrai dans cette affirmation. Les shadowrunners ont parfois créé des organisations, comme la légendaire Assets, Inc., mais en règle générale ce n'est pas comme ça que nous fonctionnons. Les gens comme nous n'aiment pas obéir aux ordres. Nous n'aimons pas partager en dehors de notre équipe (ni au sein même de celle-ci, des fois), sans parler de l'embrigadement, de l'organisation hiérarchique et de la discipline quasi-militaire qui sont pour nous comme un poison. Le crime organisé, pour sa part, s'engraisse grâce à ces choses-là. Le crime organisé fait les choses qu'un grand nombre de personnes peuvent

PRINCIPALES ORGANISATIONS CRIMINELLES NORD-AMÉRICAINES

La famille O'Malley (Mafia) : Dona Rowena O'Malley contrôle toutes les activités de la Mafia à Seattle, ainsi que les familles Finnigan, Gianelli et Ciarnello. Elle a conquis sa position avec une combinaison de talent managérial, de leadership efficace et d'une implacable dureté – elle ne fait pas de prisonniers. Maintenant que les Gianelli et les Ciarnello travaillent pour et plus contre elle, elle s'emploie à sécuriser son territoire contre quiconque estimerait mériter une part du gâteau qu'est Seattle.

Le Shotozumi-rengo (Yakuza) : mené par l'oyabun Hanzo Shotozumi de Seattle, ce rengo est présent dans la plupart des villes nord-américaines. La plupart des groupes locaux agissent indépendamment les uns des autres, mais ils respectent tous l'avis de leur oyabun et l'écourent quand il s'exprime. Des questions se sont posées (enfin, murmurées) sur la capacité de Hanzo à supporter la pression qu'il subit sur plusieurs fronts : une nouvelle *capa di capi* agressive à Seattle, des bouleversements épiques impliquant un grand dragon et des forces d'invasion incontrôlables à Denver, des seconds couteaux ambitieux dans ses propres rangs qui remettent en cause son leadership... Oyabun Honjowara du New Jersey en particulier se bâtirait son propre empire, et il y a fort à parier qu'il tentera de prendre la tête du rengo dans un avenir pas très lointain.

La Ligue du grand cercle (Triade) : pas aussi puissante sans doute que ses cousines d'Asie du Sud-Est, la Ligue du grand cercle de New York est plus puissante qu'on ne le réalise. L'organisation a instrumentalisé le Manhattan Development Consortium et infiltré de nombreuses corporations, à commencer par Shiawase. Elle utilise les informations récoltées comme moyen de pression ; rien de trop ostensible, mais une tendance à guider ou à pousser les choses dans une direction qui lui est favorable dans cette conurbation contrôlée par les corpos. Plus ouvertement, une bataille de longue haleine pour le contrôle du trafic de drogue de la ville oppose la Triade à la Mafia locale.

Povryejhda (Vory) : mené par Andrei Petschukov (surnommé « Terminator »), cette branche de Seattle du Vory est pleine de loyalistes russes et d'un bon nombre d'ex-membres de l'Armée rouge. L'organisation mène un mystérieux projet sur un vaste terrain acquis près de Puyallup. Personne ne sait ce dont il s'agit : le Vory a entouré sa propriété d'un mur imposant adossé à une barrière astrale assez impressionnante. Ce qui s'y passe alimente les rumeurs – et elles commencent à enfler.

Le Cercle extérieur (Koshari) : les chefs des cercles koshari de Santa Fe, Phoenix, Denver et Las Vegas travaillent ensemble, se partageant leur territoire et leur business, et s'assurant que personne ne se marche sur les pieds. Ce sont également eux qui réglementent où et à quel point les activités plus modestes peuvent s'étendre. Actuellement, certains éléments à Los Angeles commencent à s'agiter, considérant qu'il est temps que les quatre gros joueurs accueillent un nouveau partenaire de jeu.



bien faire : dealer des narcotiques et d'autres produits stupéfiants, mener des rackets de protection, faire tourner des salles de jeu - en d'autres termes, tout ce qui nécessite une armée et dégage un bénéfice. Cela signifie que le crime organisé peut souvent se retrouver profondément associé à des affaires commerciales légitimes et respectables. Dans certains cas, il est difficile de dire où se termine le crime et où commence le business.

Malgré leur réputation de violence, le crime organisé évite les effets pyrotechniques à chaque fois que cela est possible. Les fusillades attirent l'attention de la police et peuvent provoquer la mort de personnes importantes. En règle générale, la pègre travaille mieux quand personne ne la regarde, et ses membres se donnent donc du mal pour faire profil bas. Mais que cela ne vous induise pas en erreur et ne vous rende pas stupide. Ce n'est pas parce qu'ils gardent leurs pétards dans leur holster et qu'ils font couler les biftons qu'ils ne sont pas capables de se salir vraiment les mains quand il le faut.

La **Mafia** a une présence significative dans toutes les grandes villes d'Amérique du Nord, la plupart des villes d'Europe, et bien des villes ailleurs dans le monde. Elle aime les villes. Elle n'a généralement pas de relations de proximité avec les mégacorporations car, il faut l'admettre, elle est elle-même d'une certaine manière une mégacorporation. La principale différence entre les corpos licites et la Mafia est que quand il y a des conflits entre les « divisions » de la Mafia, le bilan des victimes a des chances d'être plus élevé.

Le **Yakuza**, quant à lui, a lié son destin à Mitsuhama Computer Technologies. Ce qui ne veut pas dire que chaque rengo yakuza à des liens avec Mitsuhama, ce n'est pas systématiquement le cas, et certains rengos se battent comme de beaux diables contre ceux qui le font. Mais le Yakuza et MCT sont inextricablement associés. Quatre hauts responsables yakuza détiennent environ 45 % de la mégacorporation, ce n'est pas rien. Mitsuhama emploie la piétaille yakuza pour ses basses besognes, et le Yakuza utilise MCT comme la plus grande machine à blanchir l'argent sale que le monde a jamais connu. Cette association corporatiste procure au Yakuza une impitoyable efficacité ; quiconque traite avec ses membres apprend à se tenir.

Les **Triades** trouvent leur origine dans ce qui fut autrefois la Chine et sont différentes des autres réseaux de crime organisé dans le sens où elles sont décentralisées : elles sont dénuées de direction centrale, n'ont pas de commandant suprême, de haut conseil ou de comité d'arbitrage. Cela implique toute une série de protocoles originaux quand vous passez du territoire d'une triade à l'autre ; ce qui peut vous sauver d'un côté peut vous tuer de l'autre. Le manque de leadership central signifie que la résolution des conflits au sein des Triades est souvent sanglante et brutale - bien qu'elles soient capables de faire preuve d'une retenue et d'une finesse considérables quand la situation l'exige. L'absence de contrôle centralisé les rend également plus souples quand il s'agit de s'adapter à (et de s'emparer) de nouveaux territoires. Pour peu que les membres des Triades dépassent leur rejet culturel de l'autorité féminine et des métatypes non humains en général, ils seraient capables de contrôler bien davantage. Les Triades mènent évidemment des activités classiques de jeu, de deal de stupéfiants et de

prostitution, mais leur grande spécialité est le trafic de drogues Éveillées. D'une manière ou d'une autre, les Triades attirent un pourcentage disproportionné de mages, ce qui les rend très doués pour trouver, tester et préparer les drogues les plus rentables.

Vous vous souvenez que j'ai dit que le crime organisé aime faire profil bas, éviter les feux de la rampe, et faire en sorte que l'attention se porte ailleurs ? Ce n'est pas valable pour le **Vory v Zakone** russe. La pègre russe ne peut pas égaler les moyens ou les effectifs des autres syndicats, et leur premier mode de relations publiques est l'intimidation. Leur mode de négociation préféré est la pure brutalité. Le premier signe que le Vory est arrivé dans un nouveau secteur est généralement les corps des criminels qui pensaient se trouver sur leur territoire. Quand le Vory veut secouer les choses, il met le paquet sur chaque confrontation, en force et à grand bruit. Ça ne marche pas à tous les coups, mais je peux vous l'assurer : personne n'aime les voir arriver.

Dans la tradition hopi, Koshare est l'esprit des excès : il est glouton, perturbateur et irrévérencieux, le modèle de tout ce qu'il ne faut pas faire. C'est pour cette raison que le réseau du crime organisé amérindien se donne pour nom le **Koshari**. Ses membres font tout ce que l'on attend d'une organisation criminelle, mais ils sont particulièrement doués dans le domaine du trafic de talismans, la contrebande de réactifs magiques et de telesma. Si vous êtes un pilote de t-bird dans l'Ouest nord-américain, vous finirez recruté, mis en garde ou pourchassé par les Kosharis sur leur territoire, selon l'impression que vous leur ferez.

LES GANGS

Nous n'avons ni le temps, ni la place de vous faire un topo sur tous les gangs qui traînent dans la conurb où vous vous trouvez en ce moment. Les petits patelins s'en sortent souvent avec un seul gang, mais pour tout bled de plus de deux milles habitants, vous en aurez vite deux ou plus. Au-delà d'un million d'habitants, comptez sur un sérieux réseau de gangs. Vous avez intérêt à prendre le temps de comprendre comment ce dernier fonctionne : faire le boulot d'un gang sur le territoire d'un autre risque de vous faire tuer plus rapidement si vous n'avez pas conscience de ce que vous faites.

Il y a deux types de gangs, et en règle générale en tant que runner vous croiserez très certainement le plus souvent la route des nombreux gangs des rues. Un **gang des rues**, c'est souvent avant tout un territoire. Quelques pâtés de maisons qui tombent en ruine, une poignée de bâtiments abandonnés, les rues autour de leur trou à gnôle favori, quinze piles de briques, un quartier... vous voyez le genre. Quoi que ce soit, c'est à eux. Ils ne savent pas toujours quoi en faire (peut-être qu'ils font un peu de deal de drogue ou gèrent à l'arrache des rackets de protection), mais ils le défendront contre tous les intrus. Ce qui signifie généralement traîner et défier toute personne qu'ils ne connaissent pas. Certains gangs des rues n'ont pas de territoire fixe. Certains ont un critère d'exclusivité raciale, comme les Anciens de Seattle qui ne comptent que des elfes. D'autres ont un intérêt en commun, comme les Halloweeners, qui se déguisent en goulés pour terrifier et agresser les civils assez malchanceux pour croiser leur route. En règle générale, les gangers sont jeunes, bruts de décoffrage, sans entraînement, imprévisibles, et ils



ont le sang chaud et l'envie d'en découdre. Alors ouais, si vous pouvez éviter d'avoir affaire à un gang lors d'un job, faites-le. À moins que vous n'estimiez qu'une bonne bagarre manque au programme de votre soirée.

Les **go-gangs** sont aux autoroutes ce que les gangs des rues sont à un bloc de pâtés de maisons. Se déplaçant sur des motos et des choppers trafiqués, ils traquant le moindre conducteur qui montrerait une once de peur. La moindre hésitation, le moindre instant de réflexion, peut déclencher une attaque. Ils peuvent provoquer des collisions, ou vous foncer dessus plein pot à contresens avec un shotgun à canon scié sur le guidon. Leurs attaques n'ont pas de mobile, elles sont leur propre objectif. Elles sont aléatoires, sans logique, et peuvent être d'une violence inouïe. Sachez où se trouvent ces go-gangs, et évitez les.

LES UNIVERSITAIRES

D'accord, ça doit vous sembler bizarre. Nous ne sommes pas connus pour chauffer les bancs de l'école ou être en pointe de la recherche universitaire. Mais les facs ont leurs bons côtés. Elles comptent toujours une école de commerce qui pourront vous fournir toutes sortes d'informations sur les corpos que les pitres du service de comm ne sont pas prêts à partager. Et si vous recherchez des infos d'ordre historique (sur la Matrice et la technologie, la politique et la géopolitique, la magie et les formules de sorts), les universitaires en savent plus sur toute une série de sujets. Les universités enseignent également les langues : si vous avez besoin de traduire quelque chose, renseignez-vous auprès d'elles. Les facs sont un bon point de départ quand vous cherchez des infos dans le domaine correspondant, et à côté de leurs équivalents corporatistes, les profs se révèlent étonnamment peu chers.

En règle générale, il existe trois types d'universités : publiques, privées à but non lucratif et privées à but lucratif. Ces dernières sont les plus répandues, vu que les corpos préfèrent envoyer leurs sujets dans leurs propres institutions. Question de contrôle qualité : les corpos veulent des gens qui voient le monde comme elles, sans être perturbés par des informations contradictoires ou torturés par des réflexions indépendantes. La plupart des universités publiques réussissent tout juste à survivre. Les budgets publics sont serrés et il est difficile de justifier le financement d'établissements que le public perçoit comme ne servant que les étudiants dont les mégacorpos n'ont pas voulu. Il y a une forme de discrimination à l'encontre de ceux qui tentent de s'améliorer par leurs propres moyens - ce qui sonne franchement comme un slogan de communicant mégacorporo. Malgré cela, certaines universités publiques demeurent des bastions respectés de savoir, en tout cas pour ceux qui en ont quelque chose à foutre. L'University of Washington de Seattle en est un bon exemple.

Les universités privées à but non lucratif offrent une voie pour les étudiants qui présentent les qualités recherchées par les corpos mais ont réussi à avancer sans, pour l'instant, s'être vendus à l'une d'entre elles en particulier. Nombre d'établissements privés à but non lucratif ne se contentent pas de survivre, ils s'épanouissent, comme le Massachusetts Institute of Technology & Thaumaturgy ou CalTech. Ce qui nous mène à la prochaine catégorie.

LES CHASSEURS DE MANA

À chaque fois que quelque chose de nouveau apparaît dans le monde, il se produit rapidement deux choses. Primo, quelqu'un se débrouille pour en tirer profit, et deuzio, quelqu'un se débrouille pour s'en servir à des fins pornos. C'est comme ça avec la magie. On va rester concentrés sur la première remarque, mais oui : la magie sert aussi dans le porno, comme tout le reste.

Mis à part les mages corporatistes, employés, dont on a parlé plus haut, il existe bien d'autres manières de générer des revenus à l'aide de la magie, puisque personne ne laisse passer une occasion de faire du fric. La recherche et le développement de nouvelles formules de sorts en sont une importante. Il existe de nombreux riches jeteurs de sorts, et ils sont généralement prêts à lâcher une grosse pile de cash pour quelque chose qui leur donnera un avantage compétitif sur leurs pairs. Il y a également beaucoup d'argent à faire dans le domaine des réactifs magiques et de leurs usages. La recherche dans ce secteur s'est révélée particulièrement rentable dernièrement ; de nouveaux usages de réactifs ont été découverts, faisant grimper la demande pour ces articles rares. Les arcanoarchéologues, les chercheurs, les chasseurs de créatures et tous ceux qui s'en trouvent la trempe parcourent le globe, rassemblant autant de produits rares (animaux, plantes, minéraux et autres choses indéfinies) que possible. La plupart finissent en réactifs, mais nombreux sont les trucs dont l'effet reste inconnu - et une grande partie de la recherche magique est consacrée à percer ces mystères.

Comme vous pouvez vous en douter, en tête des ventes de marchandises magiques se trouvent les mégacorpos, en particulier Aztechnology et Mitsuhama ; mais si vous voulez la pointe de la recherche magique, vous devez vous tourner vers la Fondation Draco et la Fondation atlante. La première a été fondée peu après la mort du grand dragon Dunkelzahn, tué dans une explosion le jour de son investiture comme président des UCAS. En tant que grand dragon, il était assis sur un véritable trésor, laissant derrière lui un testament comportant de très nombreuses clauses bizarres, notamment des objets que les gens continuent de rechercher à ce jour. La Fondation Draco fut établie pour gérer ses affaires et son patrimoine immobilier, alors que le Dunkelzahn Institute of Magical Research était fondé pour poursuivre les intérêts du dragon dans le domaine de la magie. Main dans la main, les deux organisations constituent un formidable acteur dans tout ce qui touche de près ou de loin à la magie.

L'avènement relativement récent de la Fondation Draco a suscité des réactions mitigées de la part de son aînée, la Fondation atlante, qui, comme vous l'aurez deviné à son nom, était à l'origine une organisation s'intéressant à tout ce qui pouvait se rapporter de près ou de loin à l'île perdue de l'Atlantide. Elle a pour cela développé de fantastiques capacités de traque de vestiges et de recherches magiques. Dunkelzahn l'a bien reconnu en balançant cinq millions de nuyens aux Atlantes dans son testament, ce qui eut pour effet de drôlement démultiplier leurs moyens d'action. Cela signifie qu'ils entretiennent une relation amicale avec les Dracos (ce qui peut se comprendre, j'ai moi aussi une relation amicale avec tous les gens qui m'ont donné cinq milliards). Mais cela n'efface pas pour autant la rivalité qui règne entre les deux groupes, qui sont souvent à la recherche des





mêmes choses. Si vous partez à la chasse aux trésors anciens, soyez prêts à faire face à des équipes de l'un ou l'autre de ces groupes - voire des deux.

LES POLITICARDS

Les politiciens n'ont peut-être plus autant d'influence qu'autrefois, mais il faut toujours prélever des impôts, faire respecter les lois, entretenir les infrastructures et faire carrière. La plupart des conneries gouvernementales devraient vous passer à mille lieues au-dessus de la tête. Pas besoin de vous préoccuper de savoir qui est président ou roi du pays où vous vous trouvez, et tout ce qui concerne l'échelon étatique ou régional nécessite des ressources et des moyens humains dépassant ce dont est capable toute équipe de runners. Ce que vous voulez, ce sont les responsables locaux : les maires, les notables, les administrateurs, ce genre de chose. Ceux qui rendent la justice, collectent les taxes, financent les services de secours et d'urgence, et s'efforcent de faire en sorte que tout tourne rond. Ces dirigeants locaux ne sont peut-être pas aussi puissants que les corpos, mais tant que vous serez sur leur territoire ils disposeront de bien des moyens de vous aider ou au contraire de vous mettre des bâtons dans les roues. La bonne nouvelle, c'est qu'ils se situent assez bas dans la chaîne alimentaire pour que vous

puissiez être en mesure d'acheter leur coopération. Ils sont aussi plus faciles à faire chanter. Renseignez-vous, observez, déterminez qui vous devez connaître et ce que vous devez savoir à leur sujet... qui sait quand vous pourrez avoir besoin d'eux ?

Outre les véritables politiciens, intéressez-vous aux policlubs. S'il y a une cause dans le Sixième Monde que deux personnes ou plus partagent, ils créeront un policlub pour ça. Il arrive même parfois que, sans blague, l'objet du club soit bel et bien de faire de la politique. D'autres fois, le club sert de couverture pour des activités illégales, sans compter ceux qui ne sont là que pour que leurs membres aient un prétexte pour se bourrer la gueule. La plupart de ces groupes n'ont aucun pouvoir significatif, vous pouvez les ignorer sereinement. Mais il y en a quelques-uns qui méritent votre attention.

Le Policlub Humanis est l'un de ceux-là. Les elfes, les nains, les trolls et les orks ont beau arpenter le monde depuis plus de cinquante ans, certaines personnes trouvent que ce n'est pas encore assez et ne se sont toujours pas faits à l'idée qu'ils faisaient désormais partie du paysage. En particulier les orks et les trolls. S'inscrivant dans la fière lignée des groupes racistes depuis le début des temps, Humanis donne un visage souriant à la haine. Ils ne sont contre personne, vous diront-ils, ils sont justes pro-humains. Ils ne veulent rien



LONDRES



retirer aux autres métatypes, ils veulent juste s'assurer que les humains aient ce qui leur revient (ce qui pour eux équivaut à à peu près tout).

Humanis rassemble toute une kyrielle de groupes à l'idéologie similaire, d'Alamos 20 000, déplaisant et agressif, aux ultra-violents des Hand of Five. Si vous êtes un non-humain, si vous aimez un non-humain ou si vous voyagez quelque part où se trouvent des non-humains, sachez de quoi Humanis et ses semblables sont capables. Ils peuvent débarquer à tout moment et foutre le bazar. Vous êtes prévenus.

Toute cette histoire newtonienne sur le fait que toute action provoque une réaction s'applique aux gens comme elle s'applique à la physique. Il existe des groupes pro-métahumains fameux, des lobbyistes et défenseurs des droits de l'Ork Rights Commission aux radicaux adeptes de la violence comme les Sons of Sauron. Comme les groupes anti-métas, ces organisations peuvent provoquer des distractions ou semer le désordre où que vous soyez. Et si vous mettez des groupes pro et anti-métas au même endroit au même moment... eh bien, j'espère que vous avez pensé aux explosions et aux corps démembrés dans votre plan B.

Outre les racistes de tout poil, gardez à l'œil les diverses itérations des policlubs néo-anarchistes. Ils se donnent parfois ce nom de Néo-anarchistes (avec une

capitale initiale), mais selon les endroits et les situations, ils peuvent se donner le nom de Panoptistes, de Martyrs de Lambeth ou du Parti du peuple - un nom symbolique, sincère et qui s'occupe des petits et des sans grade. Les groupes individuels qui se rassemblent sous la bannière du néo-anarchisme ont chacun leur nuance. Certains sont des poseurs de bombes qui ont perdu la boule et qui estiment qu'il faut passer par la case monde en ruines avant de pouvoir le rebâtir ; d'autres s'arrêtent à la phase de destruction et ne veulent rien derrière ; certains sont des réformateurs sérieux, prêts à jouer le jeu du système existant ; d'autres encore veulent modifier le fonctionnement des pays ; d'autres enfin veulent la fin même des nations ; certains sont plutôt thé, d'autres plutôt café. Ce qui unit ces objectifs disparates et les gens qui les défendent, c'est une méfiance profonde vis-à-vis de toute forme de pouvoir centralisé. On parle ici à la fois des mégacorpos et des grands pays. Ce qui compte pour eux, c'est que l'individu maîtrise sa vie, et que familles et communautés puissent vivre selon le mode de fonctionnement qu'elles ont choisi. Cela suffit à en faire des extrémistes aux yeux de toute figure d'autorité. Ce sont des marginaux, souvent criminalisés par les puissants. Comme nous. Ce qui en fait pour nous des alliés naturels - pour peu que les grands discours ne vous fassent pas perdre patience.



LE MAINTIEN DE L'ORDRE

La pire chose que les politicards locaux puissent vous faire, c'est vous envoyer les condés, parce que les flics locaux ne sont plus juste locaux. À l'époque, la police était un micmac d'autorités locales, d'État et fédérales, qui communiquaient à peine et ne partageaient presque jamais leurs données. Alors évidemment, dans le cas d'un tueur en série, elles se faisaient passer le mot et restaient sur le qui-vive, mais pour un cambrioleur ou autre professionnel exerçant une activité illégale, il était quasiment possible de changer de juridiction et de redémarrer comme si de rien n'était. Aujourd'hui, la situation est à la fois meilleure et pire. Le problème est que la plupart des conurbs économisent sur leurs budgets limités en privatisant le maintien de l'ordre, ce qui signifie que les flics sont des corpos. Les deux gros poissons sont la Lone Star, une corpo indépendante qui s'enorgueillit de sa bonne vieille tradition de justice texane brutale à la gâchette facile, et Knight Errant, une filiale d'Ares Macrotechnology. Les deux sociétés sont en concurrence pour les plus gros contrats : Knight Errant a récemment piqué Seattle à la Lone Star. Parmi les autres grosses compagnies de sécurité, on compte Sakura Security, largement présente au Japon, le géant allemand de la sécurité Sternschutz, les Français d'Esprit Industries (une filiale d'Az-technology), et un doublé de Mitsuhamas avec Parashield et Petrovski Security. Ces sociétés ont une dimension internationale, et partout où elles sont implantées, elles ont accès à leurs bases de données centralisées ; faites quelque chose dans une certaine juridiction et toutes les autres juridictions de la même compagnie seront au courant. Faites donc en sorte de ne pas apparaître dans ces fameuses bases de données. Ne leur donnez rien (ni votre nom, ni votre photo, ni votre whisky préféré, rien), parce qu'un flic (ou un programme) malin peut s'en servir pour remonter votre piste. La bonne nouvelle est que si les corpos de maintien de l'ordre partagent toutes leurs données en interne, il est dans leur intérêt de faire en sorte que leurs rivaux soient aussi mauvais que possible - ce qui signifie qu'elles ne se disent jamais rien entre elles. Du coup, tant que vous savez qui surveille quel territoire, vous pouvez toujours trouver des failles dans lesquelles disparaître. Mais ne prenez pas la grosse tête. Les contrats de maintien de l'ordre peuvent changer en un claquement de doigts : ce qui aujourd'hui tombe sous l'autorité de Knight Errant pourrait bien demain être contrôlé par la Lone Star. Ce qui signifie que vous pouvez être un agent indépendant non identifié un jour et un fugitif traqué le lendemain. Gardez également à l'esprit que de nombreuses conurbs disposent de plusieurs sociétés de sécurité selon les secteurs : Knight Errant peut par exemple avoir la charge de la voie publique alors que la Lone Star protège des complexes résidentiels, voire corporatistes. Assurez-vous de savoir qui patrouille dans quelles rues, et quand.

SOUS LA SURFACE

Le souci avec la vie dans les Ombres, c'est que les habitants du crépuscule ont tendance à ne pas être bien organisés. Si nous sommes là, c'est parce que toutes les règles et les protocoles et la merde que requiert une organisation stricte ne sont pas notre truc. Mais nous sommes encore vivants parce que nous comprenons que parfois, il est préférable de travailler ensemble.

L'un des plus fameux groupes des Ombres est le **JackPoint**, un collectif de personnalités des Ombres exceptionnelles rassemblées par Fastjack, qui est peut-être le plus formidable hacker au monde. Jack a dû quitter la tête du réseau récemment, mais le groupe continue de fonctionner efficacement. Ses membres ne sont pas identifiés publiquement, et les informations restent privées, mais si vous pouvez obtenir des infos sur les documents qu'ils produisent, sachez que vous tenez quelque chose qui vient de gens qui connaissent leur business.

Le **Nexus de Denver** est un autre groupe actif dans les Ombres avec une réputation en béton armé. Ce ne sont autres que les hackers du paradis numérique de Denver, l'une des plus vastes bases de données clandestines que le monde ait connu. Ou juste *pas* connu, vu que rares sont les gens qui ont la chance de jeter un œil à ce qui s'y trouve.

Certains groupes opèrent dans les Ombres sans être pour autant liés aux shadowrunners. Ils apprécient l'anonymat que procurent les Ombres. L'une de ces factions est le mystérieux rassemblement de mages connu sous le nom de **Loge noire**. La responsabilité du bouleversement cataclysmique qui a frappé DC, la capitale des UCAS, à l'été 2073 a été attribuée à la Loge noire, et nombreux sont ceux qui estiment que la Loge était impliquée d'une manière ou d'une autre dans la récente bataille entre les grands dragons Lofwyr et Alamais qui s'est soldée par la mort de ce dernier. Tout le monde sait que la Loge noire tient dans ses griffes toute une ribambelle de politiciens et d'autres hauts responsables, mais personne ne sait lesquels. Pour faire bref : si vous apercevez des gars en robes noires qui balancent du mojo bizarre, prenez-en bonne note, appelez les autorités, et fichez le camp.

Le mouvement **New Revolution** est quant à lui voué à la restauration des anciens États-Unis d'Amérique. Une noble cause que tout le monde s'accorde à considérer comme une idée ridicule qui fait complètement fi de l'actuel état du monde. En 2064, New Revolution fomenta un coup d'État, qui eut pour conséquence la mort du président des UCAS et du secrétaire à la Défense, déclenchant un beau foutoir. La vice-présidente, Nadja Daviar, survécut et fit équipe avec le Brigadier-général Angela Colloton - à elles deux, elles parvinrent à garder les UCAS en un morceau. Elles pourchassèrent, jugèrent et firent exécuter les chefs de New Revolution, et tout le monde les félicita d'avoir débarrassé le monde de ces tarés. Et pourtant nous voilà, plus d'une décennie plus tard, et New Revolution est toujours là. Le général Colloton parvint à faire échouer le coup d'État et à faire arrêter ses commanditaires, mais des rumeurs lui prêtent depuis des années des accointances avec les extrémistes. Ces rumeurs ne l'empêchèrent pas de devenir présidente des UCAS. Si elles devaient s'avérer fondées, Colloton est dans une position on ne peut plus enviable pour faire de New Revolution une force majeure, et je ne préfère pas vous dire combien certains parient là-dessus.

DÉCOMPRESSION

Comme tout individu dote d'un palpitant, vous allez passer la plus grande partie de votre temps à vous préparer pour aller bosser, bosser, ou vous remettre d'avoir bossé. Mais de temps à autre, vous pourriez avoir un peu de temps libre et quelques nuyens à dépenser. Heureusement pour vous, les



activités ne manquent pas, pour s'assurer que votre argent et vous n'entamiez pas une sérieuse relation de longue durée.

LA THUNE

Puisqu'on parle de fric, assurez-vous de toujours disposer du bon type de devise, adaptée à l'endroit où vous comptez la dépenser. La devise mondiale de référence est le nuyen, mais certaines nations bornées continuent d'insister pour battre leur propre monnaie, comme les Britanniques avec la livre ou les Suisses avec le franc suisse. Même dans ces pays, le nuyen est généralement accepté de bonne grâce. Tout cela est de toute manière rendu assez caduc par les transactions électroniques. Le liquide au sens strict est très rarement utilisé, à l'exception de certaines transactions particulières, ou dans certaines régions tellement arriérées qu'elles ne disposent pas de couverture matricielle (ça fout les jetons, mais ça existe). Vous vous ferez peut-être bananer sur les frais de change dans les pays employant une devise propre, mais c'est à peu près le seul désagrément à attendre. Les crédits certifiés sont le moyen de paiement de choix des gens qui ne font pas confiance aux virements ou veulent éviter de laisser des traces. Plus petits que votre pouce (à moins que vous ne soyez une pixie, et dans ce cas, fermez-la), les crédits disposent d'un montant certifié par l'une des puissances financières mondiales. Plus la banque est grosse, plus l'argent enregistré sur le crédit est stable, ce qui fait que les gens préfèrent utiliser des tubes certifiés par la plus grosse banque du monde, la Zurich-Orbital Gemeinschaftsbank.

Les corporations se sont engouffrées dans le business des devises il y a des décennies de cela en commençant à offrir une monnaie corporatiste, utilisable uniquement dans les établissements de la corporation. Les mégacorpos adorent payer leurs employés de cette manière, puisque l'argent reste ainsi « dans la famille ». Le fait que les devises corporatistes soient d'usage quelque peu limité en réduit la valeur, mais si vous n'avez pas le choix, acceptez ce mode de paiement. N'oubliez pas : les mégas sont énormes, et il y a quelque part quelqu'un qui veut votre monnaie corpo, au point qu'il existe un juteux marché des échanges de monnaie corporatiste.

LA MATRICE

Si vous voulez vous divertir pendant votre temps libre, la Matrice est votre point de départ. Vous y trouverez de la musique, des films, des retransmissions sportives, des boîtes de nuit virtuelles, des salons de discussions, des batailles épiques dans des décors fantastiques, et cætera, et cætera.

La Matrice nous entoure à chaque instant de nos vies, à tel point que nous n'y pensons même plus. Nous nous en servons, tout simplement. La plupart du temps sous forme de réalité augmentée (RA), un habillage numérique qui superpose des informations et parfois des enjolivements au monde qui nous entoure, sous la forme d'objets de réalité augmentée, aussi connus sous le nom d'ORA, et par extension et abus de langage d'« auras ». Vous pouvez aussi y aller plein pot et plonger en réalité virtuelle (RV), laissant votre corps de chair derrière vous pour vous lancer dans un voyage au cœur de l'information pure. Si la vitesse de la RV est pratique pour les hackers, la plupart des gens préfèrent se servir de la Matrice tout en continuant leur vie réelle en parallèle.

Avec la RA, la Matrice vous entoure à tout instant. Si vous disposez du matos adapté, les messages de vos amis apparaîtront sous la forme de fenêtres flottant dans votre champ de vision, se déplaçant avec vous. Les magasins devant lesquels vous passez vous présentent leurs offres spéciales adaptées à vos préférences et à vos achats précédents. Les extraits musicaux et vidéo sont omniprésents, n'attendant qu'un de vos gestes pour s'ouvrir et voir s'ils vous plaisent.

Comment musique et films correspondent-ils à vos goûts, et comment font-ils pour vous trouver ? Par la magie du contrôle corporatiste. Voyez-vous, la Matrice a subi deux Crashes, et s'est réinventée après chacun d'entre eux. Après le second, en 2064, la Matrice a fait le saut vers un fonctionnement sans fil, portant avec elle un idéal néo-anarchiste de liberté et de tolérance, pour un réseau ouvert et accessible à quiconque disposait des outils nécessaires pour se connecter. Cela dura une bonne dizaine d'années, jusqu'à ce que les corpos réalisent qu'il s'agissait là d'une ressource non exploitée. Après avoir confessé ce péché à leurs clergés respectifs et avoir récité quelques Je vous salue Marie, les corpos entreprirent de corriger leur erreur, établissant davantage de contrôles sur la Matrice pour être en mesure de déterminer ce qui doit aller où. Leurs meilleurs clients disposent naturellement de la meilleure bande passante, alors que les moins fortunés doivent se contenter d'un accès peu fiable et d'un débit lent.

Sauf pour ceux qui savent jouer avec le système. La répression du contrôle corporatiste a relancé la bataille entre les hackers et les surveillants de la Matrice, alors que les shadowrunners cherchent à exploiter les faiblesses du nouveau système et garder une longueur d'avance sur les services de sécurité.

Mais c'est là un autre sujet. Pour l'instant, sachez surtout que tout et tout le monde se trouvent sur la Matrice, mais les choses les plus faciles à dénicher sont celles que les programmeurs parient que vous aurez envie d'acheter.

MUSIQUE

La musique existe depuis qu'*homo erectus* a remarqué que différentes choses font différents bruits quand on tape dessus, et elle n'est pas près de disparaître (même si, très franchement, certains styles rappellent des hommes de Néandertal tapant sur des cailloux ; les goûts et les couleurs, hein). En tout cas, quelques soient vos goûts en matière de musique, vous trouverez quelqu'un qui en joue. Pour les fans de classic rock, Maria Mercurial est en pleine tournée de comeback, dégainant les puissants riffs qui en ont fait une star dans les années 50, et Concrete Dreams fait de nouveau péter les enceintes. L'exploitation, le son de la rue, continue de résonner dans les barrens des conurbs, avec un CrimeTime en héraut old school du mouvement. L'électro-pop jetable ne disparaîtra jamais, peu importe le nombre de pieux qu'on enfoncera dans son cœur purulent ; les Latch-Key Kids sont actuellement en tête quand il s'agit d'imprimer des refrains accrocheurs dans nos cerveaux reptiliens. Il existe même du folk elfique pour ceux qui n'aiment pas saturer leurs amplis ; sa représentante la plus illustre est une icône de Tír Tairngire du nom de Deirdre.





TRIDÉO

Des fois, la seule chose que vous voulez faire est vous avachir dans votre fauteuil favori (ou votre lame de plancher favorite si vous avez dû brûler vos meubles pour vous chauffer) et laisser les images clignotantes prendre le contrôle de votre cerveau. Dans ces cas-là, c'est la tridéo qu'il vous faut, avec les dernières infos en matière de news, de sport et de divertissement. La 3D était peut-être un peu cheap et mal fichue lors de ses premières années. Aujourd'hui, elle vous largue de manière crédible au beau milieu de l'histoire. Le degré d'immersion dépend de vous : contentez-vous des versions vidéo et audio si vous voulez de la simplicité, ou passez en simsens pour vivre une expérience polysensorielle et émotionnelle plein pot. Vous pouvez vivre une rencontre sportive en vous tenant dans les tribunes, ou sur le terrain, du point de vue des joueurs.

Les trids de fiction existent pour tous les goûts. La série Cree & Dido est un classique de l'humour potache et du comique sympathique qu'adorent les masses, alors que Water Margin, un succès au box-office, a été décliné sous forme d'une série d'action portraying des shadowrunners combattant la corruption gouvernementale à Seattle (un thème qui a gagné en popularité depuis les récents scandales qui ont secoué l'administration du gouverneur Kenneth

Brackhaven). Vous aimez la tridé-réalité ? Toxic Hunter vous transporte dans les pires enfers du monde et place l'animateur de l'émission, Brennan « Heavy » O'Dell, face aux créatures du crû. Sa récente bataille contre une meute de goules à Lagos a fait exploser l'audimat. Neil le Barbare ork est un grand classique, adoré par les parents d'aujourd'hui quand ils étaient gamins, et il a été mis au goût du jour avec un reboot qui vous place désormais, en tant que spectateur, directement dans les bottes velues de Neil. De grands moulinets d'épée médiévale, du découpage de bikinis en fourrure et des gros bras musclés - qu'est-ce que vous voulez de plus ?

SPORT

La grande question du XX^e siècle consistait à transformer les sports professionnels en un business juteux. Le XXI^e consiste à exploiter ce business sportif au bénéfice d'autres intérêts corporatistes. Le basket-ball, le baseball, le football, le football américain, le hockey attirent toujours les foules, mais désormais les fans peuvent suivre le MeFeed de leur joueur favori, visionner les tridéos qu'il consulte, écouter la musique qu'ils aiment, et découvrir leurs accessoires de mode et leurs menus préférés - que vous pourrez acheter avec un simple geste en direction du bon ORA. Les gamins rêvaient à une époque de suivre leurs idoles en travaillant



dur pour se frayer un chemin vers la cour des grands afin de devenir des stars eux-mêmes ; aujourd'hui, ils se contentent d'acheter autant de choses qui leur rappelleront le mode de vie de leur idole que possible.

Les mégacorpos ont également développé de nouveaux sports conçus pour offrir aux consommateurs et aux fans le rush d'adrénaline d'une action trépidante et d'une violence dévastatrice. Les « nouveaux sports » les plus populaires sont le combat urbain et le combat à moto. Le combat urbain est une version débridée du jeu de capture de drapeau, pratiqué dans la rue avec des flingues et de la magie. Le combat à moto est une sorte de polo, mais les joueurs pilotent une moto. Et ce sont des psychopathes.

NOURRITURE

À l'époque où la surpopulation mondiale représentait une véritable inquiétude, les gens se sont tournés vers le tout-puissant soja, comme une source d'alimentation prometteuse (mélangez ça avec des lentilles et des colorants verts, et vous aurez un délicieux... non, laissez tomber). C'est plein de protéines, très polyvalent, et facile à cultiver. Grâce à plusieurs pandémies globales et désastres écologiques, la population mondiale n'est plus aussi problématique par rapport à la superficie des terres arables à la surface de la planète, mais le résultat final reste le même. Le soja est un classique incontournable. Le soykaf est le breuvage qui nous met en route le matin, les soyburgers font le bonheur de tous à l'heure du déjeuner, et le tofu est à nos dîners ce que le poulet était à nos ancêtres du XX^e siècle. Quelques restaurants et épiceries ici et là vendent de la véritable viande, mais ils sont généralement trop coûteux pour tous sauf les plus riches.

La viande est rare, mais les substituts du sucre sont légion. Les producteurs alimentaires mégacorporatistes savent à quel point les gens aiment manger sucré, et ils savent que satisfaire les envies de la populace permet de la tenir en place. Les Stuffer Shacks et les autres magasins d'alimentation de la planète débordent de Sweeteez, de Krak-I-Snaps et d'autres produits dépourvus de la moindre valeur nutritive qui permettent aux drones corporatistes et aux shadowrunners fauchés de trouver un peu de douceur dans leur vie.

SEXE

J'ai failli appeler cette section « Relations amoureuses », mais j'ai lâché l'idée parce que personne ne fait plus le coup de la boîte de chocolats, du bouquet de roses et de la balade en calèche dans le parc. Après, j'ai voulu appeler ça « Faire des rencontres », mais ce n'est pas comme si vous alliez inviter Jane la nana blindée de cyber et vêtue de cuir à partager une glace vendredi après-midi. Alors j'ai décidé que comme je me suis montré franc et direct jusqu'à présent, j'allais qualifier cette pulsion primale de ce qu'elle est.

Eh oui, les gens baisent dans le Sixième Monde. De plein de manières, dans une multitude de combinaisons, et quel que soit le métatype ; le genre importe peu. Si vous avez un fantasme, vous trouverez quelqu'un de prêt à vous le faire vivre. Comme tout le reste dans la vie, le sexe est devenu une marchandise, un produit proprement emballé, conçu pour vous faire oublier qu'il avait encore un sens fut un temps. La prostitution fait un tabac là où elle est légale (soit environ

OÙ SORTIR ET FAIRE SES COURSES

Il vous faut bien faire des emplettes, et des ribambelles de vendeurs ne demandent qu'à vous vendre plein de trucs. Quel monde formidable, hein ? Voici quelques noms de grandes chaînes de magasins où vous trouverez ce que vous cherchez.

MAGASINS GÉNÉRALISTES

Luxe : Lordstrungs, Lacy's

Haut de gamme : Fallon and Nelson, The Beaux

Familial : Wordsworth, Lears and Mervins, Meyer's Superstores

Bon marché : Kong-Wal Mart, Saver's Central, WeaponsWorld

ÉPICERIE ET ALIMENTATION

Luxe : Society Grocers

Haut de gamme : Meyers Groceries, Natural Vat Foods

Familial : Allenson's Groceries, Carrefour, Carry&Save, SAMS
Virtual Marketplaces, Quickway

Bon marché : Stuffer Shack, Loco Foods, MiniMart, Buy-Low Foods

RESTAURANTS

Luxe : Azteca International, The Edge, Takuri's, Trattoria Pagilacci's

Haut de gamme : Green Village, The Gravity Bar, La Galleria, Kau Kau's, Purple Haze

Familial : Gracie's for Ribs, Bosco's, McKraken's Seafood, Bangkok Hut, Maximillion's

Bon marché : Cap'n Beef, McHugh's, Nacho Mama, Nukit Burgers, Street Pizza, You Should Not Eat So Much!

HÔTELS

Luxe : TripleTree, Lucas, Hilton, Sheraton, Elysium

Haut de gamme : Westin, Gold Lion Inn

Familial : Wylie's Gala, Rubikan Int'l

Bon marché : Rent & Rest, Comfy Cubicle, Aston's Moneymakers, The Cubes

INFORMATIQUE ET ÉLECTRONIQUE

Luxe : Nybbles & Bytes, Gate's Computer Showcase

Haut de gamme : Hardware Etc., Blood Monies Software

Familial : Software Sellers, Microdeck, DeGear's Electronics

Bon marché : Computer Exchange, Hacker's Delight, Kennedy's Used Electronics

CLUBS FRANCHISÉS

End of the Earth, Farnsworth's, Miami, Dante's Inferno, Equilibrium, Flair, Congregation of Rhythms

CHAÎNES DE MAGASINS SPÉCIALISÉS

Armanté (mode), Body + Art (body art), Life by Evo (art de vivre, design), Lord's AutoShops (garages automobiles), Lore Stores Inc., Pentagrams (talismans), Robyn's (librairies traditionnelles), Facets of New York (joailleries), Link'n'Fix (labos d'entretien pour commlinks), Zoé (mode)



99,998% du monde connu). Certains bordels se vouent à des fantasmes précis, remplis de morphotypes ou de métatypes recherchés par les clients. Si vos fantasmes sont plus spécifiques (et que le coût humain de vos (ex)actions vous importe peu), rendez-vous dans un salon *bunraku*, où les employé(e)s sont à peine plus que des poupées, modifiées chirurgicalement et programmées à l'aide de personafix pour devenir des imitations criantes de vérité de telle ou telle simstar ou célébrité. Pour quelques centaines de nuyens seulement, vous pouvez vous prendre pour quelqu'un avec qui votre vedette préférée passerait sa journée. Une industrie en plein essor, un peu moins exploiteuse, est le porno simsens, qui vous permet de ressentir tout ce que les acteurs ont l'air de ressentir (je connais certains comédiens qui font ça - c'est un taf dans lequel le moindre geste est chorégraphié le moindre cri simulé est soigneusement répété ; vous ne voulez pas connaître le genre d'ennui qu'ils ressentent en réalité).

Avec le sexe et la prostitution si ouvertement disponibles dans le Sixième Monde, vous pourriez imaginer que les opportunités de chantage sont réduites. Vous auriez raison. Mais en partie seulement. Il reste certains tabous, certaines lignes qui ne doivent pas être franchies. La plupart des épouses continuent d'attendre un peu de fidélité (et le droit continue de favoriser la partie qui s'estime lésée), et les preuves d'adultère restent donc un moyen de pression efficace. La pédophilie (même si la définition de ce qu'est un « enfant » varie d'un endroit à l'autre) est indéfendable, et les pratiques telles que la zoophilie ou la nécrophilie peuvent avoir un impact négatif sur une carrière si elles sont révélées. Au bout du compte, c'est à vous de connaître les coutumes sexuelles de base de l'endroit où vous vous trouvez, pour vous permettre d'exploiter les violations de ces règles.

RESTER EN BONNE SANTÉ

Pas facile de rester en bonne santé, et pas seulement parce que les gens passent leur temps à se menacer avec des flingues. Les dangers pour votre bien-être sont bien plus nombreux.

Au début du XXI^e siècle, le monde était un foutoir surpeuplé. Puis une nouvelle maladie fit son apparition et décima près d'un quart de la population mondiale. On débat toujours pour savoir s'il s'agissait là d'un rééquilibrage de l'écosystème ou de quelque chose dont nous sommes responsables, mais le syndrome induit violemment toxico-allergique, ou SIVTA, a été une belle saloperie. Il déclenchait quelque chose de semblable à un choc anaphylactique (même chez les personnes non allergiques), provoquant une suffocation jusqu'à la mort par l'occlusion brutale des voies respiratoires. On peut encore trouver une vieille vidéo sur la Matrice de gens qui tentaient en vain de respirer. Pas beau à voir.

De temps à autre, une nouvelle souche de SIVTA montre sa vilaine trogne, mais rien d'aussi dévastateur que la première épidémie, même si les toubibs en ont des sueurs froides. En 2040, on eut droit à quelque chose d'inédit : le virus vampirique humain-métahumain, ou VVHMH. Cette maladie n'a pas, comme son nom pourrait l'indiquer, permis à ses victimes de se transformer en chauve-souris ou en loups. Son effet était de priver le corps de sa pigmentation anti-UV, d'interrompre la production de globules rouges, de provoquer une croissance dentaire, et de neutraliser le



système digestif. Les victimes, peu importe leur couleur d'origine, prenaient un teint grisâtre cadavérique, devaient rester à l'abri du soleil, se voyaient pousser des crocs, et devaient ingurgiter de copieuses quantités de sang frais pour survivre. Cette dernière précision est importante : ils ne sont en rien immortels. Si vous vous retrouvez un jour piégé dans des barrens avec des nosferatus à vos trousses, quelques bastos dans le mille les arrêteront une bonne fois pour toutes.

Comme pour le SIVTA, il existe différentes souches de VVHMH, à l'origine de différents types de pseudo morts-vivants, comme les goules, les banshees et d'autres choses qui ne correspondent pas aux légendes connues. Les ruelles sombres du Sixième Monde sont devenues un peu plus ténébreuses encore avec l'apparition de ce virus.

Mais le Sixième Monde n'a pas besoin de ces virus pour vous foutre en l'air. Il existe une quantité effarante de drogues qui altère l'esprit, de la très populaire et urbaine novacoke au zen qui vous retournera le cerveau, en passant par le kamikaze, drogue de combat par excellence, ou la deepweed et son pouvoir de perception astrale. Si vous voulez ressentir quelque chose, vous pourrez trouver une drogue pour ça. Il existe de nouvelles formes de dépendance, comme les puces *better-than-life* (« mieux-que-la-vie »), ou BTL. Pour en faire une, prenez un enregistrement simsens basique d'émotions puissantes, puis amplifiez la moindre once de contenu. Vous voulez un rush d'adrénaline plus puissant qu'un surfleur sur une vague de 10 mètres, ou un trip plus déglingué du bulbe qu'une chute libre depuis la stratosphère ? Vous voulez vivre quelque chose de mieux que le sexe ? Uploadez-vous une BTL dans la cervelle. Vous êtes prévenu, par contre : vous pourriez après ça trouver la réalité bien fade, et passer le restant de votre vie à vous y traîner pour pouvoir passer quelques bons moments de joie avec vos BTL en technicolor.



On a donc des virus, on a de la came, et on a toutes les autres maladies et saloperies qui ont décimé la métahumanité depuis des centaines ou des milliers d'années. La question qui reste à poser, c'est comment trouver de l'aide le jour où vous allez morfler ?

Les systèmes de soins publics sont soit inadaptés, soit inexistantes. La médecine coûte tout simplement trop cher pour la laisser aux bons samaritains. Si vous voulez des soins médicaux, quels qu'ils soient, vous allez douiller.

Les meilleurs soins sont fournis par les corpos médicales, et pour peu que vous soyez prêts à vous délester d'un paquet de nuyens, vous serez servi, avec la meilleure technologie et le meilleur service ambulancier du monde, mêmes dans des zones de combat dangereuses. Mais vous n'avez probablement pas tant de cash que ça, ou alors vous ne vous entraînez pas dans les Ombres. Reste, vous devriez réussir à vous payer la base : des infirmiers qui tireront votre carcasse sanglante des barrens et vous stabiliseront jusqu'à ce que votre pote lanceur de sort arrive avec un sort de soins. Ça n'a peut-être pas l'air de grand-chose, mais ça peut vous sauver la vie. C'est la raison pour laquelle la plupart des shadowrunners avec une once de réputation investissent tous dans un contrat de base auprès de tel ou tel service d'urgence. La vénérable DocWagon est le plus populaire d'entre eux, avec des décennies d'expérience à naviguer les pires rues, mais CrashCart, filiale d'Evo, qui dispose d'un accès privilégié à la technologie médicale de pointe de sa corpo mère, gagne du terrain.

Si vous pouvez vous offrir un contrat médical, vous pouvez toujours vous rendre dans l'un des hôpitaux ou des cliniques gérés par une corpo médicale et payer pour ce dont vous avez besoin sur le coup. Si vous n'en avez pas les moyens, il vous faudra un doc des rues. Si vous survivez à plus de deux runs, vous aurez au moins des notions basiques de premiers secours, histoire d'éviter que le sang gicle partout. Plus vous aurez de runs à votre tableau de chasse, plus vous apprendrez. Certains runners ont un vrai talent pour l'anatomie et les premiers secours, et se sont bâti une réputation en faisant un bon boulot ; les runners blessés se sont mis à les chercher et il n'a pas fallu longtemps pour qu'ils mettent du beurre dans les épinards en pratiquant une médecine non déclarée dans plusieurs sites franchement pas stériles. Des fois, vous trouverez un vrai docteur à la tête d'une clinique clandestine. Ou d'anciens docteurs, désormais à la rue à cause d'une addiction, d'un crime, de leur incompétence, ou d'une combinaison de tous ces paramètres. Nombre d'entre nous tendent à préférer les anciens runners qui sont montés plutôt que les toubibs qui ont dégringolé, mais au bout du compte, quel que soit votre choix, vous prenez un risque. Surtout si vous cherchez quelqu'un pour vous installer un œil cyber de seconde main, pas cher.

SE DÉPLACER

Une chose que vous ne devez jamais oublier dans le Sixième Monde (après « Tout a un prix »), c'est que les corporations adorent la prévisibilité et que le contrôle est leur raison d'être. Prenez le GridGuide, vendu comme le système ergonomique ultime pour les personnes devant effectuer quotidiennement un trajet domicile-travail. Il s'agit d'un système de contrôle programmé pour votre véhicule personnel, qui vous amène où vous le souhaitez sans quasiment le moindre effort de

votre part. Et diantre, la circulation est quand même drôlement plus fluide quand tout le monde utilise le GridGuide ; vous pouvez faire autre chose en conduisant (ou plutôt en n'ayant pas à conduire, génial). Évidemment, GridGuide ne fonctionne que là où les corpos veulent bien qu'il fonctionne, ce qui tombe à pic pour les drones corporatistes dans leurs allers-retours quotidiens, mais plutôt mal si vous devez vous rendre dans les barrens ou dans une zone industrielle généralement fermée au public. Et même si vous vous trouvez dans un secteur autorisé, GridGuide n'est pas adapté aux urgences, comme les manœuvres d'évasion ou les fuites sur les chapeaux de roues. En fait, si vous tentez quoi que ce soit que GridGuide analyse comme risqué ou dangereux, le système vous mettra des bâtons dans les roues (mais n'est-ce pas ce que fait toujours le système ?). Si vous comptez sortir des sentiers battus, ou faire quelque chose qui sorte de l'ordinaire, vous allez devoir apprendre à conduire et disposer d'un véhicule qui ne dépende pas des fonctionnalités du réseau.

Si vous voyagez d'une ville à l'autre ou d'un pays à l'autre, vous pouvez vous servir de votre véhicule personnel, mais il existe d'autres moyens de transport. Les trains et les bus sont une solution dans la plupart des conurbs, et il existe également des lignes interurbaines. La sécurité des réseaux de transports intra-urbains est plutôt légère : si vous avez les ronds, vous pourrez les emprunter. Vous devez peut-être passer un contrôle de sécurité, et votre SIN sera vérifié pour les trajets les plus longs, mais pour les trains les scanners sont de trop piètre qualité et faciles à gruger. En plus, voyager en train à grande vitesse est franchement cool. S'il a été nettoyé.

Si vous choisissez l'option aérienne, trois possibilités s'offrent à vous : les vols classiques, suborbitaux et semi-balistiques.

Ces derniers sont les plus rapides et les plus chers, et peuvent vous expédier d'Europe en Amérique du Nord en moins d'une heure - mais vous paierez plein pot pour ce luxe. La sécurité est sévère. Les scanners de SIN sont les meilleurs qui soient, et quasiment impossibles à tromper. Toutes les armes seront enregistrées et mises de côté (oubliez les explosifs), et tout cyberware doit être désactivé.

Les suborbitaux sont un peu plus lents, un poil moins chers, et légèrement plus faciles à infiltrer. Tout juste. Les passagers suborbitaux sont généralement des clients de mégacorporations, et les corpos veulent qu'ils se sentent en sécurité. La sécurité est sévère, et les infractions sont traitées durement.

Les vols classiques sont pour les gens normaux. La sécurité est présente, mais sa qualité varie d'une compagnie à l'autre ; si votre faux SIN et vos faux papelards sont corrects, vous devriez vous en sortir. Normalement.

Naturellement, si vous voulez éviter toute forme de transport public, il existe d'autres moyens. Faites du stop à l'arrière d'une fourgonnette de transport, ou dans un conteneur sur un cargo, ou dans un convoi de drones. Ou optez pour le tout-puissant t-bird, le choucho des contrebandiers, des espions, et de tous ceux qui donnent dans le franchissement illégal de frontières. Il existe plusieurs types de t-birds, mais ils ont certaines caractéristiques communes : ils sont petits, manœuvrables, capables de se poser dans des espaces réduits et de voler bas pour échapper aux radars. Apprenez à bien piloter un de ces bébés, et vous ne manquerez jamais de boulot. Ou de missiles anti-aériens au cul, tirés par les gens que vous aurez agacé.



LES CONCEPTS DE SHADOWRUN

LE JEU ET VOUS

En tant que joueur dans une partie de *Shadowrun*, votre objectif principal est d'accomplir des choses. Nombre de ces choses doivent être impressionnantes. Le meneur de jeu (MJ) va préparer une histoire, et votre personnage décidera comment réagir à la situation de départ et à tous les événements qui se dérouleront une fois l'histoire démarrée. Tôt ou tard (tôt avec un peu de chance), vous ferez face à un défi, quelque chose qui exige de votre personnage qu'il teste ses capacités. Les règles sont là pour que votre meneur de jeu et vous puissiez déterminer l'issue de vos actions. Est-ce que le tir de votre Ares Predator V a touché le ganger ork pile entre les défenses ? Parvenez-vous à passer discrètement le garde nain assoupi sans le réveiller ? Arrivez-vous à contrer la boule étourdissante que le mage troll vous a lancée et la dissoudre en millions d'étincelles scintillantes de mana ?

Les règles sont là pour vous aider à faire avancer l'histoire, à vous donner le résultat des décisions que vous prenez. Elles ne sont pas un reflet fidèle de la réalité : parfois, les règles fournissent des manières abstraites de déterminer le résultat d'actions concrètes, car cela accélère le jeu et évite aux joueurs d'avoir à lancer des dés encore et encore pour accomplir certaines tâches. Ce chapitre décrit les concepts de règles de base que vous avez besoin de comprendre pour jouer à *Shadowrun*, accomplir vos missions et toucher les nuyens promis.

LE MENEUR DE JEU ET VOUS

Les parties de *Shadowrun* sont dirigées par un meneur de jeu, qui guide un groupe de joueurs à travers les aventures qui les attendent. À la table de jeu, le meneur de jeu présente et fait avancer l'histoire, gère les actions des personnages non-joueurs et détermine les résultats de tests et autres questions de règles. Cela lui donne un certain pouvoir dans le jeu. Lorsque le jeu se déroule bien, le meneur de jeu est en mesure de faire progresser l'histoire et de travailler avec les joueurs pour en faire une expérience excitante et prenante. Le jeu de rôle est un effort coopératif, et tous les membres du groupe de jeu doivent travailler ensemble pour que chacun s'amuse (même le meneur de jeu, qui a aussi droit à sa petite part de plaisir). Les joueurs doivent avoir l'impression que leurs personnages peuvent jouer un rôle important dans l'élaboration et l'évolution de l'histoire, et le meneur de jeu doit avoir le sentiment de pouvoir maintenir le rythme de

l'histoire sans avoir à s'engager dans des discussions interminables sur les règles. Plus les membres du groupe agissent ensemble, plus grandes sont les chances que tout le monde prenne son pied de manière spectaculaire et incroyable.

Pour davantage de conseils sur la manière de jouer une partie de *Shadowrun* et de bien interagir avec ses joueurs, voir **Conseils au meneur de jeu**, p. 334.

LES BRIQUES DE BASE

Votre personnage de *Shadowrun* fait tout ce qu'une personne normale fait, ainsi qu'à l'occasion un cambriolage de haut vol, une mission d'espionnage ou un assassinat. La plupart de ces choses (des tâches courantes comme manger, dormir et traverser une rue déserte) sont faites automatiquement et sont laissées en arrière-plan du jeu. Lorsque vous avez besoin d'accomplir quelque chose de difficile ou d'extraordinaire, ou d'éviter quelqu'un qui vous a dans le nez, vous devez lancer les dés pour déterminer un résultat.

SUCCÈS ET SEUILS

Shadowrun utilise des dés à six faces, et la plupart du temps en bonne quantité. Le nombre de dés lancés est appelé **réserve de dés**. Les ajouts à la réserve de dés sont souvent notés par un nombre devant le terme « D6 », ainsi « 3D6 » signifie trois dés à six faces. Lorsque vous lancez les dés, vous cherchez à obtenir des cinq et des six. Chacun de ces deux chiffres donné par un dé est appelé un **succès**. Plus vous obtenez de succès, meilleures sont les chances que vous réussissiez ce que vous tentez.

Chaque fois que vous lancez les dés, vous cherchez à obtenir assez de succès pour égaler ou surpasser un **seuil**, qui est le nombre de succès dont vous avez besoin pour faire ce que vous essayez de faire. Ce seuil change selon ce que vous tentez d'accomplir ; parfois il s'agira d'un nombre fixe de succès, d'autres fois vous essaierez simplement d'obtenir plus de succès que l'autre gars. Il y aura aussi des occasions où vous verrez combien de succès vous pouvez engranger sur une durée donnée. Tout cela sera abordé plus en détails dans la section traitant des tests.

Les descriptions de compétences indiquent souvent des exemples de seuils à utiliser, mais le meneur de jeu peut toujours se reporter aux indications simples de la table **Seuils des tests de réussite**.





SEUILS DES TESTS DE RÉUSSITE

DIFFICULTÉ	SEUIL
Facile	1
Moyenne	2
Difficile	4
Très difficile	6
Extrême	8-10

Dans la plupart des tests, les succès que vous obtenez peuvent faire davantage que déterminer si vous réussissez : ils peuvent amplifier votre succès. Les succès que vous avez en plus de ceux nécessaires sont appelés **succès excédentaires**. Les succès excédentaires peuvent augmenter les dommages que vous infligez en combat ou avoir d'autres effets positifs. À sa discrétion, le meneur de jeu peut récompenser des jets extraordinaires de par leur nombre élevé de succès (quatre et plus) par une réalisation supplémentaire pour le runner, quelque chose qui peut rendre son prochain test plus facile.

ACHETER DES SUCCÈS

Parfois, pour gagner du temps, il vaut mieux zapper un test et permettre à un joueur de simplement acheter des succès, surtout quand il lance tant de dés qu'il est assez sûr de réussir. Pour acheter des succès, comptez simplement un succès pour 4 dés (arrondi à l'inférieur : une réserve de 6 dés ne permet d'acheter qu'1 seul succès). Notez que c'est du tout ou rien : vous ne pouvez pas acheter des succès avec une partie des dés de votre réserve puis lancer le reste. Soit vous achetez des succès et vous ne lancez pas les dés, soit vous lancez tous les dés et vous n'achetez pas de succès.

Dans les situations où il y a une chance de complication ou d'échec critique qui peut changer radicalement le cours de l'action, il est préférable de ne pas acheter de succès. Il faut l'approbation du MJ pour acheter des succès. S'il ne veut pas que vous achetiez de succès pour un test, alors préparez-vous à secouez du dé !

COMPLICATIONS ET ÉCHECS CRITIQUES

En marge des cinq et des six, il vous faut faire attention au nombre de 1 résultant de vos jets de dés. Si plus de la moitié

des dés lancés sont des 1, alors vous avez un problème. C'est ce qu'on appelle une **complication**. Quand cela arrive, quelque chose de moche survient. Peut-être que vous lâchez votre flingue. Peut-être que vous trébuchez sur une fissure dans le bitume que vous n'aviez pas remarquée. Quoi que ce soit, quelque chose arrive qui vous complique la vie. Le quoi est laissé à l'appréciation du meneur de jeu.

Quoi qu'il arrive, cela doit compliquer la vie du shadowrunner sans interférer de manière désastreuse avec son travail : telle est la ligne directrice pour déterminer la nature d'une complication. Par exemple, un runner qui obtient une complication alors qu'il s'échine à désamorcer un explosif peut laisser sa pince coupante lui échapper des mains, ou peut ouvrir la mauvaise fenêtre de réalité augmentée d'information sur la nature de l'appareil. Le meneur de jeu ne devrait pas, par contre, décréter que le personnage coupe brutalement le mauvais câble et que l'explosif lui explose au visage. Le meneur de jeu peut décider toutefois, si le joueur n'a obtenu qu'un ou deux succès seulement à côté de la complication, de rendre cette dernière plus grave.

Notez qu'il est possible d'avoir une complication sur un test qui a obtenu assez de succès pour être réussi. Dans ce cas, la complication n'annule pas la réussite ; elle arrive en plus de la réussite. Par exemple, un troll pourrait mettre un formidable crochet à un nain, obtenant assez de succès pour toucher mais également une complication. Le nain encaisse les dommages du poing massif du troll s'écrasant sur son visage, mais la force du crochet et le besoin de viser vers le bas déséquilibre le troll, l'envoyant à terre une fois le coup porté. Dans les prochains échanges, le troll devra se relever pour se remettre en posture de combat.

Dans d'autres circonstances, il arrive que le joueur obtienne une complication mais en plus n'ait aucun succès à son jet. C'est ce qu'on appelle un **échec critique**, et c'est là que ça chie dans le ventilateur. On parle ici du genre de jets de dés qui peuvent mettre la vie de personnages en danger, où ils vont devoir penser rapidement et réagir encore plus vite pour s'en tirer les miches intactes. Encore une fois, ce qui se passe exactement est du ressort du meneur de jeu, mais un échec critique devrait mettre une sacrée couille dans les plans du shadowrunner, qui en chiera à s'en remettre. Bien qu'une mort abrupte et humiliante soit une éventualité quand un échec critique est tiré aux dés, le meneur de jeu et les joueurs s'amuseront davantage si les personnages restent en vie mais sont forcés d'improviser, de tester les limites de leurs compétences et de développer des plans désespérés pour parvenir à rester en vie.

Clairement, un échec critique est une chose que les joueurs veulent éviter, et s'ils en ressentent vraiment le





besoin, ils peuvent utiliser un point de Chance pour y parvenir (voir **Effets de la Chance**, p. 58). En utilisant la fonction « de justesse » de la Chance, les joueurs peuvent transformer un échec critique en une simple complication, ou entièrement annuler une complication (notez que le joueur ne peut pas dépenser deux points de Chance pour annuler ainsi complètement un échec critique). Ça ne change en rien, toutefois, leur totale absence ce succès. Ils devront faire avec.

TESTS ET LIMITES

Quand vous lancez les dés à *Shadowrun*, vous passez un **test**, sous une forme ou une autre. Il y a quatre choses à savoir lorsque vous effectuez un test :

1. De quel type de test il s'agit ;
2. Combien de dés vous devez lancer (généralement il s'agit de l'indice d'une compétence ajouté à l'indice d'un attribut lié) ;
3. La **Limite** du test, qui vous donne le maximum de succès que vous pouvez appliquer au test ;
4. Le **seuil** du test.

EXEMPLE

Pete le Saskatchewan est en surveillance astrale, guettant les esprits et les sorts tandis que son équipe s'infiltré dans une installation corporatiste. Alors qu'ils s'affairent à passer une porte extérieure, lui remarque l'éclat d'une aura s'approchant et la reconnaît comme appartenant à un lanceur de sorts. Voulant éliminer la menace avant qu'elle ne lui donne du fil à retordre, Pete lance un Éclair étourdissant contre l'intrus, espérant le prendre au dépourvu. Il lance 11 dés sur ce test : il obtient 3 succès, mais il a également six 1, en d'autres termes, une complication. Le meneur de jeu décide que Pete a trop prêté d'attention à l'aura de son propre sort, et que donc sa vision astrale (sa perception de tout ce qui est magique) est temporairement éblouie, lui infligeant une pénalité à tous ses tests lors de sa mission de surveillance astrale.

Le lanceur de sorts adverse est sonné mais pas mis KO par le sort de Pete, et il arrive toujours. En fait, il a un sort d'Explosion en préparation qui pourrait bien faire très mal à Takouba, le samouraï des rues du groupe. Il le lance et Pete essaie de le contrer. Malheureusement, Pete obtient six 1 sur son test de Contresort et pas un seul succès : c'est un échec critique. Le meneur de jeu décide que Pete parvient à dévier le sort de Takouba, mais sur lui-même. Pete prend alors la pleine puissance du sort d'Explosion. Une mauvaise tâche de surveillance vient de partir en sucette, et l'équipe doit se débrouiller avec un mage blessé.

Si Pete avait voulu, il aurait pu utiliser un point de Chance et éviter l'échec critique, ce qui aurait évité au sort d'être dévié sur lui, mais Takouba aurait quand même dû en subir les effets. Être blessé ou regarder son partenaire tomber, ainsi va la vie dans les Ombres.

La notation pour un test vous donne toute l'information nécessaire. Les notations de test sont légèrement différentes en fonction du type de test dont il s'agit : test de réussite, test opposé, test étendu ou test d'équipe. Chacun des types de test est abordé plus loin.

LIMITES

Il existe deux différents types de **Limite** : les Limites naturelles et les Limites matérielles. Votre personnage a trois Limites naturelles (physique, mentale et sociale) qui sont dérivées de ses attributs (voir p. 53). Ces Limites représentent jusqu'où votre personnage peut pousser son corps, son esprit et son charme (les personnages elfes vont découvrir avec effarement que leur charme n'est, en fait, pas sans limites). En termes de jeu, les Limites vous indiquent combien de succès de votre jet initial vous pouvez effectivement utiliser pour déterminer le résultat du test. Si vous obtenez plus de succès à votre jet que votre Limite ne le permet, vous ne pouvez alors compter qu'un nombre de succès égal à la Limite. En certaines occasions, les runners peuvent trouver des moyens d'étendre voire d'ignorer leurs Limites, mais ils doivent être conscients de ces Limites pour savoir comment elles peuvent affecter tout test à venir. Une méthode pour contourner une Limite est la Chance : en utilisant un point de Chance, vous pouvez ignorer la Limite de votre personnage pour un unique test (voir **Effets de la Chance**, p. 58).

Notez que les Limites ne s'appliquent généralement qu'aux tests impliquant une réserve de dés dérivée d'une compétence et d'un attribut. Les tests n'utilisant qu'un seul attribut, ou deux attributs, n'utilisent pas de Limites.

EXEMPLE

Takouba a une Limite physique de 6, grâce en partie à sa Constitution et à sa Force élevées. Il démarre sa carrière de shadowrunner avec un shotgun Defiance T-250, qui a une Précision de 4. Il utilise la Précision comme Limite dans tous les tests pour tirer au shotgun ; sa Limite physique n'intervient alors pas en jeu. Il a une Agilité de 5 et une compétence Shotguns de 6, ce qui signifie que le joueur lance 11 dés quand Takouba utilise l'arme. Après un certain temps, cependant, il remarque qu'il perd trop de succès à cause de la Précision relativement faible du Defiance, il économise donc ses nuyens et investit sans un PJSS Model 55, avec une Précision de 6. Il utilise toujours la Précision plutôt que sa Limite physique, mais maintenant qu'il dispose d'une meilleure Précision, il ne va plus perdre autant de succès. Il peut ensuite ajouter une visée laser à l'arme, qui monte la Précision à 7. Elle est maintenant plus élevée que sa Limite physique, mais la Précision est toujours la Limite qu'il utilise lorsqu'il tire avec cette arme. Il dispose maintenant d'une grosse marge de progression. Une fois que sa compétence Shotgun passera de 8 à 9, il n'atteindra généralement toujours pas la Limite, et il infligera des caisses de douleur à quiconque du mauvais côté de son canon.

Pour le calcul des Limites naturelles, voir p. 103.

Souvent, plutôt que d'utiliser leurs Limites naturelles, les runners sont limités par l'équipement qu'ils emploient. Chaque arme, par exemple, a un indice de Précision qui sert de Limite aux attaques effectuées avec cette arme, tandis que les cyberdecks ont des attributs qui servent de Limites à une variété d'actions matricielles. Pour plus d'informations, lisez les descriptions des différents équipements du chapitre **Équipement**, p. 418.

Quand une Limite est imposée par un équipement, elle supplante la Limite naturelle, qu'elle soit plus élevée ou moins élevée que cette Limite. Par exemple, la Précision d'une arme à feu agit comme Limite pour les tests impliquant de tirer avec cette arme (voir p. 418 pour plus de détails sur l'équipement et ses caractéristiques), donc aucune Limite naturelle n'est utilisé pour ce test. La Limite est une caractéristique de jeu pour l'équipement qui reflète à la fois sa nature générale et la qualité de fabrication.

TESTS DE RÉUSSITE

Les tests de réussite ont généralement lieu quand un shadowrunner doit utiliser ses capacités pour accomplir quelque chose à un moment donné. Ce peut être se faufiler dans les bouchons dans une voiture lancée à pleine vitesse, trouver une aiguille dans une meule de foin, ou soulever un objet lourd. Pour valider un test de réussite (également appelé test simple), il faut obtenir assez de succès pour atteindre le seuil du test, et de passer à autre chose. La notation d'un test de réussite ressemble à ça :

TEST DE RÉUSSITE

Compétence utilisée dans le test Limite applicable
TEST DE PERCEPTION + INTUITION [MENTALE] (2)
 Attribut utilisé dans le test Seuil

TESTS OPPOSÉS

Les tests opposés interviennent chaque fois qu'un shadowrunner doit mesurer ses compétences à celles d'un autre personnage, d'une créature, voire (à l'occasion) d'une force technologique. Il peut être en train d'essayer de passer un garde de sécurité sans se faire remarquer dans un complexe d'usines, de mettre K.O. un gangster belliqueux avec son bâton étourdissant ou de convaincre M. Johnson de proposer une meilleure paie. La notation des tests opposés est la suivante :

TEST OPPOSÉ

Compétence utilisée dans le test Limite applicable
TEST OPPOSÉ DE DISCRÉTION + AGILITÉ [PHYSIQUE]
 Attribut utilisé dans le test



Notez que les tests opposés ne donnent pas de seuil. C'est parce que dans un test opposé, vous essayez de générer plus de succès que l'adversaire. Parfois l'adversaire lance la même combinaison de compétence et d'attribut, parfois une différente ; voir **Compétences**, p. 130, pour des informations sur les compétences et les attributs utilisés dans des tests opposés particuliers.

TESTS ÉTENDUS

Plutôt que d'avoir lieu à un seul moment, certains tests ont lieu sur une période de temps. Le personnage peut prendre quelques jours pour apprendre un nouveau sort ou réparer son Americar tunée et vous avez besoin de déterminer combien de temps cela prend. Voici la notation des tests étendus :

TEST ÉTENDU

TEST ÉTENDU DE **MÉCANIQUE AUTOMOBILE + LOGIQUE [MENTALE]** (10, 1 heure)

Attribut utilisé dans le test : **LOGIQUE [MENTALE]**
 Seuil : **(10, 1 heure)**
 Compétence utilisée dans le test : **MÉCANIQUE AUTOMOBILE**
 Limite applicable : **10**
 Intervalle : **1 heure**

Au lieu d'obtenir tous les succès nécessaires en un seul jet, les tests étendus vous permettent de faire des jets répétés et d'accumuler les succès de chacun d'entre eux soit jusqu'à ce que vous atteigniez le seuil, que vous manquiez de temps parce qu'autre chose requiert votre attention ou que des gens commencent à vous tirer dessus, ou que vous n'avez plus de jets possibles. Notez qu'à chaque jet du test étendu, vous ne comptabilisez les succès que dans la Limite applicable (à moins que vous ne décidiez d'utiliser la Chance pour contourner cette Limite, voir p. 58). L'**intervalle** d'un test étendu décrit combien de temps s'écoule entre chaque jet. Les intervalles peuvent aller d'un tour de combat à aussi long qu'un mois. La table **Seuils des tests étendus** fournit des suggestions de seuil pour les tests étendus, tandis que la table **Intervalles des tests étendus** peut aider le meneur de jeu à choisir l'intervalle approprié.

Les tests étendus ne peuvent pas durer éternellement : à un certain point, les personnages atteignent la limite de leurs capacités et s'acharner n'y change rien. Pour représenter cela, à chaque jet successif d'un test étendu, le joueur doit retirer un dé de sa réserve de dés. Il ne restera à la fin plus aucun dé, et le test sera terminé.

Généralement, tous les jets d'un test étendu n'ont pas besoin d'être faits dans la foulée. Le shadowrunner peut mettre la tâche de côté pendant un temps, faire autre chose, puis reprendre où il en était avec le nombre de succès déjà acquis qui comptent toujours.

REMARQUE SUR LES ARRONDIS

Parfois vous allez devoir diviser un nombre ou un autre, ce qui pourra nécessiter d'arrondir le résultat. La règle générale est d'arrondir au supérieur, sauf quand une règle précise le contraire.

EXEMPLE

L'Americar de Sorsha a pris un sale coup lors du dernier combat, et elle a besoin de réparations. Le meneur de jeu juge que les dommages sont assez sérieux pour placer le seuil à 18 et il assigne à la tâche de réparation un long intervalle d'une heure. La joueuse de Sorsha lance 10 dés à son test et le premier jet se passe bien : elle obtient 5 succès. Heureusement, sa Limite mentale est de 5, elle peut donc comptabiliser tous les succès. La joueuse retire un dé pour le deuxième jet (représentant la deuxième heure) et fait un jet pas terrible, avec seulement 2 succès. Elle a maintenant un total de 7 succès. L'heure suivante elle lance 8 dés et obtient 4 succès ; puis elle lance 7 dés et obtient à nouveau 4 succès. Son total est maintenant de 15 dés, mais sa réserve se réduit. Son jet suivant de 6 dés ne produit qu'un seul succès, mais le jet d'après en fait 2. Elle a ses 18 succès ! L'Americar est maintenant réparée, et le travail a demandé 6 jets, ce qui signifie que 6 heures ont passé dans le jeu.

SEUILS DES TESTS ÉTENDUS

DIFFICULTÉ	SEUIL
Facile	6
Moyenne	12
Difficile	18
Très difficile	24
Extrême	30+

INTERVALLES DES TESTS ÉTENDUS

TÂCHE	INTERVALLE DE TEMPS
Très rapide	1 tour de combat
Rapide	1 minute
Courte	10 minutes
Moyenne	30 minutes
Longue	1 heure
Très longue	1 jour
Extrêmement longue	1 semaine
Titanesque	1 mois

TESTS ÉTENDUS ET COMPLICATIONS

Une complication ne fait pas nécessairement échouer le test étendu. Au lieu de ça, il cause des difficultés ou des retards. Le meneur de jeu peut choisir de réduire les succès accumulés de 1D6. Si cela réduit le total de succès à zéro ou moins, le test échoue.



Sur un échec critique, le test échoue, plus besoin de jets de dés. Quel que soit le travail investi dans le test, il est perdu.

TESTS D'ÉQUIPE

Les shadowrunners apprennent rapidement que personne ne peut survivre seul longtemps dans les rues. Il faut travailler en groupe, et parfois tous les membres d'une équipe s'y mettent pour aider sur un job. Les tests d'équipe simulent le fait que les membres du groupe travaillent ensemble.

Pour démarrer un test d'équipe, votre groupe doit choisir quelqu'un pour faire fonction de chef. Tous les autres servent d'assistants, et ils doivent lancer la combinaison compétence + attribut appropriée. Pour chaque assistant qui obtient au moins un succès, la Limite pertinente pour le test du chef augmente de un. De plus, chaque succès que font les assistants ajoute un dé à la réserve de dés du chef, pour un maximum de dés supplémentaires égal à l'indice de compétence applicable du chef, ou le plus haut indice d'attribut si le test n'implique que des attributs. Le chef lance alors sa réserve de dés ajustée et essaie d'atteindre le seuil du test.

Si un nombre quelconque d'assistants fait un échec critique, alors le chef ne reçoit aucun ajustement de Limite d'aucun assistant, en plus des effets habituels d'un échec critique. Une complication empêche un assistant d'augmenter la Limite, et seulement lui.

EXEMPLE

L'équipe de shadowrunners est sur la piste d'un chaman particulièrement insaisissable, et il faut que tous les membres contribuent. Takouba avec 3 en Pistage et une Intuition de 4 (total 7) et une Limite mentale de 5, prend la tête du test. Liane a Pistage 2 et Intuition 3, elle lance donc 5 dés et obtient 1 succès. Pete le Saskatchewan et Sorsha n'ont pas la compétence Pistage, donc ils lancent chacun leur Intuition - 1, c'est-à-dire 2 pour Pete et 3 pour Sorsha. Pete n'obtient aucun succès et Sorsha en obtient 1, donc l'équipe ajoute 2 à la Limite de Takouba et 2 dés à son test. Il lancera 9 dés avec une Limite de 7 pour voir comment il s'en sort.

RÉESSAYER

Un shadowrunner qui abandonne après un petit échec est un shadowrunner qui ne connaîtra jamais la satisfaction de finalement parvenir à faire s'ouvrir un maglock après des tentatives répétées pour finalement s'introduire dans un bureau juste avant que la ronde de sécurité ne passe. Réessayer un test auquel il a échoué est permis, mais le joueur doit subir un malus de -2 dés cumulatif à chaque nouvel essai. Si le personnage fait une pause suffisamment longue avant de réessayer (la durée de pause nécessaire est laissée à la discrétion du meneur de jeu), il peut recommencer la tâche sans malus.

Notez que tirer avec une arme ou donner un coup d'épée après avoir raté ne compte pas comme réessayer dans ce contexte. Chaque attaque compte comme sa propre action, plutôt que comme un nouvel essai après échec.

GESTION DU TEMPS

Le temps s'écoule dans *Shadowrun* comme partout ailleurs. La plupart du temps vous n'avez pas à décompter chaque minute ou seconde, même si nous ne vous en empêchons pas si ça augmente votre plaisir. Parfois le temps est crucial quand les runners essaient d'arriver à un rendez-vous, ou tentent d'intercepter un convoi qui suit un planning très serré, mais même dans ces situations, il vaut mieux tenir le compte du temps de manière abstraite plutôt que de le mesurer à la seconde près. Quand les balles commencent à voler, par contre, une attention plus particulière à l'écoulement du temps s'impose.

TOURS DE COMBAT

Quand le combat éclate, l'action se déroule en une série de **tours de combat**, durant lesquels chaque participant a l'occasion de choisir et d'accomplir des actions. Chaque tour de combat dure approximativement trois secondes, représentant le temps qu'il faut à des individus pour réaliser une attaque.

ACTIONS

À *Shadowrun*, les personnages disposent de trois types d'**actions** : les actions gratuites, les actions simples et les actions complexes. Chacun leur tour, les personnages entreprennent une action précise ou une combinaison d'actions. Ils font ensuite des tests pour générer un résultat. La manière dont ils dépensent leurs actions, ainsi que les actions spécifiques de chaque catégorie, sont détaillées p. 165.

VOTRE PERSONNAGE

Votre personnage est le cœur de votre expérience de *Shadowrun*. Il est qui vous êtes dans le Sixième Monde, la

NIVEAUX DE JEU

Les règles principales de *Shadowrun, Cinquième édition* ont été conçues pour fournir des personnages qui sont compétents et capables dès le moment de leur création, mais ont une marge de progression pour devenir de véritables légendes du monde des shadowrunners. Différents groupes pourraient préférer, toutefois, jouer à des niveaux différents. Certains pourraient vouloir démarrer avec une campagne davantage du niveau de la rue, forçant leurs joueurs à découvrir comment faire survivre leurs personnages avec des compétences relativement faibles jusqu'à ce qu'ils gagnent assez de Karma pour véritablement grandir dans leurs aptitudes. D'autres groupes peuvent préférer un jeu plus cinématique et haut niveau, avec des personnages qui font partie de l'élite dès le départ et n'en deviennent que plus puissants alors qu'ils aiguisent davantage leurs capacités.

À différents points dans le livre, y compris lors de création de personnage, les règles sont fournies pour des campagnes normales, « street » (rue) et pour runners d'élite pour aider les joueurs et les meneurs de jeu à jouer au jeu qui correspond à leurs préférences.



personne dont vous suivrez l'histoire, que vous développerez au travers des missions et des campagnes que vous entreprendrez. Vous trouverez en fin de ce livre une fiche de personnage qui comprend toutes les infos dont vous aurez besoin pour vous référer rapidement à votre personnage. La fiche de personnage peut contenir tout un tas de chiffres et autres statistiques, mais votre personnage est davantage que cela. Le personnage est la combinaison des compétences, des aptitudes innées, de sagesse urbaine et de matériel de pointe qui le rend dangereux, parfois pour les autres, parfois pour lui-même, souvent pour les deux. Les chiffres sont là pour vous résumer les compétences et capacités de votre personnage, et pour fournir les informations nécessaires pour résoudre les divers tests qui se présentent. En tant que joueur, cependant, vous pouvez travailler entre les chiffres et autres parties du personnage pour créer une personnalité vivante qui fasse partie de la tragédie humaine du Sixième Monde.

Les briques de base ci-après sont les éléments critiques qui aident à faire de votre personnage ce qu'il est.

MÉTATYPE

Le premier élément crucial d'un personnage est son métatype. Les gens du Sixième Monde appartiennent à différentes souches de la méta-humanité, ce qui veut dire que les mains autour de votre cou cherchant à vous enlever la vie peuvent être de diverses formes et tailles. Lors de l'Éveil, lorsque la magie est revenue au monde, les humains ont commencé à se changer en créatures tout droit sorties de contes de fées et de récits fantastiques, et ce genre de gens sont maintenant très courants dans certaines parties du Sixième Monde. Votre personnage de *Shadowrun* sera d'un des cinq différents types de métahumain : humain, elfe, nain, ork ou troll. Les règles de jeu pour chacun de ces métatypes sont décrites dans **Création d'un shadowrunner**, p. 64.

L'**humain** (*Homo sapiens sapiens*) est le métatype qui est présent depuis le plus longtemps (c'est-à-dire, à une possible exception près). Vous les connaissez, vous les aimez, et si vous lisez ceci il y a une très forte chance pour que vous en soyez un. Les humains sont équilibrés dans leurs aptitudes et ont tendance à avoir un peu plus de chance que les autres métatypes.

Les **elfes** (*Homo sapiens nobilis*) sont plus grands que les humains, plus fins, et ont des oreilles pointues. Ils ont l'habitude extrêmement désagréable d'être plus agiles que les humains, et ils présentent généralement mieux pour commencer. Ils ont également une très longue espérance de vie, et continuent d'avoir l'air jeune longtemps après leur

quarantaine et leur cinquantaine. Ils sont parfois connus pour jeter ces faits à la figure des humains, ou de quiconque passe à portée d'oreille. Bien que la majeure partie des elfes ait émergé lors de l'Éveil avec les autres métahumains, des rumeurs courent selon lesquelles quelques elfes se cachaient durant le reflux magique du Cinquième Monde, et qu'ils sont bien plus vieux que toute créature devrait avoir droit de l'être.

Les **nains** (*Homo sapiens pumilionis*), comme vous vous y attendez, sont plus petits et trapus que les humains. Ils sont souvent assez forts et résistants, capables de récupérer de dommages provenant aussi bien de coups sur la tête que de doses de ciguë. Ou de coups sur la tête donnés avec une massue enveloppée de feuilles de ciguë. Les nains sont durs à la tâche et ont tendance à être fortement valorisés par les corporations, ce qui signifie qu'ils sont beaucoup plus intégrés dans la société humaine que les autres métatypes. Ils subissent néanmoins de la discrimination à cause de leur taille, et doivent souvent prendre des mesures spéciales pour s'adapter à un monde construit pour des humains.

Les **orks** (*Homo sapiens robustus*) ressemblent aux créatures qui sont mortes par milliers dans les films et tridés de *fantasy* depuis environ cent cinquante ans. Avec leurs arcades saillantes, leurs défenses proéminentes et une carrure impressionnante, les orks ont du mal à éviter le stéréotype de la brute violente et sans cervelle. Le fait que nombre d'orks se complaisent dans ce stéréotype plutôt que de le combattre n'aide pas non plus. La conséquence est une tension sous-jacente entre orks et humains, qui fait souvent préférer aux deux groupes une vie dans des communautés séparées. Les elfes et les orks, d'autre part, préfèrent souvent vivre dans des pays complètement distincts. Malgré les stéréotypes, on peut trouver des orks dans toutes les positions sociales, des allées moites aux conseils d'administration corporatistes. Leur espérance de vie est plus courte que celle des humains, ce qui les conduit souvent à une recherche frénétique du meilleur train de vie possible dans leurs jeunes années.

Les **trolls** (*Homo sapiens ingentis*) donnent aux orks des allures d'homme ordinaire dans la rue. Les orks peuvent faire, en moyenne, moins d'une trentaine de centimètres de plus que les humains ; les trolls, en comparaison, font plus d'une cinquantaine de centimètres de plus que les orks. Les orks ont peut-être l'air d'une version monstrueuse de l'humanité, mais les trolls, eux, ont l'air de versions vaguement humaines de la créature de votre pire cauchemar. Avec leurs épaisses cornes tordues sur la tête (certains trolls préfèrent les couper, tandis que d'autres les polissent avec fierté), des protubérances pointues de calcium à leurs articulations et des muscles plus gros que ceux d'un porc adulte, les trolls donnent l'impression immédiate qu'ils sont bâtis pour la



destruction. La plupart d'entre eux sont capables de vivre selon cette image. Tous les trolls ne sont pas, toutefois, que des machines à encaisser et infliger des dommages. Ils ont tenté de trouver leur voie dans divers rôles, mais leur grande taille combinée avec les stéréotypes culturels leur rendent la tâche difficile. Les orks ont tendance à davantage accepter les trolls, et les deux métatypes habitent souvent dans les mêmes quartiers. Ce ne sont généralement pas les quartiers les plus riches de la conurbation.

ATTRIBUTS

Les attributs sont les caractéristiques naturelles de votre shadowrunner, les aptitudes de base qu'il apporte à la table. Les shadowrunners ont un indice numérique pour chaque attribut, qui est utilisé pour aider à déterminer le nombre de dés lancés dans les tests du jeu. Les attributs sont répartis en trois groupes : physiques, mentaux et spéciaux. Chaque personnage a un indice dans chacun des attributs physiques et mentaux, mais ils peuvent ne pas avoir d'indice dans certains attributs spéciaux.

Pour les humains, tous les attributs ont un indice variant de 1 à 6, bien que certaines modifications et traits puissent changer cela. Les autres métahumains ont des variations différentes, comme l'indique la table p. 67.

ATTRIBUTS PHYSIQUES

CONSTITUTION (CON)

La Constitution mesure la santé physique et résilience. Elle détermine combien de dommages le personnage peut encaisser en restant debout, sa capacité à résister aux dommages qui lui sont infligés, son aptitude à se remettre de poisons et de maladies, etc.

AGILITÉ (AGI)

L'Agilité mesure des choses comme la coordination, la dextérité, la souplesse et l'équilibre. L'Agilité est l'attribut le plus important pour ce qui est de cumuler des succès en combat, car il faut avoir une bonne coordination pour porter ses coups efficacement, que ce soit en brandissant une épée ou en visant précautionneusement avec un fusil. Cet attribut est également crucial hors situations de combat, comme pour se faufiler discrètement sous le nez des gardes de sécurité ou subtiliser en douceur un badge magnétique.

RÉACTION (REA)

La Réaction tourne autour des réflexes, de la vigilance et de la capacité du personnage à répondre à des événements se déroulant autour de lui. La Réaction joue un rôle important pour décider à quel moment les personnages interviennent en combat et avec quelle habileté ils évitent les attaques des autres. Cet attribut permet aussi au personnage de faire ce virage serré dans une ruelle étroite sur sa moto pour éviter les gangers enrégés qui sont sur ses talons.

FORCE (FOR)

La Force est un indicateur de, eh bien, à quel point le personnage est fort. Plus sa Force est élevée, plus grand seront les dommages infligés par le personnage quand il abattra une pluie de coups de poing sur son adversaire, et plus il sera

capable de transporter ou porter quand il y aura des choses à déplacer, ou à porter. La Force est également importante pour les activités athlétiques comme l'escalade, la course et la natation.

ATTRIBUTS MENTAUX

VOLONTÉ (VOL)

La Volonté est la détermination du personnage à faire face à l'adversité, à résister à la fatigue du lancement de sorts et à garder la tête haute après une humiliation. Que vous mettiez votre personnage à l'épreuve face à un environnement toxique ou une meute d'orks vêtus de cuir et armés de pieds de biche, sa Volonté l'aidera à passer l'épreuve. La Volonté est un attribut important pour les Éveillés, car il aide à résister au Drain induit par de nombreuses actions magiques.

LOGIQUE (LOG)

L'attribut Logique mesure la capacité de calcul brute de l'esprit rationnel du personnage. Qu'il tente de réparer une machine complexe ou de rafistoler un équipier blessé, la Logique aide le personnage à comprendre les choses. La Logique est également l'attribut que les mages hermétiques utilisent pour résister au Drain des sorts qu'ils font pleuvoir sur leurs ennemis malchanceux. Les deckers trouvent également la Logique très utile, car elle les aide à développer des attaques et contre-attaques qui sont le pain quotidien de leurs batailles en ligne.

INTUITION (INT)

L'Intuition est pour le personnage la voix de ses tripes, l'instinct qui lui dit les choses avant que son cerveau logique ne les comprenne. L'Intuition l'aide à anticiper les embuscades, à remarquer que quelque chose manque ou cloche, et à rester sur la piste de celui ou celle qu'il traque.

CHARISME (CHA)

Le Charisme est la force de la personnalité du personnage, la persuasion et le charme auxquels il peut faire appel pour que les gens fassent ce qu'il veut sans avoir les désagréments qui vont avec le fait de pointer un flingue sur eux. Il ne s'agit pas que de l'apparence, mais il s'agit aussi un peu de cela. Cet attribut représente plus comment le personnage utilise ce qu'il a (sa voix, son visage, ses mots et tous les outils à sa disposition) pour charmer ou intimider les gens qu'il rencontre. De plus, le Charisme est un attribut important pour les magiciens chamaniques, car il les aide à résister au Drain des sorts qu'ils lancent.

ATTRIBUTS SPÉCIAUX

ESSENCE (ESS)

L'Essence, c'est la métahumanité du personnage encapsulée dans un chiffre. Dans *Shadowrun*, les gens ont nombre d'opportunités d'altérer leur corps ou de le pousser au-delà de ses limites normales. De telles actions ont un coût, et il peut en résulter une perte de métahumanité, ce qui signifie une perte de points d'Essence. Chaque personnage démarre avec un indice d'Essence de 6, qui agit comme un maximum de nombre d'altérations qu'il peut subir. Quand de l'Essence est perdue, elle ne revient pas. Elle affecte également les



attributs Magie et Résonance, car les pertes en Essence sont répercutées en pertes en Magie et Résonance. Si jamais l'Essence du personnage atteint 0, c'est la mort.

Même si les gens du Sixième Monde sont habitués à voir toute une variété d'augmentations et d'altérations du corps métahumain, la « vallée de l'étrange » existe toujours. La vallée de l'étrange est l'effet déconcertant qui se produit quand des gens voient quelque chose qui est presque, mais pas tout à fait, métahumain. Un cartoon animé avec des formes exagérées ne pose pas de problème aux yeux des métahumains, mais un programme informatique qui réplique fidèlement, mais pas exactement, l'apparence humaine est un spectacle troublant et désagréable pour la plupart des observateurs. C'est ce qui se produit quand les gens voient d'autres gens avec des augmentations : à un certain niveau, ils remarquent quelque chose de moins (ou plus) humain dans ces augmentations et y réagissent négativement. Le changement n'est peut-être pas exactement visible, mais se remarque quand même : d'une manière ou d'une autre, une personne est devenue moins humaine, et d'autres personnes le remarquent à un niveau ou un autre. C'est pour quoi l'Essence d'un personnage fait partie du calcul de sa Limite sociale.

LA VALLÉE DE L'ÉTRANGE

La vallée de l'étrange est une théorie scientifique du roboticien japonais Masahiro Mori, publiée pour la première fois en 1970, selon laquelle plus un robot androïde est similaire à un être humain, plus ses imperfections nous paraissent monstrueuses.

CHANCE (CHC)

La Chance est l'intangible ultime, ce petit quelque chose qui donne un coup de pouce quand il faut, qui sort le personnage d'une sale situation au moment critique. Cet attribut n'entre dans le calcul d'aucune réserve de dés ; au lieu de ça, vous dépensez un point de Chance pour déclencher un effet particulier. Chaque personnage a au moins un point de Chance, plus si son joueur veut tirer plus souvent avantage du coup de pouce qu'elle procure. Plus de détails sur la Chance et ses effets possibles se trouvent p. 58.

MAGIE (MAG)

Si vous avez l'intention de lancer des sorts ou d'utiliser la magie d'une manière ou d'une autre avec votre personnage, ce dernier a besoin d'un attribut Magie. La plupart des individus n'ont pas cet attribut, ou, en d'autres termes, leur indice dans cet attribut est de zéro. Les magiciens, qui lancent des sorts, et les adeptes, qui canalisent la magie dans des capacités physiques et mentales surnaturelles, ont besoin de cet attribut. Leur indice de Magie mesure leur aptitude dans les arts arcaniques et quelle quantité de pouvoir ils peuvent canaliser pour les aider dans leurs efforts.

RÉSONANCE (RES)

Un peu comme la Magie pour les magiciens et les adeptes, la Résonance est l'attribut spécial des technomanciens. Les technomanciens s'interfacent avec la Matrice en utilisant

le pouvoir de leur esprit, et la Résonance mesure la force de leur aptitude à interagir avec cet environnement et à le façonner (voir **Technomanciens**, p. 251). Les non-technomanciens ont un indice de zéro en Résonance.

INITIATIVE ET MONITEURS DE CONDITION

Comme pour les Limites (p. 49), l'Initiative et les moniteurs de condition sont des caractéristiques de personnage dérivées d'attributs. Elles doivent être calculées lors du processus de création de personnage (p. 64).

INITIATIVE

L'Initiative décide de la vitesse à laquelle un personnage réagit en situation de combat. La valeur d'attribut Initiative d'un personnage est égal à sa Réaction plus son Intuition.

DÉS D'INITIATIVE

Les **dés d'initiative**, comme décrits p. 161, sont des dés lancés lors de la détermination du **score d'initiative** d'un personnage. Ils sont généralement fournis par de l'équipement, des sorts ou des pouvoirs d'adepte. Tout le monde en a un et peut en avoir jusqu'à quatre de plus (pour un total de cinq). Les hackers ont des dés d'initiative supplémentaires en fonction de la façon dont ils interagissent avec la Matrice (voir p. 214).

MONITEURS DE CONDITION

Les **moniteurs de condition** sont utilisés pour comptabiliser les dommages infligés à un personnage. Les personnages-joueurs ont deux moniteurs de condition : un pour les dommages physiques, un pour les dommages étourdissants. Chaque moniteur de condition a un nombre précis de cases rangées en lignes de trois cases. Le moniteur de condition physique a un nombre de cases égal à la moitié de la Constitution du personnage (arrondi au supérieur) + 8 ; le moniteur de condition étourdissant a un nombre de cases égal à la moitié de la Volonté du personnage (arrondi au supérieur) + 8.

Quand une ligne du moniteur de condition est remplie, le personnage-joueur subit une pénalité de -1 dé à tous ses tests. Cette pénalité se cumule à chaque ligne de moniteur de condition remplie. Quand un moniteur est rempli, ou les deux, des choses désagréables se passent. Voir p. 171 pour plus de détails.

Évidemment, se balader avec un moniteur de condition en partie rempli est problématique, et les personnages voudront se soigner aussitôt que possible. Pour plus d'informations sur les méthodes possibles de soin, voir p. 206.

COMPÉTENCES

Les compétences constituent l'autre partie de l'équation, avec les attributs. Elles représentent la connaissance et les aptitudes que le personnage a acquises au cours de sa vie. Les compétences couvrent une grande variété de sujets, comme l'aptitude à tirer avec une arme, à se déguiser, un talent pour la réparation des véhicules et des machines. Les



compétences sont classées en deux catégories : les compétences actives et les compétences de connaissance. Les compétences actives couvrent les choses que les personnages font, tandis que les compétences de connaissance couvrent les faits et informations dont les personnages ont acquis la connaissance durant leur carrière, y compris les langues étrangères.

Les compétences sont liées à un attribut précis, et les indices de la compétence et de l'attribut lié, additionnés, forment la réserve de dés pour la plupart des tests. Une liste de compétences triée par attribut lié se trouve p. 150.

Les personnages peuvent tenter des tests de compétence même s'ils n'ont pas de points dans ladite compétence. C'est qu'on appelle **se défausser**. Par exemple, même si votre personnage n'est pas entraîné dans l'art de la course, il peut tout de même tenter un sprint pour voir quelle distance il peut couvrir. Dans ce genre de cas, la réserve de dés du test est égale à l'indice dans l'attribut lié, moins 1. Donc si Sorsha n'a pas la compétence Course mais veut tenter un sprint, elle regarde sa valeur en Force, qui est de 6. Elle lance donc 6 - 1, soit 5 dés, et croise les doigts.

Il existe des compétences, toutefois, pour lesquelles il n'est pas possible de se défausser dans des tests si le personnage n'a pas la compétence : l'intuition et la volonté ne peuvent parfois pas se substituer à de vraies capacités. Toute la meilleure volonté du monde ne vous aidera pas à parler russe si vous n'avez pas appris à parler la langue, ou à réparer une voiture si vous n'êtes pas familier avec le fonctionnement de base de la mécanique. C'est chouette d'être capable de tout faire, mais parfois il vaut mieux attendre un expert. Les compétences pour lesquelles se défausser n'est pas une option sont indiquées en italique dans la table p. 150.

TRAITS

En plus des attributs et des compétences, les personnages peuvent avoir des **traits** qui modifient ce qu'ils sont. Les traits positifs, ou **avantages**, fournissent des bonus et nécessitent une dépense de Karma lors de la création de personnage ; les négatifs, ou **défauts**, infligent des pénalités mais procurent du Karma supplémentaire que le joueur peut utiliser pour améliorer les compétences et attributs de son personnage. Les traits ont toute une gamme d'effets, et sont décrits en détail p. 73.

MAGIE

Le retour de la magie dans le monde est un des moments fondateurs de l'Histoire de *Shadowrun*, et dans les décennies qui ont suivi, des millions de gens ont cherché de nouvelles manières de tirer profit du pouvoir qu'elle offre. Les lanceurs de sorts forment toujours une minorité significative de la population, mais la magie a eu un profond impact sur le monde. De l'existence de divisions magiques dans les plus grandes corporations du monde à la traque de réactifs magiques rares à travers toute la planète, des sorts lancés en combat urbain à la recherche menée dans les plus prestigieuses écoles, la magie a trouvé sa place dans toutes les sphères de la société du Sixième Monde.

Comme décrit dans **Attributs spéciaux** (p. 53), pour avoir la capacité d'utiliser la magie, les personnages doivent

avoir l'attribut Magie, afin de pouvoir devenir adepte, magicien, magicien spécialisé, ou adepte mystique. Les adeptes canalisent le mana dans des capacités physiques et mentales améliorées, tandis que les magiciens l'utilisent pour alimenter des sorts qui peuvent affecter le monde de nombreuses façons. Les adeptes mystiques sont des hybrides des deux, divisant le mana auquel ils ont accès entre sorts et améliorations physiques et mentales.

Vous trouverez plus d'informations à propos de l'usage de la magie, y compris les sorts et pouvoirs d'adepte que les personnages peuvent utiliser, dans le chapitre **Magie** p. 278.

MATRICE

La Matrice du Sixième Monde est une bête en constante évolution. Après le Crash 2.0 de 2064, la Matrice s'est faite sans fil, et avec la vague initiale d'excitation et d'accès, la Matrice devint plus libre et ouverte qu'elle ne l'avait été depuis des années. Les corporations ont réagi, cependant, et grâce à des individus ralliant la foule à leur cause, les corporations ont repris un degré de pouvoir sur la Matrice inédit en plusieurs décennies.

Le contrôle de la Matrice a peut-être changé, mais certaines des bases, non. Elle est toujours vaste, elle est toujours utilisée par quasiment tout le monde, et elle abrite toujours d'énormes quantités de données de valeur (enfouies dans des terachiées d'âneries et de tridéos de chats). Une raison du changement, cependant, était que les corporations s'étaient fatiguées des hackers s'introduisant dans leurs systèmes depuis l'autre bout du monde. En plaçant plus de contrôles sur la Matrice, elles peuvent pratiquement empêcher les hackers à longue distance de faire le moindre dégât. De plus, les cadres dirigeants ont appris à stocker une partie de leurs données privées dans des serveurs câblés sans wifi, ce qui veut dire que les runners doivent traquer ces machines particulières s'ils veulent une part de cette récompense.

Une des conséquences a été le retour du cyberdeck comme outil principal pour hacker la Matrice. Les commlinks sont toujours présents et utilisés par presque tout le monde, mais la nouvelle architecture de la Matrice nécessite un nouvel outil, et les hackers ont été prompts à baptiser cet outil cyberdeck (cyberconsole), en référence au légendaire outil de hacking de jadis. Ils ont également revendiqué le titre decker.

Les cyberdecks ne sont pas comme leurs parents homonymes. Ils sont plus petits, plus puissants, et capables de fonctionner dans un réseau sans fil. Les deckers les emploient dans les deux environnements standards de la Matrice : la réalité augmentée et la réalité virtuelle.

RÉALITÉ AUGMENTÉE

La réalité augmentée (RA) prend le monde et lui superpose des informations multimédia pour rendre ce monde visuellement plus intéressant et plus fonctionnel. Au plus simple, la RA est une série de fenêtres et d'écrans virtuels, appelés objets de réalité augmentée (ORA), qui flottent dans le champ de vision de l'utilisateur comme des moniteurs informatiques virtuels, quasi-opaques et incroyablement fins. Plus en détails, la RA habille le moindre élément du monde physique, lui procurant un peu plus d'éclat, mettant même



des objets dans votre champ de vision qui ne sont pas là en réalité. La RA peut aussi être utilisée pour altérer votre propre apparence, vous donnant une allure différente sans avoir à prendre la peine de se changer physiquement (bien entendu, vous ne pouvez pas vous attendre à ce que les habillages RA servent de réel déguisement : dans toute foule, il y a apparemment toujours au moins une personne qui aime voir le monde sans surcouche d'ornementation graphique et qui ne sera affecté par aucun graphisme informatique dont vous vous habilleriez). Ces objets peuvent être plus que de la simple décoration ; ils peuvent fournir des informations et des activités interactives au spectateur. Par exemple, presser les touches de la caisse enregistreuse RA dans une boutique vous permet de payer vos achats seul, sans employé dans la transaction. « Appuyer » sur une ORA dans un immeuble de bureaux peut révéler un répertoire des occupants de l'immeuble. Tant que vous avez un moyen de permettre à votre commlink ou cyberdeck de vous envoyer des informations visuelles (comme des cyberyeux, des lunettes de vue ou autre) alors vous pouvez voir les informations RA que la Matrice a à vous proposer.

Les deckers peuvent préférer la réalité virtuelle à la RA, mais ils doivent être compétents en environnement RA s'ils veulent vraiment réussir dans leur partie. De par la nature de la Matrice (voir p. 214), ils ont besoin d'être mobiles, pour se retrouver physiquement proche des lieux qu'ils veulent hacker. Hacker en déplacement est souvent plus efficace via RA, car cela permet de garder un pied dans le monde réel tout en faisant le boulot.

RÉALITÉ VIRTUELLE

La réalité virtuelle (RV) est l'immersion complète en environnement électronique. En 2075, cela va bien plus loin que des représentations visuelles accompagnées d'éventuels sons ou vibrations. Tant que les runners ont le matériel adéquat, ils peuvent avoir une gamme complète d'expériences sensorielles en RV, des émotions des gens dans une tridéo à l'odeur de caoutchouc brûlé sur le bitume lors de dérapages de voitures de sport. Les riggers et les hackers en particulier ne se feraient pas surprendre à utiliser autre chose qu'un environnement virtuel pour leur travail. Le temps de réponse qu'il offre et le spectre complet de retour sensoriel leur permet de réagir rapidement et de lancer des attaques aussi vite que possible. Bien que hacker en RA soit possible, en particulier pour les petites attaques pendant que l'équipe est en mouvement, le plus gros du boulot sérieux est fait en RV.

ÉQUIPEMENT

Un bon runner peut survivre avec rien d'autre que son intelligence, mais il ne ferait mieux pas. L'équipement qu'un shadowrunner utilise peut être critique pour le succès de sa mission, et connaître les bons outils à emporter (et comment éviter que les moins légaux d'entre eux soient repérés) est une compétence importante. L'équipement que les shadowrunners peuvent porter inclut toute une gamme d'armes à feu, d'armes de mêlée comme des matraques et épées, de protections, d'amplifications visuelles et auditives, de matériel de surveillance ou de contre-surveillance, de commlinks,

de cyberdecks, de grenades, et plus encore. L'équipement peut coûter un paquet de nuyens et ne pas être légal dans toutes les juridictions, mais un bon shadowrunner sait comment trouver ce dont il a besoin en toutes circonstances.

Avec le matériel standard que les shadowrunners portent, il y a des augmentations qu'ils peuvent s'implanter, faisant de ces équipements une partie intégrante de leur corps. Il existe deux principaux types d'augmentations : le cyberware et le bioware.

CYBERWARE

Le cyberware est la fusion de l'homme et de la machine, la combinaison de la métahumanité et de la technologie qui aide les gens à briser les frontières du possible. Le cyberware prend la forme d'implants oculaires ou auriculaires qui procurent une meilleure réception sensorielle tout en proposant aussi des capacités d'enregistrement, des câblages tirés dans le système musculaire et nerveux d'un sujet lui permettant d'agir à une vitesse inhumaine, un blindage intégré à la peau, et ainsi de suite.

Les améliorations de performance que le cyberware procure ont un coût (en plus des nuyens qu'il vous faut aligner pour acheter et installer le matériel). Chaque implant de cyberware retire une parcelle d'humanité, ce qui est représenté par une perte d'Essence du personnage (voir p. 53). Comme l'Essence est particulièrement importante pour les lanceurs de sorts, les adeptes et les technomanciens (chaque point d'Essence qu'ils perdent implique une perte équivalente de Magie ou de Résonance), il est rare de voir des Éveillés ou des Émergés avec beaucoup d'implants. De plus, les runners qui servent de **face** à l'équipe voudront souvent éviter le cyberware radical, car certains Johnson et le citoyen lambda réagissent mal à l'allure inhumaine que cela peut donner. Par dessus le marché, le cyberware en abondance peut gêner les soins magiques.

La perte d'Essence qu'inflige le cyberware peut être contrôlé, dans une certaine mesure, par l'emploi des différentes gammes de cyberware. Il existe trois gammes de cyberware personnalisé qui procurent les mêmes avantages que le cyberware standard, avec une perte d'Essence réduite (mais un prix significativement plus élevé). Ces gammes sont l'alphaware, le betaware et le deltaware. Le betaware et le deltaware ne sont pas accessibles aux personnages débutants. Pour plus d'informations sur ces gammes, voir p. 454.

Les gens qui ont du cyberware connaissent cette simple vérité : ce qu'ils ont les rend généralement meilleurs, plus forts et plus rapides que les autres, et les autres n'aiment pas ça. La sécurité est particulièrement suspicieuse car le but et les capacités du cyberware ne sont pas toujours apparents. Tout ça veut dire qu'il y a toutes sortes de lois et de restrictions concernant l'installation et l'usage d'augmentations cybernétiques. La plupart des lignes aériennes, par exemple, demandent aux voyageurs de désactiver leur cyberware avant d'embarquer, et de le laisser éteint pour toute la durée du vol. Les runners qui s'installent du cyberware doivent être conscients des réglementations contrôlant son usage et être préparés à s'y plier, ou à enfreindre les règles de manière à attirer aussi peu que possible une attention non souhaitée.



BIOWARE

Là où le cyberware améliore les métahumains en les couplant à des machines, le bioware utilise la chair, les muscles et d'autres matériaux organiques pour apporter des avantages similaires. Comme il est biologique par nature, le bioware a moins d'impact sur l'Essence que le cyberware, mais il est également plus cher et plus difficile à se procurer. Il introduit malgré tout des éléments étrangers et l'impression d'inhumanité est également présente, et la Limite sociale liée à la perte d'Essence demeure donc.

Si un joueur veut réduire encore la perte d'Essence, il peut opter pour du bioware de culture, qui utilise les propres cellules du sujet comme matériel source pour l'augmentation. Comme on peut l'imaginer, cela rend le bioware de culture très compatible avec l'individu, mais le rend aussi horriblement cher. Les runners devront plonger au tréfonds des Ombres pour pouvoir se le permettre, mais nombre d'entre eux pensent que ça en vaut absolument la peine.

CONTACTS

La Matrice est remplie d'informations, mais les choses que les shadowrunners ont besoin de savoir ne sont pas du genre que les gens mettent sur leurs sites web personnels ou corporatistes. Les boulots à pourvoir, les news concernant ce sur quoi sont les lowlifes de la rue et le crime organisé, les tuyaux sur qui vient de pointer son nez en ville et qui pourrait vouloir se tailler fissa, c'est le genre de trucs que vous ne trouverez pas avec une recherche matricielle rapide.

Pour obtenir ces informations, vous avez besoin de **contacts**. Les contacts prennent tout un tas de formes. Il peut s'agir d'un trafiquant d'armes qui a le chic pour sortir des balles perforantes pile quand vous en avez besoin. Ou de la journaliste en sous-marin qui est prête à partager ce qu'elle sait si vous la tuyautez sur des histoires juteuses à venir. Ou encore le classique tenancier de bar dont les yeux et les oreilles traînent partout.

Les shadowrunners ont une liste de contacts personnels vers lesquels se tourner pour les aider à trouver des boulots et leur fournir des informations sur ce qui se passe dans le monde. Les contacts ont les mêmes types de caractéristiques que les autres personnages, mais ils ont également deux caractéristiques spéciales qui décrivent leur relation avec les personnages-joueurs. Leur indice de **Loyauté** mesure l'étroitesse de leur relation avec un personnage, tandis que leur **Influence** illustre l'envergure de leur réseau. L'indice de Loyauté varie de 1 à 6 tandis que l'Influence varie de 1 à 12.

Les personnages-joueurs peuvent « acheter » un certain nombre de contacts lors de la création de personnage (voir **Contacts**, p. 100). Après ça, on ne peut plus « acheter » de contacts : il faut les mériter. Par leurs actions, les personnages peuvent construire une relation avec un contact, qui débouche sur un échange productif d'informations. Notez que les contacts n'ont pas à être amis avec le personnage-joueur, ni même à bien l'aimer. Il leur suffit de comprendre qu'ils ont un intérêt à partager de l'information avec le personnage.

Pour plus d'informations sur les contacts et pour une liste d'exemples de contacts, voir p. 388.



STYLE DE VIE

Certains shadowrunners sont dans le business pour corriger des injustices ou pour avoir leur revanche. Quelques-uns sont dans le métier parce que ce sont juste des psychopathes. Pour le reste, ceci dit, le shadowrunning est surtout un moyen de survivre. Ils ne veulent pas vendre leur âme aux corpos, et ils savent que faire la manche ne les mènera nulle part. Alors ils amassent l'argent de toutes les manières possibles pour pouvoir se payer les bases de la vie : nourriture, abri et peut-être un peu de divertissement de temps à autre.

Le **style de vie** d'un personnage représente l'argent qu'il a à dépenser pour vivre de la manière qu'il a choisie. Cela peut aller de la vie du sans-abri qui amasse tout ce qu'il peut choper de nourriture et d'abri temporaire à celle des seigneur de la conurb, qui habitent dans des palaces barricadés ou des copropriétés flattant l'extravagance de leurs propriétaires. La plupart des shadowrunners, bien sûr, sont plus proches du premier que du second.

Vous trouverez plus d'informations sur les styles de vie et leur coût p. 375.

CHANCE

La **Chance** est la bonne fortune du personnage, la faveur des dieux, ce facteur inexplicable qui lui permet de déjouer les statistiques. La Chance d'un personnage représente le nombre de points de Chance qu'un personnage a à dépenser lors du jeu. Les points de Chance peuvent être utilisés pour obtenir toute une variété d'avantages, listés ci-après. Les points de Chance qui sont dépensés sont temporairement indisponibles (voir **Regagner de la Chance**, ci-contre), car dame Fortune a ses limites. L'attribut Chance d'un personnage ne change jamais en réalité, même quand des points de Chance sont dépensés, sauf si le personnage grille sa Chance (voir **Griller sa Chance**, p. 59).

EFFETS DE LA CHANCE

La Chance peut affecter le monde du personnage de nombreuses manières. Lorsque vous voulez déclencher un de ces effets, vous devez dépenser un point de Chance. Un joueur ne peut dépenser des points de Chance que sur les propres actions de son personnage, et non pour celles des autres. Un seul point de Chance, pas plus, peut être dépensé pour un test ou une action précise à la fois. Si vous dépensez un point de Chance pour des dés supplémentaires et obtenez malgré tout un échec critique, par exemple, vous ne pouvez pas utiliser de la Chance pour annuler l'échec critique car vous avez déjà utilisé de la Chance pour ce test. Les usages de la Chance sont :

- **Repousser les limites** : ajoutez votre indice de Chance à votre test, soit avant le jet, soit après. Cela peut vous permettre de tenter des tests pour lesquels votre réserve de dés aurait été de zéro ou moins à cause de divers modificateurs. Utiliser la Chance de cette manière fait intervenir la **Règle des six** : à chaque dé que vous lancez

qui donne 6, comptez-le comme un succès et relancez ce dé, et ajoutez tout succès supplémentaire obtenu de cette manière à votre total. Si vous décidez d'utiliser cette fonction après votre jet initial, seuls vos dés de Chance utilisent la Règle des six. Cette utilisation de la Chance vous permet d'ignorer toute Limite à votre test.

- **Seconde chance** : relancez tous les dés du jet qui n'ont pas donné de succès. Vous ne pouvez utiliser de seconde chance pour annuler une complication ou un échec critique. Seconde chance n'utilise pas la Règle des six, et n'a aucun effet sur les Limites.
- **Prendre l'initiative** : votre personnage se retrouve en premier dans l'ordre d'initiative, quel que soit votre score d'initiative. Si de multiples personnages dépensent de la Chance pour être en premier dans le même tour de combat, ces personnages agissent avant tous les autres, dans l'ordre de leurs scores d'initiative ; ensuite, les autres personnages-joueurs et PNJ agissent dans l'ordre de leur score d'initiative. Cette utilisation de la Chance dure le tour de combat entier (donc de multiples passes d'initiative) : le personnage reprend sa place normale dans l'ordre d'initiative au début du tour de combat suivant.
- **Blitz** : lancez le nombre maximum de dés d'initiative, soit cinq, pour un seul tour de combat.
- **De justesse** : annulez les effets d'une complication ou changez un échec critique en simple complication.
- **Ultime action** : quand votre personnage est sur le point de perdre connaissance ou de mourir, vous pouvez dépenser un point de Chance pour faire un test de Constitution + Volonté (3). Si le test est réussi, vous pouvez dépenser toutes les actions restantes du personnage en une seule action (gratuite, simple ou complexe) avant que le personnage ne sombre.

REGAGNER DE LA CHANCE

Votre personnage récupère un point de Chance après un repas et une bonne nuit de sommeil (au moins huit heures). De plus, le meneur de jeu peut récompenser les joueurs en redonnant un point de Chance en contrepartie d'actions inventives ou amusantes au cours de la séance de jeu. À noter qu'il s'agit bien de récupération, et pas de gain de points de Chance : vous ne pouvez pas dépasser votre indice d'attribut Chance en nombre total de points de Chance. La chance ne compte que si on s'en sert.

- bonne interprétation.
- actes héroïque d'abnégation.
- atteinte d'objectifs personnels importants.
- endurer un échec critique sans utiliser « de justesse » (vous récupérez un point de Chance en compensation ; ce doit être employé judicieusement, ceci dit, pour ne pas toujours laisser les joueurs s'en tirer de justesse quand ils font un échec critique).
- réussir un objectif important.
- se montrer particulièrement courageux ou malin.
- faire avancer l'histoire.
- avoir les bonnes compétences au bon endroit au bon moment.
- impressionner le groupe par sa maîtrise de l'humour ou de la tragédie.



GRILLER SA CHANCE

Parfois, dépenser un point de Chance en croisant les doigts ne suffit pas. Parfois, on a besoin de résultat garanti (ou d'un miracle). Dans ces circonstances, vous pouvez choisir de griller un point de Chance, ce qui signifie qu'il est perdu pour de bon et ne peut se récupérer par les moyens habituels (même si vous pourrez dépenser du Karma plus tard pour augmenter à nouveau votre attribut Chance). Griller un point de Chance a deux emplois possibles :

- **Exploit** : réussissez automatiquement une action avec quatre succès excédentaires. Il faut que ce soit une action que le personnage soit capable d'accomplir. Il ne peut pas, par exemple, réussir de cette manière un test d'une compétence comme Mécanique automobile, une compétence pour laquelle on ne peut pas se défausser, s'il n'a pas de point dans cette compétence. Les Limites n'ont aucun effet sur cet emploi : le personnage a quatre succès excédentaires quelle que soit la Limite applicable.
- **Trompe-la-mort** : il y a des circonstances (une balle dans le crâne, une grenade dans le pantalon) qui devraient forcément finir par la mort inéluctable d'un shadowrunner. Dans de tels cas, un joueur peut choisir de griller un point de Chance afin de garder son personnage en vie, contre toute attente. Notez que ça ne signifie pas que le personnage évite entièrement les effets de l'action qui était potentiellement fatale. La balle atteint toujours la tête, et la grenade explose toujours. Au lieu de mourir, toutefois, le personnage réussit d'une manière ou d'une autre à continuer de respirer et à maintenir un faible rythme cardiaque, donnant aux autres une chance de le stabiliser et éventuellement de lui procurer des soins rapides. Au meneur de jeu de déterminer les circonstances exactes qui conduisent le personnage à survivre à la menace.

EXEMPLE

Takouba voit des gardes de sécurité converger vers lui de toutes parts, a une balle dans la jambe et une seule issue : un couloir gardé par un nain avec un gros flingue. Il n'a absolument pas de temps à perdre, il grille donc un point de Chance pour descendre le garde avec son Colt Cobra. Il a la compétence Armes automatiques, mais dans ce cas il aurait pu griller sa chance même s'il ne l'avait pas eu, car il s'agit d'une compétence pour laquelle on peut se défausser en utilisant son Agilité - 1. L'important, c'est qu'il s'agit d'une action qu'il peut accomplir. Il n'a pas besoin de vérifier quoi que ce soit d'autre, Précision de son arme comprise, et ni lui ni sa cible ne lancent les dés pour voir s'il touche. On considère qu'il a 4 succès excédentaires à l'attaque. La Valeur de Dommages de base de cette arme est 7P, les 4 succès excédentaires la monte à 11P. Le nain doit maintenant lancer les dés pour voir s'il peut résister à des dommages de 11P. Takouba espère sincèrement que les dommages seront suffisants pour au moins déséquilibrer le garde et lui permettre de s'échapper.

RÈGLES OPTIONNELLES

Bien que les règles de *Shadowrun, Cinquième édition* aient été conçues pour procurer une expérience de jeu amusante et équilibrée, aucun système de règles ne peut prendre en compte les préférences de chaque personne. Ainsi, des règles optionnelles sont fournies dans le livre que vous pourrez choisir d'utiliser au cours de votre partie. Certaines rendent le jeu plus rapide, d'autres procurent une approche plus détaillée, simulationniste de *Shadowrun*. Les meneurs de jeu doivent se sentir libres d'utiliser les règles qui leur conviennent le mieux, et d'ajuster les règles existantes comme ils le jugent bon.





DES FILLES ET DES FLINGUES

Tout ce que je voulais, c'était une putain d'omelette et une tasse de café. Malheureusement, au Allen's Diner, dans le centre de Tacoma l'ensoleillée, on ne servait pas de café : on servait du soykaf. Je m'en suis envoyé des deux sortes et ce n'est vraiment pas la même chose. D'accord, le vrai de vrai ça coûte cher, mais est-ce que ça ne vaut pas le coup de temps en temps de se taper un truc *bon* et pas une imitation ? Leurs omelettes compensaient largement, ceci dit, j'ai donc tempéré ma déception. J'ai craché ce qu'il fallait pour commander de vrais œufs parce que les substituts ne sont pas loin d'être tout à fait immangeables et qu'en plus, ils bourraient les vrais de soyrizo, de vrais oignons, de poivrons et d'une quantité exubérante de faux pepperjack à base de riz. Le paradis sur une assiette.

C'est dans un lieu comme celui-ci que je me suis lancé dans les Ombres. Ça fait cinq ans à présent. J'étais à la rue. L'armée et moi, nous nous étions quittés en termes moins que cordiaux quelques semaines plus tôt et, même si j'avais réussi à éviter de passer du temps au mitard, trouver un travail valable était devenu difficile du fait d'une éviction pour mauvaise conduite. Bon nombre de corpos ne voulaient pas prendre le risque d'engager quelqu'un comme moi, qui avait frappé un officier supérieur. Que l'acte ait été justifié à l'époque importait peu. Cela dénotait d'un sale caractère, ce qui en corpolang signifiait ne pas courber l'échine devant ses maîtres corporatistes. Impensable.

Je me revois, à l'époque, tentant de ne pas avoir l'air trop désespéré, me serrant la ceinture dans une ruelle derrière un snack-bar de Puyallup, à me disputer les restes avec une douzaine d'autres sans-abri. J'imagine que l'une des employés du snack vit quelque chose en moi : mon allure, peut-être, ou la veste blindée que j'avais réussi à taxer avant que l'armée me dégage à coups de pied. Elle me fit signe d'approcher. « Tu veux gagner des thunes ? », demanda-t-elle.

« Ouais », lui dis-je, en essayant de museler l'impatience dans ma voix. Je me suis dit que ce qui allait suivre n'allait pas être terrible, mais aussi que je n'étais pas en position de faire le difficile. « Vous voulez que je fasse quoi ? »

Elle m'inspecta un peu plus avant, de haut en bas, puis me fit signe d'entrer dans la cuisine. « Assieds-toi là et bouge pas », dit-elle avant de demander à l'un des autres membres du personnel de la cuisine de m'amener un sandwich. Elle disparut un moment, puis revint me chercher. Elle me conduisit jusqu'à l'un des box de l'avant, dans un coin sombre, loin des portes et des fenêtres. La seule personne assise là était un ork avec deux ou trois datajacks dans la tête. Un commlink reposait sur la table à côté d'une tasse de quelque chose qui aurait pu être du café.

Il me regarda de haut en bas, comme la femme l'avait fait précédemment dans l'allée, avant de se fendre d'un « Assieds-toi ». Je grimpai dans le box, qui n'avait pas vraiment été construit avec un nain tel que moi à l'esprit. J'avais déjà connu





PAR PATRICK GOODMAN

pire désagrément au cours de ma vie. La femme remplit la tasse de l'ork et en déposa une en face de moi. Je terminai en silence le sandwich qu'elle m'avait donné. L'ork m'attendit patiemment.

« T'as des qualifications ? », me demanda-t-il d'une voix qui ressemblait à du gravier dans un mixeur.

« Je conduisais un camion à l'armée », dis-je.

« L'armée adapte des véhicules aux nains ? » Il paraissait véritablement intéressé.

J'accompagnai ma réponse d'un signe de tête. « Ouais. J'ai dû le faire moi-même à certains moments mais ça n'a pas été un gros problème. »

Il fit un mouvement à l'intérieur d'une fenêtre RA qu'il avait d'ouverte, puis hocha la tête. « Ça te pose problème de tirer sur quelqu'un si la situation l'exige ? »

Je l'examinai durant une minute. Il était en train de me faire passer un entretien en vue d'une shadowrun. Du vrai boulot de l'ombre, la cour des grands. C'est du moins ce que j'ai pensé alors. Lorsque vous êtes tombé aussi loin que je l'étais, même le caniveau paraît un cran au dessus. « Je tuerai personne pour vous, mais s'il faut défendre mon équipe ou moi-même... Non, je peux appuyer sur la gâchette. » Je sentis mes joues rougir. « J'ai pas de flingue, en revanche. »

Il acquiesça. « S'agit pas de liquidation. J'essaie de rester à l'écart de ce genre de truc. » Il fit de nouveau quelques gestes. « Il se trouve que j'ai besoin d'un pilote. J'ai la caisse et

l'équipage, même s'il faudra que tu fasses tes propres modifs. »

Il écarta la fenêtre RA de la main et me regarda dans les yeux. Je ne me dérobai pas. « La paie est de mille, la moitié d'avance. Ça se passe après-demain. File-moi ton commcode et je te ren-carde sur les détails. » Je lui donnai et il poursuivit. « Faudra que tu sois armé, ceci dit, alors ton avance sera pas en cash sur ce coup. T'as une piaule ? »

J'acquiesçai. « En quelque sorte. » Je l'informai du lieu où je créchais et il me répondit qu'il y enverrait quelqu'un avec mon paiement. Il me demanda de prendre un autre sandwich à emporter avant que je parte, et puis il se leva, mit son commlink dans sa poche et s'en alla. J'emportai un autre sandwich et me dirigeai vers mon squat. Je m'endormis en me demandant dans quelle galère je m'étais embarqué. Le lendemain matin, je me réveillai avec une boîte à côté de moi. À l'intérieur, une note disait : « Frank, voilà ton avance. Hauser. »

Je ne lui avais pas donné mon nom.

J'ouvris la boîte et examinai le pistolet foutrement énorme qu'elle contenait. Il s'agissait d'un Predator IV, encore dans son emballage d'origine, noir mat et tout aussi meurtrier qu'il en avait l'air. La crosse avait été réduite afin de convenir à ma main et la boîte renfermait également deux chargeurs supplémentaires, un holster d'épaule, ainsi qu'une boîte de balles.

Fidèle à sa parole, Hauser m'envoya un message avec une adresse et une heure. J'arrivai sur les lieux à l'heure dite et passai



l'après-midi à modifier l'habitacle côté conducteur d'un van Bulldog afin que je puisse conduire la fichue machine. Je rencontrai l'équipe et, le lendemain, nous partîmes faucher une dizaine d'étuis suffisamment grands pour contenir des fusils d'assaut. À ce jour, je ne sais toujours pas ce qu'ils renfermaient : le savoir ne faisait pas partie de mon boulot et je me suis rendu compte que je n'en avais pas grand chose à faire.

Je n'eus pas à tirer sur qui que ce soit cette fois-là et je reçus un créditube de cinq cents nuyens plus tard dans la nuit. Hauser me demanda si je voulais plus de travail ; je dus reconnaître que oui.

Je pus conserver le pistolet. Je porte toujours ce flingue. J'aurais dû le balancer il y a bien longtemps mais je n'ai presque jamais eu à m'en servir avec l'intention de tuer et je suis sentimental. Ça me tuera probablement un de ces jours mais, jusqu'ici, j'ai réussi à rester entier.

✘

À présent, je viens chez Allen's pour décompresser un peu des Ombres. C'est une façon de me rapprocher de ce que j'appelle en riant la réalité, la vie que je menais avant de devenir un runner. Je ne sais pas pourquoi : ce n'était pas une chouette vie. Comme je l'ai dit, je suis sentimental parfois.

Je pénétrai dans le snack à onze heures et demie : le coup de feu de midi n'avait pas encore commencé, mais il y avait déjà pas mal de monde. Je grimpai sur mon tabouret habituel et observai les alentours. Des habitués, pour la plupart : certains me regardèrent et hochèrent la tête, certains froncèrent les sourcils. Une femme en particulier, une orke entre trente et trois cents ans, marmonna un juron avant de cracher au sol, de se lever et de se diriger vers une autre partie du snack-bar. Nous nous connaissions l'un l'autre : j'avais conduit sur un boulot au cours duquel son fils s'était fait descendre, un bon gamin par nature essayant de s'extirper tant bien que mal de la pauvreté sans âme de son enfance. Il était dans le coma, dans un hôpital de l'autre côté de la ville. Je me suis demandé si l'opération d'Hauser parvenait toujours à payer ses frais médicaux, mais j'en doutais. Je suis sentimental, mais Hauser... Hauser est l'un de ces gars qui pense que les émotions ne sont qu'un obstacle.

La serveuse, une femme humaine âgée et prénommée Charlotte, déposa une tasse de soykaf devant moi, sans me demander ce que je voulais. Elle m'adressa un sourire, me récita ma commande d'omelette avant même que je ne la passe et l'envoya en cuisine pendant que je me reprochais ma prévisibilité. Il allait falloir que je chamboule ma routine un de ces jours. Mais ces omelettes étaient si foutrement bonnes...

Je vis cette fille franchir la porte et commencer à taper de la menue monnaie aux clients. La mendicité craint mais, même dans notre lumineuse et brillante ère électronique, on trouve encore des pièces de monnaie en circulation ainsi que des biftons corporatistes. Ce n'est pas simple de joindre les deux bouts, mais je n'eus pas l'impression qu'elle ait encore dû recourir au tapin jusqu'ici. Elle tenait sa tête un peu trop haute pour cela.

Elle n'était pas encore parvenue dans ma partie du snack lorsque les ennuis firent leur apparition. Et par « firent leur apparition », je veux dire, « un abruti de ganger à crête rose montant une putain de Harley Scorpion traversa la porte et déchargea un Remington Roomsweeper dans le plafond ».

Tout ce que je voulais, c'était une putain d'omelette.

Je baissai la tête et fermai les yeux. Knight Errant ne venait pas très souvent dans ce coin. D'ailleurs, en dehors des œufs, c'était l'une des raisons pour lesquelles j'appréciais tellement l'endroit. Je n'étais pas un flic. Avant, je conduisais un camion pour l'armée et, aujourd'hui, je conduisais un camion pour M. Johnson. J'étais un shadowrunner. Je flinguais des gens pour de l'argent. Au sens figuré, en tout cas.

Mais c'était mon coin, bordel. C'était là que je venais pour fuir un peu ce genre de folie. Une douzaine de connaissances et d'amis proches de Crête rose l'avaient rejoint à ce moment-là, terrorisant les clients et le personnel. Je ne reconnus pas leurs couleurs : qui qu'ils fussent, ils étaient loin de leur territoire. Cela posait un problème car, si KE ne patrouillait pas dans le quartier, nous avions les Spikes et ils n'appréciaient que très peu les malfrats en moto qui n'étaient pas de chez eux. Ces voyous essayaient de faire passer un message à ces autres voyous et il ne faudrait pas longtemps avant que les choses ne deviennent encore plus bordéliques.

Merde.

Ils commençaient à se frayer un chemin vers mon côté du snack. La majeure partie de la clientèle se terrait sous les tables ou derrière le comptoir. Presque tout le monde, sauf moi et la mendicante. Elle s'était cachée dans un recoin du comptoir, mais elle ne se recroquevillait pas derrière. Elle regardait les gangers houspiller les clients et arracher des trucs au hasard. Je vis dans son expression quelque chose que je n'avais pas vu depuis un moment. Elle avait peur... mais cela ne prenait pas le pas sur elle. Elle avait peur, mais elle était également en colère. Elle cherchait un moyen de tenir bon.

Je laissai échapper un petit sourire et elle m'adressa un drôle de regard, comme si elle essayait de comprendre ce qui déconnaît chez moi. Elle pencha la tête sur le côté à peu près au même moment où je sentis Crête rose arriver à ma hauteur. Comme les autres débiles avec lesquels il roulait, il braillait, s'esclaffait à grands cris et se comportait de manière générale comme si sa taille et le shotgun aux dimensions de pistolet qu'il avait à la main allaient suffire à me laisser tout tremblant dans mes bottes.

Il était bien trop près. Il ne pourrait pas tirer avant que je ne lui flanque mon poing dans le plexus solaire. « Allez, vieil homme, file-moi ton tube et ton link ! »

Vieil homme, mon cul. Je levai les yeux sur lui (je suis un nain, il y a pas mal de choses sur lesquelles je dois lever les yeux) et jetai mon premier véritable coup d'œil au voyou. Doux Jésus. Il était tout juste assez vieux pour se raser. Je tentai de la jouer détendu, de faire en sorte qu'il reste concentré sur moi. J'aurais vraiment apprécié que certains des types de mon équipe soient là avec moi, mais j'étais livré à moi-même. Essentiellement. « Il est encore temps de laisser tomber et de sortir d'ici avec tous tes organes. » Je commutai un interrupteur dans ma tête et sentit mon corps s'alléger tandis que je me préparais.

Ouais, essentiellement, je conduis. Ce n'est pas là *tout* ce que je fais, ceci dit. Le câblage m'aide en combat presque autant qu'il m'aide au volant.

Le punk pouffa et pointa le Roomsweeper sur ma tête. « J'ai dit, file-moi ton tube, le vieux ! »

Mon poing gauche se détendit comme un cobra et se planta dans son ventre, le pliant en deux et lui vidant d'un coup l'air



des poumons. Il n'eut même pas l'occasion de crier. Il eut le temps de presser la détente mais, à ce moment, il ne pointait plus l'arme sur ma tête. Il mordit la poussière. Je lui administrai un coup du tranchant de la main à l'arrière de la tête afin de l'aider dans cette entreprise. Je sautai à bas de mon tabouret en dégainant mon Predator et mes bottes de combat trouvèrent le dos de la veste de Crête rose. J'étais en train de chercher ma première véritable cible lorsque je sentis deux marteaux percuter les plaques de céramique qui renforçaient le blindage de ma veste. Je reculai en titubant et, mon pied s'étant pris dans le col de Crête rose, je tombai à la renverse.

L'un d'eux m'avait tiré dessus. Le tir venait d'un pistolet lourd mais, à la détonation, l'arme n'avait pas l'air d'être une pièce de grande qualité. Un truc bon marché fabriqué dans une nano-forge ou dans un atelier clandestin de Vladivostok, sans doute, mais s'il m'avait touché à la tête, je me serais retrouvé tout aussi mort. Je m'écroulai lourdement sur le carrelage du snack-bar. Le Predator m'échappa des mains lorsque l'arrière de ma tête heurta le carreau et je pus l'entendre glisser au loin alors que des étoiles commençaient à danser dans mon champ de vision. Je secouai la tête pour m'éclaircir l'esprit et cherchai une autre arme lorsque l'un des autres gangers (une gangeuse en fait) s'approcha pour finir ce qu'elle avait commencé. Ma main trouva le canon du Roomsweeper de Crête rose. Je tirai dessus d'une main, plaçai mon autre main autour de la crosse et étais en train de viser la punkette qui m'avait tiré dessus lorsqu'elle tituba vers l'arrière avant de tomber au sol comme une pierre dans un puits.

Je reconnus la détonation de l'arme qui l'avait abattue : c'était mon Predator. Je regardai en arrière et vit la jeune naine, debout, dans une position de tir passable, les deux mains sur la crosse. Elle paraissait surprise, mais déterminée. Je souris à nouveau, un peu plus largement cette fois, et me levai pour faire face aux restes ébahis du gang, l'arme de Crête rose dans la main et ma botte sur l'arrière de sa tête.

Un truc marrant à propos de la plupart des gangers : bon nombre d'entre eux ne recherchent pas vraiment une bonne bagarre. Ils veulent tabasser les gens et les terroriser. Face à une véritable résistance, la majeure partie d'entre eux s'enfuient la queue entre les jambes. Ces gangers n'étaient pas différents. Dès qu'ils comprirent que leur chef était au sol, ils décampèrent de chez Allen's comme s'ils avaient un dragon aux trousses. Je traînai dehors Crête rose et la fille qui m'avait tiré dessus et les balançai tous les deux dans le caniveau. La fille n'était pas morte, mais elle allait avoir foutrement mal quand elle se réveillerait. Je poussai aussi dehors la bécane, qui bascula et tomba à côté d'eux. Je rentrai à l'intérieur et trouvai la fille avachie dans un box, mon Predator reposant sur la table devant elle. Je le ramassai et le rengainai avant d'observer le snack d'un regard circulaire. Quelqu'un avait presque certainement pressé un PANICBUTTON™ et les Knights se montreraient bientôt, patrouilles régulières ou non. Il vaudrait bien mieux pour moi que je ne sois pas là lorsqu'ils arriveraient.

Mon regard revint sur la fille. « T'as faim ? »

Elle acquiesça.

Je désignai la cuisine et la porte de derrière d'un signe de la main. « Je crois que je te dois un déjeuner, au minimum, mais on

devrait probablement aller trouver ça ailleurs. » Je lui tendis le Roomsweeper du punk. « Viens, je connais un endroit. »

Elle glissa le pistolet dans une poche de sa veste et me suivit jusqu'au parking. Nous nous entassâmes tous deux dans le pickup dégingué que je conduisais et nous éloignâmes de chez Allen's aussi vite que je pouvais le faire sans attirer l'attention. J'avais eu raison : les flics de Knight Errant étaient déjà en train de se garer dans le coin, tous gyrophares dehors. Nous dépassâmes deux ou trois de leurs voitures de patrouille en train de retourner d'où elles étaient venues. Je fis tourner le camion et me dirigeai vers Puyallup.

La fille resta muette durant la majeure partie du trajet. Je fouillai dans la console du camion, y trouvai un créditube certifié avec quelques centaines de nuyens dessus et le lui tendis. « Tu l'as gagné », dis-je. « Merci d'avoir sauvé mon cul là-bas. »

Elle le prit sans faire montre d'aucune expression avant de dire : « Il n'y a pas de quoi ». Elle observa le tube. « Où allons-nous ? », demanda-t-elle. Je ne savais pas ce qu'elle pensait, de moi ou de la situation en général. Elle paraissait méfiante mais n'agissait pas comme si elle pensait que j'étais l'un des méchants.

« Un autre snack-bar, qui ressemble beaucoup à celui-là. Les omelettes ne sont pas aussi bonnes, mais ils ont des sandwiches pas mal. » Nous continuâmes un peu plus avant, en silence. Je me garai ensuite sur le parking du même snack derrière lequel j'avais fouiné il y a cinq ans, lorsque j'avais emprunté cette route folle.

J'arrêtai le camion, puis la regardai avant de sortir. « Tu cherches un boulot ? Je connais un gars. »

Un air d'espoir méfiant se montra dans son regard. « Ouais. C'est mieux que de crever la dalle. »

Je gloussai. « Comme si je le savais pas. »

Nous descendîmes du camion et pénétrâmes dans le snack par la porte de devant. Je balayai la foule du regard et, bien évidemment, je vis Hauser entouré de sa cour dans son box habituel, dans le coin. Il m'adressa un hochement de tête afin de me signifier qu'il m'avait vu, mais quelqu'un était assis en face de lui, aussi dirigeai-je la fille vers un tabouret d'un signe de la main. Nous nous assîmes. Une serveuse prit notre commande et la fille dévora son sandwich avec enthousiasme lorsqu'il arriva.

L'invité d'Hauser se leva enfin et quitta la table. Je m'excusai et me dirigeai vers le box. Hauser paraissait plus dur de jour en jour, mais ce sont des choses qui arrivent avec les orks. Ils vieillissent avant nous. Je savais qu'il avait un fils quelque part, qu'il préparait vraisemblablement à reprendre l'entreprise familiale, mais je ne l'avais jamais rencontré. Hauser m'accueillit chaleureusement et me demanda comment s'était passé mon dernier boulot. Il connaissait la réponse, bien sûr, mais il y a des formes à suivre dans ce métier.

Je fis un signe de la tête en direction de la fille et dit : « J'ai quelqu'un qui cherche du travail. Elle a des tripes, à tout le moins. » Je lui parlai de ce qui venait de se passer chez Allen's. Il acquiesça d'un air approuvateur et lui fit signe d'approcher.

Je me retournai pour quitter les lieux et souris à la fille qui passait devant moi. Je l'entendis grimper dans le box, suivie de la voix rauque d'Hauser qui lui demandait : « T'as des qualifications ? » ✕



SECTION.03

CRÉATION D'UN SHADOWRUNNER

RÉPÈTE APRÈS MOI :

Surveille tes arrières !

Visse juste !

Conserve des munitions !

Et surtout, ne traite jamais avec un dragon !

Telles sont les règles fondamentales de la survie dans le monde de *Shadowrun*. Les gens ont de plus leurs propres règles : des codes, ou une absence de code. Il y en a qui volent aux riches pour donner aux pauvres, d'autres qui volent aux riches et se rient des pauvres. Certains sont flamboyants, faisant des cabrioles avec style, et d'autres se cachent si bien que ceux auxquels ils veulent échapper ne les voient jamais, pas même une seconde.

Le fait est qu'il existe toutes sortes de shadowrunners, et qu'il est maintenant temps d'en créer un et d'arpenter les rues de 2075. Entrez dans l'arène, déjouez les pronostics, soyez optimiste, et montrez à tous que vous avez les tripes et le talent pour accomplir l'impossible. Vous ne serez peut-être jamais accepté dans la société « civilisée », mais vous pourrez vous targuer d'avoir gagné tout ce que vous possédez, y compris votre liberté.

ÉTAPE 1 : CHOIX D'UN CONCEPT

L'encadré **Types de personnage courants et leurs rôles** donne un instantané des types de personnage qu'on trouve le plus souvent dans les Ombres. Les personnages disparates forment de bonnes équipes de runners, unissant leurs compétences, expertises et talents spécialisés pour mener à bien des missions qu'ils ne pourraient remplir individuellement. Certaines équipes de runners s'assemblent le temps d'un job précis, tandis que d'autres restent ensemble toute leur carrière, devenant aussi soudées qu'une famille. Cette galerie n'est qu'un point de départ : il y a des personnages dans les Ombres qui ne correspondent à aucune liste. Chaque joueur crée un personnage qui est unique.

CONSEILS DE CRÉATION DE PERSONNAGE

Un tableur, un traitement de texte ou une feuille de papier et un crayon aideront à y voir clair lors du déroulement du processus de création de personnage. L'organisation facilite le suivi des priorités choisies pour le personnage, ainsi que les dépenses de Karma. Elle s'avérera également utile dans le calcul de l'Essence et d'autres éléments ainsi que pour déduire le coût des ressources. Tout au long de la création de personnage, notez tous les bonus octroyés par des traits et des augmentations sur la fiche de personnage : ils peuvent modifier les caractéristiques du personnage à la fin du processus de création de personnage.

La création de personnage implique de nombreuses décisions, du choix des bonnes compétences à l'achat de l'équipement approprié. Créer un personnage peut ne prendre qu'une heure ou au contraire une soirée entière. Il est utile pour le joueur d'avoir une idée de ce qu'il veut jouer et de ce qu'il veut que son personnage fasse avant de se joindre à une partie de *Shadowrun*.

Le joueur peut démarrer par une idée du genre de personnage qu'il veut jouer et quelques éléments de base du passé de son personnage. Le personnage peut être un ex-soldat d'un gouvernement national cherchant à utiliser ses compétences de combat dans les rues. Ou un ancien chasseur de têtes corporatiste délogé de sa mégacorporation par un rival ambitieux et utilisant maintenant son talent de négociateur et ses compétences à conclure des arrangements pour survivre dans les Ombres. Il y a les runners de deuxième génération, nés dans la rue et ayant appris leur métier de leurs parents SINless. Il n'est pas inhabituel pour un chasseur de primes qui collecte des scalps de créatures paranormales ou qui traque des fugitifs de s'engager dans un peu de shadowrun pour arrondir ses fins de mois. Le personnage peut avoir fait ses armes dans un gang de rue, et il voit le shadowrunning comme une manière de sortir du caniveau. Ou le personnage peut être tout juste sorti de prison et avoir hâte de voir ce qu'il peut faire des compétences qu'il a apprises et des relations qu'il s'est fait à l'intérieur.

Il n'est pas nécessaire de comprendre les nuances de la création de personnage et des caractéristiques de personnage pour démarrer. Cela viendra avec le temps. Pour

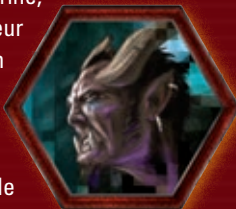


TYPES DE PERSONNAGE COURANTS ET LEURS RÔLES

Face : le face (prononcez « fèisse ») gratte les cordes sensibles des désirs et besoins des autres, en jouant avec maestria. C'est un maître en escroquerie, un négociateur policé et souvent un grand leader. Il se fait une spécialité de discuter avec M. Johnson, particulièrement quand il s'agit de négocier le meilleur profit. Le face excelle également dans le recueil d'informations, cajolant ou mettant la pression sur différentes sources qui pourraient l'aider à faire de son job une réussite. Bien que le face parvienne généralement à ses fins par son charme et un sourire, il sait comment être plus « pressant » pour faire cracher leurs secrets aux gens. Les mots sont l'arme de prédilection du face et le Charisme et la Volonté sont ses deux attributs les plus importants, même s'il n'a aucun souci à utiliser un Ares Predator quand la situation l'exige.



Lanceur de sorts : un éclair mana dans la poitrine, une boule de feu dans la tête, c'est ce que le lanceur de sorts met sur la table en combat. Et il fait bien plus de choses. Il manipule et canalise le mana, un champ d'énergie qui est l'essence de la magie. Le mana peut être manipulé de différentes manières, permettant l'existence de différents types de lanceurs de sorts. Les magiciens suivent un système de magie logique et ordonné, tandis que les chamans s'appuient davantage sur leurs instincts et leur intuition. Pour faire un lanceur de sorts, le joueur doit choisir une priorité qui accorde un indice d'attribut Magie (voir la **Table des priorités**, p. 67). Selon leur tradition, le Charisme et l'Intuition peuvent être des attributs importants pour les lanceurs de sorts, et la Volonté est importante pour résister au Drain.



Decker : tricheur dans la Matrice, éclat de lumière dans le coin de votre œil virtuel ; un decker se spécialise dans le hacking d'ordinateurs, de commlinks et de paradis numériques. Son job implique souvent le vol, l'altération et la manipulation de données ainsi que la prise de contrôle ou la modification de systèmes de sécurité pour que ses équipiers puissent entrer ou sortir des installations protégées. Un bon decker sait que son travail peut le placer en plein milieu de l'action, et il sait comment réagir. Que ce soit en tirant avec une arme, en neutralisant les armes des autres ou en envoyant des attaques à tous les appareils électroniques d'un lieu, il a toute une palette d'options pour participer à un combat. Un decker ne se



sépare jamais de son cyberdeck (p. 228), son outil fétiche. La Logique, l'Intuition et la Volonté peuvent être des attributs importants pour le personnage decker.

Technomancien : certaines personnes hackent la Matrice avec des outils physiques, mais quelques-unes ont la faculté de se connecter uniquement grâce à leur esprit. Ces gens sont des technomanciens. Un technomancien peut accéder à la Matrice par son esprit via une connexion intrinsèque non encore complètement comprise, même en 2075 (et ce, même si nombre de personnes paieraient gros pour savoir comment ça marche). Un joueur souhaitant jouer un technomancien doit choisir une option de la **Table des priorités** (p. 67) qui donne au personnage un attribut Résonance. La Logique, l'Intuition et la Volonté peuvent être des attributs importants pour le technomancien.



Rigger : la plupart des gens conduisent des voitures ; certains utilisent les véhicules comme une extension de leur corps, comme s'il s'agissait d'un membre supplémentaire. Un rigger un conducteur / pilote professionnel, qui contrôle à la perfection toutes sortes de machines. Il est très compétent dans l'usage, la réparation et la personnalisation de toutes sortes de véhicules ou de drones, procurant surveillance, transport et puissance de feu à distance à son équipe. La Réaction est un attribut primordial pour les riggers.



Samouraï des rues : certains artistes travaillent à la peinture à l'eau, d'autres à la peinture à l'huile. Le samouraï des rues est un artiste de la douleur. Pour chaque situation donnée, il connaît quinze manières de faire très mal à un adversaire. Il peut encaisser de très nombreux dommages et rester debout tout en infligeant des dommages dévastateurs à ses adversaires. Il a en général de très nombreuses augmentations de cyberware et de bioware pour le rendre exceptionnellement résistant et dangereux en combat avec ou sans arme. Bien qu'il soit féroce et mortel, il a tendance à avoir un code ; il peut s'agir d'un code compréhensible uniquement de lui-même, mais quand même. La Constitution, la Force et l'Agilité sont des attributs importants pour les personnages qui sont des samouraïs des rues.



commencer, il suffit d'avoir un concept à l'esprit et de se jeter à l'eau. Le personnage deviendra vite unique, et appartiendra entièrement au joueur.

Les joueurs et le meneur de jeu devraient collaborer pour développer une équipe de personnages qui convient à la campagne. Les règles de création de personnages telles que présentées dans ce chapitre permettent de créer un shadowrunner expérimenté. Pour des règles sur d'autres niveaux de création de personnages (rue, runner d'élite), voir l'encadré **Jouabilité alternative**.

Tous les personnages de *Shadowrun* démarrent avec 25 points de Karma qu'ils utiliseront pour s'améliorer. Ils auront plein d'autres ressources tout au long de leur progression dans le processus de création.

EXEMPLE

DÉMARRER

Mathieu, Laurent et Opale préparent de nouveaux personnages pour une partie de *Shadowrun*. Leur meneur de jeu est Ghislain. Après avoir parlé avec eux de ce qu'ils recherchent dans le jeu, Ghislain a déterminé que le niveau de départ sera runner expérimenté (le niveau par défaut). Mathieu a décidé de jouer un technomancien qui a grandi dans la rue. Laurent veut créer un samouraï des rues, dont l'historique inclut d'avoir servi dans l'armée des UCAS (États-Unis Canadiens et Américains). Opale a choisi d'être une adepte mystique SINless, combinant les capacités de lancement de sorts avec un corps amélioré par des capacités magiques. Elle a également décidé d'ajouter quelques compétences sociales à son répertoire.

Mathieu, Bob et Opale ont déterminé que les traits suivants étaient importants pour leurs personnages. Plus tard dans le processus de création de personnage, ils pourront sélectionner d'autres traits à acheter qui fonctionneront bien avec les attributs et compétences des personnages.

MATHIEU

Technomancien

Renfort naturel (coût : 10 points de Karma)

LAURENT

Samouraï des rues

SINner [national] (bonus : 5 points de Karma)

Attribut exceptionnel [Force] (coût : 14 points de Karma)
(soumis à approbation du meneur de jeu)

OPALE

Adepte mystique

Esprit mentor (coût : 5 points de Karma)

Concentration accrue [niveau 2] (coût : 8 points de Karma)

JOUABILITÉ ALTERNATIVE

Shadowrun propose deux manières alternatives de créer des personnages en plus des runners expérimentés. La première est pour les personnages de la rue, des personnages qui n'ont pas encore eu la chance de se faire un nom en tant que runner et sont toujours en train d'acquérir leur réputation. Évidemment, ces personnages n'auront pas le même équipement ni les mêmes ressources que le shadowrunner expérimenté. La deuxième option est pour les runners d'élite, des personnages qui courent les Ombres depuis assez longtemps pour établir leur réputation de professionnel aux yeux des Johnson. Ce type de personnage possède l'équipement, les relations et le talent pour soutenir cette réputation. Voici les règles pour chacun de ces deux niveaux de départ alternatifs :

JEU AU NIVEAU RUE

- **Modifier la colonne de ressources de la Table des priorités comme suit :**
 - **Priorité A :** 75 000 ¥
 - **Priorité B :** 50 000 ¥
 - **Priorité C :** 25 000 ¥
 - **Priorité D :** 15 000 ¥
 - **Priorité E :** 6 000 ¥
- **Karma :** chaque joueur reçoit 13 points de Karma pour personnaliser son personnage (maximum de 26 points de Karma).
- **Restrictions d'équipement :** les Indices d'appareil sont de 4 au maximum. Disponibilité maximum limitée à 10.
- **Restrictions de nuyens :** les personnages ne peuvent convertir que 5 points de Karma en nuyens (10 000 ¥).
- Suivre toutes les autres règles de création / progression de personnage telles que décrites dans le ce chapitre.

JEU AU NIVEAU RUNNER D'ÉLITE

- **Modifier la colonne de ressources de la Table des priorités comme suit :**
 - **Priorité A :** 500 000 ¥
 - **Priorité B :** 325 000 ¥
 - **Priorité C :** 210 000 ¥
 - **Priorité D :** 150 000 ¥
 - **Priorité E :** 100 000 ¥
- **Karma :** chaque joueur reçoit 35 points de Karma pour personnaliser son personnage (maximum de 70 points de Karma).
- **Restrictions d'équipement :** les Indices d'appareil sont de 6 au maximum. Disponibilité maximum limitée à 15.
- **Restrictions de nuyens :** les personnages peuvent convertir jusqu'à 25 points de Karma en nuyens (50 000 ¥).
- **Restrictions de Karma :** pour les contacts, au lieu des (Charisme × 3) points de Karma, octroyer (Charisme × 6) points de Karma.
- Suivre toutes les autres règles de création / progression de personnage telles que décrites dans le ce chapitre.



ÉTAPE 2 : CHOIX DU MÉTATYPE

AUGMENTATION DES ATTRIBUTS
MENTAUX, PHYSIQUES ET SPÉCIAUX

MÉTATYPES ET ATTRIBUTS SPÉCIAUX

Dans *Shadowrun*, Cinquième édition, la génération de personnage se base sur le Système de priorités. Le Système de priorité est une table constituée des colonnes suivantes : Métatype, Attributs, Magie ou Résonance, Compétences et Ressources. Les lignes sont divisées en niveaux de priorité allant de priorité A à priorité E. Le joueur assigne un niveau de priorité particulier à chacune des colonnes pour son personnage selon ses préférences. Les valeurs assignées doivent être différentes pour chaque colonne (représentant chaque aspect du personnage) et aucune duplication n'est possible. Par exemple, un personnage ne peut avoir à la fois un niveau de priorité B pour Magie ou Résonance et priorité B pour Ressources. Plus le niveau de priorité pour une colonne est élevé (A, B, etc.), plus la colonne est importante pour le personnage. Le joueur peut plus tard utiliser du Karma pour personnaliser davantage encore son personnage.

Le joueur commence la création de personnage en choisissant le métatype de son personnage. Il y a cinq métatypes distincts dans *Shadowrun* : les elfes, les humains, les nains, les orks et les trolls. Chaque métatype reçoit différents avantages (et éventuellement désavantages) raciaux. Les

humains, par exemple, bénéficie d'un indice plus élevé en Chance (+1). Les trolls bénéficient d'une vision thermographique, d'une Allonge de +1 et d'une armure dermique, mais ont également le désavantage de devoir payer 100% plus cher leur style de vie parce que tout doit être spécialement modifié pour satisfaire leurs contraintes physiques. Plusieurs métatypes reçoivent également des (dés)avantages physiques ou mentaux à leurs indices d'attributs (comme des limites naturelles d'attribut plus ou moins élevées). Pour déterminer quel métatype convient le mieux au concept de personnage qu'il souhaite jouer, le joueur doit se référer à la table **Attributs par métatype** (p. 68) et revoir le détail de chaque métatype.

Une fois que qu'il a sélectionné le métatype qu'il souhaite jouer, le joueur doit regarder la colonne Métatype pour déterminer quels niveaux de priorité lui donne les meilleures options pour son personnage, basé sur le métatype choisi et les points d'attributs spéciaux dont le personnage a besoin. Les attributs spéciaux sont Chance, Magie et Résonance ; si le joueur veut que son personnage ait un indice élevé dans un ou plusieurs de ces domaines, il doit s'assurer de choisir une ligne disposant de plein de points d'attributs spéciaux. Pour un personnage technomancien, il doit veiller à ce qu'il puisse avoir une Résonance élevée, tandis que pour un personnage magicien ou adepte, il faudra un indice de Magie élevé.

La Chance démarre à la valeur listée pour chaque métatype dans la table **Attributs par métatype** (p. 68). La Magie et la Résonance démarrent à 0.

La Chance, bien entendu, bénéficie à tous les personnages. Les points d'attributs spéciaux peuvent se dépenser

TABLE DES PRIORITÉS

PRIORITÉ	MÉTATYPE	ATTRIBUTS	MAGIE OU RÉSONANCE	COMPÉTENCES	RESSOURCES
A	Humain (9)	24	Magicien ou adepte mystique : Magie 6, deux compétences magiques indice 5, 10 sorts Technomancien : Résonance 6, deux compétences de Résonance indice 5, 5 formes complexes	46/10	450 000 ¥
	Elfe (8)				
	Nain (7)				
	Ork (7)				
B	Troll (5)	20	Magicien ou adepte mystique : Magie 4, deux compétences magiques indice 4, 7 sorts Technomancien : Résonance 4, deux compétences de Résonance indice 4, 2 formes complexes Adepte : Magie 6, une compétence active indice 4 Magicien spécialisé : Magie 5, un groupe de compétences magiques indice 4	36/5	275 000 ¥
	Humain (7)				
	Elfe (6)				
	Nain (4)				
C	Ork (4)	16	Magicien ou adepte mystique : Magie 3, 5 sorts Technomancien : Résonance 3, 1 forme complexe Adepte : Magie 4, une compétence active indice 2 Magicien spécialisé : Magie 3, un groupe de compétences magiques indice 2	28 / 2	140 000 ¥
	Troll (0)				
	Humain (5)				
	Elfe (3)				
D	Nain (1)	14	Adepte : Magie 2 Magicien spécialisé : Magie 2	22 / 0	50 000 ¥
	Ork (0)				
E	Humain (3)	12	—	18 / 0	6 000 ¥



entièrement dans la Chance si le joueur choisit de ne pas jouer un Éveillé ou un technomancien, ou il peut décider de répartir ces points entre Chance et Magie ou Résonance comme il l'entend. Ces points d'attributs spéciaux ne peuvent être alloués qu'aux attributs spéciaux : ils ne peuvent jamais être utilisés pour augmenter des attributs mentaux ou physiques. Les points d'attributs spéciaux non dépensés disparaissent à la fin du processus de création de personnage. Si le joueur choisit une option qui fournit 0 point d'attributs spéciaux, pas de panique. Il peut décider de dépenser du Karma qui lui est donné lors du processus de création de personnage pour augmenter ces attributs spéciaux en suivant les règles standard de **Progression du personnage** (p. 106).

Remarque : pour la plupart des métatypes, l'indice maximum pour la Magie, la Résonance et la Chance est 6 ; les humains ont une Chance maximum de 7. Certains Avantages (Chanceux, Attribut exceptionnel) permettent au personnage de dépasser les maximums d'attribut de un, mais le joueur doit acheter ces Avantages avec du Karma et ne peut le faire qu'avec l'approbation du meneur de jeu (le joueur peut acheter Chanceux ou Attribut exceptionnel, mais pas les deux). Même si un de ces avantages est acquis, le joueur doit encore dépenser les points d'attributs / de Karma pour augmenter l'attribut jusqu'à cette nouvelle limite. Avec Attribut exceptionnel, le personnage peut finir avec un attribut Magie ou Résonance à 7 au début du jeu (avant initiation et submersion).

ATTRIBUTS MENTAUX ET PHYSIQUES

L'étape suivante est de monter les attributs du personnage. Le joueur choisit un niveau de priorité pour la colonne Attributs qui correspond le mieux à sa vision du personnage. Le nombre dans cette colonne représente les points dont un joueur dispose pour monter les attributs mentaux et physiques de son personnage. Au moment de dépenser les points, le joueur se réfère à la table **Attributs par métatype**. Cette table donne les indices d'attributs de départ pour chaque métatype (le nombre avant le '/') ainsi que le maximum pour chaque (le nombre après le '/'). Le personnage

démarre avec les indices de départ de son métatype gratuitement : les humains et les elfes commencent avec 1 en Constitution, les nains avec une Constitution de 3, les orks 4 et les trolls démarrent à 5. Le joueur applique ensuite les points d'attribut à ces valeurs de départ. Il faut 1 point d'attribut pour augmenter un attribut de 1.

Tous les points d'attribut de la colonne Attributs doivent être dépensés durant la création du personnage. Ils ne peuvent être employés pour monter les attributs spéciaux ou pour quoi que ce soit d'autre. À leur création, les personnages ne peuvent avoir qu'un seul attribut mental ou physique à son maximum naturel (les attributs Magie, Chance et Résonance ne sont pas inclus dans cette limitation).

Un joueur doit être attentif lors de la création de son personnage, car nombre des attributs ont une limite naturelle inférieure au niveau de base de 6, limite qui reflète le désavantage inhérent d'un métatype dans tel ou tel attribut particulier.

Tandis que le joueur monte les attributs et décide des indices de départ de son personnage, il devrait garder à l'esprit plusieurs facteurs qui seront calculés à la fin de la création de personnage sur la base des attributs du personnage, à savoir l'Initiative et les Limites naturelles. L'Initiative détermine l'ordre dans lequel les personnages, joueurs (PJ) ou non-joueurs (PNJ), agissent en combat (pour les règles d'initiative, voir **Initiative**, p. 54). L'indice de base d'Initiative d'un personnage est égal à Intuition + Réaction.

Les Limites naturelles (voir **Tests et Limites**, p. 48) restreignent le nombre de succès que le personnage peut comptabiliser dans certains tests. Elles sont basées sur les attributs, il faut donc garder ces limites à l'esprit lors du choix des valeurs d'attributs. Les formules pour les Limites naturelles se trouvent dans la table **Calculs finaux** (p. 103).

Il ne faut pas oublier que les attributs mentaux d'un technomancien déterminent les attributs de son persona incarné, sa représentation dans la Matrice (p. 251). Pour plus de détails sur le persona incarné, voir p. 253. De même, quand un magicien se projette dans l'espace astral, il a des **attributs astraux** (p. 317) basés sur ses attributs mentaux. Les choix que fait le joueur dans cette section affecteront ces attributs plus tard.

ATTRIBUTS PAR MÉTATYPE

RACE	CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	INI
Humain	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	2/7	6	REA + INT
Particularités : aucune											
Elfe	1/6	2/7	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	3/8	1/6	6	REA + INT
Particularités : vision nocturne											
Nain	3/8	1/6	1/5	3/8	2/7	1/6	1/6	1/6	1/6	6	REA + INT
Particularités : vision thermographique, +2 dés pour résister aux agents pathogènes et aux toxines, +20% au coût de style de vie											
Ork	4/9	1/6	1/6	3/8	1/6	1/5	1/6	1/5	1/6	6	REA + INT
Particularités : vision nocturne											
Troll	5/10	1/5	1/6	5/10	1/6	1/5	1/5	1/4	1/6	6	REA + INT
Particularités : vision thermographique, Allonge +1, +1 armure dermique, +100% au coût de style de vie											



EXEMPLE

ASSIGNATION DES POINTS D'ATTRIBUTS

MATHIEU

Mathieu pense que le métatype humain est le plus adapté au rôle de technomancien, et a décidé d'utiliser la ligne D de la colonne Métatype. Ayant choisi un personnage humain, il reçoit 3 points d'attributs spéciaux qu'il veut dépenser en Chance et Résonance. Mathieu assigne 2 points d'attributs spéciaux en Résonance (pour un indice de 2) et assigne 1 point d'attributs spéciaux en Chance. En consultant la Table des Attributs par métatype, il voit que l'indice de Chance de départ pour un humain est de 2, donc le point qu'il a dépensé monte l'indice à 3.

Mathieu passe ensuite à la colonne Attributs de la Table des Priorités et décide d'assigner la ligne C à ses attributs mentaux et physiques, ce qui lui donne 16 points d'attributs pour monter les indices d'attributs mentaux et physiques de son personnage. Après répartition de ces points, les attributs du personnage de Mathieu sont :

ATTRIBUTS	BASE RACIALE / LIMITE NATURELLE	POINTS DÉPENSÉS	NOUVEAUX INDICES
Constitution	1 / 6	2	3
Agilité	1 / 6	1	2
Réaction	1 / 6	1	2
Force	1 / 6	2	3
Volonté	1 / 6	2	3
Logique	1 / 6	3	4
Intuition	1 / 6	3	4
Charisme	1 / 6	2	3
Essence	1 / 6	—	6
Total		16	
Attributs spéciaux (jusque-là)			
Chance	2 / 7	1	3
Résonance	0 / 6	2	2
Bonus / Désavantages raciaux : aucun			

LAURENT

Laurent a décidé de créer un samouraï des rues troll et a choisi la priorité B pour son métatype, même si ce niveau de priorité ne donne aucun point d'attributs spéciaux à un personnage troll. S'il souhaite augmenter sa Chance, Laurent devra dépenser son Karma bonus plus tard dans la création de personnage. Laurent choisit la priorité A pour la catégorie Attributs, ce qui lui donne 24 points d'attributs à dépenser dans les attributs mentaux et physiques de son samouraï. Après que Laurent a dépensé tous ses points, il revoit son personnage. Il a l'intention de prendre l'Avantage Attribut exceptionnel, qui lui permettrait de monter la Force du personnage à 11, et le meneur de jeu lui a donné la permission de prendre cet Avantage à la création de personnage. Sachant cela à l'avance, Laurent a dépensé les points pour donner à son personnage une Force de 11. Laurent vérifie son personnage, et s'assure qu'il n'a qu'un attribut physique au maximum (au-delà dans le cas présent) naturel pour ce personnage. Les attributs de son personnage sont :

ATTRIBUTS	BASE RACIALE / LIMITE NATURELLE	POINTS DÉPENSÉS	NOUVEAUX INDICES
Constitution	5 / 10	4	9
Agilité	1 / 5	3	4
Réaction	1 / 6	2	3
Force	5 / 10 (11)	6	11
Volonté	1 / 6	3	4
Logique	1 / 5	2	3
Intuition	1 / 5	2	3
Charisme	1 / 4	2	3
Essence	1 / 6	—	6
Total		24	
Attributs spéciaux (jusque-là)			
Chance	1 / 6	0	1
Bonus / Désavantages raciaux : vision thermographique, Allonge +1, armure dermique +1, +100% aux coûts du style de vie			

OPALE

Opale a décidé que son personnage serait un elfe. En regardant la Table des priorités, Opale choisit la priorité D pour le métatype. Comme pour le personnage troll de Laurent, le personnage elfe de Opale ne recevra aucun point d'attributs spéciaux. Pour monter les attributs spéciaux de son personnage, Opale devra utiliser du Karma plus tard. Opale arrête son choix sur la priorité B pour la catégorie Attributs. Elle obtient donc 20 points d'attributs pour améliorer son personnage. En vérifiant son personnage, aucun de ses attributs mentaux ou physiques n'est à son maximum naturel. Après la dépense des points, voici où en sont les attributs du personnage :

ATTRIBUTS	BASE RACIALE / LIMITE NATURELLE	POINTS DÉPENSÉS	NOUVEAUX INDICES
Constitution	1 / 6	2	3
Agilité	2 / 7	4	6
Réaction	1 / 6	2	3
Force	1 / 6	1	2
Volonté	1 / 6	3	4
Logique	1 / 6	2	3
Intuition	1 / 6	3	4
Charisme	3 / 8	3	6
Essence	1 / 6	—	6
Total		20	
Attributs spéciaux (jusque-là)			
Chance	1 / 6	0	1
Bonus / Désavantages raciaux : vision nocturne			



ÉTAPE 3 : CHOIX ENTRE MAGIE ET RÉSONANCE

La colonne suivante dans la **Table des priorités** est « Magie ou Résonance ». C'est une colonne pour les joueurs voulant jouer un pratiquant de la magie (adepte, adepte mystique, chaman, mage, magicien spécialisé) ou un technomancien. Le joueur qui n'est pas intéressé par ces types de personnages choisit la priorité E pour cette colonne. Pour une vue d'ensemble des divers pratiquants de la magie disponibles

dans *Shadowrun, Cinquième édition*, se référer à l'encadré **Types de pratiquants de la magie**. De plus, les encadrés **La vie pour un pratiquant de la magie en 2075** et **La vie d'un technomancien en 2075** aident le joueur à voir dans quoi il s'engage s'il choisit ce genre de personnages.

Les niveaux de priorité de A à C dans cette colonne déterminent l'indice d'attribut de départ du personnage (qu'il s'agisse de Magie ou de Résonance) ainsi qu'un nombre de compétences et de sorts ou formes complexes disponibles. Tout cela est déjà payé et peut être ajouté directement à la fiche du personnage : aucun point de compétence ou d'attribut, ni de Karma n'est à déboursier à ce moment, même si ces caractéristiques peuvent être augmentées plus tard. Le

LA VIE POUR UN PRATIQUANT DE LA MAGIE EN 2075

La magie est revenue il y a plus de 60 ans, mais les Éveillés (comme on appelle ceux qui canalisent la magie) ne représentent toujours qu'une petite minorité de la population. Ils sont donc à la fois admirés et craints. Ils sont le sujet de rumeurs, de spéculations sans fondement et de préjugés occasionnels.

Nombreux sont les métahumains ordinaires qui craignent les Éveillés et leurs capacités. Des attaques terroristes magiques, de la Grande Danse fantôme aux attaques mondiales que Winternight a lancées avant et pendant le deuxième Crash matriciel en 2064, alimentent ces peurs, jusqu'à l'explosion de haine et de violence contre les Éveillés.

En écho à ces peurs et comme mesure de précaution, de nombreuses conurbations exigent des pratiquants de la magie qu'ils enregistrent leur matériel, leurs formules de sort et leurs esprits (typiquement, seuls les esprits et le matériel d'une puissance au moins modérée les intéressent – en termes de jeu, d'une Puissance supérieure ou égale à 3). Ils doivent également obtenir des permis afin de pratiquer la magie et de porter du matériel magique légalement. Ces permis sont souvent très contraignants, obligeant son détenteur à se soumettre à des contrôles pouvant intervenir n'importe quand, donner le droit aux corporations de forces de l'ordre

de fouiller sans mandat chez lui, même en son absence. Certaines conurbations exigent des pratiquants de la magie de fournir aux forces de l'ordre ou aux corporations de sécurité des échantillons de sang qui pourraient servir de lien matériel pour traquer magiquement la personne si nécessaire.

Par conséquent, nombre de pratiquants de la magie vivant dans les Ombres ont de faux permis et identités, aussi bien pour ne pas se faire pincer par les flics que pour ne pas avoir à leur céder des parties de leur corps. Les règles et les coûts pour les objets magiques et les permis se trouvent dans le chapitre **Équipement** (p. 418).

La magie étant une denrée rare, elle est très recherchée par les mégacorporations. Les pratiquants de la magie légalement enregistrés se retrouvent souvent victimes d'extractions, enlevés par des mégacorporations rivales cherchant « activement » à les employer.

Les Éveillés ont leurs propres préjugés, souvent envers les pratiquants de la magie d'un genre différent du leur (i.e. les magiciens ont parfois des préjugés envers les adeptes). Étant les plus limités dans ce qu'ils peuvent faire, les magiciens spécialisés subissent le plus les préjugés de la communauté Éveillée. Beaucoup les voient comme n'étant pas complètement Éveillés ou pas de véritables pratiquants de la magie, et ils sont pour cela exclus de nombreux groupes magiques.

LA VIE D'UN TECHNOMANCIEN EN 2075

Ce que sont les technomanciens et la façon dont ils fonctionnent sont toujours largement entourés de mystère. Bien qu'il n'existe aucune estimation fiable de leur nombre exact (puisque nombre d'entre eux choisissent de rester dans la clandestinité et de ne pas révéler leur don), on pense qu'il y a moins de technomanciens que de pratiquants de la magie.

Parce qu'on en sait très peu sur les technomanciens, ils sont craints pour ce qu'ils pourraient être et de ce qu'ils pourraient faire. Dans la culture populaire, leurs capacités sont exagérées dans des proportions extrêmes (on peut les montrer, par exemple, en train d'éteindre tous les appareils électroniques sur des pâtés de

maison entiers), et certains groupes ont mis leurs têtes à prix. De nombreuses corporations aimeraient étudier les technomanciens, mener des expériences pour cartographier leurs talents et découvrir des moyens de mieux comprendre et peut-être reproduire leurs capacités. D'autres groupes veulent tout simplement leur mort. Les droits légaux des technomanciens sont nébuleux et ambigus, souvent délibérément. Le monde en 2075 est généralement hostile et à l'occasion très dangereux pour les technomanciens. Nombre d'entre eux se font passer pour des deckers ordinaires, portant de faux cyberdecks pour se fondre dans la masse. Ils font souvent tout ce qu'il faut pour empêcher que leur secret ne soit découvert.



Le joueur doit choisir à cette étape quelles compétences, sorts ou formes complexes il veut pour son personnage. Une liste de compétences actives (incluant celles liées à la Magie et à la Résonance) se trouve p. 92. Les compétences sont décrites en détail dans le chapitre **Compétences**, p. 130. Le joueur d'adepte doit consulter les pouvoirs d'adepte (p. 312) pour s'assurer que les compétences qu'il choisit s'adapteront aux pouvoirs d'adepte qu'il veut, comme la compétence Armes tranchantes pour le pouvoir d'adepte Coup critique (compétence). La liste des sorts commence p. 284, tandis que les formes complexes se trouvent p. 254.

Le joueur de magicien spécialisé doit choisir un groupe de compétences de Magie particulier (Sorcellerie,

Conjuration ou Enchantement) comme domaine de magie que le personnage pratique. Une fois qu'un magicien spécialisé choisit un groupe donné de compétences, il ne peut plus jamais prendre aucune autre compétence appartenant aux autres groupes de compétences de Magie, ni lors de la création de personnage, ni plus tard.

Remarque : bien que l'adepte reçoive des points de pouvoir gratuitement (en nombre égal à son attribut Magie), ce n'est pas le cas de l'adepte mystique. Ce dernier doit acheter des points de pouvoir en utilisant du Karma au prix de 5 points de Karma par point de pouvoir. Le nombre maximum de points de pouvoir que l'adepte mystique peut acheter ainsi est égal à son attribut Magie. Ces points sont

TYPES DE PRATIQUANTS DE LA MAGIE

Il existe à *Shadowrun* quatre types différents de pratiquants de la magie : adepte, adepte mystique, magicien et magicien spécialisé. Voici une description rapide des caractéristiques uniques de chaque groupe. Un joueur devrait évaluer ces différentes caractéristiques avec soin pour décider quel type de pratiquant de la magie jouer. Les références de page sont fournies pour des informations plus détaillées sur chaque type de pratiquant de la magie.

ADEPTES

- Les adeptes canalisent le mana dans leur propre corps pour augmenter leurs capacités naturelles, rendant leurs talents et compétences bien plus puissants.
- Les adeptes ne se projettent jamais astralement (p. 316).
- Les adeptes ne perçoivent l'espace astral qu'en achetant le pouvoir Perception astrale (p. 313).
- Les adeptes ne peuvent apprendre la compétence Observation astrale que s'ils ont le pouvoir Perception astrale.
- Les adeptes ne peuvent utiliser les compétences d'aucun groupe de compétences magiques (Sorcellerie, Conjuration, Enchantement).
- Les adeptes peuvent avoir des esprits mentor (p. 323).
- Les adeptes ont des pouvoirs d'adepte qui sont acquis avec des points de pouvoir. Les adeptes reçoivent un nombre de points de pouvoir égal à l'indice de leur attribut Magie.

ADEPTES MYSTIQUES

- Les adeptes mystiques sont un mélange de magicien et d'adepte.
- Les adeptes mystiques ne se projettent jamais astralement.
- Les adeptes mystiques ne perçoivent l'espace astral qu'en achetant le pouvoir Perception astrale.
- Les adeptes mystiques acquièrent leurs sorts / rituels / préparations de la même manière que les magiciens.
- Les adeptes mystiques doivent, à la création de personnage, acheter leurs points de pouvoir avec du Karma (5 points de Karma par point de pouvoir, avec un nombre maximum de points égal à l'indice de leur attribut Magie). Après cela, seule l'initiation leur permettra d'en acheter de supplémentaires.
- Les adeptes mystiques peuvent avoir n'importe quelles

compétences des groupes de compétences Sorcellerie, Conjuration, Enchantement.

- Les adeptes peuvent avoir des esprits mentor (p. 323).

MAGICIENS

- Les magiciens peuvent percevoir l'espace astral.
- Les magiciens peuvent se projeter astralement.
- Les magiciens peuvent choisir librement parmi les compétences ou groupes de compétences magiques (Sorcellerie, Conjuration, Enchantement).
- Les adeptes peuvent avoir des esprits mentor (p. 323).
- Les magiciens peuvent lancer des sorts, invoquer des esprits et enchanter des objets magiques.
- À la création de personnage, les magiciens qui lancent des sorts, accomplissent des rituels ou créent des préparations alchimiques peuvent connaître un nombre maximum de formules de chaque groupe égal à leur attribut Magie $\times 2$ (un attribut Magie 4 permet 8 sorts, 8 rituels, 8 préparations alchimiques).

MAGICIENS SPÉCIALISÉS

- Les magiciens spécialisés sont une forme limitée de magicien.
- Les magiciens spécialisés ne se projettent pas astralement.
- Les magiciens spécialisés peuvent percevoir l'espace astral.
- Les magiciens spécialisés doivent choisir un, et un seul, des groupes de compétences suivants :
 - Sorcellerie
 - Conjuration
 - Enchantement
- Les magiciens spécialisés ne peuvent utiliser aucune des compétences magiques des deux groupes de compétences qui n'ont pas été sélectionnés.
- Les magiciens spécialisés ne peuvent apprendre Contresort que s'ils prennent les compétences pour être un lanceur de sorts.
- Les magiciens spécialisés peuvent avoir des esprits mentor.
- À la création de personnage, les magiciens spécialisés qui lancent des sorts, accomplissent des rituels ou créent des préparations alchimiques peuvent connaître un nombre maximum de formules de chaque groupe égal à leur attribut Magie $\times 2$ (un attribut Magie 4 permet 8 sorts, 8 rituels, 8 préparations alchimiques).



EXEMPLE

COLONNE MAGIE OU RÉSONANCE

MATHIEU

Mathieu a déjà assigné le niveau de priorité D au méta-type et C aux attributs de son personnage technomancien, donc ces niveaux de priorité ne sont pas disponibles, ce qui laisse A, B et E. La ligne E n'a pas d'options Résonance, Mathieu l'élimine donc et choisit le niveau de priorité B. Cela lui donne un attribut Résonance 4 (qui s'ajoute aux 2 points d'attributs spéciaux qu'il a dédiés à la Résonance à l'étape 2), ainsi que deux compétences de Résonance à l'indice 4. Il sélectionne Compilation et Inscription comme compétences. Pour ses 2 formes complexes, il choisit Nettoyeuse et Édition.

À ce point de la création de personnage, le personnage de Mathieu ressemble à ça :

ATTRIBUTS	BASE RACIALE / LIMITE NATURELLE	POINTS DÉPENSÉS	NOUVEAUX INDICES
Constitution	1 / 6	2	3
Agilité	1 / 6	1	2
Réaction	1 / 6	1	2
Force	1 / 6	2	3
Volonté	1 / 6	2	3
Logique	1 / 6	3	4
Intuition	1 / 6	3	4
Charisme	1 / 6	2	3
Essence	1 / 6	—	6
Total		16	
Attributs spéciaux (jusqu'à-là)			
Chance	2 / 7	1	3
Résonance	0 / 6	2	6
Bonus / Désavantages raciaux : aucun			
Compétences de Résonance : Compilation 4, Inscription 4			
Formes complexes : Nettoyeuse, Édition			

LAURENT

Le samouraï des rues de Laurent n'utilise ni la Magie ni la Résonance. Il choisit la priorité E, qui ne lui donne aucun point pour cette étape, et passe donc simplement à la prochaine étape de la création de personnage.

OPALE

Le personnage de Opale est adepte mystique. Passant en revue les niveaux de priorité qu'il lui reste, Opale choisit la priorité A, ce qui lui donne un attribut Magie 6, deux compétences magiques d'indice 5 et 10 sorts. Elle choisit Lancement de sorts et Contresort en compétences, et, après

avoir regardé la liste de sorts commençant p. 284, elle en choisit 10 qui lui conviennent (voir ci-dessous).

Opale n'aura aucun point de pouvoir gratuit pour acheter des pouvoirs d'adepte, elle décide donc de dépenser un peu de son Karma maintenant histoire que les choses restent organisées. Elle décide de dépenser 10 points de Karma pour acheter 2 points de pouvoir. Elle répartit ces points de pouvoir parmi les pouvoirs de la liste (p. 312), lui donnant un bon mélange de capacités sociales et de combat. Elle attendra d'avoir choisi ses compétences pour désigner lesquelles sont augmentées par certains de ses pouvoirs.

Voici à quoi ressemble le personnage de Opale après avoir inclus son attribut Magie et les nouvelles compétences, ses nouveaux pouvoirs d'adepte et ses sorts :

ATTRIBUTS	BASE RACIALE / LIMITE NATURELLE	POINTS DÉPENSÉS	NOUVEAUX INDICES
Constitution	1 / 6	2	3
Agilité	2 / 7	4	6
Réaction	1 / 6	2	3
Force	1 / 6	1	2
Volonté	1 / 6	3	4
Logique	1 / 6	2	3
Intuition	1 / 6	3	4
Charisme	3 / 8	3	6
Essence	1 / 6	—	6
Total		20	
Attributs spéciaux (jusqu'à-là)			
Chance	1 / 6	0	1
Magie	0 / 6	0	6
Bonus / Désavantages raciaux : vision nocturne			
Compétences magiques : Contresorts 5, Lancement de sorts 5			
Pouvoirs d'adepte		Coût	
Armure mystique (1 niveau)		0,5	
Compétence améliorée (Pistolets)		0,5	
Contrôle vocal (1 niveau)		0,25	
Potentiel amélioré (Social)		0,5	
Précision améliorée (Armes automatiques)		0,25	
Sorts : Analyse de véracité, Boule étourdissante, Clairaudience, Explosion, Foudre, Frappe à distance, Invisibilité physique, Influence, Soins, Sonde mentale			



acquis lors de l'**Étape sept : dépense du Karma restant** (p. 100).

Rappel : le joueur n'est pas limité à ce qu'il reçoit par le niveau de priorité. Il peut dépenser du Karma pour acheter plus de sorts ou de formes de complexes, pour inscrire des sprites ou lier des esprits, plus tard dans la création de personnage.

ÉTAPE 4 : ACHAT DES TRAITS

L'étape suivante dans la création de personnage consiste à déterminer la liste des traits que le personnage aura au début d'une campagne de *Shadowrun*.

Les traits aident à enrichir la personnalité du personnage tout en lui procurant divers avantages et inconvénients. Il existe deux types de traits : les Avantages, qui procurent des bonus en jeu et nécessitent une dépense de Karma, et les Défauts, qui imposent des pénalités de jeu mais donnent également du Karma en plus que le personnage peut dépenser dans d'autres domaines.

Comme mentionné précédemment, le joueur démarre la création de personnage avec 25 points de Karma, dont une partie peut être dépensée pour acheter des traits. Il peut dépenser tout ou partie de ce Karma, ou même aucun, selon ce qu'il souhaite pour son personnage et le Karma qu'il veut garder pour plus tard. De plus, à la création, un personnage ne peut disposer que de 25 points de Karma d'Avantages et 25 points de Karma de Défauts.

Après la création de personnage, les Avantages peuvent être achetés durant le jeu, tandis que les Défauts doivent être octroyés au personnage par le meneur de jeu sur la base des événements qui ont lieu durant le jeu. Les Défauts peuvent être rachetés en utilisant du Karma au cours du jeu. Voir les règles de **Progression du personnage** (p. 106) pour plus de détails sur l'achat d'Avantages et le rachat de Défauts.

Quand il achète un Avantage ou un Défaut, le joueur note le trait sur la fiche de personnage ainsi que tout modificateur, positif ou négatif, entre parenthèses à côté des compétences ou attributs appropriés.

AVANTAGES

AFFINITÉ AVEC LES ESPRITS

COÛT : 7 POINTS DE KARMA

Réservés aux pratiquants de la magie, l'Avantage Affinité avec les esprits permet au personnage d'être naturellement en phase avec un type d'esprit (voir **Esprits**, p. 305). Ces esprits trouvent le personnage intéressant, sont attirés par lui et sont plus enclins à lui prêter main forte. Ils peuvent renchigner à attaquer le personnage, utilisant un pouvoir non légal s'ils sont obligés de le faire. Les veilleurs et minions ne comptent pas pour cet Avantage car ils sont construits et non invoqués comme des esprits normaux. Affinité avec les esprits procure aux invocateurs 1 service supplémentaire de la part de chaque esprit du type choisi, ainsi qu'un modificateur de réserve de dés de +1 pour les tests de Lien d'esprits.

Le pratiquant de la magie peut posséder ce trait pour un type d'esprit qui ne fait pas partie de sa tradition magique.



AVANTAGES

TRAIT	KARMA	PAGE	TRAIT	KARMA	PAGE
Affinité avec les esprits	7	p. 73	Esprit mentor	5	p. 76
Ambidextre	4	p. 74	Félin	7	p. 76
Apparence humaine	6	p. 74	Fou du volant	11	p. 77
Aptitude	14	p. 74	Guérison rapide	3	p. 77
Athlète né	7	p. 74	Immunité naturelle	4 ou 10	p. 77
Attribut exceptionnel	14	p. 74	M. Tout le monde	8	p. 77
Bilingue	5	p. 75	Mémoire photographique	6	p. 77
Bon codeur	10	p. 75	Première impression	11	p. 77
Bricoleur	10	p. 75	Rage de vivre	3 / niv. (max 3)	p. 77
Caméléon astral	10	p. 75	Renfort naturel	10	p. 78
Chanceux	12	p. 76	Résistance à la magie	6 / niv. (max 4)	p. 78
Concentration accrue	4 / niv. (max 6)	p. 76	Résistance aux pathogènes / toxines	4 ou 8	p. 78
Contorsionniste	6	p. 76	Sans limites	8 / niv. (max 3)	p. 78
Dur à cuire	9	p. 76	Territoire	10	p. 78
Endurance à la douleur	7 / niv. (max 3)	p. 76	Tripes	10	p. 79
Esprit analytique	5	p. 76			

AMBIDEXTRE

COÛT : 4 POINTS DE KARMA

Le personnage Ambidextre peut manipuler des objets avec l'une ou l'autre main indifféremment. Sans cet avantage, toute action accomplie uniquement avec la mauvaise main (comme tirer avec une arme) subit un modificateur de réserve de dés de -2 (voir **Arme dans la mauvaise main**, p. 179).

APPARENCE HUMAINE

COÛT : 6 POINTS DE KARMA

Un métahumain disposant du trait Apparence humaine peut passer pour un humain la plupart du temps. Les PNJ humains ont une attitude neutre envers un tel personnage lors de ses tests de compétences sociales (voir p. 86), même s'ils ont de gros préjugés envers les métahumains. Il se peut que le personnage subisse l'antipathie de PNJ métahumains qui n'aiment pas les humains et qui, soit le prennent pour un humain, soit pensent que ses motivations pour essayer d'avoir l'air humain sont louches. Seuls les elfes, les nains et les orks peuvent prendre le trait Apparence humaine.

APTITUDE

COÛT : 14 POINTS DE KARMA

Ce trait vous permet de devenir encore meilleur que les meilleurs du monde. La limite standard pour les indices de compétences est 12. Mais, parfois, un personnage peut dépasser les limitations et être particulièrement exceptionnel dans une compétence particulière. Avec cet Avantage, le personnage peut avoir une compétence avec un indice 7 à

la création de personnage, et peut finalement monter cette compétence jusqu'à l'indice 13. Un personnage ne peut prendre cet Avantage qu'une seule fois.

ATHLÈTE NÉ

COÛT : 7 POINTS DE KARMA

Un personnage avec ce trait possède une combinaison innée de forme physique, de perception de l'espace et de talent naturel pour l'athlétisme et la gymnastique. Bien que le personnage ne soit pas nécessairement un athlète de classe mondiale et ait besoin d'un entraînement pour atteindre son meilleur niveau de performance, il est dans une forme physique optimale pour sa taille et son poids. L'Avantage Athlète né ajoute un modificateur de réserve de dés de +2 pour les tests de Course et de Gymnastique.

ATTRIBUT EXCEPTIONNEL

COÛT : 14 POINTS DE KARMA

Cet Avantage est un moyen d'être un troll charismatique ou un nain agile. Il permet au personnage de posséder un attribut à un niveau d'un point au-dessus de la limite maximale pour le métatype. Par exemple, un personnage ork avec l'Avantage Attribut exceptionnel pour la Force pourrait monter sa Force jusqu'à 10 avant augmentation, au lieu de la limite normale de 9. Ce trait s'applique également aux attributs spéciaux comme la Magie et la Résonance. La Chance ne peut pas être affectée par ce trait (cet attribut est le sujet d'un autre Avantage appelé Chanceux). Un personnage ne peut prendre cet Avantage qu'une fois, et uniquement avec l'approbation du meneur de jeu.



DÉFAUTS

TRAIT	KARMA	PAGE	TRAIT	KARMA	PAGE
Addiction	4 à 25	p. 79	Malchance	12	p. 84
Allergie	5 à 25	p. 79	Mauvais codeur	10	p. 84
Asocial	14	p. 80	Mauvaise réputation	7	p. 84
Balise Astrale	10	p. 80	Paralysie en combat	12	p. 85
Code d'honneur	15	p. 80	Personnes à charge	3, 6, 9	p. 85
Crise de confiance	10	p. 81	Poseur Elfe	6	p. 85
Écorché	10	p. 81	Poseur ork	6	p. 85
Gremlins	4 / niv. (max 4)	p. 82	Préjugés	3 à 10	p. 85
Hostilité des esprits	7	p. 82	Sensibilité à la douleur	9	p. 86
Illettré	8	p. 83	SINner	5 à 25	p. 86
Immunodéficience	10	p. 83	Style distinctif	5	p. 87
Incompétent	5	p. 83	Système sensible	12	p. 89
Insomnie	10 ou 15	p. 84	Traumatisme	8	p. 89
Mal du Simsens	5	p. 84	Tremblement des mains	7	p. 89

BILINGUE

COÛT : 5 POINTS DE KARMA

Un personnage avec cet Avantage lit, écrit et parle une deuxième langue couramment. Il peut noter une deuxième langue comme langue maternelle (voir **Compétences de langues**, p. 153). Ce trait ne peut être acquis que lors de la création de personnage ; le choisir donne au personnage une deuxième langue gratuite lors de l'**Étape 5 : achat des compétences** (p. 90).

BON CODEUR

COÛT : 10 POINTS DE KARMA

Les zéros et les uns sont pratiquement la langue maternelle du Bon codeur. Le personnage est particulièrement doué pour une Action matricielle (qu'il choisit quand il prend cet Avantage) et reçoit un modificateur de +2 à sa réserve de dés pour cette action. Seules les Actions matricielles (p. 238) qui ont un test associé peuvent être choisies.

BRICOLEUR

COÛT : 10 POINTS DE KARMA

Cet avantage confère au personnage une compréhension et une maîtrise intuitive des principes inhérents au fonctionnement de la mécanique et de l'électronique. Il sait comment réparer ce qui est cassé, rénover ce qui est usé, améliorer l'efficacité d'un appareil ou repousser ses limites pour lui faire faire des choses que ses concepteurs n'avaient pas envisagées. Un personnage avec cet Avantage bénéficie d'un modificateur de réserve de dés de +2 à ses tests de Mécanique pour bricoler un équipement. Si le meneur de jeu décide que ce que le personnage veut accomplir est effectivement possible, il détermine le seuil en utilisant la

table **Construction / Réparation** (p. 148) comme guide, puis réduit ce seuil de 1. Bien qu'une réussite au test de Mécanique permette au Bricoleur d'extraordinaires prouesses techniques, tout ce qu'il accomplit est temporaire. Voici quelques exemples de ce qu'un Bricoleur est capable de faire :

- bricoler une pièce ou un objet détruit afin qu'il fonctionne une seule et dernière fois (pendant 1D6 minutes),
- bidouiller un objet électronique afin qu'il fonctionne avec un indice supérieur d'un point pendant 1D6 tours de combat,
- obtenir temporairement du composant d'un véhicule ou d'un drone des performances exceptionnelles, en augmentant ainsi ses Senseurs ou sa Maniabilité de +1 (combiné avec les bonus de Fou du volant, les composants critiques du véhicule ou du drone grillent complètement à la fin de la durée, à force d'être poussés bien au-delà de ses limites ; à ce point, le véhicule ou le drone devient un gros presse-papier),
- improviser un objet ou une arme à usage unique, fabriqué à partir de pièces diverses et variées (le meneur de jeu a le dernier mot quant à la disponibilité des pièces en question),
- concevoir un moyen impromptu de contourner une mesure de sécurité, comme un rayon détecteur ou une dalle de pression.

CAMÉLÉON ASTRAL

COÛT : 10 POINTS DE KARMA

La signature astrale d'un personnage doté du trait Caméléon astral se fond rapidement dans l'espace astral et s'avère difficile à détecter. Toutes les signatures laissées par le



personnage disparaissent deux fois plus vite et quiconque tente de repérer la signature astrale subit un modificateur de -2 à sa réserve de dés. Seuls les personnages dotés d'un attribut Magie et capables de laisser des signatures astrales peuvent avoir ce trait.

CHANCEUX

COÛT : 12 POINTS DE KARMA

Le dé roule ou la pièce tombe bien plus souvent en faveur du personnage que la normale, lui donnant l'occasion d'être bouche bée devant sa bonne fortune. Ce trait permet à un personnage de posséder un attribut Chance supérieur d'un point à son maximum racial (par exemple, 8 pour un humain). Remarque : cela n'augmente pas la Chance du personnage mais lui donne seulement le droit de le faire ; le coût d'amélioration en Karma doit toujours être payé. Cet Avantage ne peut être pris qu'une fois et doit être approuvé par le meneur de jeu. Chanceux ne peut être combiné avec Attribut exceptionnel.

CONCENTRATION ACCRUE

COÛT : 4 POINTS DE KARMA PAR NIVEAU (NIVEAU MAX 6)

Un technomancien ou un pratiquant de la magie avec l'Avantage Concentration accrue a la discipline pour manipuler le mana ou la Résonance plus précisément que la normale. Cette précision réduit la tension infligée au corps du technomancien ou du pratiquant de la magie. Le personnage est capable de maintenir un sort / une forme complexe d'une Puissance ou d'un niveau égal à son niveau en Concentration accrue sans subir de malus. Par exemple, un pratiquant de la magie avec Concentration accrue au niveau 3 peut maintenir un sort d'Armure de Puissance 3 sans subir le modificateur de réserve de dés pour le maintien d'un sort. Maintenir tout sort ou toute forme complexe supplémentaire active le modificateur de réserve de dés de -2 standard par sort ou forme complexe maintenu. Cet Avantage ne peut être pris que par les pratiquants de la magie capables de lancer des sorts et par les technomanciens.

CONTORSIONNISTE

COÛT : 6 POINTS DE KARMA

Un Contorsionniste a des articulations remarquablement souples et peut tordre, contorsionner son corps ou prendre des postures extrêmes. Le personnage reçoit un modificateur de +2 à sa réserve de dés pour les tests d'Évasion. Le personnage peut aussi tenir dans des espaces étroits et confinés dans lesquels des personnages moins souples ne pourraient tenir. Ils font également de bonnes attractions dans les fêtes et les bars.

DUR À CUIRE

COÛT : 9 POINTS DE KARMA

Un personnage doté du trait Dur à cuire ignore les dommages plus facilement que les autres personnages. Un tel personnage gagne un modificateur de réserve de dés de +1 en Constitution lors de tests de résistance aux dommages.

ENDURANCE À LA DOULEUR

COÛT : 7 POINTS DE KARMA PAR NIVEAUX (NIVEAU MAX 3)

Endurance à la douleur permet à un personnage de continuer à infliger de la douleur alors qu'il en subit un bon paquet lui-même. Un personnage avec cet Avantage peut ignorer une case de dommages par niveau dans cet Avantage lors du calcul des modificateurs de blessures (voir **Modificateurs de blessures**, p. 171). Un personnage doté de ce trait au niveau 2 peut donc subir 4 cases de dommages sans subir de modificateur de blessures comme s'il n'avait que 2 cases de dommages. Le modificateur de -1 interviendra alors quand le personnage encaissera sa cinquième case de dommages. Ce trait n'est pas compatible avec le pouvoir d'adepte Résistance à la douleur, ni avec les implants compensateurs de dommages ou filtre antalgique.

ESPRIT ANALYTIQUE

COÛT : 5 POINTS DE KARMA

Esprit analytique décrit la capacité unique à analyser logiquement des informations, à déduire des solutions à des problèmes ou à distinguer les informations vitales des distractions et du bruit. Cet Avantage est utile pour casser des codes, résoudre des énigmes, éviter des pièges ou encore passer des données au crible. Ce trait confère au personnage un modificateur de réserve de dés de +2 pour tout test basé sur la Logique, y compris la reconnaissance de motifs, l'analyse d'une preuve, la recherche d'indices ou la résolution d'énigmes. Cet avantage réduit également de moitié le temps nécessaire au personnage pour résoudre un problème.

ESPRIT MENTOR

COÛT : 5 POINTS DE KARMA

Tout le monde a besoin d'aide dans la vie, même si elle vient de quelqu'un de relativement diaphane et insubstantiel. L'Avantage Esprit mentor signifie que le personnage suit le patronage d'un esprit (voir **Esprits mentors**, p. 323) qui le guide dans sa pratique de la magie et lui procure certains avantages ainsi que des inconvénients à ses capacités naturelles. Un personnage peut changer d'esprit mentor, mais il ne peut avoir qu'un esprit mentor à la fois. Pour changer d'esprit mentor, le personnage doit d'abord racheter le trait Esprit mentor comme s'il s'agissait d'un Défaut. Il peut alors acheter le trait à nouveau pour suivre un esprit mentor différent. Ce coût représente le prix du divorce d'avec un esprit mentor pour se lier avec un autre.

FÉLIN

COÛT : 7 POINTS DE KARMA

Un personnage avec l'avantage Félin est doté d'une élégance unique, d'une démarche furtive et d'une capacité presque surnaturelle à se déplacer sans produire un seul son. Il prétendra également pouvoir toujours atterrir sur ses pieds quand on le fait tomber, mais fait en sorte d'éviter que les autres cherchent à la vérifier. Ce trait procure un modificateur de réserve de dés de +2 aux tests de Discrétion.



FOU DU VOLANT

COÛT : 11 POINTS DE KARMA

Le Fou du volant est celui que vous cherchez quand il est temps d'appuyer sur le champignon et de filer. C'est un conducteur ou un pilote né. Une fois installé derrière le volant / le manche / les manettes d'un véhicule ou d'un drone, il a une compréhension intuitive des limites et des capacités dudit véhicule, et sait comment cajoler la machine qu'il contrôle pour qu'elle fonctionne à son maximum. Pendant un combat de véhicules ou une course-poursuite, un Fou du volant peut augmenter la Vitesse du véhicule ou du drone de 20% ou augmenter le modificateur de Maniabilité de +1 (au choix du joueur). Il bénéficie en outre d'un modificateur de réserve de dés de +2 quand il se livre à des manœuvres difficiles ou à des cascades avec le véhicule. Ce bonus dure pendant 1D6 minutes.

Le joueur peut faire durer ce bonus 1D6 minutes supplémentaires s'il le souhaite. Ce choix pousse le véhicule ou le drone bien au-delà des limites de sa conception et entraîne un risque de dommages catastrophiques. Pour chaque minute pendant laquelle le personnage pousse le véhicule au-delà de la durée initiale du bonus, le véhicule encaisse automatiquement (pas de résistance) une case de dommages.

GUÉRISON RAPIDE

COÛT : 3 POINTS DE KARMA

Un personnage avec cet Avantage bénéficie d'un modificateur de réserve de dés de +2 à tous ses tests de guérison effectués sur / pour / par lui, soins magiques inclus.

IMMUNITÉ NATURELLE

COÛT : 4 OU 10 POINTS DE KARMA

La capacité de siroter du poison avec indifférence n'a pas de prix. Un personnage doté d'Immunité naturelle bénéficie d'une immunité innée ou acquise envers une maladie ou une toxine précise.

Ce trait est disponible à deux niveaux : pour 4 points de Karma, le personnage est immunisé contre une seule maladie ou toxine naturelle ; pour 10 points de Karma, le personnage est immunisé contre une seule maladie ou toxine synthétique (artificielle). Immunité naturelle n'affecte pas les maladies et les toxines d'origine magique comme le VVHMH.

Le joueur et le meneur de jeu doivent s'accorder sur la maladie, le produit chimique ou le poison en question. Le personnage peut prendre une dose de l'agent en question toutes les 6 heures sans subir d'effets néfastes. Si le personnage ingère plus d'une seule dose dans cet intervalle, il subit les dommages normaux mais son temps de récupération est divisé par deux.

Remarque : un personnage doté d'Immunité naturelle à une maladie peut en être porteur sain et infecter d'autres personnes.

M. TOUT LE MONDE

COÛT : 8 POINTS DE KARMA

Le personnage se fond dans la foule : il est rarement remarqué et facilement oublié. Son apparence est ordinaire et il n'a ni caractéristiques physiques ni comportements distinctifs.

Quiconque tente de le décrire n'arrive pas à en dire quelque chose de plus précis que « taille moyenne, corpulence moyenne, chevelure moyenne, etc. »

L'Avantage M. Tout le monde augmente le seuil de 1 de quiconque tente de se rappeler de détails concernant le personnage. Cela signifie qu'un test de mémoire avec une difficulté moyenne (seuil 2) devient un test un peu plus difficile (seuil 3).

Les personnes qui tentent de filer le personnage ou de le localiser physiquement par le biais de leurs contacts ou même de le repérer au milieu d'une foule reçoivent un modificateur de -2 à leur réserve de dés à tous les tests réalisés lors de ces tentatives. Le même modificateur s'applique si les personnes demandent autour d'elles des informations sur le personnage sur la base de sa description physique. Ce modificateur ne s'applique pas, cependant, aux recherches magiques ou matricielles. Si le personnage se retrouve avec un tatouage, une cicatrice ou un implant visible, ou tout autre signe distinctif, les bonus de l'Avantage M. Tout le monde sont annulés jusqu'à ce que les signes distinctifs disparaissent de l'apparence du personnage.

Dans certaines circonstances ou situations, le meneur de jeu peut décider que l'Avantage ne s'applique pas. Par exemple, un troll avec l'Avantage M. Tout le monde continue à dépasser de plusieurs têtes une foule d'humains et se repère donc de loin, peu importe à quel point ses cornes sont moyennes. Le personnage ne regagne ses bonus qu'en s'extrayant de la situation où il détonne.

MÉMOIRE PHOTOGRAPHIQUE

COÛT : 6 POINTS DE KARMA

Un personnage doté de Mémoire photographique peut se souvenir immédiatement des visages, des dates, des chiffres ou de tout ce qu'il a vu ou entendu. Le personnage bénéficie d'un modificateur de réserve de dés de +2 à tous ses tests de Mémoire.

PREMIÈRE IMPRESSION

COÛT : 11 POINTS DE KARMA

Un personnage doté de Première impression s'adapte facilement à une nouvelle situation, un nouveau groupe, une nouvelle ville ou un nouveau boulot. Qu'il infiltre un gang, qu'il se fasse des contacts dans une nouvelle ville ou qu'il décroche un entretien privé, le personnage gagne un modificateur temporaire de +2 sur sa réserve de dés pour tous les tests sociaux appropriés (comme Négociation ou Escroquerie) lors de la première rencontre. Le modificateur ne s'applique pas aux rencontres suivantes.

RAGE DE VIVRE

COÛT : 3 POINTS DE KARMA PAR NIVEAU (NIVEAU MAX 3)

Pour chaque niveau de Rage de vivre, le personnage gagne 1 case de surplus de dommages supplémentaire (p. 103). Ces cases supplémentaires ne permettent au personnage que d'encaisser des dommages supplémentaires avant de mourir ; elles n'augmentent pas le seuil à partir duquel le personnage perd connaissance. Elles n'affectent pas non plus les modificateurs de blessures subis par le personnage.



RENFORT NATUREL

COÛT : 10 POINTS DE KARMA

Ce trait rend la structure neurale du personnage résistante au biofeedback. Cela donne au personnage 1 point de filtrage naturel de biofeedback, cumulatif avec le programme Filtre de biofeedback ou le Firewall d'un technomancien (p. 253).

RÉSISTANCE À LA MAGIE

COÛT : 6 POINTS DE KARMA PAR NIVEAU (NIVEAU MAX 4)

Il s'agit de la merveilleuse capacité de pouvoir faire dévier une boule de feu. Le personnage reçoit 1 dé supplémentaire pour ses tests de résistance aux sorts par tranche de 6 points de Karma dépensés pour ce trait. Cet Avantage, toutefois, est toujours « actif » : le personnage ne peut diminuer sa résistance magique pour recevoir pleinement les effets bénéfiques de sorts tels que Soins. Un personnage doté de Résistance à la magie n'est jamais considéré comme un sujet volontaire pour les sorts qui en requièrent un : de tels sorts échouent automatiquement sur les personnages résistants à la magie.

Un personnage doté d'un attribut Magie ne peut pas choisir ce trait.

RÉSISTANCE AUX PATHOGÈNES / TOXINES

COÛT : 4 OU 8 POINTS DE KARMA

Un personnage doté de Résistance aux agents pathogènes / toxines peut combattre l'effet des toxines et des produits chimiques plus efficacement que les autres personnages ; il bénéficie d'un modificateur de réserve de dés de +1 pour ses tests de résistance. Ce trait est disponible en deux niveaux : pour 4 points de Karma, le personnage est résistant soit aux agents pathogènes, soit aux toxines, mais pas aux deux ; pour 8 points de Karma, il est résistant aux deux.

SANS LIMITES

COÛT : 8 POINTS DE KARMA PAR NIVEAU (NIVEAU MAX 3)

Les corps et esprits ont des limites, mais certaines personnes ont la volonté de repousser ces limites. Pour chaque niveau de Sans limites, le personnage bénéficie d'une augmentation de +1 d'une Limite naturelle de son choix (mentale, physique ou sociale). Il peut prendre jusqu'à trois niveaux de ce trait et les distribuer comme il le souhaite (+3 à une Limite naturelle, par exemple, ou +2 dans une Limite naturelle et +1 dans une autre, ou encore +1 dans les trois).

TERRITOIRE

COÛT : 10 POINTS DE KARMA

Si un personnage connaît son quartier mieux que quiconque (les raccourcis, les cachettes et les gens à qui il peut faire confiance), il a probablement l'Avantage Territoire. Il connaît les familles qui y vivent, leurs histoires et ce que font les enfants qui sont partis ; il connaît les rues mieux que GridGuide, et sait quand GridGuide se trompe. Il connaît la politique des

gangs, qui roule pour qui et qui fuit qui. Mais il n'y a pas que le territoire physique. Selon le personnage, le trait Territoire peut se manifester de différentes manières selon qui et ce qu'il est. Quand un joueur prend cet Avantage pour son personnage, il choisit un des bonus ci-dessous :

- **Acclimatation astrale :** le personnage s'est acclimaté au champ magique de son territoire. Tout une vie de familiarisation lui a appris à le contourner, lui permettant d'ignorer jusqu'à deux points de champ magique. Par exemple, si le champ magique sur son territoire est de 3, il ne subit qu'une réduction de 1 à ses tests magiques ; si le champ magique est de 5, pour lui il n'est que de 3, et ainsi de suite. Cet Avantage ne fonctionne que sur le territoire du personnage et n'a aucun effet ailleurs.
- **Tu connais un gars :** le personnage a bâti des relations durables avec les gens de son quartier. Ces gens ne sont pas des contacts, mais ils le reconnaissent comme un des leurs et sont plus enclins à lui rendre des services ou à lui parler. Les PNJ du territoire du personnage sont considérés comme amicaux envers lui chaque fois qu'ils le rencontrent (à moins qu'il ait fait quelque chose pour changer cela). Le personnage bénéficie de +2 en Crédibilité pour toute Négociation avec les gens de son territoire.
- **Territoire virtuel :** cet Avantage est fait pour le decer ou technomancien qui a un serveur qu'il considère comme chez lui. Il peut être effectivement propriétaire du lieu, ou il peut s'agir d'un endroit qu'il fréquente assez pour s'y sentir chez lui. Le personnage reçoit un modificateur de réserve de dés de +2 à ses tests matriciels tant qu'il est sur ce serveur. Les bonus d'autres Avantages peuvent se cumuler avec Territoire. Si le personnage n'a pas fréquenté ce serveur depuis plus de six mois, il perd l'Avantage Territoire car il n'est plus aussi familier qu'il le devrait avec l'endroit.
- **Le transporteur :** ce personnage connaît l'agencement des rues, ruelles, tunnels de service, etc. comme sa poche. Il sait quand GridGuide se plante et quand il n'est plus à jour. Quand le personnage est sur son territoire, il bénéficie d'un modificateur de réserve de dés de +2 à ses tests d'Évasion.
- **En cavale :** se planquer et jouer profil bas font partie de la vie quotidienne d'un shadowrunner. En cavale signifie qu'un personnage a une connaissance encyclopédique des planques, passages secrets, bâtiments abandonnés, et de tout endroit insolite et isolé qui n'est pas revendiqué comme le territoire de gangs ou de squatters. Quand il a besoin de trouver un refuge en urgence, ce personnage bénéficie d'un modificateur de réserve de dés de +2 à son test d'Intuition + compétence de connaissances appropriée pour trouver un endroit convenable où se terrer rapidement.
- **Politique de la rue :** ce personnage connaît les gangs de rue, les activités criminelles et les affiliations clandestines qui forment le tissu social et politique de son territoire. Il reçoit un modificateur de réserve de dés de +2 pour ses tests de connaissance liés aux gangs et à leurs activités.

Cet Avantage peut être pris plusieurs fois, en choisissant à chaque fois une catégorie différente parmi celles ci-dessus.



TRIPES

COÛT : 10 POINTS DE KARMA

Quand un esprit insecte aux mandibules dégoulinantes charge, le personnage avec l'Avantage Tripes est celui qui a le plus de chance de tenir et se battre au lieu de paniquer. Tripes procure au personnage un modificateur de réserve de dés de +2 aux tests pour résister à la peur et à l'intimidation, y compris induites magiquement par des sorts ou des pouvoirs de métacréatures.

DÉFAUTS

ADDICTION

BONUS : 4 À 25 POINTS DE KARMA

Un personnage avec ce Défaut est accro à des substances chimiques (des drogues comme la novacoke, le bliss, le tempo), des appareils technologiques ou magiques, comme les puces Better-than-life (BTL, ou Mieux que la vie) ou les focus, ou des activités potentiellement addictives comme les jeux d'argent et le sexe. Les addictions physiologiques affectent les fonctions corporelles, causant douleurs, nausées, tremblements et autres effets secondaires qui peuvent handicaper le runner, particulièrement pendant le sevrage. Certains effets possibles des addictions psychologiques incluent la paranoïa, l'anxiété, l'insomnie, une baisse de concentration, des troubles de l'humeur et la dépression. Pour les règles spécifiques sur les tests d'addiction, de sevrage et sur les moyens de rester clean, voir p. 415.

La valeur de bonus en Karma de ce trait dépend de la gravité de l'addiction. Les niveaux d'addiction sont : Légère, Modérée, Grave, Dévorante. Les addictions empirent lors de longues périodes de temps sans traitement. Chaque niveau d'addiction a un niveau de dosage de départ qui dit quelle quantité de la substance ou de l'activité est nécessaire pour satisfaire le besoin. Ce niveau peut augmenter si le personnage a des augmentations. Plus grave est l'addiction du personnage, plus il lui faut de substance ou de temps dédié à l'activité pour satisfaire son besoin.

Au plus bas de l'échelle d'Addiction (Légère, Modérée), il est facile de dissimuler les effets d'une addiction. Aux niveaux les plus graves (Grave, Dévorante), il y a des signes physiques ou mentaux visibles de l'addiction. Ces signes ont un impact négatif sur les tests sociaux du personnage même s'il ne subit pas les effets du sevrage.

Légère (4 points de Karma) / 1 dose ou 1 heure d'activité liée à l'addiction : des manques légers interviennent une fois par mois. Si le personnage échoue au test de sevrage, il subit les symptômes du sevrage et doit activement rechercher et consommer l'objet de son addiction. Pour un run, cela peut vouloir dire retarder des plans que l'équipe de runners a peut-être mis au point méticuleusement pour un job, en particulier si le personnage est occupé à parier avec un bookie ou à se mettre une BTL au lieu d'être disponible sur le run. Pendant que le personnage subit les effets du sevrage, appliquez un modificateur de réserve de dés de -2 à tous les tests du personnage basés sur ses attributs mentaux (pour une dépendance psychologique) ou sur ses attributs physiques (en cas de dépendance physiologique). Si le personnage réussit son test de sevrage, le personnage ne subit

ADDICTIONS COURANTES

- Alcool
- Augmentations
- Drogues
- Focus (p. 321)
- Préparations alchimiques (p. 319)
- Pucés Better-than-life (p. 412)

pas les symptômes du sevrage et ne ressent pas le besoin de satisfaire son addiction jusqu'à son prochain test de sevrage (un mois plus tard). Il est capable de rester clean ce mois-ci.

Modérée (9 points de Karma) / 1 dose ou 1 heure d'activité liée à l'addiction : un besoin modéré intervient toutes les deux semaines environ. Si le personnage est en manque, il subit un modificateur de réserve de dés de -4 à tous ses tests basés sur des attributs mentaux (pour une addiction psychologique) ou des attributs physiques (pour une addiction physiologique) jusqu'à ce que le besoin soit satisfait.

Grave (20 points de Karma) / 2 doses ou 2 heures d'activité liée à l'addiction : l'addiction échappe peu à peu à tout contrôle. Le dépendant ressent le besoin de satisfaire son addiction une fois par semaine. S'il échoue à son test de sevrage, il subit un modificateur de réserve de dés de -4 à ses tests basés sur ses attributs mentaux ou physiques (selon la nature psychologique ou physiologique de sa dépendance) tant qu'il est en manque.

De plus, il subit un modificateur de réserve de dés de -2 à tous ses tests sociaux, qu'il soit en manque ou non. Il est maintenant presque impossible pour le personnage de dissimuler son addiction, même s'il a eu son fix. Les symptômes physiques et psychologiques des dommages causés par son addiction sont facilement repérables par tout observateur attentif.

Dévorante (25 points de Karma) / 3 doses ou 3 heures (minimum) d'activité liée à l'addiction : c'est la progression finale de l'Addiction. Le drogué doit satisfaire son addiction pour sa drogue ou son habitude tous les jours. Jusqu'à ce qu'il satisfasse son besoin par un fix, le personnage subit un modificateur de réserve de dés de -6 à ses tests basés sur ses attributs mentaux ou physiques (selon la nature psychologique ou physiologique de sa dépendance) tant qu'il est en manque.

Comme cette addiction est maintenant évidente même pour le témoin occasionnel, le personnage subit un modificateur de réserve de dés de -3 à tous ses tests sociaux, qu'il soit en manque ou non.

Le meneur de jeu est libre de demander ou non un test de sevrage pendant les périodes de repos entre deux runs du personnage accro, selon l'impact qu'il veut que l'addiction ait en jeu pour le personnage.

ALLERGIE

BONUS : 5 À 25 POINTS DE KARMA

Un personnage avec ce Défaut est allergique à une substance ou un élément présent dans son environnement. La valeur de ce Défaut dépend de deux facteurs. Le premier et



» CRÉATION D'UN SHADOWRUNNER «

la rareté, ou si la substance / élément est Rare (2 points de Karma) ou Courant (7 points de Karma). Le second est la gravité des symptômes : Légère (3 points de Karma), Modérée (8 points de Karma), Grave (13 points de Karma) ou Extrême (18 points de Karma). Ajouter les valeurs appropriées pour déterminer la valeur finale du Défaut pour votre personnage. Par exemple, la valeur d'une Allergie Modérée Rare (argent) est 10 points de Karma (8 + 2 points de Karma). Si un personnage est exposé à une substance à laquelle il est allergique, il subit un modificateur de réserve de dés de -1 à son test de résistance aux dommages pour chaque degré de gravité de l'Allergie (1 dé pour une Allergie Légère, 2 dés pour une Modérée, etc.). Consulter également les effets négatifs mentionnés dans la Table des allergies, ci-dessous.

ASOCIAL

BONUS : 14 POINTS DE KARMA

Un personnage Asocial a des difficultés à interagir avec d'autres personnes. Il agit impulsivement, réagit excessivement à tout ce qu'il perçoit comme une provocation, et a tendance à faire tout ce qui lui passe par la tête sans se soucier des conséquences (comme faire un doigt d'honneur à M. Johnson, traiter un troll saoul de « trog », ou répondre aux insultes d'un runner rival en lui mettant son poing dans la figure). Tous les tests sociaux du personnage pour s'empêcher d'agir de manière incorrecte ou impulsive subissent un modificateur de réserve de dés de -2.

De plus, le coût d'apprentissage et d'amélioration des compétences sociales est doublé (y compris à la création), et un personnage Asocial ne peut par ailleurs jamais apprendre de groupe de compétences sociales. Un personnage Asocial est considéré comme « Ignorant » pour toutes

les compétences sociales qu'il ne possède pas à l'indice 1 ou supérieur (voir l'encart **Indices de compétences**, p. 133). Le meneur de jeu peut exiger des tests de réussite dans des situations sociales dans lesquelles des personnages normaux n'auraient aucun problème.

BALISE ASTRALE

BONUS : 10 POINTS DE KARMA

La signature astrale d'un personnage avec le trait Balise astrale se voit comme le nez au milieu de la figure dans le plan astral. Toutes les signatures laissées par le personnage disparaissent deux fois moins vite et un personnage analysant sa signature bénéficie d'un modificateur de seuil de -1. Seul un personnage avec un attribut Magie peut choisir ce trait.

CODE D'HONNEUR

BONUS : 15 POINTS DE KARMA

Le personnage a un Code d'honneur contraignant quant au fait de tuer les membres d'un groupe particulier, c'est une question de principe inébranlable. Le personnage avec le trait Code d'honneur choisit un groupe particulier qu'il ne tue pas et qu'il ne permet pas à autrui de tuer. Ce groupe peut être par exemple les femmes, les enfants, les passants innocents, ou un métatype particulier. Un personnage peut choisir de protéger des paracratures précises, mais seulement si la méta-crature choisie possède le pouvoir de Conscience.

Le meneur de jeu doit approuver le groupe que le joueur désigne comme « tabou » pour son personnage. Si le groupe (comme les enfants) n'est pas rencontré souvent dans la campagne, le meneur de jeu peut rejeter le choix. Si le joueur tient beaucoup à ce choix, le meneur de jeu peut

TABLE DES ALLERGIES

CONDITION	VALEUR	DESCRIPTION
Rare	2	La substance ou l'élément est rare dans le milieu considéré. Exemples : or, argent, eau de mer
Courante	7	La substance ou l'élément est courant dans le milieu considéré. Exemples : lumière du soleil, fruits de mer, abeilles, pollen, polluants, sensibilité au wifi, soja, blé.
Légère	3	Les symptômes nuisent au confort et à la concentration. Appliquer un modificateur de réserve de dés de -2 à tous les tests physiques du personnage réalisés tant que le personnage est en contact avec la substance.
Modérée	8	Tout contact avec le produit allergène provoque une douleur intense. Appliquer un modificateur de réserve de dés de -4 à tous les tests physiques réalisés tant que le personnage subit les symptômes.
Grave	13	Le contact du produit allergène provoque une douleur extrême et de véritables dommages physiques. Appliquer un modificateur de réserve de dés de -4 à tous les tests physiques réalisés tant que le personnage subit les symptômes. Le personnage subit également une case de dommages (pas de jet de résistance) pour chaque minute d'exposition à la substance.
Extrême	18	Un personnage, à ce niveau, entre en choc anaphylactique lorsqu'il est exposé à l'allergène. Le personnage subit un modificateur de -6 à tout ce qu'il fait. Le personnage est considéré comme subissant une atroce agonie. Le personnage subit également une case de dommages (pas de jet de résistance) toutes les 30 secondes d'exposition à la substance. Les compétences Médecine ou Premiers soins ou des moyens magiques peuvent stopper les dommages encaissés à cause du choc anaphylactique.



permettre au joueur de choisir deux groupes auxquels il ne touchera pas (par exemple, les femmes et les enfants), un des deux devant être susceptible d'être rencontré durant la campagne. Un magicien peut légitimement choisir de ne détruire aucun type d'esprit pour lesquels son esprit mentor procure un bonus d'invocation. Ce Code d'honneur respecte son esprit mentor et mérite le Karma accordé. Le joueur ne peut pas choisir un groupe obscur ou non-existant pour acquiescer ce trait : impossible de gagner du Karma en faisant le vœu de ne jamais tuer de hamsters pensants, par exemple.

Chaque fois que quiconque tente de tuer un membre du groupe de la liste protégée du personnage, ce dernier doit réussir un test de Charisme + Volonté (4). Un échec signifie que le personnage doit immédiatement stopper la violence contre le membre de son groupe protégé. Si la situation force le personnage à agir contre un membre de son groupe protégé, il doit utiliser des moyens non-létaux. Tuer un membre du groupe qu'il a juré de protéger est une ligne qu'il ne peut franchir sous aucun prétexte.

Il y a des inconvénients à avoir un Code d'honneur. Par exemple, le personnage peut être forcé de laisser des témoins en vie. Pour chaque personne du groupe protégé que le personnage laisse en vie et qui à même de se souvenir de lui, augmenter la Renommée du personnage de 1. Les choix de boulot du personnage sont également limités : il ne prendra pas un job si l'objectif est la mort d'un membre de son groupe protégé et il aura des réserves à prendre part à une mission qui a une forte probabilité de causer des dommages collatéraux à des membres de son groupe protégé.

Il y a toujours une chance pour que les choses tournent mal dès que la force non-létale est employée. Une personne peut être mortellement allergique à une substance neutralisante généralement sans danger, ou avoir une maladie cardiaque qui rend un choc de taser mortel. Pour cette raison, chaque fois que le personnage emploie la violence contre un membre du groupe qu'il a choisi, ou que quelqu'un le fait près de lui, le meneur de jeu lance en secret 1D6. Sur un résultat de 1, une complication imprévue de l'usage de méthodes non-létales survient. Avec un métahumain, il peut s'agir d'une maladie qui peut mettre sa vie en danger ; avec un esprit, une tentative de bannissement plutôt que de destruction peut en fait libérer l'esprit. Quand une complication survient, le meneur de jeu effectue un test de Perception (4) pour le personnage pour voir s'il remarque que quelque chose a cloché.

Si une personne du groupe choisi par le personnage est tuée, que ce soit intentionnellement ou par inadvertance, le personnage perd 1 point de Karma pour cette aventure pour chaque personne tuée de ce groupe protégé.

Le Code d'honneur peut également prendre d'autres formes. Par exemple :

- **Credo de l'assassin** : le personnage ne tue que s'il a été payé pour le faire. Être un assassin précis, ne faisant aucun dommage collatéral et être invisible sont des gages de qualité de ceux qui croient au Credo de l'assassin. Le personnage qui prend cette version de Code d'honneur perd 1 point de Karma pour chaque meurtre non-intentionnel ou non payé qu'il commet, et sa Renommée monte de 1 à chaque mort de ce type.

- **Code de guerrier** : le personnage qui suit un Code de guerrier maintient un sens de l'honneur strict. En 2075, cela signifie probablement qu'il ne tuera pas une personne désarmée, ni un adversaire qui n'est pas conscient de l'attaque ou n'y est pas préparé (comme un garde qui ne sait pas que le runner est là), ou qu'il n'entreprendra aucune action qui puisse tuer une personne sans défense (comme par une balle perdue ou permettre que quelqu'un soit tué par un tir de sniper). Le personnage perd 1 point de Karma par personne désarmée ou sans défense qu'il tue ou laisse tuer par ses actes.

CRISE DE CONFIANCE

BONUS : 10 POINTS DE KARMA

Le Défaut Crise de confiance signifie que pour diverses raisons le personnage a perdu confiance en lui et une de ses capacités. Bien que decker compétent, il a échoué à hacker le serveur d'un Stuffer Shack ou, malgré une Agilité élevée, il a fait un échec critique sur un test d'Escalade et est tombé dans une benne à ordures. Quelle qu'en soit la raison, il doute maintenant de lui et de ses capacités. Dans les tests impliquant la compétence affectée, le personnage subit un modificateur de réserve de dés de -2. Si le personnage a une spécialisation dans cette compétence, il ne peut l'utiliser tant qu'il souffre de sa Crise de confiance. La compétence choisie pour la Crise de confiance doit en être une dont le personnage est fier et dans laquelle il a investi. Seules les compétences d'indice 4 ou plus peuvent être la cible du Défaut Crise de confiance. La Chance ne peut pas être utilisée pour des tests impliquant cette compétence tant que le personnage souffre de cette Crise de confiance.

ÉCORCHÉ

BONUS : 10 POINTS DE KARMA

Un personnage Écorché fait face à des problèmes neurologiques engendrés par des dommages causés d'une quelconque manière par des CI noires, psychotropes ou des BTL. Le problème peut se manifester sous la forme d'une perte de mémoire à court ou long terme, de blackouts inopinés, de migraines fréquentes, de sens diminués (vue, toucher, odorat, etc.), et de troubles de l'humeur comme la paranoïa ou l'anxiété. Le joueur choisit un effet particulier du Défaut, qui devrait être suffisamment prononcé pour gêner le personnage et présenter des accroches d'intrigues potentielles pour le meneur de jeu. Chaque fois que le personnage entre en RV ou qu'il se met une puce BTL, le joueur doit effectuer un test de Constitution + Volonté (4). En cas d'échec, le personnage subit les effets physique du Défaut pendant six heures. Une complication ou un échec critique sur ce test a pour conséquence d'entraîner ces effets pendant 24 heures. La seule façon d'éliminer le trait Écorché est de suivre le traitement médical nécessaire pour réparer les dommages, puis de dépenser le Karma pour racheter le Défaut. Une fois Écorché, toutefois, le personnage est toujours susceptible de rechuter. Une autre mauvaise rencontre avec une CI noire ou psychotrope ou une BTL fera resurgir ce Défaut. En plus des effets physiques que le personnage peut subir de par son état d'Écorché, il est également vulnérable aux dommages infligés soit par les CI noires ou psychotropes, soit par les



EFFETS SECONDAIRES PHYSIQUES D'ÉCORCHÉ

EFFET	RÈGLES
Perte de mémoire (court terme)	Le personnage ne se rappelle pas s'être branché une BTL. Il effectue immédiatement un nouveau test de sevrage. Un échec signifie que le besoin se fait aussitôt ressentir à nouveau, ainsi que les symptômes du sevrage. Le personnage doit se brancher une autre puce. Pour une rencontre avec une CI, le personnage doit faire un test de Mémoire avec un seuil augmenté de 1. Un échec a pour conséquence des trous de mémoire et une possible désorientation pendant que le personnage est dans le serveur.
Perte de mémoire (long terme)	Les mêmes effets que la Perte de mémoire (court terme) s'appliquent. De plus, pendant toute la durée de l'effet, le personnage perd l'accès à une de ses compétences actives (par exemple, la compétence Pistolets). Il ne se souvient tout simplement pas comment l'utiliser ; traiter comme Ignorant dans cette compétence jusqu'à ce que les symptômes s'estompent.
Blackout	Pour la durée de l'effet, le personnage ne garde aucun souvenir des événements de cette période de temps. La mémoire ne peut être restaurée ni par des moyens technologiques ni magiques.
Migraines	Le personnage subit un modificateur de réserve de dés de -2 à ses tests physiques et mentaux, une sensibilité à la lumière et une nausée (p. 410).
Paranoïa / anxiété	Le personnage doit effectuer des tests sociaux même pour les interactions les plus basiques. Il s'agit de tests de réussite avec un seuil de 5. Si aucune compétence évidente ne s'applique, le personnage doit se défusser sur son Charisme (avec le -1 dé habituel). Un échec signifie que le personnage réagit avec paranoïa ou anxiété dans cette situation pour la durée de l'effet.

BTL. Lorsqu'il fait face à ce type de CI, le personnage doit réussir un test de Volonté + Volonté (6) pour être capable de l'affronter sans paniquer. S'il y parvient, il subit néanmoins un modificateur de réserve de dés de -2 à ses tests de résistance aux dommages infligés par ce type de CI.

Pour prendre le trait Écorché pour les BTL, le personnage doit avoir au moins une Addiction Légère aux BTL et posséder le matériel nécessaire pour en utiliser.

Pour prendre le trait Écorché pour les CI noires ou psychotropes, le personnage doit être soit un decker, soit un technomancien.

GREMLINS

BONUS : 4 POINTS DE KARMA PAR NIVEAU (MAX 4)

Le personnage avec ce Défaut est fâché avec la technologie. Les appareils se dérèglent inexplicablement, les logiciels plantent inopinément, les véhicules refusent de démarrer, les composants deviennent inhabituellement fragiles à son contact et les liaisons wifi subissent des coupures de connexion et des interférences bizarres chaque fois qu'il est impliqué.

Pour chaque niveau (4 au maximum), réduisez le nombre de 1 nécessaires sur un jet pour obtenir une **complication** ou **échec critique** (p. 47) de 1 chaque fois que le personnage tente d'utiliser un appareil un tantinet sophistiqué. Par exemple, un personnage avec une réserve de dés de 8 et Gremlins au niveau 2 (8 points de Karma) déclencherait une complication ou un échec critique si le jet donnait ne serait-ce que trois 1 (au lieu de 5 normalement). Le meneur de jeu peut aussi demander au joueur un test pour des opérations qui réussiraient normalement automatiquement, pour voir si une complication ou un échec critique se produit.

Quand il décrit les effets d'une complication ou d'un échec critique déclenché par Gremlin, le meneur de jeu doit jouer la notion d'un dysfonctionnement mécanique ou électronique particulièrement étrange. Voici quelques exemples : le chargeur qui tombe d'un pistolet lors d'une tentative de tir critique, un clavier numérique qui grille inexplicablement pendant l'entrée d'un code pour désactiver un système d'alarme, ou l'interface de commlink qui passe en sperthiel au milieu d'une phrase pendant une tentative d'accès à un serveur sécurisé.

Remarque : Gremlins est un Défaut. Ses effets gênent le personnage (et amusent probablement son entourage). Le personnage ne peut pas utiliser Gremlins pour endommager l'équipement high-tech d'un adversaire simplement en le touchant. Tout ce que le personnage tente de saboter en n'utilisant que Gremlins continuera à fonctionner sans faille (évidemment, il peut essayer tout moyen ordinaire de sabotage, mais Gremlins compliquera ses efforts).

L'effet ne s'applique que sur de l'équipement externe et n'affecte pas le cyberware, le bioware ou autres implants.

HOSTILITÉ DES ESPRITS

BONUS : 7 POINTS DE KARMA

Un personnage subissant l'Hostilité des esprits s'attire les foudres d'un certain type d'esprits (voir **Esprits**, p. 305). Que le personnage ait la réputation de faire du mal ce type d'esprit ou que quelque chose dans son aura les fasse enrager,



les esprits du type affecté par l'Hostilité des esprits vont vraisemblablement harceler le personnage, et peuvent rechigner à obéir à ses ordres pour effectuer un service en sa faveur ou celle de ses amis. S'ils reçoivent l'ordre d'attaquer un groupe dans lequel se trouve le personnage, ces esprits vont s'en prendre d'abord exclusivement à ce dernier dans l'espoir de le tuer. Les esprits affectés utiliseront toujours la force létale contre un personnage avec ce Défaut. Si le personnage avec Hostilité des esprits essaie d'invoquer ou de lier un esprit affecté, il subit un modificateur de réserve de dés de -2 à sa tentative. Si l'invocateur essaie de bannir un esprit du type affecté, cet esprit bénéficie d'un modificateur de réserve de dés de +2 pour résister à sa tentative. Les veilleurs et minions ne peuvent pas être affectés, étant des constructs qui ne sont pas invoqués comme des esprits ordinaires.

Ce Défaut ne peut être pris que par des pratiquants de la magie. Ces derniers peuvent avoir ce trait pour un type d'esprit qui ne fait pas partie de leur tradition magique.

ILLETTRÉ

BONUS : 8 POINTS DE KARMA

Un illettré n'est pas un personnage mentalement retardé : il n'a simplement pas eu l'opportunité d'apprendre. Que ce soit parce que lui et sa famille étaient des squatters isolés, ou étaient des SINless, ou défavorisés d'une quelconque manière, l'accès au système éducatif lui a été refusé. Il n'a qu'une connaissance rudimentaire de la lecture, de l'écriture et de l'arithmétique.

Le personnage avec le Défaut Illettré est considéré comme « Ignorant » dans les compétences techniques, les connaissances académiques et professionnelles qu'il ne possède pas (voir l'encart **Indices de compétences**, p. 133), et ne peut se défausser sur des tests de compétence pour ces compétences. Le meneur de jeu peut également demander pour ce personnage des tests de réussite pour des tâches ordinaires que le résident de conurb' considère comme évidentes. De plus, le coût en Karma pour apprendre de nouvelles compétences ou en améliorer dans ces catégories est calculé en utilisant le double de l'indice à atteindre (y compris à la création de personnage) et il est possible que le personnage n'apprenne jamais certains groupes de compétences appartenant à ces catégories.

IMMUNODÉFICIENCE

BONUS : 10 POINTS DE KARMA

Un personnage atteint d'Immunodéficiences est moins résistant aux infections et maladies. La Puissance de toute maladie augmente de 2 pour tous les tests de résistance. Un personnage avec ce Défaut ne peut pas prendre les traits Immunité naturelle ni Résistance aux pathogènes / toxines. L'immunodéficiences provient souvent des traitements immunosuppresseurs utilisés en cyberchirurgie et en biogénétique, il est donc raisonnable de penser que les personnages ayant subi des modifications corporelles d'envergure ont plus de risques d'acquiescer ce trait.

INCOMPÉTENT

BONUS : 5 POINTS DE KARMA

Un personnage Incompétent a un manque total de connaissance et d'aptitude concernant un groupe de compétences



actives ; ou pire peut-être encore, il a une vague connaissance des compétences du groupe, mais il n'a ni la coordination ni la compréhension pour ne serait-ce qu'envisager d'accomplir quoi que ce soit avec. Peu importe les efforts qu'il fournit en la matière, il n'arrive pas à le comprendre : il faudrait un miracle pour qu'il parvienne un jour au niveau « médiocre » dans ces compétences

Le Défaut Incompétent ne peut pas s'appliquer à des compétences de langues ni de connaissances. Le personnage Incompétent est considéré comme ayant le niveau de compétence « Ignorant » dans toutes les compétences du le groupe de compétences (voir l'encart **Indices de compétences**, p. 133).

Dans certains cas, un test de réussite peut s'avérer nécessaire pour des tâches que la plupart des gens prennent pour acquises. Le personnage peut ne pas avoir le groupe de compétences pour lequel il est Incompétent. Si un équipement accorde un bonus ou nécessite l'utilisation d'une compétence dans laquelle le personnage est Incompétent, le personnage ne tire aucun avantage de l'équipement.

Le meneur de jeu est libre de rejeter tout choix qui ne serait pas pertinent ou qui serait un abus en jeu, comme Incompétent en Plein Air dans une campagne basée entièrement au sein d'une arcologie. Cela va sans dire, mais au cas où : un personnage ne peut jamais choisir ce Défaut pour un groupe de compétences qu'il est physiquement incapable d'utiliser. Un non-magicien ne peut prendre Incompétent en Sorcellerie, Conjuración ni Enchantement ; un non-technomancien ne peut pas être Incompétent dans une compétence qui a comme prérequis un attribut Résonance, et ainsi de suite.

Ce Défaut ne peut être choisi qu'une seule fois.

INSOMNIE

BONUS : 10 OU 15 POINTS DE KARMA

Un personnage avec le trait Insomnie a des problèmes pour s'endormir et ne se sent reposé que rarement. Généralement, ce n'est qu'une gêne. Pour les runners, toutefois, cela peut devenir un gros problème lorsqu'il leur est essentiel de réussir à se reposer à la moindre occasion pour rester réactif et lucide. Ce Défaut peut allonger le temps nécessaire à un personnage pour récupérer de dommages étourdissants.

Au niveau 10 points de Karma, avant que le personnage ne fasse le jet de Constitution + Volonté pour récupérer de dommages étourdissants, il effectue un test d'Intuition + Volonté (4). S'il réussit ce test, il n'est pas gêné par l'Insomnie et récupère normalement de ses dommages étourdissants. Il récupère également 1 point de Chance après 8 heures de sommeil. Si le personnage échoue, doublez le temps nécessaire normalement pour récupérer ses dommages étourdissants. Donc au lieu de récupérer un nombre de cases en 1 heure, il lui faut maintenant 2 heures par jet. De plus, comme il est sujet à l'Insomnie, il ne peut pas récupérer sa Chance pendant 24 heures.

Au niveau 15 points de Karma, un échec au test d'Intuition + Volonté (4) signifie que tous les efforts pour récupérer de dommages étourdissants sont réduits à néant pour la période (1 heure), et le personnage doit attendre 24 heures avant de pouvoir récupérer 1 point de Chance.

MAL DU SIMSENS

BONUS : 5 POINTS DE KARMA

Un personnage atteint du Mal du simsens se sent désorienté à chaque fois qu'il utilise la réalité augmentée, la réalité virtuelle ou le simsens (y compris les smartlinks, les simrîgs et les interfaces visuelles). Le personnage subit un modificateur de réserve de dés de -2 pour tous les tests impliquant la RA, la RV ou le simsens.

MALCHANCE

BONUS : 12 POINTS DE KARMA

Ce personnage a la poisse et sa propre chance se retourne souvent contre lui. À chaque fois que ce personnage utilise sa Chance, lancer 1D6. Sur un résultat de 1, la Chance est dépensée mais a l'effet exactement opposé à ce qui était souhaité. Par exemple, si un personnage espérait gagner des dés supplémentaires en dépensant de la Chance, le nombre de dés qu'il aurait dû gagner est au contraire retranché de sa réserve de dés. Si un personnage dépense de la Chance pour agir en premier dans sa Passe d'Initiative, il agit en fait en dernier. Si un personnage dépense de la Chance pour annuler une complication, celle-ci se transforme en échec critique. Le personnage ne subit de Malchance que sur un seul jet de Chance par séance de jeu. Après que le personnage ait subit sa Malchance, il n'a plus à tester sa Malchance sur de futures dépenses de Chance durant la même séance de jeu.

MAUVAIS CODEUR

BONUS : 10 POINTS DE KARMA

Un Mauvais codeur a toujours du mal avec une action matricielle précise. Il reçoit un modificateur de réserve de dés de -2 à chaque fois qu'il tente de mener ce type d'actions matricielles. Mauvais codeur ne s'applique qu'aux actions matricielles associées à un test : les actions ne nécessitant pas de test (p. 238) ne sont pas concernées. Les personnages ne peuvent pas prendre Mauvais codeur pour des actions de hacking qu'ils ne pratiqueront vraisemblablement jamais.

MAUVAISE RÉPUTATION

BONUS : 7 POINTS DE KARMA

Un personnage avec une Mauvaise réputation voit sa renommée souillée d'une tache noire et persistante. C'est peut-être un ancien flic de Knight Errant connu pour avoir été particulièrement brutal dans ses relations avec les shadowrunners. Ou le bruit circule peut-être dans la rue qu'il a, dans le passé, tué un membre de sa propre équipe de runners. S'il est Éveillé et vient d'une région polluée, peut-être le considère-t-on généralement comme un chaman toxique. Qu'il soit effectivement coupable d'une éventuelle mauvaise action importe peu. Ce que les gens pensent qu'il a fait a entaché de manière permanente la manière dont ils le perçoivent et traitent avec lui. Quelle qu'en soit la raison, le personnage commence le jeu avec 3 points de Rumeur (p. 374), qui ne peuvent être retirés qu'en affrontant et en résolvant l'origine de sa mauvaise réputation. Seulement alors, le trait Mauvaise réputation pourra être racheté avec du Karma.



PARALYSIE EN COMBAT

BONUS : 12 POINTS DE KARMA

Un personnage atteint de Paralysie en combat est pétrifié en situation de combat. Lors du premier test d'initiative du personnage, le joueur divise son score d'initiative par 2 (arrondi au supérieur). Lors des tests d'initiative suivants, le personnage utilise son score d'initiative normal. Le personnage subit également un modificateur de réserve de dés de -3 sur ses tests de surprise. Enfin, le meneur de jeu applique un modificateur de seuil de +1 à tous les tests de sang-froid que doit réaliser le personnage en situation de combat ou sous le feu ennemi.

PERSONNES À CHARGE

BONUS : 3, 6 OU 9 POINTS DE KARMA

Un personnage ayant le trait Personnes à charge est responsable d'au moins une personne aimée, qui compte sur son aide financière ou son soutien moral. Les personnes à charge peuvent être des enfants, des parents, un conjoint, un frère, une sœur ou même un vieil ami. Répondre aux besoins de la personne à charge prend une partie non-négligeable du temps du personnage, ainsi qu'une partie de son argent. Augmenter le temps nécessaire à l'apprentissage d'une nouvelle compétence ou d'augmentation d'une compétence existante de 50%. Voir la section **Progression du personnage**, p. 106 pour plus d'informations sur le temps nécessaire à l'augmentation des compétences. Augmenter également le temps de base pour tout projet de 50%. La personne à charge peut se révéler encombrante de bien d'autres manières : faire obstacle, occuper une partie de l'espace vital, s'immiscer dans les affaires du personnage, emprunter la voiture, appeler au plus mauvais moment, etc.

Pour 3 points de Karma, la personne à charge est une nuisance occasionnelle, se rappelant au personnage de manière inattendue (comme par exemple quand le personnage doit se rendre à un rendez-vous), demandant un soutien moral, des services ou autres témoignages d'amitié / d'engagement et, occasionnellement, de l'argent. Exemples : un frère ou une sœur fainéant(e), une petite amie de longue date ou un enfant qui ne vit pas avec le personnage mais pour qui ce dernier paie une pension et a un droit de visite. Augmenter le coût de style de vie mensuel du personnage de 10%.

Pour 6 points de Karma, la personne à charge devient un désagrément régulier, exigeant régulièrement du temps et de l'investissement, s'immisçant dans les affaires du personnage, partageant son lieu de vie. Exemples : un conjoint ou autre membre de la famille habitant chez le personnage, un jeune enfant ou un membre proche de la famille dont le personnage partage la garde et qu'il a chez lui régulièrement (un weekend sur deux, etc.) ou un jeune enfant ou un membre proche de la famille dont le personnage est responsable. Augmenter le coût de style de vie mensuel du personnage de 20%.

Pour 9 points de Karma, la personne à charge est un membre de la famille proche ou l'amour d'une vie et vit avec le personnage. Elle est constamment présente dans la vie du personnage, exigeant beaucoup en termes de temps, de ressources et de disponibilités, ou nécessite des soins et une attention particuliers, ce qui limite la disponibilité du personnage pour des missions ou des actions spécifiques. Exemples :

une grande famille partageant le lieu de vie, des parents ou grand-parents avec des besoins médicaux et physiques, ou la garde pleine d'un ou plusieurs enfants. Augmenter le coût de style de vie mensuel du personnage de 30%.

POSEUR ELFE

BONUS : 6 POINTS DE KARMA

Le Poseur elfe est un personnage humain qui veut être un elfe. Il s'associe autant que possible avec des elfes, parle comme les elfes, et altère son apparence pour ressembler à un elfe. Le personnage avec ce Défaut peut recourir à la chirurgie esthétique pour avoir des oreilles et des yeux d'elfe, et peut réussir à se faire passer pour un elfe et éviter les modificateurs sociaux négatifs associés avec le fait de ne pas en être un.

Les véritables elfes considèrent les Poseurs elfes comme une gêne, de nombreux humains les voient comme des traîtres, et les autres métatypes les considèrent comme pathétiques. Si un elfe découvre le secret du personnage, il est probable qu'il le traite avec mépris et hostilité (voir la table **Modificateurs sociaux**, p. 142). Un poseur elfe démasqué peut aussi faire face à une stigmatisation d'humains racistes comme « traîtres à sa race ».

Seuls les personnages humains peuvent prendre ce Défaut.

POSEUR ORK

BONUS : 6 POINTS DE KARMA

Influencé par le Goblin Rock ou la mode de l'orxploitation, le Poseur ork est un personnage elfe ou humain qui altère son apparence pour ressembler à un ork. Diverses biomodifs esthétiques (implants de défenses, stéroïdes, altérations du larynx, etc.) lui permettent de passer pour un ork. Les poseurs orks sont une honte pour beaucoup d'orks, mais certains tolèrent, s'ils n'apprécient pas, le compliment implicite que représente cet effort. Cela signifie qu'un ork qui découvre le secret du personnage peut soit devenir très hostile à son égard, soit accepter de le laisser rejoindre « la famille » à condition qu'il passe un rituel suffisamment humiliant pour prouver son « orkitude ». Un poseur ork démasqué peut également être stigmatisé par des autres humains ou elfes en tant que « traître à sa race », si ces humains / elfes ont des préjugés envers les orks.

Seuls les humains et les elfes peuvent prendre le Défaut Poseur ork.

PRÉJUGÉS

BONUS : 3 À 10 POINTS DE KARMA

Avec ce Défaut, le personnage a des Préjugés envers les membres d'un groupe particulier de gens : métahumains, Éveillés, créatures pensantes non-métahumaines, ou autre groupe. Le personnage n'est pas seulement intolérant : il assume ses convictions et peut activement agir contre la cible de son préjugé. Selon le degré de préjugé, ce trait peut attirer des ennuis au personnage s'il exprime son point de vue ou s'il est confronté aux cibles de son préjugé.

Le bonus en Karma accordé par ce Défaut varie selon la rareté du groupe haï, la fréquence à laquelle le personnage est susceptible de rencontrer des membres du groupe en question, et la façon dont il se comporte à leur égard.



PRÉJUGÉS

RARETÉ DU GROUPE CIBLE	VALEUR EN KARMA
Groupe courant (humains, métahumains)	5
Groupe spécifique (Éveillés, technomanciens, zoocanthropes, magiciens spécialisés)	3

DEGRÉ	VALEUR EN KARMA
Dissimulés (raciste discret)	0
Francs (membre type d'Humanis)	2
Radicaux (raciste pur et dur)	5

Reportez-vous à la table **Préjugés** pour déterminer la valeur en Karma du trait sur la base de la rareté du groupe haï et le degré de préjugé.

Lorsqu'il traite avec une cible de son préjugé, le personnage subit un modificateur de réserve de dés de -2 par niveau de gravité du trait à tous ses tests sociaux. Si des négociations font partie de la rencontre, la cible bénéficie d'un modificateur de réserve de dés de +2 par niveau de gravité du trait du personnage. Donc si un personnage qui a des opinions radicales contre les Éveillés essaie de négocier avec l'un d'entre eux, il subit un modificateur de réserve de dés de -6 à son test de Négociation tandis que sa cible bénéficie, elle, d'un modificateur de réserve de dés de +6.

SENSIBILITÉ À LA DOULEUR

BONUS : 9 POINTS DE KARMA

Les personnages avec ce Défaut sont particulièrement sensibles à la douleur : ils subissent un modificateur de blessure de -1 toutes les 2 cases de dommages accumulés, au lieu de 3 cases normalement. Ce Défaut affecte aussi bien les moniteurs de condition physique qu'étourdissant.

SINNER

BONUS : 5 À 25 POINTS DE KARMA

Il y a quatre types de SIN qui tombe dans le champ du Défaut SINner : SIN national, SIN criminel (corporatiste ou national), SIN corporatiste limité, ou Natif corporatiste. Les individus avec SIN ont l'obligation de par la loi de toujours émettre leur SIN. Un SIN légal est nécessaire pour tout achat légal. Cela rend la possession d'un SIN très utile, et les SINless s'en sortent généralement par l'usage de **faux SIN** (p. 369) afin de pouvoir participer à la société.

SIN NATIONAL

Pour 5 points de Karma, le personnage a ce qu'on appelle un SIN national. Les parents du personnage étaient les citoyens légaux d'une nation (comme les UCAS ou les CAS) et le personnage est né citoyen de cette nation. Il a le droit de vote, peut obtenir un passeport de cette nation, s'engager dans l'armée nationale ou travailler pour le gouvernement de

cette nation. Un SIN national est exigé pour tout contrôle de sécurité nationale ou toute forme de carrière militaire nationale. Un personnage avec un SIN national paie 15% d'impôts sur ses revenus bruts. Il n'est de plus lié à aucune des mégacorporations. Le principal inconvénient d'avoir un SIN national est que le personnage est dans le système. La nation du personnage a ses données biométriques (ADN, empreintes digitales, scans rétiniens) dans ses banques de données, et ces données biométriques sont partagées avec les agences de forces de l'ordre via le registre mondial SIN. Il est donc bien plus facile de traquer le personnage si un job tournait mal. De plus, les nations vendent généralement aux corporations les informations personnelles liées au SIN du personnage. Ceux qui ont un SIN légal reçoivent presque trois fois plus de spam que ceux qui n'ont pas de SIN ou en ont un faux, et les messages de spam qu'ils reçoivent sont taillés sur mesure pour correspondre à leurs goûts (ceci grâce à leurs habitudes d'achat et de navigation).

SIN CRIMINEL

Pour 10 points de Karma, le personnage a un SIN criminel (corporatiste ou national) qui remplace tout éventuel SIN précédent. À un moment de sa vie, le personnage a été arrêté et détenu pour un crime ou délit passible d'au moins un an de prison et identifié comme criminel pour le restant de ses jours. Il a pour obligation légale d'émettre son SIN criminel en permanence ; enfreindre cette règle est un crime et peut conduire à une réincarcération. Il est rejeté par la société respectueuse de la loi. Les citoyens respectueux de la loi traiteront, s'ils le doivent, avec un SINless plutôt que d'avoir la moindre interaction avec un criminel reconnu. Avec ce SIN criminel, le personnage sera la cible de préjugés, de suspicion ou d'hostilité de la part de la plupart des détenteurs de SIN. On lui refusera souvent l'entrée de certains lieux (boutiques haut de gamme, concessionnaires auto, musées, galeries, etc.) et aura des difficultés à trouver un emploi légal. Il peut s'attendre à être embarqué et détenu pour interrogatoire pendant 48 heures chaque fois qu'un crime est commis dans son quartier. Le système judiciaire en 2075 ressemble davantage à une usine qu'à une institution de justice. Les suspects sont traités comme des coupables jusqu'à preuve de leur innocence, les preuves circonstancielles plausibles sont souvent suffisantes pour une condamnation, et les sentences sont davantage en proportion de l'humeur du juge que du crime. Dans cet environnement, les policiers chercheront plus à clore le dossier qu'à résoudre un crime : ils pourront essayer de coller des crimes sur le dos du personnage à SIN criminel, qu'il ait ou non quoi que ce soit à voir avec ledit crime. Un certain degré « d'ajustement » des faits et « d'interprétation » des témoignages pour soutenir des allégations est une pratique courante ; la fabrication de preuves, ne serait-ce que pour atteindre les objectifs de nombre de condamnation, n'est pas rare. Les pratiquants de la magie ont tendance à subir un traitement encore plus rude de la part du système judiciaire que les criminels ordinaires. Si le personnage est un pratiquant de la magie avec un SIN criminel, il est fiché auprès des forces de l'ordre locales. Il peut s'attendre à des contrôles réguliers (mais généralement non prévus) pour confirmer qu'il est toujours en vie et qu'il n'emploie pas de formules de sorts,



de focus ou autre équipement magique prohibés. La nation ou corporation qui a émis le SIN criminel aura le personnage à l'œil, et si ce dernier oublie de mettre à jour son adresse ou semble d'une quelconque manière essayer de se soustraire à cette surveillance, il risque une arrestation. Le personnage doit également s'acquitter de 15 % d'impôts sur ses revenus bruts à l'entité qui a émis le SIN criminel.

SIN CORPORATISTE LIMITÉ

Pour 15 points de Karma, le personnage à un SIN corporatiste limité : il a obtenu d'une quelconque façon un poste dans une mégacorporation sans en être natif. Il peut avoir été engagé comme esclave corpo (ou être l'enfant d'une personne engagée comme telle), ou peut-être introduit par quelqu'un de la mégacorporation qui a vu l'intérêt de sa compétence, de son talent, de son domaine d'expertise ou de tout autre attribut utile. Dans la plupart des cas, le SIN corporatiste limité remplace tout SIN national. Le SIN corporatiste limité devient partie intégrante du registre mondial SIN, auquel aussi bien les agences de force de l'ordre que les corporations de sécurité ont accès. Nombre de ces SIN corporatistes limités indiquent si le personnage est ou non un Éveillé.

Le SIN corporatiste limité permet au personnage d'être employé par la mégacorporation qui délivre le SIN comme esclave corpo, membre de grade inférieur des services de sécurité de la corporation, ou comme engagé de son armée. Bien qu'il puisse avoir un accès de sécurité de niveau secret pour accomplir ses tâches, il ne peut atteindre une position d'encadrement, le grade d'officier, ni faire partie des Forces spéciales de la mégacorporation (comme les Samouraïs rouges). Collectivement, les personnages qui possèdent un SIN corporatiste limité sont considérés comme ayant des connaissances sur le fonctionnement intrinsèque de la mégacorporation ou ayant des compétences convoitées par des mégacorpos rivales ; en tant que tel, ils sont considérés comme des cibles valides d'extraction, même s'ils ne sont plus actifs dans cette corporation. Les personnages avec ce SIN subissent les préjugés et l'hostilité de ceux dans les Ombres qui sont SINless. Les SINless croient que les corporations les maintiennent délibérément dans la pauvreté et l'impuissance pour mieux les exploiter. Le personnage avec ce Défaut peut être blâmé pour les actions de sa corporation, et protester qu'il n'a aucune autorité ni lien avec les actions en question n'arrangera rien. Pour les SINless et les néo-anarchistes, le personnage s'est vendu et a préféré un système oppressif et corrompu à ses semblables.

Le personnage paie 20 % de ses revenus bruts en impôts à sa mégacorporation.

SIN NATIF CORPORATISTE

Pour 25 points de Karma, le personnage a un SIN natif corporatiste. Le personnage est probablement né dans une mégacorporation, ou en était membre quand elle a obtenu l'extraterritorialité. Probablement qu'au moins un de ses parents avait lui-même aussi un SIN natif corporatiste. Le personnage a grandi au sein de la corporation, et son implication sociale, son éducation et presque tous les aspects de sa vie étaient gérés par la corporation. Ses compétences et aptitudes ont constamment été évaluées et il a été préparé

pour la carrière pour laquelle il était le mieux disposé : la corporation était tout son monde. Le personnage avec un SIN natif corporatiste avait le potentiel et la possibilité de progresser dans la hiérarchie de la corporation. Il aurait pu être un administrateur de département, un stratège financier, un agent du renseignement corporatiste, un officier de l'armée de la mégacorporation, ou même un membre des Forces spéciales corporatistes (comme les Samouraïs rouges de Renraku ou les Firewatch d'Ares). Avec un SIN natif corporatiste, il aurait pu bénéficier d'un accès de niveau top secret au sein de la corporation et avoir accès à des ressources presque illimitées. Puis quelque chose s'est passé. Une erreur coûteuse impardonnable, les machinations d'un rival, un superviseur qui a besoin d'un bouc émissaire : quelque chose a éjecté le personnage de la corporation dans les Ombres froides et impitoyables. Dans les Ombres, un SIN qui a été la clef des possibilités est maintenant un handicap mortel. La plupart dans les Ombres voient les natifs corporatistes comme les privilégiés, des aristocrates dans leur limousines blindées qui les prennent de haut, les oppriment, les exploitent et leur refusent leurs droits les plus basiques. Si les SINless découvrent que le personnage est un natif corporatiste, les réactions iront de la profonde suspicion à l'hostilité violente ; blessures graves et mort sont des possibilités concrètes. La loyauté du personnage à sa corporation n'est jamais remise en cause, ce qui peut être un handicap insurmontable dans une culture qui travaille contre les mégacorpos. De prétendus runners ont été tués juste parce qu'ils détenaient des SIN natifs corporatistes. Heureusement, les registres de natifs corporatistes sont d'accès restreint à la mégacorporation qui les a générés. Les fichiers du Registre mondial SIN peuvent confirmer la validité d'un SIN, mais ne contiennent pas davantage d'informations.

Le personnage paie 10 % de ses revenus bruts en impôts à sa mégacorporation.

STYLE DISTINCTIF

BONUS : 5 POINTS DE KARMA

Un personnage qui prend ce défaut possède au moins un aspect de son apparence, de ses manières ou de sa personnalité qui le rend incommodément mémorable. Les choix de Style distinctif incluent (sans se limiter à) : des tatouages difficilement dissimulables, un accent ou une manière de parler atypique, des goûts bizarres en matière de mode, des cicatrices, des signes de gang ou de prison, des augmentations personnalisées tape à l'œil ou des modifications non-méta-humaines comme une queue. Remarque : ce qui est distinctif dans une culture ou un lieu peut ne pas l'être ailleurs.

Quel que soit le Style distinctif choisi par le joueur, il rend son personnage mémorable. Quelqu'un qui tente d'identifier, de pister ou de localiser physiquement le personnage (ou obtenir des informations sur lui dans le cadre d'investigations) reçoit un modificateur de réserve de dés de +2 pour tous les tests effectués durant le processus. Si un PNJ fait un **test de Mémoire** (p. 155) pour déterminer ce qu'il se rappelle du personnage, réduire son seuil de 1, pour un seuil minimum de 1.

Ce Défaut est physique par nature et ne s'applique pas aux recherches astrales. Ce trait ne peut être pris qu'une fois. Ce Défaut incompatible avec M. Tout le monde.



EXEMPLE

CHOIX DES TRAITS

MATHIEU

Durant son étape 1, Mathieu avait déjà décidé qu'il voulait le trait Renfort naturel, qui coûte 10 point de Karma. Regardant le reste des traits, Mathieu décide de prendre aussi Esprit analytique (5 points) et Résistance aux toxines (gaz lacrymogène, 4 points) pour son personnage technomancien. Ce qui fait un total de 19 points de Karma de traits, lui en laissant 6 des 25 qu'il avait à dépenser. Mathieu décide de prendre des Défauts pour augmenter son Karma afin de pouvoir améliorer son personnage à la fin de la création de personnage. Il décide de prendre Addiction (Modérée, aux BTL) pour 9 points de Karma en bonus, Personnes à charge (petite amie chez soi) pour 6 points et Préjugés (esclaves corporatistes, courant, Dissimulés) pour 5 points. Les Défauts lui donnent un total de 20 points de Karma, ce qui signifie que son Karma total est de 26. Ses traits sont dans la table ci-contre.

Karma de départ : 25			
AVANTAGE	COÛT EN KARMA	DÉFAUT	BONUS DE KARMA
Esprit analytique	-5	Addiction (Modérée, BTL)	+9
Renfort naturel	-10	Personnes à charge (petite amie chez soi)	+6
Résistance aux toxines	-4	Préjugés (esclaves corporatistes)	+5
Karma d'origine restant	6	Bonus de Karma total :	20
Karma total actuel : 26			

LAURENT

Laurent a déjà choisi le trait Attribut exceptionnel (Force) pour 14 points de Karma et SINner (SIN national) pour un bonus de 5 points de Karma. Les deux combinés réduisent le Karma du personnage de 9 points. Laurent voulait le trait SINner parce que dans son idée son personnage troll est ancien soldat des États-Unis canadiens et américains. Laurent choisit ensuite le trait Guérison rapide (3 points de Karma) et un niveau de Rage de vivre (3 points de Karma), pour une réduction supplémentaire de 6 points de Karma. Laurent a dépensé 15 points de Karma, ce qui signifie qu'il lui en reste 10. Il choisit Mauvaise réputation (7 points de Karma en bonus) et deux niveaux du Défaut Gremlins (8 points de Karma en bonus) pour récupérer 15 points de Karma. Il a donc maintenant 25 points de Karma, calculés dans la table ci-contre :

Karma de départ : 25			
AVANTAGE	COÛT EN KARMA	DÉFAUT	BONUS DE KARMA
Attribut exceptionnel (For)	-14	Gremlins (2 niveaux)	+8
Guérison rapide	-3	Mauvaise réputation	+7
Rage de vivre (1 niveau)	-3	SINner (SIN national)	+5
Karma d'origine restant	5	Bonus de Karma total :	20
Karma total actuel : 25			

OPALE

À ce stade de la création de personnage, Opale a déjà assigné sa réserve de points de Karma à des traits et des points de pouvoir. Durant l'étape 1, elle a pris Esprit mentor (5 points de Karma) et Concentration accrue (niveau 2, 4 points de Karma chacun, pour un total de 8). Durant l'étape 2, elle a décidé de dépenser 10 points de Karma pour acheter 2 points de pouvoir pour des pouvoirs d'adepte. Elle a dépensé 23 points de Karma jusqu'ici (5 + 8 + 10 = 23), ce qui ne lui laisse plus que 2 points. Si Opale veut plus de Karma à la fin pour améliorer son personnage, elle doit prendre des Défauts. Elle choisit les suivants : Code d'honneur (ne pas tuer d'autres elfes, 15 points de Karma bonus), Style distinctif (tatouages de gang, 5 points de Karma bonus), et Addiction Légère (au bliss, 4 points de Karma bonus). Pour son esprit mentor, Opale décide que son personnage suit un esprit appelé Mer. Opale choisit également le bonus de +2 pour l'invocation d'esprits de l'Eau, qu'elle note sur sa fiche de personnage. Les traits et le Karma restant du personnage de Opale sont calculés dans la table ci-contre.

Karma de départ : 25			
AVANTAGE	COÛT EN KARMA	DÉFAUT	BONUS DE KARMA
Concentration accrue (2 niveaux)	-8	Code d'honneur (elfes)	+15
Esprit mentor (Mer)	-5	Style distinctif (tatouages de gang)	+5
Pouvoirs d'adepte (2)	-10	Addiction (Légère, au bliss)	+4
Karma d'origine restant	2	Bonus de Karma total :	24
Karma total actuel : 26			



SYSTÈME SENSIBLE

BONUS : 12 POINTS DE KARMA

Un personnage avec un Système sensible a des problèmes immunosuppresseurs avec les implants cybernétiques. Doublez toutes les pertes d'Essence causées par le cybeware. Le bioware, quel que soit sa conception ou son type de culture, est rejeté par le corps du personnage.

Ce trait fonctionne différemment pour les personnages qui sont technomanciens ou Éveillés et ne prévoient donc jamais de se faire implanter. Ceux-ci restent pleinement capables de canaliser le mana ou d'utiliser la Résonance, mais ils sont potentiellement plus sensibles au Drain ou Technodrain. Un pratiquant de la magie ou un technomancien avec ce Défaut doit effectuer un test de Volonté + Volonté (4) avant tout test de Drain ou de Technodrain. Un échec à ce test a pour conséquence une augmentation de la Valeur de Drain ou de Technodrain de +2 pour ce test particulier, tandis que l'énergie qui traverse le corps du personnage inflige plus de dommages à son Système sensible.

TRAUMATISME

BONUS : 8 POINTS DE KARMA

Que ce soit à la suite d'une perte ou d'un choc affectif ou à cause d'une disposition psychologique, le trait Traumatisme accable le personnage d'émotions qui interfèrent avec sa capacité à interagir avec les autres. Une cause ou un déclencheur précis doit être établi pour le Traumatisme. Par exemple, si son Traumatisme est causé par la culpabilité du survivant après la perte d'un ami proche, rencontrer fortuitement quelqu'un qui ressemble à cet ami perdu intensifiera le traumatisme. Lorsqu'un personnage utilise les compétences Leadership ou Étiquette, le nombre de 1 nécessaire pour obtenir une complication ou un échec critique est réduit de 1. Le meneur de jeu devrait demander plus de tests sociaux pour un personnage avec le Défaut Traumatisme pour déterminer la façon dont il réagit aux autres, particulièrement si une situation liée à la cause de son traumatisme survient.

TREMBLEMENT DES MAINS

BONUS : 7 POINTS DE KARMA

Un personnage avec ce Défaut a de légers tremblements qui affectent la dextérité et la précision de ses mains. Le personnage subit un modificateur de réserve de dés de -2 à tous ses tests basés sur l'Agilité quand les symptômes se manifestent. Le problème peut être physiologique (une maladie génétique non traitée ou des nerfs endommagés non soignés, par exemple), causée par un traumatisme psychologique, voire être un symptôme de vieillissement. Certaines augmentations ou certains traitements peuvent masquer ces symptômes dans des circonstances normales. Dans des situations plus stressantes au cours d'un run, il y a une chance pour que les symptômes réapparaissent. Le personnage effectue un test d'Agilité + Constitution (4) à la suite d'une rencontre tendue (un combat, par exemple). Une réussite signifie que le personnage ne manifeste aucun symptôme (cette fois). Un échec fait ressurgir les difficultés associées à ce Défaut, et elles perdurent jusqu'à la fin du run.



ÉTAPE 5 : ACHAT DES COMPÉTENCES

Le personnage a maintenant ses attributs de base ; la prochaine étape est de déterminer quelles sont ses compétences, les domaines dans lesquels il a des aptitudes et dons particuliers. C'est déterminé par la quatrième colonne de la Table des priorités. Rappel : à ce stade, il ne devrait rester que deux niveaux de priorité à assigner, dont un va devoir être assigné lors de cette étape.

Les compétences se classent en trois catégories : actives, de connaissance et de langues. Les compétences actives sont ce que le personnage sait faire physiquement : utiliser des armes à feu, conduire une voiture, raconter des mensonges convaincants, lancer des sorts, inscrire des sprites, etc. Les compétences de connaissance sont ce que le personnage sait : comment trouver des repères de runners, le plan de la ville, les raccourcis, les adresses de cliniques de rue, comment identifier des gangs, etc. Les compétences de langues sont les langues que le personnage sait parler, écrire et comprendre.

CE QUE VALENT LES CHIFFRES

Le premier nombre dans la colonne des compétences est le nombre de points de compétences à dépenser pour le personnage dans ses compétences. Ces points de compétences sont généralement utilisés pour acheter des compétences actives, bien qu'ils puissent être utilisés pour des compétences de connaissance et de langue également (voir ci-dessous). Pour cette étape, il suffit d'un point de compétence pour acquérir une compétence ou augmenter l'indice d'une compétence de 1. Rappel : les compétences peuvent

également être améliorées avec du Karma à la fin de la création de personnage, ne pas obtenir exactement les indices souhaités durant cette étape n'est donc pas dramatique.

Le nombre dans la deuxième colonne montre combien de points peuvent être utilisés dans des groupes de compétences. Les groupes de compétences contiennent des compétences similaires ou complémentaires qu'un joueur achète groupées pour son personnage. Quand il achète le groupe de compétences, on considère que le personnage possède chacune des compétences qui le constituent à l'indice du groupe. Il est possible d'éclater le groupe de compétences pendant le jeu et de n'améliorer qu'une des compétences, mais il n'est alors plus possible d'améliorer ces compétences de manière groupée jusqu'à ce que toutes possèdent le même indice. Les points de groupes de compétences ne peuvent pas être utilisés pour acheter des compétences individuelles et vice-versa. De plus, les groupes de compétences ne peuvent pas être éclatés durant cette étape, les points de compétences individuelles ne peuvent donc pas améliorer les indices de compétences achetées dans un groupe de compétences. Remarque : les groupes de compétences peuvent être éclatés lors de l'**Étape 7 : dépense du Karma restant** (p. 100).

Lors de la création de personnage, l'indice le plus élevé auquel peut être améliorée une compétence est de 6 (7 si le personnage a le trait Aptitude). Après la création de personnage, l'indice le plus élevé qu'une compétence puisse atteindre est 12 (13 avec le trait Aptitude).

Tous les points de compétences et de groupes de compétences doivent être dépensés lors de la création de personnage. Ces points ne peuvent pas être mis de côté ni être utilisés après que le jeu ait commencé. Le joueur doit s'assurer qu'aucune compétence qu'il veut acheter individuellement pour son personnage n'est dupliquée dans un groupe de compétences qu'il a pris. Par exemple, un joueur peut souhaiter acheter la compétence Course, mais s'il a déjà acheté le

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE COURANTES EN 2075

- Canaux de marché noir
- Chimie
- Connaissance [Ville]
- Contrebandiers
- Crime organisé
- Dragons
- Groupes magiques
- Identification de gang
- Intermédiaires
- M. Johnson
- Menaces magiques
- Parazoologie
- Politique corporatiste
- Politique nationale
- Repaires de runners
- Riggers
- Sécurité corporatiste
- Survie en milieu naturel
- Théorie magique
- Vices

LANGUES COURANTES EN 2075

- Allemand
- Anglais
- Dakota
- Diné (navajo)
- Espagnol
- Espagnol aztlan
- Français
- Italien
- Japonais
- Lakota
- Mandarin
- Or'zet (langue orke)
- Russe
- Sperethiel (langue elfique)



EXEMPLES DE CATÉGORIES DE CONNAISSANCES

CATÉGORIES	ATTRIBUT ASSOCIÉ	EXEMPLES
Académique	Logique	Biologie, Histoire, Littérature, Médecine, Musique, Parobotanique, Parazologie, Philosophie, Politique, Théorie magique
Hobbies	Intuition	Combat de moto, Combat urbain, Culture du XX ^e siècle, Émissions tridéo populaires, Musique pop, Vins elfiques
Professionnelles	Logique	Commerce, Droit, Journalisme, Service militaire
De la rue	Intuition	Identification de gang, Itinéraires de contrebande, Organisations criminelles, Receleurs

groupe de compétences Athlétisme, le groupe inclut Course : il n'a pas besoin d'acheter la compétence une deuxième fois.

En plus des indices de compétence, le joueur peut vouloir utiliser ses points pour acheter des **spécialisations**. Les spécialisations sont les parties d'une compétence dans lesquelles un personnage a investi plus de temps et d'efforts, et pour lesquelles il est devenu plus compétent. Par exemple, si le personnage a la compétence Armes tranchantes, il peut se spécialiser en haches ou en couteaux de survie. Avoir une spécialisation donne au personnage un modificateur de réserve de dés de +2 aux tests de compétence impliquant le domaine de spécialisation.

Lors de la création de personnage, une spécialisation coûte 1 point de compétence. Aucune compétence ne peut avoir plus d'une spécialisation. Tandis qu'un personnage se développe, toutefois, il peut gagner de nouveaux domaines d'expertise (par exemple, il peut compléter sa connaissance des haches par une expertise en épée) et ajouter plus de spécialisations aux mêmes compétences. En plus d'être achetées lors de cette étape, les spécialisations peuvent s'acheter en utilisant du Karma à la fin de la création de personnage (voir **Progression du personnage**, p. 106).

Il n'est pas possible d'acheter des spécialisations pour les groupes de compétences. Les groupes de compétences reflètent une compréhension générale de compétences similaires plutôt d'une expertise particulière qu'une spécialisation dénote. Le joueur peut choisir d'acheter une spécialisation pour une compétence individuelle au sein d'un groupe de compétences, mais ce faisant le groupe de compétences est éclaté à partir de cet instant, ce qui signifie que toutes les compétences du groupe doivent être améliorées séparément. De plus, une fois qu'une spécialisation est prise pour une compétence dans le groupe de compétences, il est impossible de reconstituer ce groupe de compétences. Cela ne peut pas se produire durant l'étape 5 de la création de personnage : il n'est possible d'éclater un groupe de compétences en achetant une spécialisation que pendant l'**Étape 7** (voir p. 100 pour plus de détails).

La survie dans la rue dépend de deux choses (au moins) : être vraiment bon dans ce qu'on fait, et avoir des compétences de secours quand les choses partent en vrille. Pour jouer un tireur, il faut investir dans les compétences d'armes à feu, mais aussi peut-être ajouter un peu de Perception pour voir les cibles venir, un peu de Discrétion pour les empêcher de voir le personnage, et un peu de Premiers soins au cas où

il se prendrait une balle. Pour jouer un magicien, il faut plein de points en Lancement de sorts, Contresort et peut-être Invocation, mais Gymnastique peut être un bon plus pour aider le personnage à éviter les attaques, et Escamotage peut lui servir à subtiliser le badge d'un garde pendant qu'il est invisible. Et pour jouer un face, il faut plein de compétences sociales, mais le personnage s'attirera des ennuis si le joueur ne lui achète pas quelques compétences de combat sur lesquelles se rabattre quand ses mots ne feront pas mouche. Quel que soit le concept de personnage, il faut penser aux compétences du personnage dans leur globalité, en lui bâtissant quelques compétences excellentes tout en lui procurant également un équilibre général pour maximiser ses chances de réussite. Il ne sera pas possible d'obtenir toutes les compétences au niveau souhaité au départ, mais c'est aussi ça le sel du jeu : au fur et à mesure qu'il finit des missions et qu'il gagne davantage de Karma, le personnage aura la chance de renforcer à la fois ses compétences et ses attributs.

Par souci pratique, une liste récapitulative de compétences et de groupes de compétences est fournie dans cette section. Les descriptions complètes des compétences et de leurs spécialisations se trouvent dans le chapitre **Compétences** (p. 130).

COMPÉTENCES RÉSERVÉES

Certaines compétences ne peuvent pas être utilisées par tous les personnages. Les compétences basées sur la Magie et la Résonance sont réservées aux personnages qui ont un indice d'attribut Magie ou Résonance. Sans l'attribut approprié, le personnage ne peut pas apprendre ni utiliser ces compétences. Ces compétences réservées sont listées sous Magie et Résonance dans la **Liste des compétences**, p. 150.

De plus, les magiciens spécialisés ne peuvent utiliser qu'une catégorie de compétences magiques (Sorcellerie, Conjuraison ou Enchantement), tandis que les magiciens et les adeptes mystiques sont capables d'utiliser toute la gamme de compétences. Les deckers, même si nombre de leurs talents sont similaires à ceux des technomanciens dans la Matrice, ne peuvent pas utiliser de compétences de Résonance (Compilation, Décompilation et Inscryption). Pour les détails des restrictions sur les compétences et quels personnages peuvent prendre quelles compétences, se reporter au chapitre **Compétences** (p. 130).



GROUPES DE COMPÉTENCES ET COMPÉTENCES INDIVIDUELLES

GROUPES DE COMPÉTENCES

Armes à feu	Athlétisme	Biotech	Combat rapproché	Comédie
Armes automatiques	Course	Cybertechnologie	Armes contondantes	Escroquerie
Fusils	Gymnastique	Médecine	Armes tranchantes	Imposture
Pistolets	Natation	Premiers soins	Combat à mains nues	Représentation
Conjuration	Électronique	Enchantement	Furtivité	Influence
Bannissement	Informatique	Alchimie	Déguisement	Étiquette
Lien d'esprits	Logiciels	Création d'artefact	Discrétion	Leadership
Invocation	Matériel électronique	Désenchantement	Escamotage	Négociation
Ingénierie	Piratage	Plein air	Sorcellerie	Technomancie
Mécanique aéronautique	Cybercombat	Navigation	Contresort	Compilation
Mécanique automobile	Guerre électronique	Pistage	Lancement de sorts	Décompilation
Mécanique industrielle	Hacking	Survie	Magie rituelle	Inscription
Mécanique nautique				

COMPÉTENCES INDIVIDUELLES

Agilité

Arme à distance exotique (spécifique), Arme de mêlée exotique (spécifique), Armes automatiques, Armes contondantes, Armes de jet, Armes de trait, Armes de véhicules, Armes lourdes, Armes tranchantes, Combat à mains nues, Discrétion, Escamotage, Évasion, Fusils, Gymnastique, Pistolets, Serrurerie

Constitution

Chute libre, Plongée

Réaction

Appareils spatiaux, Appareils volants, Marcheurs, Véhicules aquatiques, Véhicule exotique (spécifique), Véhicules terrestres

Force

Course, Natation

Charisme

Animaux, Enseignement, Escroquerie, Étiquette, Imposture, Intimidation, Leadership, Négociation, Représentation

Intuition

Artisanat, Connaissances de la rue, Déguisement (maquillage et amélioration inclus), Hobbies, Langues, Navigation, Observation astrale, Perception, Pistage

Logique

Arcanes, Armurerie, Biotechnologie, Chimie, Connaissances académiques, Connaissances professionnelles, Cybercombat, Cybertechnologie, Explosifs, Falsification, Guerre électronique, Hacking, Informatique, Logiciels, Matériel électronique, Mécanique aéronautique, Mécanique automobile, Mécanique industrielle, Mécanique nautique, Médecine, Premiers soins

Volonté

Combat astral, Survie

Magie

Alchimie, Bannissement, Contresort, Création d'artefact, Désenchantement, Invocation, Lancement de sorts, Lien d'esprits, Magie rituelle

Résonance

Compilation, Décompilation, Inscription



COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES ET DE LANGUES

Les personnages reçoivent un nombre de points de compétences de connaissances et de langues égal à $(\text{Intuition} + \text{Logique}) \times 2$. Ces points sont dépensés de la même manière que les autres points de compétence, c'est-à-dire qu'un point donne un point d'indice dans une compétence.

En plus de ces points gratuits, le personnage obtient gratuitement une langue qu'il connaît comme sa langue maternelle. Sur la fiche de personnage, son indice est remplacé par un « M ». Si le personnage a pris le trait Bilingue, il peut avoir une deuxième langue maternelle, également gratuitement.

Les langues supplémentaires sont achetées et ont un indice. Cet indice représente le degré de compréhension de cette langue par le personnage. Tant que le personnage a au moins un indice de 1, il a une chance d'être capable de parler ou d'écrire dans cette langue et d'interpréter l'essentiel de ce qui est dit ou écrit, même s'il ne saisit pas toutes les nuances. Plus l'indice est élevé, plus le personnage parle, lit, écrit couramment cette langue. À la création de personnage, aucun personnage ne peut posséder de connaissance ou langue d'indice supérieur à 6. Les compétences de langues utilisent Intuition comme attribut associé.

Il existe quatre types de compétences de connaissances : académiques, hobbies, professionnelles et de la rue. Selon la catégorie, l'attribut associé pour les tests est Intuition ou Logique. Ces tests permettent de déterminer la quantité d'informations que le personnage connaît sur un sujet particulier, plus de succès excédentaires indiquant qu'il est plus familier avec le sujet en question et en a une plus grande connaissance. Les connaissances académiques sont les informations acquises par une éducation formelle, que ce soit à l'école, à l'université, par un tuteur, ou un autre programme structuré. Les hobbies incluent les loisirs, les expériences et les centres d'intérêt personnels du personnage. Les connaissances professionnelles viennent d'un employeur ou d'une organisation professionnelle. Les connaissances de la rue comprennent tout ce qu'un runner a assimilé comme connaissances de par sa vie dans les Ombres, du prix des drogues aux politiques des gangs en passant par qui paie le plus pour des marchandises volées (voir **Exemples de catégories de connaissances**, p. 91, pour plus d'exemples). Quand il achète des compétences de connaissances, un joueur doit noter à quelle catégorie la compétence appartient pour savoir quel attribut (Intuition ou Logique) il devra lancer lors de ses tests de connaissance. Parfois, les compétences de connaissances peuvent être à cheval sur plusieurs catégories. Dans de tels cas, il faut choisir la catégorie la plus appropriée pour la compétence de connaissances sur la base du personnage et de la façon dont il l'utiliserait. Par exemple, une compétence de connaissances Corporations pourrait aller dans les catégories professionnelles, académiques ou de la rue ; un néo-anarchiste avec cette compétence se concentrerait

plus probablement sur la manière dont les activités corporatistes affectent la vie de la rue, donc pour ce personnage ce serait une compétence de connaissances de la rue.

EXEMPLE

CHOIX DES COMPÉTENCES

MATHIEU

Mathieu sélectionne le niveau de priorité E pour les compétences de son personnage, ce qui lui donne 18 points de compétence à assigner. À ce niveau, il ne reçoit aucun point de groupe de compétences. Grâce à son choix précédent de priorité B pour la colonne Magie et Résonance, il a déjà deux compétences : Compilation 4 et Inscription 4. Regardant la liste des compétences, Mathieu décide que les compétences actives suivantes seraient utiles : Armes automatiques 2, Falsification 2, Guerre électronique 1, Hacking 5, Informatique 3, Matériel électronique 1, Perception 2, Pistolets 2.

Pour les compétences de connaissances et de langues, Mathieu reçoit 16 points gratuits $[(\text{Intuition} 4 + \text{Logique} 4) \times 2 = 16]$. Mathieu choisit l'anglais comme langue maternelle et décide que son personnage a appris un peu de japonais dans la rue. Il achète les compétences de connaissances Corporations, Deckers locaux, Intermédiaires, Mesures de sécurité matricielle, M. Jonhson, Néo-anarchistes, Systèmes d'exploitation, Technomanciens locaux, Trafiquants de BTL. Mathieu y assigne des indices en fonction des points qu'il lui reste. Voici à quoi ressemble le personnage de Mathieu à ce stade :

COMPÉTENCES ACTIVES

Armes automatiques	2	Falsification	2
Guerre électronique	1	Hacking	5
Informatique	3	Matériel électronique	1
Perception	2	Pistolets	2

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Corporations (rue)	2	Deckers locaux (rue)	2
Intermédiaires (rue)	1	Règlement de l'Armée des UCAS (professionnelle)	3
Mesures de sécurité matricielle (hobbies)	2	M. Jonhson (rue)	1
Néo-anarchistes (rue)	1	Systèmes d'exploitation (hobbies)	2
Technomanciens locaux (rue)	2	Trafiquants de BTL (rue)	2

COMPÉTENCES DE LANGUE

Anglais	M	Japonais	1
---------	---	----------	---



EXEMPLE (SUITE)

CHOIX DES COMPÉTENCES

LAURENT

Laurent a choisi le niveau de priorité C pour les compétences de son samouraï des rues troll, ce qui lui donne 28 points de compétences et 2 points de groupes de compétences. Laurent mets ses 2 points dans le groupe de compétences Athlétisme. Comme son personnage est orienté combat, il choisit d'acheter Armes de jet 2, Armes lourdes 1, Armes tranchantes 4, Armes automatiques 5, Combat à mains nues 5, Fusils 3, Informatique 1, Perception 1, Pistolets 2, Premiers soins 2 et Véhicules terrestres 2.

Avec les indices d'attribut Intuition et de Logique du personnage, Laurent calcule qu'il a 12 points gratuits pour acheter des compétences de connaissances et de langue [(3 + 3) × 2 = 12]. Comme compétences de connaissances, Laurent prend Connaissance (Bismarck City), Règlement de l'Armée des UCAS, Cliniques des rues, Intermédiaires et Repaires de runners.

Laurent décide que son personnage était stationné près de la frontière UCAS / Nation sioux quand il était dans l'Armée des UCAS. Quand il était là-bas, il a appris un peu de Dakota, ainsi que des connaissances sur la Nation sioux. La langue maternelle du personnage est l'anglais.

Après répartition de ses points de compétences pour coller à son concept, voici à quoi ressemblent les compétences du personnage de Laurent :

COMPÉTENCES ACTIVES			
Armes de jet	2	Armes lourdes	1
Armes tranchantes	4	Athlétisme (GC)	2
Armes automatiques	5	Combat à mains nues	5
Fusils	3	Informatique	1
Perception	1	Pistolets	2
Premiers soins	2	Véhicules terrestres	2
COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES			
Connaissance (Bismarck City) (professionnelle)	2	Intermédiaires (rue)	1
Nation sioux (professionnelle)	2	Règlement de l'Armée des UCAS (professionnelle)	3
Repairs de runners (rue)	1	Cliniques des rues (rue)	2
COMPÉTENCES DE LANGUE			
Anglais	M	Dakota	1

OPALE

Opale a l'intention de jouer la face du groupe, elle a donc besoin d'avoir un mélange de compétences de combat et de compétences sociales. Comme elle a choisi la colonne A pour la Magie et Résonance, elle a déjà les compétences Lancement

de sorts et Contresort à 5. Elle choisit le niveau de priorité C pour ses compétences. Comme Laurent, Opale reçoit donc 28 points de compétences et 2 points de groupe de compétences. Elle décide de dépenser ses points de groupes de compétences dans le groupe de compétences Conjuración. Puis elle choisit les compétences suivantes pour son personnage : Observation astrale 3, Armes automatiques 4, Escroquerie 4, Étiquette 2, Informatique 1, Négociation 4, Perception 3, Pistolets 3, Serrurerie 2 et Véhicules terrestres 2. Maintenant qu'elle a sélectionné ses compétences, Opale peut décider lesquelles seront améliorées par ses pouvoirs d'adepte. Pour le pouvoir Précision améliorée [compétence], elle choisit la compétence Armes automatiques, et pour le pouvoir Compétence améliorée [compétence], elle choisit Pistolets.

Avec les indices d'attribut Intuition et de Logique du personnage, Opale calcule qu'elle a 14 points gratuits pour acheter des compétences de connaissances et de langue [(4 + 3) × 2 = 14]. Elle choisit d'acheter les compétences suivantes : Crime organisé 1, Dealers de drogues 2, Identification de gang 3, Intermédiaires 1, Politique des gangs 3 et Tactiques des forces de l'ordre 2. Le personnage de Opale a anglais comme langue maternelle, mais elle connaît aussi un peu le sperethiel, langue elfe importante au Tir Tairngire et au Tir na nÓg.

COMPÉTENCES ACTIVES

Observation astrale	3	Armes automatiques	4
Conjuración (GC)	2	Escroquerie	4
Étiquette	2	Informatique	1
Négociation	4	Perception	3
Pistolets	3	Serrurerie	2
Véhicules terrestres	2		

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Crime organisé (rue)	1	Dealers de drogues (rue)	2
Identification de gang (rue)	3	Intermédiaires (rue)	1
Politique des gangs (rue)	3	Tactiques des forces de l'ordre (rue)	2

COMPÉTENCES DE LANGUE

Anglais	M	Sperethiel	2
---------	---	------------	---

POUVOIRS D'ADEPTE

POUVOIRS D'ADEPTE	COÛT
Armure mystique (1 niveau)	0,5
Compétence améliorée (Pistolets)	0,5
Contrôle vocal (1 niveau)	0,25
Potentiel amélioré (social)	0,5
Précision améliorée (Armes automatiques)	0,25





ÉTAPE 6 : DÉPENSE DES RESSOURCES

Il devrait rester au joueur un niveau de priorité à assigner aux ressources. Ce niveau de priorité détermine le montant d'argent dont le personnage dispose pour s'acheter de l'équipement pour botter des culs, et pour avoir un endroit où crecher quand la pression retombe. La section **Liste d'équipement** (p. 424) donne une liste de l'équipement disponible. Dans cette étape, le joueur améliore son personnage par la dépense d'argent ; toute amélioration par Karma est gérée dans l'**Étape 7 : dépense du Karma restant**.

Le personnage doit dépenser le plus gros de ses nuyens : à la fin de cette étape, il ne peut garder qu'au maximum 5 000 ¥ pour l'ajouter à ses **nuyens de départ** (p. 97). Tout nuyen restant au-delà de ces 5 000 ¥ est alors perdu définitivement. Bien que les nuyens de cette étape ne puissent être convertis en Karma, le joueur peut convertir une partie du Karma de son personnage en nuyens s'il a besoin d'un petit peu plus à dépenser. Il est possible de convertir jusqu'à 10 points de Karma, avec un taux de conversion de 2 000 ¥ par point de Karma, pour de l'équipement, ce qui veut dire qu'il est possible d'avoir jusqu'à 20 000 ¥ supplémentaires.

Si le joueur se rend compte qu'il lui reste plus de 5 000 ¥ (ou même si ce n'est pas le cas), voici quelques équipements essentiels à prendre en considération lors de la création d'un personnage : un commlink (p. 440) pour rester en contact avec son matériel et le maintenir relativement à l'abri des hackers ; un faux SIN (p. 445), avec quelques faux permis, pour arrondir les angles avec les forces de l'ordre et faciliter certains achats simples comme un ticket de bus ou une note de bar. Pour davantage d'idées, voir l'encadré **Catalogue d'équipement**.

Rappel : il y a trois restrictions concernant l'achat d'équipement. Premièrement, lors de l'achat d'augmentations comme le cyberware et le bioware, chaque indice d'attribut (mental et physique) ne peut bénéficier d'augmentation que d'au maximum +4. Si l'attribut augmenté n'a pas atteint sa limite maximum naturelle, l'attribut peut être augmenté naturellement par du Karma, mais à aucun moment les augmentations ne peuvent dépasser la limite de +4 (que ce soit par le cyberware, le bioware, ou la magie, ou une combinaison de plusieurs de ces sources d'augmentations). Deuxièmement, lors d'une création normale de personnage, l'indice de Disponibilité maximum pour un équipement est de 12 et son indice maximum est de 6. Après la création de personnage, les personnages peuvent acquérir de l'équipement avec une **Disponibilité** plus élevée (p. 419) et un plus grand indice. Troisièmement, toute acquisition d'équipement est sujette à approbation du meneur de jeu, même si l'équipement en question est conforme aux deux premières restrictions.

CATALOGUE D'ÉQUIPEMENT

QUEL ÉQUIPEMENT ESSENTIEL DEVRAIT ENVISAGER UN PERSONNAGE ?

- Armes (de mêlée, à distance, etc.), p. 424
- Biotech, p. 453
- Commlinks, p. 440
- Console de commande pour rigger, p. 269
- Contrats DocWagon, p. 453
- Créditubes certifiés, p. 445
- Cyberdecks, p. 441
- Cyberware / bioware, p. 454
- Déguisements, p. 445
- Drones (pour les riggers généralement), p. 469
- Équipement de surveillance, p. 446
- Faux SIN, faux permis, p. 445
- Matériel d'infiltration, p. 450
- Matériel magique (focus, matériaux pour rituels, préparations alchimiques, etc.), p. 319
- Munitions, p. 436
- Outils, p. 446
- Programmes, p. 246
- Senseurs et améliorations sensorielles, p. 446
- Styles de vie, p. 375
- Véhicules, p. 465
- Vêtements et protections, p. 438

CYBERWARE ET BIOWARE

Les augmentations les plus courantes que les joueurs prennent pour améliorer les attributs de leur personnage sont le cyberware et le bioware (p. 454). Le cyberware est une technologie implantée dans le corps d'un métahumain, soit pour améliorer les performances d'organes, de muscles ou de systèmes existants, soit pour remplacer complètement une partie du corps par une forme artificielle qui dépasse les limitations humaines normales. Le bioware, par contre, est une technologie vivante : il s'agit de cellules cultivées en laboratoire et conçues pour fonctionner dans un corps métahumain afin d'améliorer sa conception naturelle, et d'ajouter des options que la nature n'a jamais prévues. Le cyberware absorbe généralement davantage de l'Essence d'un personnage que le bioware ; mais le bioware coûte plus cher.

Si un personnage prend du cyberware ou du bioware, il peut perdre un bonus racial particulier. Par exemple, si un joueur qui a un personnage elfe achète des yeux cybernétiques, la vision nocturne du personnage est retirée et remplacée par les yeux cybernétiques et les caractéristiques de ces yeux. Si le joueur veut toujours la vision nocturne pour son personnage, il devra acheter la modification vision nocturne pour les yeux cybernétiques. De même, l'orthoderme remplace les dépôts dermiques naturels d'un troll, et ce dernier ne recevra donc plus le +1 d'armure dermique dû à la dureté naturelle de sa peau.

Il existe cinq gammes cyberware et de bioware disponibles : occasion, standard, alphaware, betaware et



deltaware (p. 454). Seules les gammes d'occasion, standard et alphaware sont disponibles lors de la création de personnage.

Les augmentations de cyberware et de bioware ne sont pas pour tout le monde. Les physiologies des pratiquants de la magie et des technomanciens réagissent mal à la perte d'Essence qu'entraînent ces augmentations. En termes de jeu, cela signifie que toute fraction de perte d'Essence réduit l'indice de l'attribut Magie ou Résonance de 1 ; c'est-à-dire que si un magicien avec Magie 5 décide de se faire implanter des yeux cybernétiques (indice 4), son Essence passe de 6 à 5,5 à cause du coût en Essence des yeux cybernétiques, et il perd également un point entier de Magie, ne lui laissant qu'un indice d'attribut Magie de 4. Le personnage peut alors perdre un autre demi-point d'Essence, qui tombe alors à 5, sans pénalité en Magie, mais s'il descend en dessous de 5 en Essence, son indice de Magie perdra un nouveau point.

C'est pourquoi peu de pratiquants de la magie ou de technomanciens utilisent du cyberware ou du bioware. Ceux qui le font voient leur talent grillé si trop d'augmentations réduisent leur indice de Magie ou Résonance à 0. Pour plus d'informations, voir **Perte de Magie** (p. 278) ou **Perte de Résonance** (p. 252).

Les attributs augmentés par le cyberware ou le bioware n'affectent pas les calculs effectués pour les points de compétences, de connaissances, ou les contacts par exemple. Cependant, d'autres mécanismes de jeu, comme l'initiative et les Limites naturelles, sont modifiés par ces augmentations, ce qui signifie que ces bonus doivent être pris en compte lors l'**Étape 8 : calculs finaux** (p. 102). Lors du calcul de la Limite sociale, qui utilise l'Essence, il faut arrondir l'Essence restante du personnage à l'entier supérieur.

Les augmentations doivent être notées sur la fiche de personnage. L'indice doit être ajouté à l'indice d'attribut naturel et le total écrit entre parenthèses à côté de l'indice d'attribut naturel pour indiquer l'indice augmenté permanent. Par exemple, pour un personnage avec un indice de Force de 4 et le bioware renforcement musculaire 2, il faudrait noter : Force 4 (6).

Rappel : il n'est pas possible de descendre jusqu'à 0 l'indice d'Essence du personnage (cela lui serait fatal).

STYLE DE VIE

Le style de vie détermine la façon dont le personnage vit et ses dépenses mensuelles de base. Le personnage est-il un squatter dans un immeuble abandonné ? Survit-il en faisant les poubelles ? Le personnage vit-il dans un appartement délabré ? Ou le personnage a-t-il trouvé un moyen d'être propriétaire de sa propre maison ? Selon les réponses à ces questions, le personnage peut avoir un des styles de vie suivants : la rue, squatter, bas, moyen, élevé ou luxueux. Plus d'informations sur les styles de vie se trouvent p. 375.

NUYENS DE DÉPART

Le personnage ne peut disposer au début du jeu de plus de 5 000 ¥ gardés sur les fonds disponibles lors de la création de personnage. Le reste des nuyens de départ du personnage est déterminé par le style de vie acheté par le joueur pour son personnage et la formule spécifiée pour ce style

COÛTS DU STYLE DE VIE

STYLE DE VIE	COÛT
La rue	c'est gratos !
Squatter	500 ¥
Bas	2 000 ¥
Moyen	5 000 ¥
Élevé	10 000 ¥
Luxueux	100 000 ¥

NUYENS DE DÉPART

STYLE DE VIE	NUYENS DE DÉPART
La rue	1D6 × 20 ¥
Squatter	2D6 × 40 ¥
Bas	3D6 × 60 ¥
Moyen	4D6 × 100 ¥
Élevé	5D6 × 500 ¥
Luxueux	6D6 × 1 000 ¥

de vie dans la table **Nuyens de départ**. Le joueur lance le nombre de dés indiqué, puis applique le modificateur approprié au style de vie de son personnage. Le résultat est ajouté aux fonds que le joueur avait gardés après l'achat de l'équipement.



» CRÉATION D'UN SHADOWRUNNER «



EXEMPLE

ACHAT DE L'ÉQUIPEMENT

MATHIEU

Mathieu assigne son dernier niveau de priorité, le niveau A, aux ressources. Cela donne à Mathieu 450 000 ¥ pour acheter le matériel de son personnage. Voici ce qu'il choisit :

ÉQUIPEMENT	COÛT	ÉQUIPEMENT	COÛT
Defiance EX Shocker	210 ¥	Brouilleur, zone (indice 4)	800 ¥
Ceska Black Scorpion	270 ¥	Brouilleur, directionnel (indice 6)	1 200 ¥
Ares Crusader II	830 ¥	10 faux SIN (indice 4)	100 000 ¥
HK-227	730 ¥	10 faux permis (port d'arme, indice 4)	8 000 ¥
Holsters dissimulables (2)	300 ¥	Lunettes (Capacité 6)	300 ¥
Silencieux (3)	1 500 ¥	vision nocturne	500 ¥
Dards taser (100)	5 000 ¥	smartlink	2 000 ¥
Balles normales (1 000)	2 000 ¥	antiflash	250 ¥
Balles explosives (500)	40 000 ¥	interface visuelle	25 ¥
Stick-n-shock (80 balles)	6 400 ¥	Oreillettes (Capacité 3)	150 ¥
Balles APDS (300)	36 000 ¥	amplification auditive 2	1 000 ¥
Grenades flash-bang (5)	500 ¥	filtre sonore sélectif 1	250 ¥
Combinaison caméléon	1 700 ¥	Scanner portable (Capacité 2, senseur atmosphérique 3, scanner de cyberware 3)	800 ¥
Veste pare-balles avec protection ignifuge 4	2 000 ¥	2 médikits (indice 6)	3 000 ¥
Vêtements pare-balles	450 ¥	5 recharges pour médikit	500 ¥
Commlink Transys Avalon avec module sim	5 100 ¥	dreamchips (5)	100 ¥
Ares Roadmaster	52 000 ¥	moodchips (5)	250 ¥
Trodes	70 ¥	6 chargeurs vides de recharge	30 ¥
Contrat DocWagon Super Platine (1 an)	100 000 ¥	Style de vie moyen (12 mois)	60 000 ¥
10 faux permis de conduire	8 000 ¥	Style de vie bas (1 planque, 3 mois)	6 000 ¥
		Transfert vers nuyens de départ	1 885 ¥
Total			450 000 ¥
Nuyens de départ : style de vie moyen (4D6 × 100) + 1 885 ¥ = 4 085 ¥			



EXEMPLE (SUITE)

ACHAT DE L'ÉQUIPEMENT

LAURENT

Laurent a choisi le niveau de priorité D pour les ressources de son personnage, ce qui signifie qu'il a 50 000 ¥ pour acheter l'équipement de ce dernier. Cette étape est plus rude pour le personnage de Laurent que pour la plupart des autres métatypes car c'est un troll et il a le désavantage racial d'avoir à payer 100 % de plus pour les dépenses de son style de vie. Laurent décide d'avoir plus de nuyens pour l'équipement en convertissant 10 points de Karma en 20 000 ¥, élevant son fonds à 70 000 ¥, mais ne lui laissant que 15 points de Karma pour améliorer son personnage plus tard.

Voici l'équipement que Laurent achète pour son samouraï des rues :

ÉQUIPEMENT	COÛT	ÉQUIPEMENT	COÛT
FN HAR	1 500 ¥	1 faux SIN (indice 4)	10 000 ¥
Colt Cobra TZ-120	660 ¥	1 faux permis de port d'arme (indice 4)	800 ¥
Ares Predator V	725 ¥	Créditube certifié, argent	20 ¥
Katana	1 000 ¥	Commlink Renraku Sensei	1 000 ¥
Poings américains (gants Hardliner)	100 ¥	Grenades hautement explosives (3)	300 ¥
Veste pare-balles (avec isolation électrique 4)	2 000 ¥	Balles explosives (50)	400 ¥
Accroissement de réaction 2	26 000 ¥	Balles à pointes creuses (20)	140 ¥
Balles normales (300)	600 ¥	9 chargeurs vides de rechange	45 ¥
Grenades flash bang	500 ¥	Style de vie bas (3 mois, prix augmenté de 100%)	12 000 ¥
Lentilles de contact [Capacité 2, avec amplification visuelle 2]	1 400 ¥	Ossature renforcée (plastique)	8 000 ¥
Transfert vers nuyens de départ	2 785 ¥		
Total			70 000 ¥
Nuyens de départ : style de vie bas (3D6 × 60) + 2 785 ¥ = 3 505 ¥			

OPALE

Le niveau de priorité restant à Opale est E, ce qui ne lui laisse que 6 000 ¥ à dépenser en équipement. Elle décide de dépenser 10 points de Karma maintenant pour un supplément de 20 000 ¥, ce qui ne lui laisse que 16 points de Karma pour améliorer son personnage plus tard. Ses achats sont les suivants :

ÉQUIPEMENT	COÛT	ÉQUIPEMENT	COÛT
Browning Ultra Power	640 ¥	Faux permis de magie (indice 3)	600 ¥
Uzi IV	450 ¥	Steyr TMP	350 ¥
Veste pare-balles	1 000 ¥	Balles normales (200)	400 ¥
Commlink Renraku Sensei	1 000 ¥	Autocrocheteur (indice 3)	1 500 ¥
Yamaha Growler	5 000 ¥	Faux permis de port d'arme (indice 3)	600 ¥
Bliss (5 doses)	75 ¥	Mini-poste à soudure	250 ¥
Style de vie bas (2 mois)	4 000 ¥	Balles gel (70)	175 ¥
Faux SIN (indice 3)	7 500 ¥	Créditube certifié, argent	20 ¥
Faux permis de conduire (indice 4)	800 ¥	Transfert vers nuyens de départ	1 640 ¥
Total			26 000 ¥
Nuyens de départ : style de vie bas (3D6 × 60) + 1 640 ¥ = 2 225 ¥			



ÉTAPE 7 : DÉPENSE DU KARMA RESTANT

Cette étape est la dernière possibilité qu'a le joueur de peaufiner son personnage avant de faire les calculs finaux. Arrivé à cette étape, le joueur devrait avoir une assez bonne idée du passé de son personnage et de ce à quoi il veut qu'il ressemble. Le Karma restant peut maintenant être investi pour arrondir certains angles, prendre ou améliorer des compétences, acheter des sorts supplémentaires, acquérir des esprits liés, lier des focus pour pouvoir les utiliser dès le début du jeu, prendre des contacts, etc. La table **Achats et restrictions supplémentaires** donne le détail des restrictions particulières concernant l'achat d'items avec du Karma.

Si un joueur souhaite garder du Karma pour un usage ultérieur dans le jeu, il peut le faire, mais il ne peut pas conserver plus de 7 points de Karma.

Pour l'amélioration de compétences et d'attributs, il faut garder à l'esprit les diverses restrictions de la création de

personnage : un seul attribut peut atteindre sa limite maximum naturelle, et l'équipement est limité à l'indice 6 et à une Disponibilité de 12. Ces règles continuent de s'appliquer lors de cette étape. Pour avoir le coût en Karma de ces améliorations de compétences et d'attributs, voir la section **Progression du personnage** (p. 106).

CONTACTS

Les contacts sont une partie vitale de la vie d'un shadowrunner. Les contacts vendent des articles illégaux ou difficiles à obtenir, préviennent les runners des boulots potentiels, connaissent quelqu'un qui connaît quelqu'un qui sait quelque chose que le runner veut savoir, ou ont des informations sur le plan d'un site corporatiste fortement gardé. Certains contacts peuvent procurer aux runners des substances auxquels ils sont accros, revendre des marchandises volées, et peut-être, s'ils sont assez loyaux, se porter caution pour faire sortir le shadowrunner d'une cellule de la Lone Star. Avoir une grande variété de contacts peut s'avérer être un investissement payant. Chaque personnage reçoit des points de Karma gratuits à dépenser pour ses contacts initiaux : indice de Charisme du personnage $\times 3$.

Chaque contact a un indice d'Influence et un indice de Loyauté. Chaque contact acheté par le joueur doit avoir un indice minimum de 1 en Influence et 1 en Loyauté. L'Influence représente la portée et les relations qu'a un contact, aussi bien dans les Ombres que dans le monde en général, pour parvenir à ses fins ou que les choses aillent dans le sens qu'il souhaite. La Loyauté reflète la loyauté du contact envers le runner et ce qu'ils peuvent supporter sans que ça brise la relation qu'ils ont, quelle qu'elle soit. Avec une Loyauté de 1 ou 2, le contact n'a qu'une relation professionnelle avec le personnage. Sa réticence à vendre

EXEMPLES DE CONTACTS

- Contrebandidier
- Doc des rues
- Esclave corporatiste
- Flic de quartier véreux
- Gangster
- Intermédiaire
- Marchand de talismans
- Mécanicien
- Rigger
- Trafiquant d'armes

ACHATS ET RESTRICTIONS SUPPLÉMENTAIRES

ITEM	COÛT EN KARMA (À LA CRÉATION DE PERSONNAGE)	RESTRICTION
Contacts	1 point par point d'indice d'Influence, 1 point par point d'indice de Loyauté (coût minimum en Karma : 2)	Un contact ne peut pas coûter plus de 7 points de Karma à la création de personnage. Pas de limite sur le nombre de contacts
Esprits liés	1 point par service (la Puissance de l'esprit est égale à l'indice d'attribut Magie du personnage)	Le nombre maximum d'esprits liés est égal au Charisme du personnage
Formes complexes	4 points par forme complexe	Le nombre maximum de formes complexes à la création de personnage est égal à l'attribut Logique du personnage
Lier un focus	Variable : voir p. 321 pour les coût de lien de focus	La Puissance totale cumulée de tous les focus pouvant être liés à la création de personnage est égale au double de l'indice d'attribut Magie du personnage
Sorts	5 points par sort	Le nombre maximum de sorts / rituels / préparations connus à la création de personnage est égal au double de l'indice d'attribut Magie du personnage
Sprites inscrits	1 point par tâche (le Niveau du sprite est égal à l'indice d'attribut Résonance du personnage)	Le nombre maximum de sprites inscrits est égal au Charisme du personnage



EXEMPLE

FINALISATION

MATHIEU

Mathieu est prêt à dépenser ses derniers 26 points de Karma pour son personnage. Il remarque qu'il lui manque quelques compétences clé : Logiciels et Cybercombat. Regardant la table **Coût de progression des compétences en Karma** (p. 109), Mathieu décide d'ajouter les compétences Cybercombat et Logiciels à l'indice 2. Il détermine qu'il lui en coûtera 6 points de Karma chacune (2 points pour le premier point + 4 points de Karma pour le deuxième). Mathieu note ces changements sur sa fiche de personnage, soustrayant 12 points de Karma de sa réserve. Avec 14 points restants, Mathieu décide d'investir 4 points pour augmenter la compétence Guerre électronique de son personnage à 2 ; il utilise ensuite 4 points de Karma pour acheter une forme complexe (Pic de résonance). Mathieu dépense ses 6 derniers points de Karma à inscrire 2 sprites (sprite cracker et sprite d'erreur) avec 3 tâches chacun : les sprites ont un niveau égal à la Résonance du personnage, c'est-à-dire 6. Voici ses compétences actives, formes complexes finales ainsi que ses sprites définitifs :

COMPÉTENCES ACTIVES

Armes automatiques	2	Cybercombat	2
Falsification	2	Guerre électronique	1
Hacking	5	Informatique	3
Logiciels	2	Matériel électronique	1
Perception	2	Pistolets	2

FORMES COMPLEXES

Édition	Nettoyeuse
Pic de résonance	

SPRITES INSCRITS (3 TÂCHES CHACUN)

Sprite cracker (niveau 6)	Sprite d'erreur (niveau 6)
---------------------------	----------------------------

Mathieu doit maintenant sélectionner des contacts pour son personnage. Sur la base du Charisme de ce dernier, Mathieu dispose de 9 points de Karma à dépenser en indices d'Influence et Loyauté de contacts. Mathieu a décidé que son personnage est un néo-anarchiste. Ses contacts seront un lieutenant néo-anarchiste, un intermédiaire et un receleur. Mathieu assigne 4 points de Karma au lieutenant, 2 points au receleur et 3 points à l'intermédiaire, comme suit :

CONTACT	INFLUENCE	LOYAUTÉ
Lieutenant néo-anarchiste	2	2
Receleur	1	1
Intermédiaire	2	1

LAURENT

Il reste à Laurent 16 points de Karma à dépenser pour son samouraï des rues, et Laurent sait qu'il ne peut pas se permettre d'augmenter un des attributs du personnage à ce stade ; il regarde donc les

compétences actives. Le samouraï a désespérément besoin d'une compétence Perception plus élevée. Laurent dépense 4 points de Karma pour monter la compétence à 2. Laurent voudrait aussi augmenter la compétence Armes lourdes du personnage de 1 à 2. Cela lui coûte également 4 points de Karma, lui en laissant 8. Laurent décide ensuite d'augmenter la compétence Premiers soins de 2 à 3, ce qui lui coûte 6 points de Karma. Il ne reste que 2 points à Laurent, il décide donc d'augmenter la compétence de langue du samouraï des rues (Dakota) de 1 à 2. Les compétences du personnage de Laurent ressemblent à ça :

COMPÉTENCES ACTIVES

Armes de jet	2	Armes lourdes	2
Armes tranchantes	4	Athlétisme (GC)	2
Armes automatiques	5	Combat à mains nues	5
Fusils	3	Informatique	1
Perception	2	Pistolets	2
Premiers soins	3	Véhicules terrestres	2

COMPÉTENCES DE LANGUE

Anglais	M	Dakota	2
---------	---	--------	---

Avec un Charisme de 3 pour le personnage, Laurent a 9 points de Karma à dépenser en contacts. Il fait simple :

CONTACT	INFLUENCE	LOYAUTÉ
Doc des rues	3	2
Intermédiaire	2	2

OPALE

Opale a également 16 points de Karma à dépenser pour améliorer son personnage. Elle augmente la compétence Étiquette de ce dernier de 2 à 3, pour un coût de 6 points de Karma, ce qui lui en laisse 10. Elle décide de commencer le jeu avec deux esprits contrôlés (un esprit de l'eau et un esprit des bêtes) avec 4 services chacun, ce qui lui coûte 8 points de Karma. Les esprits ont une Puissance égale à la Magie du personnage de Opale (6). Celle-ci décide de transférer les 2 points de Karma qui lui restent dans le jeu. Ses compétences sont maintenant celles-ci :

COMPÉTENCES ACTIVES

Observation astrale	3	Armes automatiques	4
Conjuration	2	Escroquerie	4
Étiquette	3	Informatique	1
Négociation	4	Perception	3
Pistolets	3	Serrurerie	2
Véhicules terrestres	2		

ESPRITS CONTRÔLÉS (4 SERVICES CHACUN)

Esprit de l'eau (Puissance 6)	Esprit des bêtes (Puissance 6)
-------------------------------	--------------------------------



EXEMPLE (SUITE)

Opale a 18 points de Karma à dépenser en contacts (Charisme 6 × 3). Comme son personnage a des liens avec les Ancients, un go-gang exclusivement elfe, elle décide de lui donner deux contacts parmi eux : un lieutenant et un membre de base. Le personnage de Opale a également besoin d'un dealer pour son addiction légère au bliss, d'un marchand de talismans à qui acheter de l'équipement magique, et un doc des rues qui sache comment traiter les Éveillés. Voici les contacts que Opale a sélectionnés pour son personnage :

CONTACT	INFLUENCE	LOYAUTÉ
Lieutenant des Ancients	3	3
Membre des Ancients	1	2
Dealer	1	1
Marchand de talismans	2	1
Doc des rues	3	2

le runner à la police ou autre n'est liée qu'aux profits qu'il peut perdre si le runner n'est plus actif, et non pas à des sentiments personnels. Avec un indice de Loyauté supérieur, le contact a une relation plus forte et plus personnelle (comme de l'amitié) avec le personnage, et est plus enclin à prendre quelques risques ou faire tout son possible pour aider le personnage. Pour les règles spécifiques à l'usage des contacts, voir p. 388.

**ÉTAPE 8 :
CALCULS FINAUX**

À ce stade, le personnage est fini pour l'essentiel, mais plusieurs caractéristiques dérivées doivent encore être calculées avant qu'il soit prêt à être joué. Comme nombre de ces caractéristiques sont modifiées par des augmentations, le mieux est d'attendre que toutes les décisions soient prises sur les compétences et attributs avant d'effectuer ces calculs.

Comme expliqué précédemment, l'initiative détermine l'ordre dans lequel les personnages agissent en situation de combat. On lance aussi l'initiative pour déterminer si

CHECKLIST DE CRÉATION DE PERSONNAGE

Pour s'assurer que son personnage est prêt pour l'action avec un minimum de complications et de débat, voici une liste de choses à vérifier lors de la conception d'un personnage :

- S'assurer de choisir une fois chaque ligne de la **Table des priorités**.
- **Noter tout avantage** (vision thermique, nocturne) **ou inconvénient racial sur la fiche de personnage** pour usage en jeu.
- Ne pas oublier de **monter la Chance ou la Magie ou Résonance du personnage** avec les points d'attributs spéciaux reçus au moment du choix du métatype.
- S'assurer de **dépenser tous les points d'attribut**. Le personnage ne peut avoir qu'un seul attribut mental ou physique à son maximum naturel (ou 1 point au-dessus avec le trait Attribut exceptionnel) à la création de personnage. Cette règle ne s'applique ni à la Chance, ni à la Magie, ni à la Résonance. Ces attributs peuvent tous être à leur maximum si le joueur a les points pour les monter aussi haut.
- Dans la colonne Magie ou Résonance, s'assurer de **noter tous les bénéfices de ce niveau de priorité sur la fiche du personnage** (si applicable). Les magiciens spécialisés ne reçoivent de compétences que dans la catégorie qu'ils choisissent (Sorcellerie, Conjuración ou Enchantement). Les adeptes mystiques n'obtiennent pas leurs points de pouvoir gratuitement comme les adeptes, mais doivent dépenser 5 points de Karma par point de pouvoir.
- **Revoir les traits choisis et effectuer tous les changements requis pour les caractéristiques du personnage**. S'assurer de noter les modificateurs positifs ou négatifs sur la fiche de personnage.
- **Vérifier que tous les points de compétences et de groupes de compétences ont été dépensés, aussi bien pour les compétences actives que de connaissances et de langues**. S'assurer d'avoir toutes les spécialisations désirées en dépensant lesdits points. Revoir les groupes de compétences et les compétences individuelles acquises pour vérifier qu'il n'y a aucun doublon.
- **Passer en revue l'équipement acheté avec les ressources**. S'assurer d'avoir acquis tout ce qui était souhaité, et vérifier que rien n'a été oublié (commlinks, cyberdecks, munitions, véhicules, styles de vie, faux SIN et permis, etc.). Pour les personnages nain ou trolls, s'assurer que les modificateurs de coût ont été pris en considération. Jusqu'à 10 points de Karma peuvent être convertis en nuyens (20 000 nuyens). 5 000 nuyens peuvent être transférés des ressources pour les ajouter à l'argent de départ.
- **S'assurer que l'Essence, l'initiative et les Limites naturelles ont été calculées et que l'acquisition de contacts n'a pas été oubliée**. L'Essence doit être strictement supérieure à 0.
- **Passer en revue les dépenses de Karma, dépenser ce qui reste le cas échéant**. Rappel : jusqu'à 7 points de Karma peuvent être transférés de la création de personnage au jeu.



un personnage est surpris lors de ces situations de combat. Cette réserve de dés est déterminée par la formule Intuition + Réaction. Les attributs doivent être additionnés dans leurs versions non-augmentées et augmentées et les résultats listés comme des attributs, avec le nombre non-augmenté en premier, suivi de l'augmenté entre parenthèses. Il faut également noter les dés d'initiative du personnage : tous les personnages commencent avec 1 (noté 1D6) et peuvent recevoir des dés supplémentaires d'augmentations diverses. Ces dés doivent être notés après l'indice d'initiative de cette manière : 9 (11) + 2D6.

Pour ceux qui vont dans la Matrice, il y a l'initiative matricielle, et pour les pratiquants de la magie et les esprits en espace astral, l'initiative astrale. L'initiative matricielle est déterminée en fonction du mode de connexion du personnage : cold sim ou hot sim. Pour les détails, voir **Le monde astral** (p. 315) ou **Modes utilisateur** (p. 231).

Les Limites naturelles sont des limites imposées à un personnage par sa physiologie ou sa psychologie ; tous les

personnages en ont. Voir **Tests et Limites** (p. 48) pour plus d'informations. Les formules de ces Limites naturelles sont données dans la table **Calculs finaux**. Lors du calcul de ces Limites, arrondir les fractions au nombre entier supérieur. Pour les Limites sociales, arrondir l'Essence à l'entier supérieur avant de faire le calcul.

Chaque personnage a un moniteur de condition qui indique quelle quantité de dommages physiques et étourdissants il peut encaisser avant de tomber inconscient. Les formules pour ces moniteurs se trouvent dans la table **Calculs finaux**. Pour plus d'informations sur l'utilisation des moniteurs de condition, voir **Dommages**, p. 171.

Les technomanciens possèdent dans la Matrice ce qu'on appelle un **persona incarné**. Ce persona incarné a ses propres attributs qui sont utilisés à la place des attributs physiques et mentaux du personnage lorsqu'il est dans la Matrice. Les informations sur le persona incarné se trouvent p. 253.

CALCULS FINAUX

CARACTÉRISTIQUE	FORMULE	BONUS D'AUGMENTATIONS
Initiative	$(\text{Intuition} + \text{Réaction}) + 1D6$	Ajoutez les bonus d'attributs et de dés appropriés
Initiative astrale	$(\text{Intuition} \times 2) + 3D6$	—
Initiative matricielle (RA)	$(\text{Intuition} + \text{Réaction}) + 1D6$	—
Initiative matricielle (RV, cold sim)	$(\text{Traitement de données} + \text{Intuition}) + 3D6$	—
Initiative matricielle (RV, hot sim)	$(\text{Traitement de données} + \text{Intuition}) + 4D6$	—
Limites naturelles	Arrondissez au supérieur	
Physique	$[(\text{Force} \times 2) + \text{Constitution Réaction}] / 3$	—
Mentale	$[(\text{Logique} \times 2) + \text{Intuition} + \text{Volonté}] / 3$	—
Sociale	$[(\text{Charisme} \times 2) + \text{Volonté} + \text{Essence}] / 3$	—
Cases de moniteur de condition	Arrondissez au supérieur	
Physique	$[\text{Constitution} / 2] + 8$	Ajoutez les bonus à la Constitution avant le calcul
Étourdissant	$[\text{Volonté} / 2] + 8$	Ajoutez les bonus à la Volonté avant le calcul
Surplus	Constitution	—
Persona incarné		
Attaque	Charisme	—
Corruption	Intuition	—
Firewall	Volonté	—
Indice d'appareil	Résonance	—
Traitement de données	Logique	—
Réputation		
Rumeur	0, modifiée par certains traits, voir p. 374	—
Renommée	0	—
Crédibilité	Karma gagné / 10, arrondi à l'inférieur	—



EXEMPLE

CALCULS FINAUX

MATHIEU

Passant en revue son personnage, Mathieu fait les calculs suivants pour sa fiche :

PERSONA INCARNÉ

Attaque	5
Traitement de données	6
Indice d'appareil	6
Firewall	5 (+1 avec le trait Renfort naturel contre les biofeedbacks)
Corruption	6

INITIATIVES

Initiative (physique et matricielle RA)	6 + 1D6
Initiative matricielle (cold sim)	10 + 3D6
Initiative matricielle (hot sim)	10 + 4D6

LIMITES NATURELLES

Mentale	5
Physique	4
Sociale	5

MONITEUR DE CONDITION

Physique	10
Étourdissant	10
Surplus de dommages	3

LAURENT

Voici les calculs finaux pour le personnage de Laurent :

INITIATIVES

Initiative (physique)	6(8) + 1D6
-----------------------	------------

LIMITES NATURELLES

Mentale	5
Physique	12
Sociale	6

MONITEUR DE CONDITION

Physique	13
Étourdissant	10
Surplus de dommages	9(10) (modifié par le trait Rage de vivre)

ÉTAPE 9 : TOUCHES FINALES

FINALISATION DE L'HISTORIQUE DU PERSONNAGE, VALIDATION DU MJ

Même si les caractéristiques ont été calculées et la fiche de personnage remplie, ce n'est pas tout à fait fini. Il faut l'approbation du meneur de jeu avant de démarrer le jeu. Heureusement, le meneur de jeu a été impliqué dans ce processus, guidant la création de personnage pour s'assurer que la campagne soit à la fois amusante et satisfaisante. Si toutefois le meneur de jeu n'a pas été impliqué dans le processus de création de personnage, le joueur aura peut-être besoin de modifier des points de son personnage qui lui permettront de tirer le meilleur parti de la campagne que le meneur de jeu envisage de mener. Pour un jeu réussi, tout le monde a intérêt à être accommodant et accepter d'effectuer les modifications qui conviendront à tous pour profiter du jeu (pour plus de conseils sur la façon de fonctionner en groupe avec le meneur de jeu, voir le chapitre **Conseils au meneur de jeu**, p. 334).

Cette étape finale est aussi l'occasion d'étoffer le passé du personnage. Les traits, les indices d'attribut et les contacts fournissent une bonne idée de ce qu'est le personnage maintenant. Mais quels sont les événements marquants de son passé ? Pourquoi est-il un shadowrunner ? Sous quels pseudos est-il connu et pourquoi ? Comment a-t-il gagné ses cicatrices ? Quel est son véritable nom ? Qui sont ses amis ? Ses ennemis ? Quel âge a-t-il ? Si le personnage a un équipement qu'il ne peut utiliser actuellement, quelle en est la raison ? S'il a des membres cybernétiques, est-ce par choix ou par nécessité ? Plus son histoire est intéressante, plus il y a de possibilités de scénarios intéressants qui peuvent ajouter de la saveur et de la diversité au jeu.

OPALE

Pour le personnage de Opale, voici ce que donnent les calculs finaux :

INITIATIVES

Initiative (physique et matricielle RA)	6 + 1D6
---	---------

LIMITES NATURELLES

Mentale	5
Physique	4
Sociale	8(9) (modifiée par le pouvoir Potentiel amélioré)

MONITEUR DE CONDITION

Physique	10
Étourdissant	10
Surplus de dommages	3



EXEMPLE

HISTORIQUES DES PERSONNAGES

MATHIEU

Le technomancien que va jouer Mathieu a grandi dans les rues de Seattle. Il est né de parents SINless en 2056. Son véritable nom est Andrew Mason, mais son nom de rue est « Mega Pulse ». Il perd ses parents à neuf ans ; c'étaient des néo-anarchistes qui ont été capturés par la mégacorporation Mitsuhamma en tentant de saboter une décharge illégale. Andrew n'a jamais revu ses parents.

Heureusement pour lui, la cellule néo-anarchiste de ses parents était soudée, et ses membres ont pris Andrew sous leur aile. À l'âge de 10 ans, les capacités d'Andrew ont commencé à émerger. Le jeune garçon fut alors assez malin pour les dissimuler, et personne en dehors de sa famille adoptive proche ne soupçonnait qu'il était un technomancien. Se faisant appeler Mega Pulse, il utilisait ses capacités de technomancien pour aider sa famille et sa cause. Il hackait des serveurs mégacorporatistes, et y récupérait des informations que les néo-anarchistes pouvaient utiliser pour exposer et briser leurs machinations. Il aidait à vandaliser des sites matriciels corporatistes et faisait tout ce qu'il pouvait pour saper le pouvoir des corporations et pour libérer la métahumanité de l'oppression et de l'exploitation corporatistes. Mega Pulse avait récemment hacké un serveur corporatiste pour produire des documents prouvant qu'il détenait, sous un de ses faux SIN, un Ares Roadmaster appartenant à Ares Macrotechnology. Bien qu'il ne sache pas conduire lui-même, Mega Pulse était plus que content de permettre aux néo-anarchistes d'utiliser le véhicule libéré pour faire avancer leur cause. Et de le prendre pour une virée de temps à autre.

À maintenant 19 ans, Mega Pulse s'est tourné vers le shadowrunning. Apparemment, il ne travaille que pour le profit, mais il est toujours à l'affût de « dossiers » sur les mégacorporations. Il recherche activement des runs contre les Big Ten, utilisant chaque occasion pour accéder davantage à leurs réseaux, collectant autant d'informations que possible pour sa cellule familiale. Ce faisant, Mega Pulse a découvert qu'il était doué pour le shadowrunning et qu'il aimait ça. Il est toujours dévoué à la cause, mais il aime également gagner sa croûte et espère améliorer son style de vie dans un avenir proche.

Mega Pulse a pitié des esclaves corporatistes qui travaillent pour les mégacorporations, ignorants de l'oppression qu'ils subissent en permanence. Il est plus hostile envers les managers et les cadres supérieurs, car il pense que ce sont eux qui permettent aux corporations de continuer d'agir comme elles le font. Mega Pulse est enfermé dans cette attitude depuis longtemps, elle a donc tendance à faire surface dans ses conversations normales.

LAURENT

Le personnage de Laurent s'appelle Tyson Hughes. Son nom de rue est « The Hammer », car ses coups sont comme ceux d'une massue. The Hammer est né à Boston dans une famille de classe moyenne en 2053. Les membres de sa famille étaient des SINners,

son père avait une carrière de simple soldat, et Tyson reçut donc à sa naissance un SIN national des UCAS. À 18 ans, il s'enrôle dans l'armée UCAS sous la pression de son père, mais réalise rapidement qu'il n'est pas fait pour la vie de militaire. Étant un des rares trolls dans l'armée UCAS, il se sent à la dérive dans une mer d'humains. De nombreux humains, de leur côté, méprisent les trolls et pensent que Tyson ne devrait pas être dans l'armée. Ses superviseurs le voient, lui et les autres trolls, comme de la chair à canon à placer en première ligne. Il sait qu'on l'envoie sur des déploiements risqués et dangereux parce que ses supérieurs pensent qu'il peut encaisser sans problème bien plus que ses camarades soldats humains. Il est stationné à Bismarck, Dakota du nord, et assigné à des missions de patrouille frontalière le long de la frontière avec la Nation sioux, un poste très dangereux à cause des nombreuses escarmouches entre l'armée UCAS et les unités des Forces spéciales sioux, les Wildcats.

Tyson est de plus en plus frustré et amer durant ses 4 ans à Bismarck. Malgré ses efforts pour suivre la carrière de son père et ses états de service irréprochables, on l'ignore régulièrement pour des promotions. Il ne reçoit jamais d'explication directe, mais pour lui il semble très clair que les préjugés ne lui permettront jamais d'atteindre le grade de première classe. Les altercations avec les soldats de son unité deviennent alors courantes et il est chaque fois cité comme celui qui a causé le problème ; il est fréquemment cité pour insubordination (à tort selon lui). Tyson commence à être plus agressif lors des escarmouches avec les Wildcats et les contrebandiers que son unité surprend à franchir la frontière. Plusieurs rapports soulignent un usage excessif de la force. Les supérieurs de Tyson en ont finalement assez. Mi-2074, ils le libèrent avec mention « très défavorable ». Tyson essaie pendant des mois de trouver du travail légal, mais être troll et avoir une mention « très défavorable » sur son dossier rendent les employeurs méfiants. Fin 2074, Tyson décide de changer les choses, et déménage à Seattle pour prendre un nouveau départ.

Malheureusement, sa mention « très défavorable » le poursuit, et aucun employeur légal ne veut se risquer à lui laisser sa chance. En 2075, Tyson réalise qu'il n'a pas d'autre choix que de se tourner vers les Ombres pour survivre. Malgré un ensemble de compétences très utiles, Tyson se rend compte que beaucoup de contrebandiers en particulier ne veulent pas travailler avec lui. Les réseaux de contrebande s'étendent sur l'ensemble du continent et les contrebandiers locaux connaissent la réputation de Tyson pour la brutalité contre leurs potes le long de la frontière UCAS / Sioux : aucun ne veut de lui. En fait, s'il a besoin de voyager, les contrebandiers lui facturent le double du tarif normal.

Tyson en est venu à regretter ses actes contre les contrebandiers de son temps dans l'armée, et veut se racheter. Il travaille donc à améliorer sa réputation auprès des contrebandiers locaux et à prouver qu'il a changé.



EXEMPLE (SUITE)

HISTORIQUES DES PERSONNAGES

OPALE

Le personnage de Opale s'appelle « Silver » dans la rue, à cause de ses cheveux argentés. Silver a la réputation de pouvoir convaincre presque n'importe qui de lui donner ce qu'elle veut. Quand ses compétences en négociation ne suffisent pas, elle peut s'en remettre à la magie ou aux armes à feu, ses compétences dans ces deux domaines en faisant un adversaire mortel.

Silver est née en 2053 à Puyallup, un district de Seattle. Son nom est alors Catlin Moore. Elle est née dans Tarislar, une enclave elfe d'exilés du Tir Tairngire et de métahumains qui ont fui d'autres parties de Seattle pendant la Nuit de la Rage. Tarislar peut être un endroit dangereux et, en septembre 2061 (l'Année de la comète), son père est tué pendant la panique et la violence déclenchée par une éruption de GRIME dans la population de ce quartier. Sa mère fait alors ce qu'elle peut pour élever seule Silver, mais début 2064, elle meurt d'une pneumonie.

Peu après, Silver est recrutée dans un gang de rue connu sous le nom d'Anciens. Les Anciens aident Silver à survivre à de nombreuses menaces de la conurbation, la moindre desquelles n'étant pas le second Crash de la Matrice qui survient plus tard dans la même année. Silver roule avec les Anciens depuis qu'elle est assez âgée pour piloter une moto.

Bien que sa loyauté aille toujours aux Anciens (elle a toujours leurs tatouages et sa moto est toujours customisée avec leur symbole, un « A » vert brillant au centre d'un cercle de la même couleur), elle veut faire davantage de sa vie. Adepte mystique, elle sent qu'elle a beaucoup à offrir à une équipe de runners. Elle suit un totem identifié comme « Mer ». Sa manière de lancer des sorts et d'invoquer des esprits est imprégnée de la tradition chamanique. Bien qu'elle devienne une shadowrunner, Silver continue de rouler avec les Anciens entre deux runs, peu importe les problèmes que cela pourrait lui causer à elle ou à ses potes.

PROGRESSION DU PERSONNAGE

La création d'un personnage n'est que le commencement. Le personnage va faire quelques runs, récupérer un peu de Karma et de nuyens, et chercher à être meilleur dans ce qu'il fait. La progression de personnage explique comment monter un personnage de novice de rue à bonne grosse légende urbaine qui crache le feu. Pour plus d'informations pour les meneurs de jeu sur la manière d'attribuer le Karma, voir **Conseils au meneur de jeu**, p. 334.

La progression par le Karma fonctionne de manière similaire à celle dont le joueur dépense du Karma à la fin de la création de son personnage pour le personnaliser, augmenter ses compétences et attributs, et acheter des choses comme des esprits liés et des sprites inscrits, mais avec une différence fondamentale. Lors de la création de personnage, on part du principe que le personnage a pris le temps nécessaire pour développer ses compétences. Une fois que le jeu de rôle débute, cependant, le personnage va avoir besoin de temps pour s'améliorer. Il ne peut pas, par exemple, simplement passer de 5 à 6 en Armes tranchantes pendant la nuit. Il doit s'entraîner, potentiellement sous la supervision d'un maître, et pratiquer, pratiquer, et pratiquer encore pour améliorer sa compétence. Cette formation et cet entraînement ont normalement lieu entre deux runs.

Le temps nécessaire pour améliorer un attribut ou une compétence est là pour refléter le temps dans le jeu qu'un personnage doit investir dans l'amélioration de ses capacités et se mesure en jours, semaines ou mois. Plus haut est l'indice d'attribut ou de compétence, plus il faudra de temps et de persévérance au personnage pour parvenir au niveau suivant. Certains traits, comme Personnes à charge, allongent

cette durée. Ce temps d'entraînement peut être interrompu en participant à des runs ou à d'autres activités, mais le personnage doit reprendre son entraînement interrompu le plus rapidement possible. Attendre trop longtemps peut entraîner la perte des bénéfices des séances précédentes et obliger à recommencer depuis le début. Le Karma pour les nouveaux attributs et compétences ou leur progression n'a pas à être payé tant que le personnage n'a pas terminé complètement son entraînement. Pour connaître la durée nécessaire par indice d'attribut ou de compétence, consulter la table de **Temps d'apprentissage**. Ce temps peut être réduit avec l'aide d'un instructeur (voir **Utiliser enseignement**, p.143).

Le temps nécessaire pour améliorer les attributs ne peut pas être réduit. Développer ses muscles pour la Constitution ou la Force, ou améliorer ses fonctions cognitives, demande toujours un fort investissement en temps. Entre deux runs, il est impossible pour le personnage d'améliorer des attributs physiques ou mentaux s'il se fait implanter pendant la même période des augmentations améliorant ces mêmes attributs. Cette période de repos est utilisée uniquement à la récupération de la procédure d'implantation et à l'accoutumance à ces nouvelles modifications corporelles. Le personnage devra attendre la période de repos suivante pour commencer à s'entraîner pour une autre amélioration. Un personnage ne peut s'entraîner pour améliorer qu'un attribut mental et physique, ou qu'un attribut et une compétence, lors d'une période de repos donnée.

Les compétences peuvent être enseignées à des fins d'amélioration. Si le personnage est capable de trouver un instructeur pour le former et l'aider à se perfectionner, le temps nécessaire pour améliorer sa compétence est réduit de 25% (arrondi à l'inférieur). Si le personnage décide de se concentrer uniquement sur l'amélioration de ses compétences lors d'une période de repos, il peut choisir d'apprendre ou d'améliorer un nombre de compétences égal au



maximum à la moitié de son indice de Logique (arrondi au supérieur). Les spécialisations de compétences prennent 1 mois de formation / entraînement dédié et ne peuvent être apprises en même temps que quoi que ce soit d'autre. Les groupes de compétences s'améliorent au rythme de [nouvel indice] × 2 semaines. Un personnage en train d'apprendre ou d'améliorer un groupe de compétences ne peut apprendre ni améliorer aucun attribut ou autre compétence en même temps. Améliorer un groupe de compétences est considéré comme chronophage et requérant une grande concentration.

La Chance est un trait unique. Comme il reflète la chance du personnage, il ne nécessite aucun temps particulier pour l'augmenter. La Chance peut être augmentée chaque fois que le personnage a le Karma nécessaire.

TABLES D'ATTRIBUTS ET DE COMPÉTENCES

Le coût d'amélioration d'un attribut est de nouvel indice × 5 points de Karma. Les calculs pour ces

améliorations ont été compilés dans la table **Coût de progression des attributs en Karma**. Pour utiliser la table, il faut d'abord trouver l'indice actuel du personnage dans la colonne *Indice de départ* à gauche, puis suivre la ligne vers la droite jusqu'à être dans la colonne dont le titre correspond au nouvel indice souhaité. Par exemple, pour augmenter un attribut de 4 à 5, il faut trouver 4 dans la colonne *Indice de départ*, puis suivre la ligne jusqu'à trouver la colonne pour 5. Dans ce cas, la valeur trouvée sur cette colonne à cette ligne est 25, ce qui signifie que la progression de l'attribut coûte 25 points de Karma (5 × 5). Pour aller de 4 à 6, il faudrait suivre une colonne plus loin pour voir que le coût est de 55 points de Karma au total pour réaliser cette progression.

Le nombre maximum de points d'indice dont le personnage peut progresser dans un attribut donné en une période de repos lors d'une campagne est de 2. Pour augmenter davantage l'attribut, il faudra attendre la période de repos suivante.

La table **Coût de progression des compétences en Karma** suit le même principe, sauf que les coûts sont de

EXEMPLE

PROGRESSION DU PERSONNAGE

MATHIEU

Après quelques runs, le personnage de Mathieu a gagné 20 points de Karma, et son meneur de jeu lui donne deux semaines de pause. Après avoir regardé sa fiche de personnage et passé en revue ses options, Mathieu décide qu'il voudrait augmenter la Réaction de son personnage, de 2 à 3. Selon la table de progression pour les attributs, cette progression coûte 15 points de Karma, que le personnage de Mathieu a. Il faut normalement 3 semaines pour élever un attribut à l'indice 3, mais Mega Pulse a le trait *Personnes à charge*, qui ajoute 50% à tout temps d'entraînement, donc il faudra 4 semaines et demi. Le personnage de Mathieu ne sera donc pas capable de monter sa Réaction pendant cette période de repos de 2 semaines, mais il aura le temps de le faire lors de la prochaine. Comme Mathieu peut également augmenter une compétence pendant cette même période de repos et qu'il lui reste 5 points de Karma, il décide d'augmenter la compétence *Matériel électronique* de son personnage de 1 à 2. Ce qui lui coûte 4 points de Karma. Le temps de base de formation pour cette compétence est de 2 jours (2 × 1 jour), mais avec le trait *Personnes à charge*, cela monte à 3 jours. Il reste 1 point de Karma, et Mega Pulse ne peut plus progresser en rien pendant cette période de repos.

LAURENT

Le personnage de Laurent a 21 points de Karma à dépenser (20 gagnés dans des runs et 1 point de Karma restant de la création de personnage). La Logique de Hammer étant de 3, Laurent sait qu'il peut améliorer 2 compétences pendant cette période de repos de 2 semaines. Il choisit d'augmenter

sa compétence *Armes de jet* à 3 et sa compétence *Pistolets* à 3. Ces progressions coûtent à Hammer 12 points de Karma. Augmenter une compétence à l'indice 3 prend 3 jours. Hammer peut s'entraîner aux deux compétences en même temps, 3 jours lui suffisent donc à monter les deux. Son Karma est dépensé et il est prêt pour le prochain run.

OPALE

Opale veut augmenter deux des compétences de Silver (le score de Logique de cette dernière lui permet d'augmenter deux compétences à la fois). Elle voudrait augmenter sa compétence *Lancement de sorts* de 5 à 6, ce qui lui coûtera 12 points de Karma (nouvel indice × 2). Heureusement, elle a suffisamment de Karma à sa disposition. Opale sait qu'il faudra 6 semaines à Silver pour augmenter sa compétence à ce niveau, elle décide donc de trouver un instructeur. Silver parle à son marchand de talismans, qui la dirige vers quelqu'un qui voudra bien lui enseigner (pour quelques nuyens, bien entendu). Cela réduit le temps que le personnage a besoin pour cette progression de 25%, le faisant tomber à 4 semaines et demi. Opale dépense également 6 points de Karma à augmenter la compétence *Serrurerie* de Silver, la faisant passer de 2 à 3. Il faut 3 jours au personnage pour compléter cette progression. Pour le reste de la période de repos, Silver continue à travailler avec son instructeur à l'amélioration de sa compétence *Lancement de sorts*. À la prochaine période de repos, Silver pourra faire progresser une autre de ses compétences tout en continuant de travailler sur sa compétence *Lancement de sorts*.





2 points de nouvel indice \times Karma. Pour l'achat d'une nouvelle compétence, trouvez l'indice souhaité dans la table pour avoir le coût cumulé. Par exemple, si le personnage acquiert la compétence Course, jusqu'à l'indice 3, le joueur devra dépenser 12 points de Karma. Pour aller de 7 à 8 dans une compétence, il en coûtera 16 points de Karma (indice 8×2 points de Karma). Pour monter une compétence de plus d'un point d'indice, soustrayez le nombre dans la colonne de l'indice actuel du nombre dans la colonne du nouvel indice recherché. Les compétences de connaissances et de langues fonctionnent de la même manière, mais leur coût en Karma est de nouvel indice $\times 1$. Un personnage peut augmenter l'indice de ses compétences actives, de connaissances ou de langues d'au maximum 3 points d'indice par période de repos. Pour progresser davantage, il doit attendre une autre période de repos.

Les groupes de compétences actives coûtent nouvel indice $\times 5$ points de Karma à augmenter et ne peuvent progresser que d'un point par période de repos.

APPRENTISSAGE DE FORMES COMPLEXES

Pour accéder à de nouvelles formes complexes, un technomancien doit dépenser 4 points de Karma. Les détails sur l'apprentissage de formes complexes se trouvent dans la section **Bibliothèque de résonance** (p. 254).

APPRENTISSAGE DE MAGIE

Les magiciens spécialisés, les magiciens et les adeptes mystiques peuvent acquérir de nouveaux sorts, rituels ou préparations (voir **Magie**, p. 278) : le coût est de 5 points de Karma pour chaque. Pour plus de détails sur l'apprentissage de la magie, voir p. 301.

TRAITS

Il y a deux manières pour un personnage de prendre de nouveaux traits. La première, se le faire attribuer par le meneur de jeu en tant que résultat d'événements ou d'actions au cours d'une campagne. Les Avantages peuvent être attribués en récompense d'une bonne interprétation du personnage, alors que les Défauts peuvent être attribués si quelque chose de traumatisant ou de significatif arrive ou que le personnage fait quelque chose dont le Défaut est une conséquence raisonnable (ce qui est « raisonnable » étant défini par le meneur de jeu). Un joueur peut également acquérir des Avantages pour son personnage n'importe quand durant le jeu. Le coût d'acquisition d'un Avantage en jeu est le coût en Karma indiqué dans la description du trait $\times 2$. De même, si un personnage souhaite se débarrasser d'un Défaut, a rempli les critères pour ce faire, et que le meneur de jeu a donné son accord au joueur, ce dernier peut alors dépenser un nombre de points de Karma égal au coût en Karma indiqué dans la description du trait $\times 2$ et ainsi retirer le Défaut de la fiche du personnage.

COÛT DE PROGRESSION DES ATTRIBUTS EN KARMA

INDICE DE DÉPART	INDICE SOUHAITÉ									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11*
1	10	25	45	70	100	135	—	—	—	—
2	—	15	35	60	90	125	165	—	—	—
3	—	—	20	45	75	110	150	195	—	—
4	—	—	—	25	55	90	130	175	225	—
5	—	—	—	—	30	65	105	150	200	(255)
6	—	—	—	—	—	35	75	120	170	(225)
7	—	—	—	—	—	—	40	85	135	(190)
8	—	—	—	—	—	—	—	45	95	(150)
9	—	—	—	—	—	—	—	—	50	(105)
10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	(55)

* indice accessible uniquement avec le trait adéquat

COÛT DE PROGRESSION DES COMPÉTENCES EN KARMA

COMPÉTENCE	INDICE SOUHAITÉ												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13*
Compétence active	2	6	12	20	30	42	56	72	90	110	132	156	182
Groupe de compétences	5	15	30	50	75	105	140	180	225	275	330	390	455
Compétences de connaissances	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91
Compétences de langues	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

* indice accessible uniquement avec le trait adéquat

PROGRESSION DU PERSONNAGE

AMÉLIORATION	COÛT EN KARMA
Nouvelle spécialisation (pour compétence active, de connaissances ou de langues)	7
Nouvelle compétence de connaissances ou de langues	1
Nouvel Avantage	Coût en Karma × 2
Retirer un Défaut	Bonus en Karma × 2
Nouvelle forme complexe	4
Nouveau grade d'initiation	10 + (grade × 3)
Nouveau sort	5

TEMPS D'APPRENTISSAGE

AMÉLIORATION	TEMPS
Améliorer un attribut (mental, physique, Magie, Résonance)	Nouvel indice × 1 semaine
Améliorer la Chance	Aucun temps requis
Améliorer une compétence	
Indice 1-4	Nouvel indice × 1 jour
Indice 5-8	Nouvel indice × 1 semaine
Indice 9-13	Nouvel indice × 2 semaines
Améliorer un groupe de compétences	Nouvel indice × 2 semaines
Nouvelle spécialisation	1 mois



SHADOWRUN

PERSONNAGE Mega Pulse (technomancien)
 JOUEUR Mathieu
 NOTES _____


DONNÉES PERSONNELLES

NOM / PSEUDO	<u>Andrew Mason / MegaPulse</u>	Métatype / Ethnie	<u>humain</u>
Âge	Sexe <u>Masculin</u>	Taille	Poids
Réputation <u>0</u>	Rumeur <u>0</u>	Renommée <u>0</u>	Karma / total <u>0</u>
Divers			

ID / STYLES DE VIE / ARGENT

Style de vie principal	<u>bas (planque, 3 mois), moyen (12 mois)</u>
Nuyens	<u>4 085</u>
Créditudes	
Fausses ID, styles de vie, fonds et permis associés	
<u>10 faux SIN indice 4 (avec faux permis de conduire et de port d'arme indice 4)</u>	

ATTRIBUTS

Constitution	<u>3</u>	Essence	<u>6</u>
Agilité	<u>2</u>	Magie / Résonance	<u>6</u>
Réaction	<u>2</u>	Init. physique	<u>6 + 1d6</u>
Force	<u>3</u>	Init. matricielle	<u>10 + 3D6 (C) + 4D6 (H)</u>
Volonté	<u>3</u>	Init. astrale	
Logique	<u>4</u>	Sang-froid	<u>6</u>
Intuition	<u>4</u>	Jauger les intentions	<u>7</u>
Charisme	<u>3</u>	Mémoire	<u>7</u>
Chance	<u>3</u>	Soulever / Transporter	<u>45 / 30</u>
Points de Chance		Déplacement	<u>4 / 8</u>
Limite physique	<u>4</u>	Limite mentale	<u>5</u>
		Limite sociale	<u>5</u>

TRAITS

Nom	Notes	Type
Addiction (Modérée, BTL)	+9 pts Karma	A ⊕
Personnes à charge (petite amie chez soi)	+6 pts Karma	A ⊕
Préjugés (esclaves corporatistes)	+5 pts Karma	A ⊕
Espirt analytique	-5 pts Karma	⊙ D
Renfort naturel	-10 pts Karma	⊙ D
Résistance aux toxines	-4 pts Karma	⊙ D
		A / D
		A / D
		A / D
		A / D
		A / D
		A / D

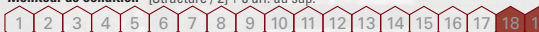
COMPÉTENCES

Nom	Attribut	Indice	Type	Nom	Attribut	Indice	Type
Armes automatiques	AGI	2	A	Anglais	M	L	
Compilation	RES	4	A	Japonais	I	L	
Corporations	INT	2	C				
Cybercombat	LOG	2	A				
Deckers locaux	INT	2	C				
Falsification	LOG	2	A				
Guerre électronique	LOG	1	A				
Hacking	LOG	5	A				
Informatique	LOG	3	A				
Inscription	RES	4	A				
Intermédiaires	INT	1	C				
Logiciels	LOG	2	A				
Matériel électronique	LOG	1	A				
Mesures de sécurité							
matricielle	INT	2	C				
M. Jonhson	INT	1	C				
Néo-anarchistes	INT	1	C				
Perception	INT	2	A				
Pistolets	AGI	2	A				
Règlement de l'Armée							
des UCAS	LOG	3	C				
Systèmes d'exploitation	INT	2	C				
Technomanciens							
locaux	INT	2	C				
Trafiquants de BTL	INT	2	C				

CONTACTS

Nom	Loyauté	Influence	Faveur
Lieutenant néo-anarchiste	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>-</u>
Intermédiaire	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>-</u>

VÉHICULE

Nom	<u>Ares Roadmaster</u>
Maniabilité	<u>3 / 3</u>
Vitesse	<u>3</u>
Accélération	<u>1</u>
Structure	<u>18</u>
Blindage	<u>18</u>
Autopilote	<u>3</u>
Senseurs	<u>3</u>
Notes	
Moniteur de condition [Structure / 2] + 8 arr. au sup.	
	

MONITEUR DE CONDITION

Moniteur physique
 [Constitution / 2] + 8 arr. au sup.

Moniteur étourdissant
 [Volonté / 2] + 8 arr. au sup.







ADEPTE FLINGUEUR

Tout a débuté quand l'adepte était enfant et qu'il a abattu un rat du diable sur la corniche d'un toit à 300 mètres avec un fusil à air comprimé. Un fusil en mauvais état qu'il avait trouvé dans une benne à ordures. Les gens autour de lui répétaient si souvent cette histoire qu'il comprit que c'était quelque chose de spécial ; il s'appliqua donc à aiguiser ses compétences, devenant chaque jour plus mortel. Les gens se mirent à lui offrir beaucoup d'argent pour utiliser ses compétences, et il aurait pu laisser une longue file de cadavres derrière lui. Cependant, il décida que des pouvoirs comme les siens devaient être utilisés avec précaution, et développa donc un code pour poser des limites au déchaînement de ses aptitudes. Quand il les libère, par contre, assurez-vous d'être soit de son côté, soit très très loin. Si vous êtes sa cible, ses balles vous trouveront.

MÉTATYPE : ELFE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE	MAG
3	6	3(5)	2	2	2	3	3	6	5	6

Moniteur de condition (P/E) : 10 / 9

Armure : 14

Limites : Physique 4, Mentale 3, Sociale 5

Initiative physique : 6 (8) + 106 (3D6)

Compétences actives : Armes à feu (GC) 5, Armes tranchantes 4, Course 4, Discrétion (Milieu urbain) 4 (+2), Escroquerie 3, Gymnastique 5, Natation 2, Perception 4, Pistage 3, Premiers soins 3, Véhicules terrestres 3

Compétences de connaissances : Céramiques égyptiennes 2, Fabricants d'armes 4

Langues : Anglais 5, Lakota M, Sperethiel 4

Traits : Addiction (Légère, aux BTL), Athlète né, Code d'honneur (Credo de l'assassin), Tripes

Pouvoirs : Armure mystique (2 ; 1 PP), Augmentation d'attribut (Agilité, 4 ; 1 PP), Précision améliorée (Armes automatiques ; 0,25 PP), Précision améliorée (Pistolets ; 0,25 PP), Réflexes améliorés (2 ; 2,5 PP), Résistance aux sorts (1 ; 0,5 PP), Sens du combat (1 ; 0,5 PP)

Équipement : commlink Renraku Sensei [Indice d'appareil 3], commlink Renraku Sensei [Indice d'appareil 3, avec module sim modifié pour hotsim et trodes], contrat DocWagon (Platine, 1 an), faux SIN [2, indice 4, chacun avec faux permis (port d'armes) indice 4], gants adhésifs, lentilles de contact [Capacité 3, avec amplification visuelle 2 et smartlink], médikit [Indice 4, avec 2 recharges], oreillettes [Capacité 3, avec amplification auditive 1 et reconnaissance spatiale], passe maglock (indice 3), style de vie Bas (1 mois), trauma patch (2), veste pare-balles [Armure 12, protection chimique 3, protection électrique 4, protection ignifuge 3]

Véhicules : Hyundai Shin-Hyung [Voiture, Maniabilité 5 / 4, Vitesse 6, Accélération 3, Structure 10, Armure 6, Autopilote 1, Senseurs 2, Places 4]

Armes :

Ares Alpha [Fusil d'assaut, Précision 5(7), VD 11P, PA -6, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c), avec atténuateur sonore intégré, 5 chargeurs de recharge (210 balles normales et 210 balles explosives, lance-grenades)]

Lance-grenades de l'Ares Alpha [Lance-grenades, Précision 4(6), VD 18P(f), PA +5, CC, CR —, 6 (c), fragmentation, (5 mini-grenades)]

Ares Predator V (2) [Pistolet lourd, Précision 5(7), VD 8P, PA -1, SA, CR —, 15 (c), avec smartgun, 4 chargeurs de recharge (110 balles normales, 110 balles Stick-n-Shock)]

Couteau [Arme tranchante, Allonge —, Précision 5, VD 6P, PA -1]

Ingram Smartgun X [Mitraillette, Précision 4(6), VD 8P, PA —, TR/TA, CR 2, 32 (c), avec atténuateur de son intégré, smartgun, système pneumatique 2, 5 chargeurs de recharge (150 balles normales et 150 balles explosives)]

PJSS Model 55 [Shotgun, Précision 6, VD 11P, PA -1, CC, CR (1), 2(b), avec rembourrage antichoc intégré, 50 balles normales et 50 balles explosives]

Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, Précision 5, VD 9P, PA -2, CC, CR —, 6 (b), avec holster rapide, 2 chargeurs rapides de recharge (60 balles normales)]

Steyr TMP [Pistolet mitrailleur, Précision 5, VD 7P, PA —, SA/TR/TA, CR —, 30 (c), avec visée laser, 8 chargeurs de recharge (90 balles normales, 90 balles explosives et 90 balles Stick-n-Shock)]

Contacts : Trafiquant d'armes au marché noir (Influence 3 / Loyauté 3) ; Employé de stand de tir (Influence 3 / Loyauté 2)

Notes : vision nocturne naturelle

Nuyens : 1 895 + (3D6 × 60) ¥

Priorités : Métatype A, Attributs E, Magie / Résonance D (adepte), Compétences B, Ressources C

Karma restant : 0

ADEPTE MARTIAL

L'adepte de mêlée est une tornade implacable de coups de pieds et de poings, mais également une wuxia moderne, une guerrière errante qui se dresse en protectrice de ceux qui ne peuvent pas se défendre. Du point de vue du wuxia, le devoir du fort est de protéger le faible, et non de le dominer. L'adepte de mêlée met ses poings et sa force au service des autres, combattant ceux qui oppriment les petites gens. Dans le monde moderne, cela l'oppose le plus souvent aux mégacorporations, mais les fonctionnaires du gouvernement corrompus, les syndicats du crime et les esprits pervers sont tous susceptibles de provoquer sa fureur, et sa colère est une force de la nature.

MÉTATYPE : HUMAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE	MAG
5	5	5 (6)	5	3	3	3	3	6	4	5

Moniteur de condition (P/E) : 11 / 10

Armure : 9

Limites : Physique 7, Mentale 4, Sociale 5

Initiative physique : 8 (9) + 1D6 (2D6)

Compétences actives : Armes contondantes 4, Armes de jet 3, Armes de trait 4, Armes tranchantes 4, Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 6 [9], Discrétion 4, Escroquerie 1, Informatique 1, Intimidation 3, Négociation 1, Perception 3, Plein air (GC) 1, Serrurerie 2

Compétences de connaissances : Kung-fu 4, Parkour à Seattle 4, Squats de Seattle 2, Triades 2

Langues : Anglais M, Mandarin M

Traits : Athlète né, Bilingue, Code d'honneur (n'utiliser la force létale que contre ceux qui l'utilisent d'abord, protéger les faibles, vaincre la corruption), Contorsionniste, Endurance à la douleur (1)

Pouvoirs : Compétence améliorée (Combat à mains nues) (3 ; 1,5 PP), Coup critique (Armes contondantes ; 0,5 PP), Coup critique (Combat à mains nues ; 0,5 PP), Mains mortelles (0,5 PP), Poids plume (1 ; 0,25 PP), Réflexes améliorés (1 ; 1,5 PP), Sens amélioré (vision nocturne ; 0,25 PP)

Équipement : combinaison Urban Explorer [Armure 9], commlink Meta Link [Indice d'appareil 1], faux SIN [indice 1], kit de Serrurerie, lampe-torche, lunettes [indice 1, interface visuelle], matériel d'escalade, respirateur [indice 1], style de vie Squatter (2 mois)

Armes :

Arc (indice 5) [Arme de trait, Précision 6, VD 7P, PA -2, 10 flèches (indice 5)]
 Bâton [Arme contondante, Allonge 1, Précision 4, VD 8P, PA —]
 Couteau (2) [Arme tranchante, Allonge —, Précision 5, VD 6P, PA -1]
 Couteau de lancer (2) [Arme de jet, Précision 7, VD 6P, PA -1]
 Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge —, Précision 5, VD 7P, PA -1]
 Matraque télescopique [Arme contondante, Allonge 1, Précision 5, VD 7P, PA —]

Contacts : Reporter engagé (Influence 2 / Loyauté 3) ; Gosse des rues (Influence 1 / Loyauté 3) ; Membre d'une triade (Influence 3 / Loyauté 2)

Nuyens : 2D6 × 40 ¥

Priorités : Métatype D, Attributs A, Magie / Résonance C (adepte), Compétences B, Ressources E

Karma restant : 0





CHAMAN URBAIN

Éveillé à sa magie tard dans sa vie, le chaman urbain s'appuie davantage sur les esprits de la terre que sur la médecine qu'Ours lui a enseignée, bien conscient que son propre pouvoir magique est bien peu de choses en regard de celui du monde des esprits. Il soigne depuis longtemps les gens de sa communauté, mais il a décidé que le temps était venu de partager ses connaissances. La conurb' est rongée de nombreux cancers et, avec la force d'Ours, il fera de son mieux pour l'en guérir.

MÉTATYPE : ELFE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE	MAG
4	4	4	5	4	4	4	6	6	1	3

Moniteur de condition (P/E) : 10 / 10

Armure : 9

Limites : Physique 6, Mentale 6, Sociale 8

Initiative physique : 8 + 1D6

Initiative astrale : 8 + 3D6

Compétences actives : Alchimie 4, Animaux 2, Armes de jet 1, Armes tranchantes 3, Athlétisme (GC) 1, Bannissement 2, Combat à mains nues 1, Invocation 6, Déguisement 1, Discrétion 1, Étiquette 2, Intimidation 2, Médecine 4, Navigation 2, Observation astrale 3, Perception 1, Performance 2, Premiers soins 4, Sorcellerie (GC) 4, Survie 1

Compétences de connaissances : Conseil salish-sidhe 3, Politique 2, Tarislar 3, Tír Tairngire 2, Vie de la ville 4

Langues : Anglais M, Sperethiel M, Salish 2

Traits : Affinité avec les esprits (esprits des Bêtes), Préjugés (Modérés, envers les magiciens hermétiques), Bilingue, Esprit mentor (Ours), Gremlins (2), Mal du simsens

Sorts : Antidote, Éclair mana, Guérison des maladies, Soins, Spectacle

Équipement : biomoniteur, commlink Renraku Sensei [Indice d'appareil 3], faux SIN [indice 3, avec faux permis (pratiquant de la magie, médecine, tous indice 3)], focus de sorts (Santé, Puissance 2), kit d'Alchimie, lampe-torche, manteau renforcé [Armure 9], médikit (indice 4, 1 recharge), respirateur (indice 1), style de vie Squatteur (2 mois)

Armes :

Couteau de combat [Arme tranchante, Allonge —, Précision 6, VD 7P, PA -3]

Couteau de lancer [Arme de jet, Précision 6, VD 7P, PA -1]

Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge —, Précision 5, VD 7P, PA -1]

Contacts : Ganger (Influence 2 / Loyauté 3) ; Marchand de talisman (Influence 2 / Loyauté 3) ; Membre de Tanamous (Influence 1 / Loyauté 1) ; Politicien de Tarislar (Influence 3 / Loyauté 3) ; Bureaucrate tribal (Influence 2 / Loyauté 2)

Notes : vision nocturne naturelle

Nuyens : 2D6 × 40 ¥

Priorités : Métatype D, Attributs A, Magie / Résonance C (magicien), Compétences B, Ressources E

Karma restant : 0

CHASSEUR DE PRIMES

Il chasse les hommes comme les bêtes : les évadés sous caution, les rats du diable, les fugueuses, les wyvernes... tout ce que vous le payez pour le retrouver, il le traquera et le ramènera vivant, mort ou en trophée. À vrai dire, ce n'est pas tant l'argent qui importe que le défi de se mesurer à un homme ou une bête, de faire face à tout ce que la vie lui envoie et en revenir vainqueur. Dans les plaines, le désert, ou la jungle de béton, il est le prédateur alpha. Et vous ? Juste une proie. Courez si vous voulez, mais quand il chasse, il sait comment ça se terminera.

MÉTATYPE : TROLL

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
7(8)	3	3	8	3	3	3	2	6	1

Moniteur de condition (P/E) : 12 / 10

Armure : 9

Limites : Physique 9, Mentale 4, Sociale 5

Initiative physique : 6 + 1D6

Compétences actives : Animaux 2, Armes contondantes 3, Armes de jet 1, Armes de traits 4, Armes tranchantes 3, Armurerie 1, Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 5, Discrétion 3, Escamotage 1, Escroquerie 2, Fusils 4, Guerre électronique 1, Influence (GC) 2, Informatique 1, Intimidation 5, Mécanique automobile 1, Perception 3, Pistolets 4, Plein air (GC) 4, Premiers soins 3, Serrurerie 3, Véhicules terrestres 2

Compétences de connaissances : Loi tribale salish-shidhe 3, Parazoologie 2, Procédures de police 4

Langues : Anglais M, Espagnol 3, Sioux (Crow) M

Traits : Allergie (Mineure, au soja), Athlète né, Bilingue, SINner (national, salish-shidhe, tribu des Orks des Cascades), Tripes

Équipement : batterie de senseurs (indice 3), commlink Renraku Sensei [Indice d'appareil 3], corde (standard, 100 mètres), jumelles (optiques), kit d'Armurerie, kit de Mécanique automobile, kit de Serrurerie, kit de Survie, lampe torche, manteau renforcé [Armure 9, avec vrilles électriques], marqueurs RFID (10 de sécurité, 10 furtifs), matériel d'escalade, médikit (indice 6, avec une recharge), menottes (1 jeu de menottes de contention, 2 en métal, 20 en plastique), respirateur (indice 6), scanner biométrique, style de vie Bas (2 mois)

Véhicules : Toyota Gopher [SUV, Maniabilité 5 / 5, Vitesse 4, Accélération 2, Structure 14, Armure 10, Autopilote 1, Senseurs 2, Places 3]

Armes :

Arc (indice 6) [Arme de trait, Précision 6, VD 8P, PA -2, avec 20 flèches (indice 6)]

Colt America L36 [Pistolet léger, Précision 7, VD 7P, PA —, SA, CR —, 11 (c), avec holster dissimulé, 2 chargeurs de rechange, 110 balles normales]

Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge —, Précision 5, VD 10P, PA -1]

Couteau de lancer (3) [Arme de jet, Précision physique, VD 9P, PA -1]

Defiance T-250 [Shotgun, Précision 4(6), VD 10P, PA -5, CC/SA, CR —, 5 (m), avec 50 balles normales, 20 balles Stick-n-Shock]

Électromatraque [Arme contondante, Allonge 1, Précision 4, VD 9E(e), PA -5, 10 charges]

Grenades fumigènes (2) [Non-aérodynamique, VD —, PA —, zone de 10 m de rayon]

Grenades chimiques (2) [Non-aérodynamique, VD selon gaz lacrymogène, PA —, zone de 10 m de rayon]

Grenades flashbang (2) [Non-aérodynamique, VD 10E, PA -4, zone de 10 m de rayon]

Matraque télescopique [Arme contondante, Précision 5, Allonge 1, VD 10P, PA —]

Remington 950 [Fusil de précision, Précision 7, VD 12P, PA -4, CC, CR —, 5 (m), avec 50 balles normales]

Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, Précision 5, VD 9P, PA -2, CC, CR —, 6 (b), avec 2 chargeurs rapides et 60 balles normales]

Yamaha Pulsar [Taser, Précision 5, VD 7E(e), PA -5, SA, CR —, 4 (m), avec 10 dards]

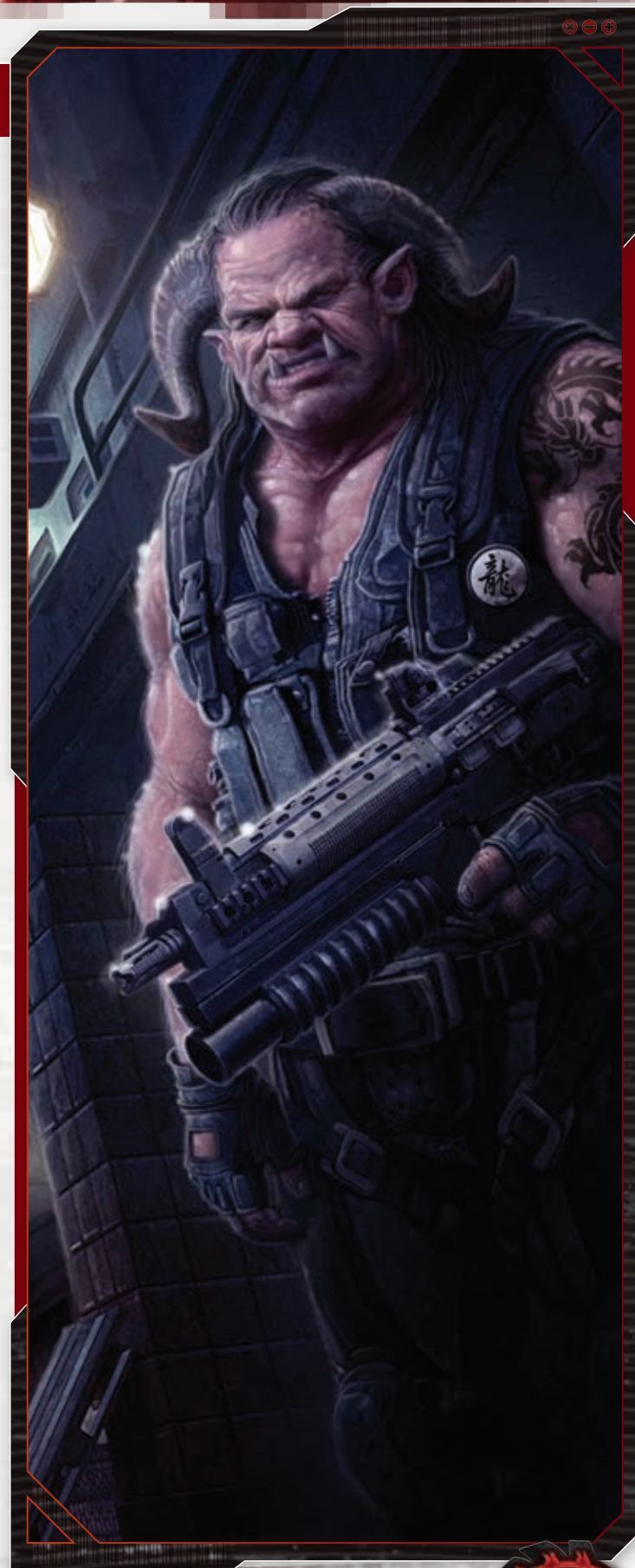
Contacts : Officiel de probation (Influence 2 / Loyauté 2) ; Représentant tribal (Influence 2 / Loyauté 2)

Notes : vision thermographique naturelle, Allonge +1, +1 armure dermique, +100 % au coût de style de vie

Nuyens : 5 000 + (3D6 × 60) ¥

Priorités : Métatype B, Attributs C, Magie / Résonance E, Compétences A, Ressources D

Karma restant : 4





CONTREBANDIER

Le contrebandier a ses entrées dans la conurbation, littéralement. Il peut aller là où d'autres ne peuvent, pas parce qu'il y est le bienvenu, mais parce qu'il ose. Maître du terrain, de la mer et des airs, le contrebandier est un chauffeur sans pareil. Bien qu'il préfère un travail tranquille, quand les gros flingues sont dégainés il peut rivaliser avec les plus gros de la rue, et représente le genre de menace qui ne peut venir que de la zone floue de la frontière entre l'homme et la machine.

MÉTATYPE : TROLL

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
5	2(4)	5	5	3	2	5	4	4,9	1

Moniteur de condition (P/E) : 11 / 10

Armure : 13

Limites : Physique 7, Mentale 4, Sociale 6

Initiative physique : 10 + 1D6

Compétences actives : Appareils volants 5, Armes de véhicule 5, Étiquette 2, Guerre électronique 2, Ingénierie (GC) 2, Négociation 3, Orientation 1, Pistolets 3, Véhicules aquatiques 2, Véhicules terrestres 6

Compétences de connaissances : Cours d'eau navigables de Seattle 3, Films de SF 2, Itinéraires de contrebande 4, Ruelles 3

Langues : Anglais M, Salish 2

Traits : Allergie (Modérée, soleil), Fou du volant, Renfort naturel

Augmentations : câblage de contrôle de véhicules (indice 2), compartiment de contrebande, datajack, smartlink, tonification musculaire 2

Équipement : commlink Transys Avalon [Indice d'appareil 6], contrat DocWagon Platine (1 an), lunettes de soleil [indice 4, avec amplification visuelle 2, antiflash, vision nocturne], médikit (indice 6), style de vie Moyen avec garages pour 3 voitures (espace de travail spécialisé, 3 mois), veste pare-balles [Armure 12]

Véhicules :

Harley-Davidson Scorpion [Moto, Maniabilité 4/3, Vitesse 4, Accélération 2, Structure 8, Blindage 9, Autopilote 1, Senseurs 2, Places 1, module d'interface pour rigging, 2 montures d'arme standards (Ares Alpha, Enfield AS-7)]

Ares Alpha [Fusil d'assaut, Précision 5(7), VD 11P, PA -6, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c), avec 100 balles APDS, lance-grenades]

Lance-grenades de l'Ares Alpha [Lance-grenades, Précision 4(6), VD 18P(f), PA +5, CC, CR —, 6 (c), fragmentation, (30 mini-grenades)]

Enfield AS-7 [Shotgun, Précision 4(6), VD 14P, PA -2, SA / TR, CR —, 10 (c) ou 24 (t), avec smartgun et 100 balles explosives]

Northrup Wasp [Hélicoptère, Maniabilité 5, Vitesse 5, Accélération 3, Structure 10, Blindage 8, Autopilote 3, Senseurs 3, Places 1, module d'interface pour rigging, monture d'arme lourde (Stoner-Ares M202)]

Stoner-Ares M202 [Mitralleuse moyenne, Précision 5(7), VD 11P, PA -4, TA, CR —, 50 (c) ou 100 (bande), avec smartgun et 100 balles explosives]

GMC Bulldog [Fourgon, Maniabilité 3, Vitesse 3, Accélération 1, Structure 16, Blindage 12, Autopilote 1, Senseurs 2, Places 6, module d'interface pour rigging]

Yongkan Gala Trinity [Bateau, Maniabilité 5, Vitesse 6, Accélération 3, Structure 10, Blindage 6, Autopilote 1, Senseurs 1, Places 3, module d'interface pour rigging]

Armes :

Ares Light Fire 75 [Pistolet léger, Précision 6(8), VD 6P, PA —, SA, CR —, 16 (c), avec 2 chargeurs de recharge (50 balles normales)]

Ares Predator V [Pistolet lourd, Précision 5(7), VD 8P, PA -1, SA, CR —, 15 (c), avec 2 chargeurs de recharge (50 balles normales)]

Streetline Special [Petit calibre, Précision 4, VD 6P, PA —, SA, CR —, 6 (b), avec holster dissimulable et 30 balles normales]

Defiance EX Shocker [Taser, Précision 4, VD 9E(e), PA -5, CC, CR —, 4 (m), avec 50 dards]

Contacts : Mécanicien (Influence 3 / Loyauté 4) ; Capitaine des garde-côtes (Influence 2 / Loyauté 3) ; Intermédiaire (Influence 1 / Loyauté 1)

Notes : vision thermographique naturelle, Allonge +1, +1 armure dermique, +100% au coût de style de vie

Nuyens : 785 + (4D6 × 100) ¥

Priorités : Métatype B, Attributs D, Magie / Résonance E, Compétences C, Ressources A

Karma restant : 3

DECKER

La decker évolue dans le monde numérique, telle une Boudica du Sixième Monde qui frappe dur et disparaît avant que les G-men débarquent. Poète du code parmi les programmeurs, elle se déplace à la vitesse de la pensée dans la Matrice, prenant le contrôle des appareils qui se dressent entre son équipe et son objectif. Quand le plomb commence à voler, elle détruit les armes et l'équipement de ses ennemis, les laissant sans défense. Dans le domaine physique, elle est la magicienne de la conception, de la fabrication et du piratage de solutions aux problèmes techniques de l'équipe et du réglage à la perfection de son matériel.

MÉTATYPE : NAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
3	3	2	3	5	5(7)	4	2	5	2

Moniteur de condition (P/E) : 10 / 11

Armure : 9

Limites : Physique 4, Mentale 7, Sociale 5

Initiative physique : 6 + 1D6

Initiative matricielle (RA) : 6 + 1D6

Initiative matricielle (RV, coldsim) : Traitement de données + 4 + 3D6

Initiative matricielle (RV, hotstim) : Traitement de données + 4 + 4D6

Compétences actives : Armes automatiques 3, Cybercombat 6, Discrétion (Urbaine) 1 (+2), Électronique (GC) 5, Étiquette 2, Falsification 2, Guerre électronique 6, Hacking (Appareils) 7 (+2), Perception 2, Premiers soins 2, Serrurerie 3

Compétences de connaissances : Cannibalisme de matériel électronique 5, Polars 3, Sécurité matricielle (Grille Emerald City) 4 (+2)

Langues : Anglais M, Japonais 3, Salish 3

Traits : Allergie (Modérée, au soleil), Aptitude (Hacking), Bon codeur (passer en force), Code d'honneur (loyauté envers les métahumains), Esprit analytique

Augmentations : amplificateur cérébral (indice 2), cyberdeck crânien [Renraku Tsurugi ; Indice d'appareil 3, collection d'attributs 6 5 5 3, programmes 3], datajack, régulateur de sommeil, skilljack (indice 2), yeux cybernétiques [indice 2, avec antilflash, smartlink, vision nocturne et thermographique]

Équipement : biomoniteur, commlink Renraku Sensei [Indice d'appareil 3, avec module sim], contrat DocWagon (basique, 1 an), créditubes (5 argent, 1 or, 20 standard), faux SIN [3, indice 4, chacun avec de faux permis (port d'arme dissimulé, possession d'arme à feu, possession d'augmentations, tous d'indice 4), kit de Matériel électronique, kit de Serrurerie, logiciels de connaissances (Procédures de sécurité corporatistes 2, Schémas de véhicules 2), logiciel linguistique (Sperethiel 2), médikit [indice 6], programmes (Armure, Cryptage, Édition, Filtre de biofeedback, Gommage de bruit, Marteau, Toolbox), stimpachts (2 indice 3, 1 indice 6), style de vie Moyen (2 mois), veste pare-balles [Amure 12]

Armes : Ceska Black Scorpion [Pistolet mitrailleur, Précision 5 (7), VD 6P, PA —, SA/TR, CR —, 35 (c), 3 chargeurs de rechange, smartgun interne, 120 balles normales]

Contacts : Chef d'un wizgang (Influence 2 / Loyauté 1) ; Garde de sécurité corporatiste (Influence 1 / Loyauté 2)

Notes : +2 dés pour résister aux agents pathogènes et aux toxines, +20% au coût de style de vie

Nuyens : 646 + (4D6 × 100) ¥

Priorités : Métatype C, Attributs D, Magie / Résonance E, Compétences B, Ressources A

Karma restant : 0





DÉTECTIVE DE L'OCCULTE

C'est la privée qu'on veut avoir avec soi quand la merde qui chie dans le ventilateur a une aura magique. Elle se déplace telle un ange glissant sur de la soie, elle est la seule femme du bar à laquelle vous avez envie de parler. Elle est douce comme un Manhattan : compliquée sous la surface tranquille, aigre-douce avec une âme ancienne et formidable. Elle a ses sources conventionnelles (un patron de bar, un détective, ce genre-là) mais elle collecte aussi ses informations auprès d'esprits errants et d'auras miroitantes. Le fort dira de sa vie que c'est une aventure, le faible en parlera comme d'une suite de problèmes. Elle en dit ce qu'elle en fait.

MÉTATYPE : HUMAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE	MAG
3	3	4	3	5	3	6	5	6	3	4

Moniteur de condition (P/E) : 10 / 11

Armure : 9

Limites : Physique 5, Mentale 6, Sociale 7

Initiative physique : 10 + 1D6

Initiative astrale : 12 + 3D6

Compétences actives : Alchimie 5, Arcanes 4, Armes contondantes 2, Bannissement 4, Contresort 4, Imposture (Humains) 1 (+2), Influence (GC) 2, Invocation 5, Lien d'esprits 3, Observation astrale 3, Perception 4

Compétences de connaissances : Communauté magique (Seattle) 4 (+2), Procédures de police 3, Rades de la conurb 3, Thaumaturgie légale 3,

Langues : Anglais M, Espagnol M, Sperthiel 4

Traits : Addiction (Légère, à l'alcool), Bilingue, Esprit mentor (Serpent), Malchance, SIN national (nationalité aztlane)

Préparations alchimiques : Analyse de véracité, Armure, Barrière physique, Clairvoyance, Détection d'individu, Furtivité, Lance-flammes, Soins

Équipement : commlink Sony Emperor [Indice d'appareil 2], faux SIN [indice 4, avec fausse licence de détective (indice 4)], focus d'Alchimie (Puissance 4), focus de Contresort (Puissance 4), manteau renforcé [Armure 9], matériaux pour loge magique (Puissance 5), style de vie Moyen (1 mois)

Véhicules : Chrysler-Nissan Jackrabbit [Voiture, Maniabilité 4 / 3, Vitesse 3, Accélération 2, Structure 8, Armure 4, Autopilote 1, Senseurs 2]

Armes :

Bâton [Arme contondante, Allonge 2, Précision 6, VD 6P, PA —]

Électromatrasque [Arme contondante, Allonge 1, Précision 4, VD 9E(e), PA -5, 10 charges]

Contacts : Inspecteur de police (Influence 3 / Loyauté 4) ; Marchand de talismans (Influence 3 / Loyauté 2) ; Propriétaire de bar (Influence 1 / Loyauté 2)

Nuyens : 4 500 + (4D6 × 100) ¥

Priorités : Métatype E, Attributs A, Magie / Résonance B (magicien), Compétences C, Ressources D

Karma restant : 1

FACE

Une fois, quand il était un gosse vivant dans un appartement délabré, la personne qui faisait figure d'autorité pour le Face, qui qu'elle ait pu être, lui a dit d'utiliser ses mots au lieu de ses poings. Contrairement à presque tous les autres gamins, le Face a pris ce conseil très à cœur. Qu'il rince Johnson de quelques nuyens supplémentaires, qu'il convainque un garde de sécurité ork de le laisser passer, ou qu'il persuade un cadre moyen de quitter son boulot pour l'herbe plus verte d'une autre corpo, le Face sait comment utiliser les mots et il est charmeur et persuasif avant tout. Il sait également, toutefois, que les mots échouent parfois, alors pour faire bonne mesure il porte quelques armes bien cachées. Il n'est peut-être pas aussi bon tireur avec elles qu'avec ses paroles, mais il n'en est pas moins suffisamment dangereux.

MÉTATYPE : ELFE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
3	4	3	2	4	4	4	7	6	4

Moniteur de condition (P/E) : 10 / 10

Armure : 8

Limites : Physique 4, Mentale 6, Sociale 8

Initiative physique : 7 + 1D6

Compétences actives : Armes contondantes 4, Armes tranchantes 2, Combat à mains nues 2, Comédie (GC) 4, Électronique (GC) 4, Étiquette 5, Falsification 4, Furtivité (GC) 2, Guerre électronique 4, Intimidation 4, Leadership 4, Négociation 5, Perception 4, Pistolets 4, Premiers soins 1, Serrurerie 4, Véhicules terrestres 1

Compétences de connaissances : Commerce 4, Haute couture 4, Sports 4

Langues : Anglais M, Cantonais M, Japonais 4

Traits : Addiction (Légère, à l'alcool), Bilingue, Première impression

Équipement : brouilleur (zone, indice 4), commlink Hermes Ikon [Indice d'appareil 5], copieur de cartes (indice 6), costume (d'une valeur de 1 000 ¥), costume Actioneer [Armure 8], démarqueur, dérivateur de données, faux SIN [indice 4, avec faux permis (port d'arme, port d'arme dissimulée, tous indice 4)], générateur de bruit blanc (indice 6), kit d'Électronique, kit de Crochetage, lampe torche, lunettes [indice 1, avec interface visuelle], 20 marqueurs furtifs, médikit (indice 3), micro-caméra [indice 1, avec vision nocturne], 2 micro-transmetteurs, respirateur (indice 1), oreillettes [indice 1, avec filtre sonore sélectif 1], scanner de fréquences, t-shirt électrochromique, séquenceur (indice 4), shopsoft (vêtement), style de vie Moyen (1 mois)

Véhicules : Ford Americar [Voiture, Maniabilité 4 / 3, Vitesse 3, Accélération 2, Structure 11, Armure 6, Autopilote 1, Senseurs 2, Places 4]

Armes :

Browning Ultra Power [Pistolet lourd, Précision 5(6), VD 8P, PA -1, SA, CR —, 10 (c), avec silencieux, 2 chargeurs de rechange, 100 balles normales]
 Colt America L36 [Pistolet léger, Précision 7, VD 7P, PA —, SA, CR —, 11 (c), avec holster dissimulé, 2 chargeurs de rechange, 110 balles normales]
 Couteau [Arme tranchante, Précision 5, Allonge —, VD 3P, PA -1]
 Grenades fumigènes (2) [Non-aérodynamique, VD —, PA —, zone de 10 m de rayon]
 Matraque télescopique [Arme contondante, Précision 5, Allonge 1, VD 4P, PA —]
 Walther Palm Pistol [Pistolet petit calibre, Précision 4, VD 7P, PA —, SA/TR, CR —, 2 (b), avec holster dissimulé, 10 balles normales]
 Yamaha Pulsar [Taser, Précision 5, VD 7E(e), PA -5, SA, CR —, 4 (m), avec 40 dards]

Contacts : Représentant municipal (Influence 3 / Loyauté 2) ; Propriétaire de club (Influence 2 / Loyauté 2) ; Intermédiaire (Influence 3 / Loyauté 2) ; Producteur (Influence 2 / Loyauté 3) ; M. Johnson (Influence 4 / Loyauté 1) ; Ganger (Influence 2 / Loyauté 2) ; Producteur (Influence 2 / Loyauté 3) ; Vendeur de tickets à la sauvette (Influence 1 / Loyauté 1)

Notes : vision nocturne naturelle

Nuyens : 610 + (4D6 × 100) ¥

Priorités : Métatype C, Attributs B, Magie / Résonance E, Compétences A, Ressources D

Karma restant : 0





GANGER

Les gangers. La conurb' en est infestée. La plupart finissent morts ou en prison, quelques uns se hissent à des postes de pouvoir, et les quelques autres ? Certains gagnent leurs galons pour la cour des grands. Le ganger est un cran au-dessus de la racaille de la rue habituelle : il est plus rapide, plus malin, plus costaud, plus méchant et a appris à mener une opération. Il sait quelle quantité de nuyens atterrit dans les poches des classes supérieures et a décidé de prendre sa part du gâteau en passant pro et en rejoignant les Ombres. Il ne fait plus partie de son gang (bien que tout le monde sache qu'on ne quitte jamais vraiment un gang) et roule maintenant pour lui-même, même s'il envoie encore un peu de ce qu'il gagne à sa famille et à son quartier. En retour, le quartier veille sur lui. Après avoir échappé de peu à la mort (mais avec un bras en moins), il a commencé à réaliser que la vie, c'est plus qu'être un simple ganger. Il lui reste à découvrir quoi.

MÉTATYPE : ORK

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
7	4	4	7	4	4	3	4	4,75	1

Moniteur de condition (P/E) : 13 / 10

Armure : 12

Limites : Physique 9, Mentale 5, Sociale 6

Initiative physique : 8 + 1D6

Compétences actives : Armes automatiques 1, Armes contondantes 3, Armes de jet 1, Armes tranchantes 3, Armurerie 1, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 5, Cybertechnologie 1, Escroquerie 1, Étiquette (La Rue) 2 (+2), Furtivité (GC) 2, Informatique 1, Intimidation 5, Leadership 3, Mécanique (GC) 1, Navigation 1, Négociation 3, Perception 3, Pistolets 3, Premiers soins 1, Représentation 3, Serrurerie 1, Véhicules terrestres 2

Compétences de connaissances : Commerce 2, Drogues des rues 2, Gangs de Seattle (Crimson Crush) 4 (+2), Vie dans la conurbation 3

Langues : Anglais (Urbargot) M, Or'zet 2

Traits : Personnes à charges (6 : plusieurs frères et sœurs), Préjugés (Francs, envers les elfes), Style distinctif, Territoire (Tu connais un gars), Tripes

Augmentations : Bras cybernétique (standard, d'occasion, apparent)

Équipement : commlink Renraku Sensei [Indice d'appareil 3], faux SIN [indice 3, avec faux permis (arme à feu, indice 3)], jazz (4 doses), kit d'Armurerie, kit de Cybertechnologie, kit de Mécanique automobile, kit de Mécanique industrielle, kit de Survie, lunettes [indice 1, avec interface visuelle], médikit (indice 3), menottes en plastique (10), oreillettes (indice 1), respirateur (indice 1), style de vie Bas (2 mois), veste pare-balles [Armure 12, avec protection électrique 6]

Véhicules : Harley-Davidson Scorpion [Moto, Maniabilité 4 / 3, Vitesse 4, Accélération 2, Structure 8, Armure 9, Autopilote 1, Senseurs 2, Places 1]

Armes :

Colt America L36 [pistolet léger, Précision 7, VD 7P, PA —, SA, CR —, 11 (c), avec holster dissimulé, 2 chargeurs de rechange, 110 balles normales]

Couteau [Arme tranchante, Allonge —, Précision 5, VD 7P, PA -1]

Hache de combat [Arme tranchante, Allonge 2, Précision 4, VD 12P, PA -4]

Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, Précision 5, VD 9P, PA -2, CC, CR —, 6 (b), avec 2 chargeurs rapides et 60 balles normales]

Streetline Special [Petit calibre, Précision 4, VD 6P, PA —, SA, CR —, 6 (b), avec holster dissimulable et 30 balles normales]

Contacts : Ganger (Influence 2 / Loyauté 5) ; Gosse des rues (Influence 1 / Loyauté 3) ; Intermédiaire (Influence 3 / Loyauté 1)

Notes : vision nocturne naturelle

Nuyens : 1 960 + (3D6 × 60) ¥

Priorités : Métatype C, Attributs A, Magie / Résonance E, Compétences B, Ressources D

Karma restant : 2

MAGE DE COMBAT

La magie est très utile : elle permet par exemple de s'introduire discrètement dans des lieux, manipuler l'esprit des gens, guérir et renforcer les autres membres de son équipe. Mais elle permet aussi de poutrer simplement du gus à tout va. C'est la force du mage de combat. Il est grand, brutal, et pas subtil pour un sou, et il laisse des traces de brûlé et des corps meurtris dans son sillage. La raison pour laquelle ceux d'en face veulent « buter le mago en premier », c'est lui, mais il va falloir bien plus qu'un proverbe urbain pour l'abattre.

MÉTATYPE : HUMAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE	MAG
5	3	3	3	4	5	3	2	6	7	6

Moniteur de condition (P/E) : 11 / 10

Armure : 13

Limites : Physique 5, Mentale 6, Sociale 5

Initiative physique : 6 + 1D6

Initiative astrale : 6 + 3D6

Compétences actives : Armes tranchantes 2, Bannissement 3, Combat astral 3, Contresort 5, Invocation 4, Lancement de sorts 5, Observation astrale 3, Perception 3, Pistolets 3, Premiers soins 3

Compétences de connaissances : Combat urbain 3, Métacréatures 3, Théorie magique 4, Tridéos d'action 3

Langues : Anglais M, Espagnol 3

Traits : Concentration accrue 3, Endurance à la douleur 1, Préjugés (Dissimulés, envers les elfes), Style distinctif

Sorts : Augmentation d'Agilité, Augmentation de réflexes, Boule de foudre, Boule mana, Confusion de masse, Éclair étourdissant, Frappe à distance, Lance-flammes, Sens du combat, Soins

Équipement : faux SIN [indice 4, avec faux permis (pratiquant de la magie, indice 4)], lentilles de contact [Capacité 2, avec amplification visuelle 2], style de vie Bas (2 mois), veste pare-balles [Armure 12]

Armes :

Colt America L36 [Pistolet léger, Précision 7, VD 7P, PA —, SA, CR —, 11 (c), avec 2 chargeurs de rechange (70 balles normales)]

Couteau de combat [Arme tranchante, Précision 6, Allonge —, VD 7P, PA -3]

Contacts : Marchand de talismans (Influence 3 / Loyauté 3)

Nuyens : 2 030 + (3D6 × 60) ¥

Priorités : Métatype C, Attributs B, Magie / Résonance A (magicien), Compétences D, Ressources E

Karma restant : 7





RIGGER DE DRONES

La rigger de drones est la maîtresse des véhicules pilotés à distance. Elle a toute une écurie de drones qu'elle peut utiliser dans presque toutes les situations, de la surveillance à l'intrusion, la défense ou le combat en première ligne. Elle peut piloter n'importe quel type de véhicule qui roule, marche ou vole avec une incroyable compétence, projetant son esprit dans les machines pour accomplir des exploits époustouffants. Quand elle ne vit pas l'expérience d'être une petite bestiole, ou une machine de combat blindée, elle répare ou améliore ses véhicules. Ils sont sa famille : un peu rudes à gérer parfois, mais toujours là quand elle a besoin d'eux.

MÉTATYPE : ORK

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
4	3	5 (7)	3	4	5	2	2	3,2	1

Moniteur de condition (P/E) : 10 / 10

Armure : 9

Limites : Physique 5 (6), Mentale 6, Sociale 4

Initiative physique : 7 (9) + 1D6

Compétences actives : Appareils volants 6, Armes de véhicule 5, Armurerie 5, Électronique (GC) 2, Étiquette 3, Ingénierie (GC) 3, Marcheurs 5, Perception 3, Pistolets 3, Véhicules terrestres 6

Compétences de connaissances : Ateliers de désossage de véhicules 4, Conception de drones 2, Mécanique automobile 5,

Langues : Anglais M, Or'zet 3

Traits : Bricoleur, Insomnie (mineure)

Augmentations : accroissement de réaction 2, câblage de contrôle de véhicules 2, c

Équipement : commlink Erika Elite [Indice d'appareil 4] avec sim module et hot sim, CCR Vulcan Liege Lord Autosofts [Acuité 6, Guerre électronique 6, Manœuvre 6 (pour drones et Bulldog), Acquisition 6 (4 armes), Furtivité 6 (pour Fly-Spy, Optic-X, Kanmushi)], contrat DocWagon Platine (1 an), lunettes de soleil [indice 4, avec amplification visuelle 2, antilash, vision nocturne], médikit (indice 6), style de vie Moyen avec garages pour 3 voitures (espace de travail spécialisé, 3 mois), veste pare-balles [Armure 12]

Véhicules : Aztecknology Crawler [Drone marcheur, Maniabilité 4, Vitesse 3, Accélération 1, Structure 3, Blindage 3, Autopilote 3, Senseurs 3]

Cyberspace Designs Dalmatian [Drone VTOL, Maniabilité 5, Vitesse 4, Accélération 3, Structure 5, Blindage 5, Autopilote 3, Senseurs 3]

GM-Nissan Doberman [Drone à chenilles, Maniabilité 5, Vitesse 3, Accélération 1, Structure 4, Blindage 4, Autopilote 3, Senseurs 3]

K-97 [Fusil d'assaut, Précision 5, VD 10P, PA -6, SA/TR/TA, CR —, 38 (c), avec 100 balles APDS]

Lockheed Optic-X2 [Drone VSTOL, Maniabilité 4, Vitesse 4, Accélération 3, Structure 2, Blindage 2, Autopilote 3, Senseurs 3]

2 MCT Fly-Spy [Drone aérien, Maniabilité 4, Vitesse 3, Accélération 2, Structure 1, Blindage 0, Autopilote 3, Senseurs 3]

2 MCT-Nissan Roto-Drone [Drone à rotor, Maniabilité 4, Vitesse 4, Accélération 2, Structure 4, Blindage 4, Autopilote 3, Senseurs 3, monture d'arme (Ares Alpha ou Yamha Pulsar)]

Ares Alpha [Fusil d'assaut, Précision 5(7), VD 10P, PA -2, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c), avec 250 balles normales]

Lance-grenades de l'Ares Alpha [Lance-grenades, Précision 4(6), VD 16P, PA -2, CC, CR —, 6 (c), avec 12 mini-grenades hautement explosives]

Yamaha Pulsar [Taser, Précision 5, VD 7E(e), PA -5, SA, CR —, 4 (m)]

Rover Model 2072 [SUV, Maniabilité 5/5, Vitesse 4, Accélération 2, Structure 15, Blindage 12, Autopilote 2, Senseurs 4, Places 6, module d'interface pour rigging, monture d'arme (Ares Alpha)]

Ares Alpha [Fusil d'assaut, Précision 5(7), VD 10P, PA -2, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c), avec 250 balles normales]

Lance-grenades de l'Ares Alpha [Lance-grenades, Précision 4(6), VD —, PA —, CC, CR —, 6 (c), avec 12 mini-grenades à fumée thermique]

2 Shiawase Kanmushi [Drone marcheur, Maniabilité 4, Vitesse 2, Accélération 1, Structure 0, Blindage 0, Autopilote 3, Senseurs 3]

Steel Lynx [Drone à roues, Maniabilité 5, Vitesse 4, Accélération 2, Structure 6, Blindage 12, Autopilote 3, Senseurs 3, monture d'arme lourde (Stoner Ares M202)]

Stoner-Ares M202 [Mitrailleur moyenne, Précision 5(7), VD 11P, PA -4, TA, CR —, 100 (bande), avec 150 balles explosives]

Armes : Ares Predator V [Pistolet lourd, Précision 5(7), VD 8P, PA -1, SA, CR —, 15 (c), avec 2 chargeurs de rechange (70 balles normales)]

Contacts : Mécaniciens des Barrens (Influence 2 / Loyauté 3) ; Revendeur de drones (Influence 3 / Loyauté 3)

Notes : vision nocturne naturelle

Nuyens : 2 700 + (4D6 × 100) ¥

Priorités : Métatype C, Attributs D, Magie / Résonance E, Compétences B, Ressources A

Karma restant : 0

SAMOURAÏ DES RUES

Il est là où il a débuté : dans les rues et ruelles. Grandissant à la recherche du frisson, il trouva un boulot, puis un autre. Et il tira le maximum de chaque nuyen gagné. Puis, pièce par pièce, il s'offrit de nouveaux implants jusqu'à atteindre son but : être un samouraï des rues. Pas une lame lambda, mais bien plus. Pas un quelconque malfrat, ni une brute ou un merco augmenté de plus. Il a gagné son honneur par son travail et a appris de générations de nobles guerriers de jadis, lui donnant une âme, l'esprit du *bushido*. Maintenant, il court les Ombres avec son équipe.

MÉTATYPE : ORK

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
6	6/9	5(7)	5/11	3	2	3	2	1,9	2

Moniteur de condition (P / E) : 13 / 10

Armure : 13

Limites : Physique 7 (8), Mentale 4, Sociale 3

Initiative physique : 8 (10) + 3D6

Compétences actives : Armes automatiques 5, Armes tranchantes 5, Combat à mains nues 3, Discrétion 2, Gymnastique 1, Perception 1, Pistolets 4, Véhicules terrestres 1

Compétences de connaissances : Forces de l'ordre 2, Grands restaurants 2, Planques 3, Poésie 1

Langues : Anglais M, Japonais 2

Traits : Ambidextre, Code d'honneur (Bushido), Incompétent (Comédie), Territoire (La Rue), Tripes

Augmentations : amplificateur synaptique (indice 2), armure dermique (indice 2, alphaware), bras cybernétique [droit, apparent, Force 11, Agilité 9, mitraillette cybernétique avec port pour chargeur externe], bras cybernétique [gauche, apparent, Force 11, Agilité 9, armure 2, lames cybernétiques, étui de bras cybernétique], yeux cybernétiques [indice 2, avec anti-flash, smartlink, vision nocturne, vision thermographique]

Équipement : brouilleur (zone, indice 4), commlink Hermes Ikon [Indice d'appareil 5], faux SIN [indice 4, avec faux permis (port dissimulé, possession d'armes à feu, possession d'augmentations, tous indice 4)], générateur de bruit blanc (indice 6), manteau renforcé [Armure 9, avec protection chimique 3, protection ignifuge 3, isolation électrique 3], oreillettes [Capacité 3, avec amplification auditive 1 et reconnaissance spatiale], médikit (indice 6), microtransmetteur, 5 stimpachts (indice 6), style de vie Bas (1 mois), 2 trauma patches

Véhicules : Harley-Davidson Scorpion [Moto, Maniabilité 4 / 3, Vitesse 4, Accélération 2, Structure 8, Armure 9, Autopilote 1, Senseurs 2, Places 1]

Armes : Ares Light Fire 75 [Pistolet léger, Précision 6 (8), VD 6P, PA —, SA, CR —, 16 (c), avec 3 chargeurs de rechange, 100 balles normales]

Ares Predator V [Pistolet lourd, Précision 5 (7), VD 8P, PA -5, SA, CR —, 15 (c), avec 3 chargeurs de rechange, 100 balles APDS]

Enfield AS-7 [Shotgun, Précision 4(6), VD 15P(f), PA +4, SA / TR, CR —, 10 (c) ou 24 (t), avec smartgun interne, 3 chargeurs de rechange, 100 balles fléchettes]

Épée [Lame, Allonge 1, Précision 6, VD 14P, PA -2]

FN HAR [Fusil d'assaut, Précision 5 (7), VD 10P, PA -6, SA/TR/TA, CR 2, 35 (c), avec smartgun interne, 3 chargeurs de rechange, 100 balles APDS]

Grenades hautement explosives (3) [Grenades, non-aérodynamique, VD 16P, PA -2, Dispersion -2 / m]

HK-227 [Mitraillette, Précision 5 (7), VD 8P, PA -1, SA/TR/TA, CR (1), 28 (c), avec 3 chargeurs de rechange, 100 balles explosives]

Katana [Arme tranchante, Allonge 1, Précision 7, VD 14P, PA -3]

Lames (cyber) [Combat à mains nues, Allonge —, Précision 9, VD 14P, PA -2]

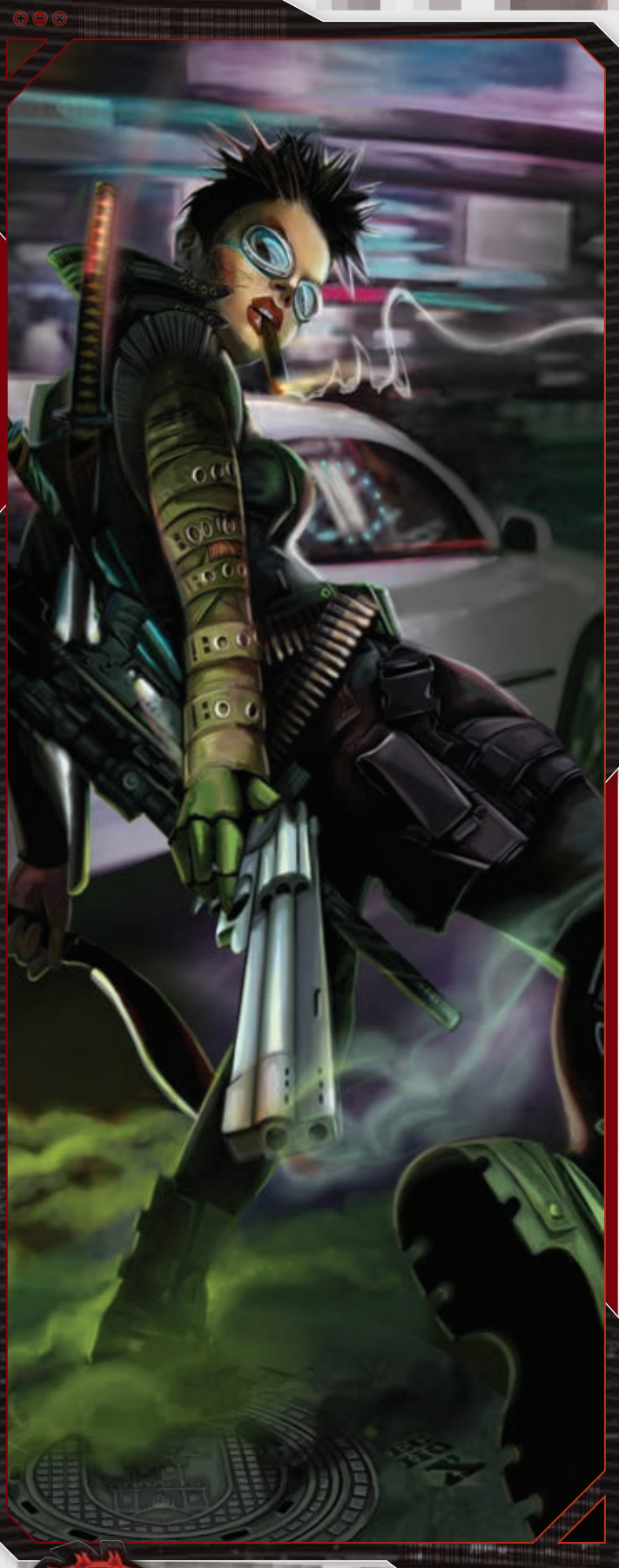
Contacts : Intermédiaire (Influence 4 / Loyauté 2)

Nuyens : 120 + (3D6 × 60) ¥

Priorités : Métatype C, Attributs B, Magie / Résonance E, Compétences D, Ressources A

Karma restant : 1





SPÉCIALISTE DES ARMES

Dans un domaine de racaille urbaine, de fugitifs corpos et de néo-anarchistes qui refusent de courber l'échine devant « le système », la spécialiste des armes apparaît comme une véritable professionnelle, une mercenaire dont la loyauté va au créditube et qui ne prend rien personnellement. Une visite dans un pays ravagé par la guerre a consumé pour ainsi dire tout son idéalisme tout en en faisant une icône de mort. La question n'est pas de savoir si elle va réussir à tuer sa cible, seulement comment elle le fera. Priez pour que cet arsenal ambulante ne soit jamais dirigé vers vous.

MÉTATYPE : HUMAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
4	5	4	3/5	3	3	3	3	5	5

Moniteur de condition (P/E) : 11 / 10

Armure : 9

Limites : Physique 5, Mentale 4, Sociale 4

Initiative physique : 7 + 1D6

Compétences actives : Armes automatiques 4, Armes de jet 3, Armes de trait 2, Armes de véhicule 3, Armes lourdes 3, Armurerie 3, Athlétisme (GC) 3, Combat rapproché (GC) 4, Discretion 3, Explosifs 3, Fusils 5, Influence (GC) 3, Informatique 1, Intimidation 4, Mécanique automobile 1, Orientation 1, Perception 3, Pistolets 5, Premiers soins 1, Survie 2, Véhicules terrestres 2

Compétences de connaissances : Bogota 3, Catholicisme 1, Politique 3, Procédures militaires 4, Psychologie 1, Sociologie 1

Langues : Anglais M, Espagnol M, Espagnol aztlan 1, Latin 1

Traits : Addiction (Légère, à l'alcool), Bilingue, Code d'honneur (civils et non-combattants), Endurance à la douleur, Tripes

Augmentations : bras cybernétique [droit, apparent, avec Agilité (5) et Force (5) personnalisées]

Équipement : binoculaires [Capacité 4, avec antiréflex, interface visuelle, smartgun, vision nocturne], brouilleur (de zone, indice 4), commlink Erika Elite [Indice d'appareil 4], faux SIN [indice 4, avec faux permis (port d'arme, port dissimulé, chasse, tous indice 4)], gilet pare-balles [Armure 9], jazz (8 doses), kamikaze (1 dose), kit d'Armurerie, kit de Survie, lampe torche, masque à gaz, matériel d'escalade, médikit (indice 3), microtransmetteurs (2), oreillettes [Capacité 4, avec filtre sonore sélectif 1], pistolet à grappin avec 200 m de corde standard, plateforme de tir intelligente, respirateur (indice 1), style de vie Bas (1 mois)

Véhicules : Toyota Gopher [SUV, Maniabilité 5 / 5, Vitesse 4, Accélération 2, Structure 14, Armure 10, Autopilote 1, Capteurs 2, Places 3]

Armes :

Arc (indice 3) [Arme de trait, Précision 6, VD 5P, PA -1, avec 20 flèches (indice 3)]

Ares Alpha [Fusil d'assaut, Précision 5(7), VD 11P, PA -2, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c), avec 8 chargeurs de

rechange (420 balles normales, 200 balles explosives, 150 balles Stick-n-Shock)]

Lance-grenades de l'Ares Alpha [Lance-grenades, Précision 4(6), VD 16P, PA -2, CC, CR —, 6 (c), avec

30 mini-grenades hautement explosives]

Ares Crusader II [Pistolet mitrailleur, Précision 5, VD 7P, PA —, SA/TR/TA, CR 2, 40 (c), avec silencieux,

2 chargeurs de rechange, 400 balles normales]

Ares Desert Strike [Fusil de précision, Précision 7, VD 14P, PA -5, SA, CR (1), 14 (c), avec bipied et 2

chargeurs de rechange (200 balles explosives)]

Couteau de combat [Arme tranchante, Précision 6, Allonge —, VD 5P, PA -3]

Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge —, Précision 5, VD 5P, PA -1]

Defiance EX Shocker [Taser, Précision 4, VD 9E(e), PA -5, CC, CR —, 4 (m), avec 20 dards]

Enfield AS-7 [Shotgun, Précision 4(5), VD 13P, PA -1, SA/TR, CR —, 10 (c) ou 24 (t), avec 6 chargeurs de

rechange (200 balles normales, 100 balles gel et 200 balles Stick-n-Shock)]

Fichetti Security 600 [Pistolet léger, Précision 6(7), VD 7P, PA —, SA, CR (1), 30 (c), avec holster

dissimulable et 4 chargeurs de rechange (300 balles normales)]

Grenades à fumée thermique (4) [Non-aérodynamique, VD —, PA —, zone de 10 m de rayon]

Grenades hautement explosives (4) [Non-aérodynamique, VD 16P, PA -2, dispersion -2m]

HK-227 [Mitraillette, Précision 5 (7), VD 7P, PA —, SA/TR/TA, CR (1), 28 (c), 2 chargeurs de rechange,

280 balles normales]

Ingram Valiant [Mitrailleuse légère, Précision 5 (6), VD 9P, PA —, TR/TA, CR 2 (3), 50 (c) ou 100 (bande),

bande de 200 balles normales]

Katana (2) [Arme tranchante, Précision 7, Allonge 1, VD 6P, AP -3]

Matraque télescopique [Arme contondante, Précision 5, Allonge 1, VD 5P, PA —]

Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, Précision 5, VD 9P, PA -2, CC, CR —, 6 (b), avec holster rapide,

4 chargeurs rapides, 60 balles normales et 50 balles explosives]

Shuriken (2) [Arme de jet, Précision 4, VD 4P, PA -1]

Contacts : Trafiquant d'armes (Influence 2 / Loyauté 3) ; Barman (Influence 2 / Loyauté 3) ; Intermédiaire

(Influence 2 / Loyauté 2) ; M. Johnson (Influence 4 / Loyauté 2)

Nuyens : 4 645 + (4D6 × 100) ¥

Priorités : Métatype D, Attributs B, Magie / Résonance E, Compétences A, Ressources C

Karma restant : 0

SPÉCIALISTE DES OPÉRATIONS CLANDESTINES

La spécialiste des infiltrations cherche à être un fantôme. Elle s'entraîne et s'équipe pour ne laisser aucune trace de son passage là où elle entre ou sort. Tous les systèmes de sécurité ont un point faible, une voie d'accès qui a été oubliée ou que personne ne pensait exploitable. Connaître ces faiblesses et les utiliser, c'est le gagne-pain de la runner spécialiste en infiltration. Elle est rapide, agile et forte, ce qui lui permet de s'adapter rapidement à toute situation, d'éviter les combats bruyants et de s'enfuir avant que quiconque ne sache même qu'elle était là.

MÉTATYPE : NAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
5	6	4	5	4	4	5	4	5,6	5

Moniteur de condition (P/E) : 11 / 10

Armure : 9

Limites : Physique 7, Mentale 6, Sociale 6

Initiative physique : 9 + 1D6

Compétences actives : Armes à feu (GC) 2, Course 3, Discrétion 5, Étiquette 3, Évasion 3, Gymnastique 5, Informatique 2, Matériel électronique 2, Natation 2, Perception 3

Compétences de connaissances : Architecture 4, Sports extrêmes 2, Systèmes de sécurité corporatistes 5, Techniques d'infiltration 3

Langues : Anglais M, Japonais 4

Traits : Athlète né, Contorsionniste, Félin

Augmentations : yeux cybernétiques [indice 2, amplification visuelle 1, smartlink, vision nocturne, vision thermographique], datajack

Équipement : combinaison caméléon [Armure 9, atténuation thermique (indice 2)], commlink Erika Elite [Indice d'appareil 4], démarqueur, faux SIN [indice 4, avec faux permis (pistolet, indice 4)], gants de rappel, mouleur d'empreinte (indice 4), lance-grappin (avec 500 m de corde dégradable et un bâtonnet catalyseur, 200 m de micro-câble), matériel d'escalade, microphone récepteur, passe maglock (indice 3), pied de biche, séquenceur (indice 4), style de vie Bas (3 mois)

Armes :

Ares Predator V [Pistolet lourd, Précision 5(7), VD 8P, PA -1, SA, CR —, 15 (c), avec 1 chargeur de rechange, 50 balles normales]

Streetline special [Pistolet petit calibre, Précision 4, VD 6P, PA —, SA, CR —, 6 (c), avec 1 chargeur de rechange, 60 balles normales]

Contacts : Intermédiaire (Influence 4 / Loyauté 3) ; Garde de sécurité corporatiste (Influence 3 / Loyauté 4)

Notes : +2 dés pour résister aux agents pathogènes et aux toxines, +20% au coût de style de vie

Nuyens : 260 + (3D6 × 60) ¥

Priorités : Métatype B, Attributs A, Magie / Résonance E, Compétences C, Ressources D

Karma restant : 0





TANK

Imaginez à quel point une personne doit être solide pour survivre dans le Sixième Monde sans le confort de la technologie ou de la vie moderne, puis augmentez cette personne pour la vie dans la rue. Elle vient d'une tribu qui valorise les capacités de survie, même seul dans la nature, mais ça ne représentait pas un défi suffisant à ses yeux. Elle a déménagé dans les jungles de plastobéton du Métropolex et y a trouvé les Ombres à son goût. Elle a tiré son équipe d'affaire plus d'une fois uniquement grâce à sa ténacité, et quand ça chie vraiment dans le ventilo, elle sait distribuer les pains. Sur les terres de sa tribu, elle était une femme coriace et digne de confiance, mais dans les Ombres c'est un véritable tank.

MÉTATYPE : TROLL

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE
10(12)	2	3(5)	7	3	2	3	2	2,1	2

Moniteur de condition (P/E) : 13 / 10

Armure : 19 (25)

Limites : Physique 9 (11), Mentale 4, Sociale 4

Initiative physique : 6 (8) + 1D6 (3D6)

Compétences actives : Animaux 2, Armes de traits 5, Combat à mains nues 4, Course 3, Pistolets 6, Survie 2

Compétences de connaissances : Chasse 2, Culture tribale (Salish) 2 (+2), Maroquinerie 3

Langues : Salish M, Anglais 2

Traits : Allergie (Modérée, aux fruits de mer), Dur à cuire, Endurance à la douleur (indice 2)

Augmentations : amplificateur synaptique (indice 2), armure dermique (indice 2), câblage de compétences (indice 3), ossature renforcée en aluminium, skilljack (indice 3), yeux cybernétiques [indice 2, antiflash, smartlink, thermographie, vision nocturne]

Équipement : 100 balles APDS et 100 balles explosives pour pistolet lourd, bouclier balistique [Armure +6], casque [Armure +2, électrodes], commlink Transys Avalon [Indice d'appareil 6, module sim], faux SIN [indice 4], logiciels de compétence (Armes de jet 3, Armes tranchantes 3, Discrétion 3, Fusils 3), logiciel linguistique (Anglais 3), microphone subvocal, style de vie Bas (3 mois), veste pare-balles [Armure 12, protection chimique (indice 3), protection ignifuge (indice 3), isolation électrique (indice 3)]

Armes :

Arc (indice 6) [Arme de trait, Précision 6, VD 8P, PA -2, CC, 40 flèches (indice 6)]

Ares Predator [Pistolet lourd, Précision 5(7), VD 8P, PA -5, SA, CR —, 15 (c), avec 3 chargeurs de rechange]

Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, Précision 5(7), VD 10P, PA -3, CC, CR —, 6 (b), avec smartgun intégré et 3 chargeurs rapides]

Defiance EX Shocker [Taser, Précision 4, VD 9E(e), PA -5, CC, CR —, 4 (m), avec 50 dards]

Defiance T-250 [Shotgun, Précision 4(6), VD 10P, PA -5, CC/SA, CR —, 5 (m), avec 30 balles APDS et smartgun intégré]

Hache de combat [Arme tranchante, Allonge 2, Précision 4, VD 12P, PA -4]

Couteau de combat [Arme tranchante, Précision 6, Allonge —, VD 9P, PA -3]

Grenades à fragmentation (3) [Non-aérodynamique, VD 18P(f), PA +5, dispersion de -1 / m]

Grenades à fumée thermique (3) [Non-aérodynamique, VD —, PA —, zone de 10 m de rayon]

Contacts : Chef tribal (Influence 3 / Loyauté 3)

Notes : vision thermographique naturelle, Allonge +1, +1 armure dermique, +100% au coût de style de vie

Nuyens : 3 195 + (3D6 × 60) ¥

Priorités : Métatype B, Attributs C, Magie / Résonance E, Compétences D, Ressources A

Karma restant : 7

TECHNOMANCIEN

Ça a commencé quand il avait douze ans, qu'il a vu une voiture de sport entrer dans le garage d'une sous-division où travaillaient ses esclaves corps de parents. La porte s'est fermée, dissimulant la voiture de sport à sa vue, il a pensé je veux qu'elle reste ouverte, et la porte s'est ouverte. Puis il a commencé à voir des choses, des vagues colorées de données s'écoulant tout autour de lui, le fascinant. Ses parents se doutaient que quelque chose clochait avec lui, et quand ils découvrirent ce que c'était, ils le jetèrent à la rue. C'était essentiellement pour sa protection, car ils savaient ce que leur corporation faisait aux gens qui manifestaient ce genre d'aptitudes. Ils le laissèrent se débrouiller seul, et c'est ce qu'il fit, découvrant que ses contacts avec les données vivantes avaient de la valeur dans la rue. Il plie toujours les objets et données électroniques à sa volonté, mais maintenant, quand il ouvre une porte, il a plus souvent tendance à prendre ce qu'il trouve derrière.

MÉTATYPE : HUMAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHANCE	RÉS
3	3	3	3	5	5	6	4	6	3	5

Moniteur de condition (P/E) : 10 / 11

Armure : 9

Limites : Physique 4, Mentale 7, Sociale 7

Initiative physique : 8 + 1D6

Initiative matricielle (RA) : 8 + 1D6

Initiative matricielle (RV, hotsim) : 11 + 4D6

Compétences actives : Appareils volants 1, Athlétisme (GC) 1, Compilation 3, Cybercombat 4, Décompilation 2, Discrétion 2, Guerre électronique 6, Hacking 4, Influence (GC) 4, Informatique 4, Logiciels 4, Matériel électronique 2, Orientation 1, Pistolets 2, Véhicules aquatiques 1, Véhicules terrestres 1

Compétences de connaissances : Commerce (finances) 4 (+2), Économie 4, Musique de club (Classic Dubstep) 2 (+2), NeoNET 4, Sports (Baseball) 2 (+2), Vie dans la rue 1

Langues : Allemand 2, Anglais M

Traits : Bon codeur (fureter), Esprit analytique, Insomnie, Paralysie en combat, Préjugés (Dissimulés, envers les citoyens de NeoNET), Territoire (Territoire virtuel [NeoNET])

Formes complexes : Édition, Nettoyeuse, Pic de résonance, Tempête d'impulsions, Voile d'interférences

Équipement : commlink Renraku Sensei [Indice d'appareil 3], dérivateur de données, faux SIN (indice 3), lampe torche, lunettes [indice 1, avec interface visuelle], mapsoft (Seattle), marqueurs furtifs (30), marqueurs RFID (50), médikit (indice 3), menottes plastiques (10), oreillettes [indice 1, avec filtre sonore sélectif 1], puces de données (50, vierges), respirateur (indice 1), style de vie Bas (2 mois), veste pare-balles [Armure 9]

Véhicules :

MCT Fly-Spy [Drone aérien, Maniabilité 4, Vitesse 3, Accélération 2, Structure 1, Blindage 0, Autopilote 3, Senseurs 3]
2 Shiawase Kanmushi [Drone marcheur, Maniabilité 4, Vitesse 2, Accélération 1, Structure 0, Blindage 0, Autopilote 3, Senseurs 3]

Armes :

Colt America L36 [Pistolet léger, Précision 7, VD 7P, PA —, SA, CR —, 11 (c), avec 1 chargeur de recharge, 110 balles normales]
Couteau [Arme tranchante, Allonge —, Précision 5, VD 4P, PA -1]

Contacts : Bloggeur (Influence 2 / Loyauté 3) ; Trafiquant de BTL (Influence 1 / Loyauté 1) ; Technomancien (Influence 2 / Loyauté 3)

Nuyens : 1 290 + (3D6 × 60) ¥

Priorités : Métatype D, Attributs A, Magie / Résonance C, Compétences B, Ressources E

Karma restant : 0



COMPÉTENCES

Dans le Sixième Monde, l'information est moins chère qu'un soykaf de la veille. La Matrice omniprésente signifie que chaque bribe de donnée sur n'importe qui ou quoi n'est jamais plus éloignée que le bout de son datajack. Si vous voulez être bon, vous ne pouvez pas vous contenter de *savoir* des choses, vous devez *savoir faire* des choses. Passer de la théorie à la pratique est ce qu'on appelle avoir une **compétence**. Les compétences de *Shadowrun* vous permettent d'agir dans le Sixième Monde physiquement, socialement, magiquement, techniquement, etc. La façon dont chaque personnage utilise une compétence peut varier autant que les styles vestimentaires. Les compétences étant définies de manière large, les joueurs ont la liberté de déterminer les apprentissages et entraînements spécifiques que leur personnage va accumuler au cours du temps. Cette focalisation sur un domaine précis est une **spécialisation** (voir **Spécialisations**, p. 131)

LES BASES

TYPES DE COMPÉTENCES

Les compétences sont les aptitudes que l'on gagne avec le temps. Elles sont regroupées en trois grandes catégories : actives, de connaissances, de langues. La première catégorie concerne ce que l'on fait, la seconde ce que l'on sait et la troisième la façon dont on communique avec le monde. Pendant la création de personnage, les joueurs déterminent les compétences initiales de leur personnage dans chaque catégorie. Après que le jeu ait commencé, les joueurs peuvent améliorer les compétences de leur personnage et peuvent en acquérir qu'autre grâce au Karma gagné en runnant (voir p. 379).

Les indices de compétence sont indépendants des attributs, mais ne fonctionnent pas seuls. La réserve de dés la plus courante pour une action est composée d'une compétence et d'un attribut. Vous pouvez étudier jusqu'à connaître le moindre aspect du Lancement de sorts, mais si vous n'avez pas la capacité à maîtriser la Magie (définie par votre attribut) pour vous en servir, vous ne serez pas aussi puissant que vous pourriez l'être. Bien qu'une compétence ne soit pas toujours utilisée avec le même attribut, chaque compétence a un **attribut associé** avec lequel elle est le plus étroitement liée. Cela ne signifie pas que vous utiliserez toujours cette compétence avec cet attribut, mais ce sera le plus fréquent. Une liste des attributs et des compétences associées est disponible p. 150.

COMPÉTENCES ACTIVES

Les compétences actives sont utilisées pour agir et affecter l'environnement. Cela va des compétences de combat utilisées par les runners pour rester en vie aux compétences sociales utilisées pour s'assurer qu'ils soient payés une fois le run terminé. Pour une description complète des compétences actives et de leurs spécialisations, voir p. 132 et suivantes.

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Les compétences de connaissances représentent tout ce que le personnage connaît et comprend sur un sujet donné. Votre personnage commence le jeu avec des points de compétences de connaissances gratuits (voir **Création d'un Shadowrunner**, p. 64). Les compétences de connaissances aident à définir qui est votre personnage, mais peuvent aussi être utilisées pour les investigations et le roleplay. Les connaissances qu'un personnage accumule au cours d'une vie dans les Ombres influent souvent sur sa valeur et sur sa renommée. Il y a quatre types de compétences de connaissances à *Shadowrun* : académiques, professionnelles, de la rue et les hobbies. Sauf mention contraire, les compétences de connaissances sont liées à Logique ou à Intuition. Les compétences de connaissances seront présentées en détails p. 150.

COMPÉTENCES DE LANGUES

Les compétences de langues représentent les langages que le personnage sait parler, lire et écrire. Plus l'indice de la compétence est important, plus le personnage maîtrise la langue. Vous pouvez acheter des compétences de langues lors de la création de personnage en dépensant des points de compétences de connaissances (voir **Création d'un Shadowrunner**, p. 64). Plus de détails sur les compétences de langues p. 153.

UTILISER LES COMPÉTENCES

Avoir des compétences signifie que vous pouvez faire des choses. Malheureusement, rien de ce que les personnages vont faire (bluffer un videur, pirater un serveur NeoNET, invoquer un esprit des villes, etc.) ne se passera dans les conditions idéales. Il leur faudra la bonne compétence pour résoudre le problème. Le meneur de jeu détermine quelle compétence correspond à la situation ainsi que les modificateurs de réserve de dés. Choisir une compétence et les modificateurs est une science imparfaite, en particulier





quand un personnage sait faire de choses auxquelles les joueurs ne connaissent rien. On respire un grand coup et on se calme, ces règles contiennent des conseils généraux sur la façon d'utiliser les compétences et modificateurs.

INDICES DE COMPÉTENCE

Plus l'indice d'une compétence est élevé, plus le personnage est doué dans cette compétence. Quelqu'un sans la compétence Pistolets a assez regardé la tridéo pour comprendre qu'il faut pointer le canon ailleurs que sur soi-même et presser la détente, mais cela ne le rend pas aussi bon que quelqu'un qui a suivi un cours élémentaire, qui aura une position de tir correcte et saura vérifier la sécurité avant de tirer.

L'indice de compétence est une valeur chiffrée allant de 1, une compétence rudimentaire, à 12 (ou 13 avec la qualité Aptitude) représentant le sommet des êtres conscients.

L'indice de compétence est indiqué immédiatement après la compétence. Un indice de 5 en Hacking sera noté « Hacking 5 » sur la feuille de personnage et autres matériels de jeu. L'indice d'une compétence est ajouté à la réserve de dés quand le personnage effectue une action couverte par cette compétence. Les règles précisent une compétence ainsi qu'un attribut, il suffit d'ajouter les deux indices pour déterminer le nombre de dés à utiliser. Par exemple, frapper un Halloweener sur la tête avec un tuyau en métal est couvert par Armes contondantes + Agilité : si le personnage a Agilité 3 et Armes contondantes 4, le joueur a 7 dés à lancer.

EXEMPLE

Kevin souhaite que son personnage soit doué avec les flingues. Il n'arrive pas à se décider quel type d'arme à feu est le plus important et achète donc le groupe Armes à feu à l'indice 5 lors de la création de personnage. Après quelques parties, il est clair que le personnage de Kevin, Mitrailleur, n'utilise que des armes automatiques. Il économise donc du Karma pour monter Armes automatiques à 6 (ce qui est moins cher que de monter l'ensemble du groupe de compétences). Pour cela, il commence par casser le groupe Armes à feu, puis achète un nouveau niveau d'Armes automatiques. Il a donc maintenant Armes automatiques 6, Fusils 5 et Pistolets 5. S'il veut reformer le groupe Armes à feu, il devra d'abord monter Fusils et Pistolets à 6 (ce qui lui coûtera plus que s'il avait gardé le groupe tout le long).

GROUPES DE COMPÉTENCES

Les **groupes de compétences** sont des ensembles de compétences (en général trois, parfois quatre) d'un même domaine et dont l'achat coûte moins cher que trois compétences individuelles. Par exemple, le groupe Plein air comprend les compétences Orientation, Pistage et Survie, toutes des compétences qu'un globe-trotter aurait. Avoir un groupe de compétence à un indice donné est la même chose que d'avoir chacune des compétences à ce même indice. Par exemple, un personnage avec Plein Air 5 qui souhaiterait pister un basilic dans les forêts du Conseil Salish-Shidhe lancerait les dés comme s'il avait Pistage 5 car Pistage fait partie du groupe Plein air.

Les groupes de compétences utilisent des règles de progression spéciales. Si on augmente l'indice d'une seule compétence du groupe, sans augmenter les autres, le groupe est cassé et est remplacé par l'ensemble des compétences du groupe, au même indice que le groupe. Il est ensuite possible de faire progresser chaque compétence normalement. Pour reformer le groupe (ou en former un nouveau) il faut d'abord amener toutes les compétences du groupe au même indice. Pour plus de détails, référez-vous au paragraphe **Progression du personnage**, p. 106.

SPÉCIALISATIONS

Un personnage peut consacrer du temps à seulement une partie d'une compétence, cela est représenté par une **spécialisation**. Si un personnage a la compétence Gymnastique mais passe beaucoup de temps à pratiquer le parkour, il sera bon en Gymnastique, et particulièrement bon pour passer les obstacles.

Une spécialisation ajoute 2 dés pour tous les tests faits avec cette compétence quand la spécialisation entre en jeu. La spécialisation est indiquée entre parenthèses après la compétence, et un (+2) est ajouté après l'indice pour se souvenir du bonus. Les personnages peuvent avoir plusieurs spécialisations par compétence, mais une seule peut être utilisée pour un test donné. Par exemple, un personnage avec la compétence Armes tranchantes qui se spécialise en Haches et Parade ne reçoit qu'un bonus de +2 quand il pare avec une hache.

Les nouveaux personnages ne peuvent prendre qu'une spécialisation par compétence lors de leur création (voir **Création d'un Shadowrunner**, p. 64), mais il est possible d'en acheter d'autres ensuite. Il faut posséder une compétence pour pouvoir se spécialiser (c'est-à-dire avoir un indice d'au moins 1). Les spécialisations ne sont pas possibles pour les groupes de compétences.



EXEMPLE

Petra décide de tirer parti au mieux de sa lame cybernétique. Elle prend la spécialisation Armes cybernétiques pour sa compétence Combat à mains nues. Cela lui donne donc Combat à mains nues (Armes cybernétiques) 4 (+2). Elle ajoute maintenant 6 dés à son attribut quand elle sort sa lame.

SE DÉFAUSSER

Il est impossible de se préparer à tous les scénarios, et encore plus dur d'avoir toutes les compétences. Il y a quand même un peu d'espoir pour les personnages qui entreprennent une action sans avoir la compétence. Il est possible de **se défausser** en n'utilisant que l'attribut pour former votre réserve de dés. On n'a pas un talent fou quand on se défausse, au contraire même. Se défausser impose un modificateur de -1 dé en plus des modificateurs que la situation implique. À moins que le meneur de jeu n'estime que le personnage est complètement pris au dépourvu quand il se défausse, il est possible d'utiliser sa Chance pour repousser les limites (p. 58).

Certaines compétences sont trop poussées techniquement pour pouvoir se défausser. Dans ces cas, il n'est même pas nécessaire de faire un test : l'action est forcément un échec. Véhicules terrestres ou Combat à mains nues, par exemple, sont des compétences relativement simples qui peuvent être tentées sans entraînement formel et il est donc possible de se défausser au besoin. Mécanique aéronautique, par contre, est trop compliquée pour pouvoir essayer sans entraînement (pour le coup c'est une technique de haut vol). Les compétences pour lesquelles on ne peut se défausser sont indiquées en italique dans la liste des compétences actives (p. 150), et c'est aussi mentionné dans leur description.

EXEMPLE

Personne n'avait dit à Apagar qu'il resterait des gens dans le bâtiment aussi tard. Et maintenant un officier de recherche de données intermédiaire lui demande des tuyaux pour empêcher les bouseux de quitter son box. Bien sûr son uniforme volé l'identifie comme Centurion Security, mais Apagar n'a pas le début d'une idée de comment parler à un costard. Le meneur de jeu demande un test d'Étiquette + Charisme, ce qui serait parfait si Apagar avait la compétence Étiquette. Malheureusement ce n'est pas le cas, il n'a donc qu'une vague idée de la façon d'appréhender la situation. Il doit donc se défausser, ca-fouiller une réponse et compter sur son attribut Charisme de 3. Le modificateur de -1 dé ne lui laisse que 2 dés pour convaincre le salarié corporatiste d'aller voir plus loin et de le laisser faire son travail. Cela devra peut-être se régler avec des balles.

SUBSTITUER DES COMPÉTENCES

Il n'est pas toujours nécessaire de se défausser quand votre personnage n'a pas une compétence. Parfois le meneur de jeu peut vous autoriser à utiliser une autre compétence, avec probablement un malus à votre réserve de dés. Par exemple, si vous essayez de vous maquiller pour vous déguiser et que vous n'avez pas la compétence Déguisement, le meneur de jeu peut vous laisser utiliser la compétence Artisanat avec, par exemple, un modificateur de -3 dés.

Vous pouvez toujours utiliser cette astuce pour utiliser une compétence active à la place d'une compétence de connaissances (comme utiliser votre compétence Pistolets avec un malus pour voir si vous savez où est le fabricant d'Ares Predator V le plus proche), mais jamais le contraire. Connaître l'histoire et la mécanique interne des pistolets modernes ne fait pas de vous un meilleur tireur.

CONCEVOIR DE NOUVELLES COMPÉTENCES ACTIVES

Bien que fouillé, le système de compétences de *Shadowrun* peut ne pas couvrir toutes les compétences dont un runner pourrait trouver l'utilité. Le meneur de jeu peut introduire de nouvelles compétences, si elles sont nécessaires et ne sont pas déjà couvertes par le système. Les nouvelles compétences actives ne devraient pas être introduites indépendamment pour chaque personnage, mais uniquement en cas de besoin établi pour cette compétence. Une fois ces conditions remplies, le meneur de jeu doit déterminer l'attribut associé à la nouvelle compétence, le groupe de compétence auquel la compétence est rattachée le cas échéant, et s'il est possible de se défausser (voir **Se défausser**, p. 132).

De manière générale, les nouvelles compétences à *Shadowrun* devraient être suffisamment larges pour permettre de multiples spécialisations.

COMPÉTENCES DE COMBAT

Quand les coups de poing, de pied et de feu commencent à pleuvoir, ce sont les compétences que l'on utilise. Toutes les compétences de combat sont associées à l'Agilité, sauf indication contraire. Pour plus de détail sur l'utilisation de ces compétences, référez vous au chapitre **Combat**, p. 160.

ARME À DISTANCE EXOTIQUE (AGILITÉ, SPÉCIFIQUE)

Parfois un flingue classique ne suffira pas et vous aurez besoin de quelque chose de moins conventionnel, ou plus étrange. Cette compétence doit être prise une fois pour chaque arme à distance inhabituelle que vous voulez utiliser. Par exemple les sarbacanes, pistolets gyrojets, lance-flammes et lasers.

Défausse : non



INDICES DE COMPÉTENCES

Voici une liste de signification des indices de compétence, afin de comprendre, au-delà des chiffres, le niveau de compétence de votre personnage par rapport au reste de la métahumanité.

PAS D'INDICE : IGNORANT

Cela est différent de l'indice 0, c'est un niveau spécial d'ignorance. Vous n'avez pas la moindre idée à propos de la compétence. Ce niveau ne peut être obtenu qu'avec un Défaut (comme le défaut Incompétent, p. 83), ou parce que l'histoire du personnage explique cette déficience. Vous ne pouvez pas défausser la compétence, et il ne vous passerait même pas par la tête de l'utiliser pour résoudre vos problèmes.

INDICE 0 : INEXPÉRIMENTÉ

Le niveau de connaissance obtenu par défaut grâce aux interactions avec la société et la Matrice. Bien qu'inexpérimenté, vous avez une conscience générale de la compétence et pouvez même occasionnellement la simuler.

INDICE 1 : DÉBUTANT

Vous avez un peu d'entraînement sur la façon dont ça fonctionne, mais pas toujours sur pourquoi ça fonctionne.

INDICE 2 : NOVICE

Vous êtes un amateur, mais pas un passionné.

INDICE 3 : COMPÉTENT

Vous êtes compétents pour les utilisations simples, mais avez du mal avec les cas plus complexes et les « astuces ».

INDICE 4 : EXPÉRIMENTÉ

Vous êtes à l'aise avec ce que vous faites et vous en sortez bien sans pression. Niveau d'un professionnel dans la plupart des métiers.

INDICE 5 : CHEVRONNÉ

Vous savez vous sortir des situations inhabituelles et savez être créatif pour résoudre les problèmes.

INDICE 6 : PROFESSIONNEL

Vous pourriez facilement vendre vos compétences sur le marché. C'est le niveau maximum pour un personnage débutant.

INDICE 7 : VÉTÉRAN

Vous avez vu beaucoup de choses que cette compétence permet, et ne permet pas. Les gens viennent vous demander comment faire.

INDICE 8 : EXPERT

Vous êtes un talent recherché. Les corporations vous cherchent (ou vous extrairont des autres corporations).

INDICE 9 : EXCEPTIONNEL

Votre nom est synonyme de la compétence. Si vous avez plusieurs compétences à ce niveau vous êtes loués comme exceptionnellement doué.

INDICE 10 : ÉLITE

Vous êtes célèbres même parmi les tous meilleurs de votre domaine.

INDICE 11 : LÉGENDAIRE

Vous êtes le paragon de ceux qui veulent exceller dans cette compétence. Des techniques portent votre nom.

INDICE 12 – 13 : OPTIMAL

Vous avez atteint le summum de la réussite. Cette expertise représente le top 0,00001% des pratiquants de l'histoire connue. L'indice le plus haut, 13, ne peut être obtenu qu'avec la qualité Aptitude (p. 74).

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : aucune

ARME DE MÉLÉE EXOTIQUE (AGILITÉ)

Comme pour Arme à distance exotique, la compétence Arme de mêlée exotique doit être considérée séparément pour chaque arme que vous souhaitez utiliser. Quelques exemples : saïs, armes d'ast, tronçonneuses, armes cyber-implantées à des endroits peu communs (éperon de coude, lames de pied, etc.).

Défausse : non

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : aucune

ARMES AUTOMATIQUES (AGILITÉ)

La compétence Armes automatiques couvre un ensemble spécifique d'armes à feu plus imposantes que les pistolets mais pas plus que les fusils et capables de tirer en mode automatique. Cette catégorie inclut les mitraillettes et autres carabines automatiques.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Armes à feu





Spécialisations : Armes cyber-implantées, Fusils d'assaut, Mitraillettes, Pistolets mitrailleurs

ARMES CONTONDANTES (AGILITÉ)

Armes contondantes couvre l'utilisation de toutes les armes portables de matraquage. Cette compétence permet de transformer n'importe quel objet contondant en arme, que ce soit une batte de baseball, une béquille ou une masse.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Combat rapproché

Spécialisations : Bâtons, Marteaux, Matraques, Parade, Nerfs-de-boeuf

ARMES DE JETS (AGILITÉ)

Armes de jets est une compétence d'attaque large qui peut être utilisée pour n'importe quel objet portable qui est lancé comme une arme.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Aérodynamiques, Lames, Non-aérodynamiques

ARMES DE TRAIT (AGILITÉ)

Armes de trait est utilisée pour tirer avec des armes utilisant une corde pour propulser le projectile. Un archer est coutumier de nombreux types d'arcs et de la multitude de flèches qui peuvent être utilisées pour maximiser l'effet.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Arbalètes, Arcs, Frondes, Munitions insolites

ARMES LOURDES (AGILITÉ)

Le terme arme lourde est utilisé pour toute arme à feu plus grosse qu'un fusil d'assaut, tels que les lance-grenades, mitrailleuses et canons d'assaut. Cette compétence se limite aux armes portatives et ne couvre pas les armes montées sur véhicules ; si l'arme est montée sur ou dans un véhicule, la compétence Armes de véhicule est employée.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Canons d'assaut, Lance-grenades, Lance-roquettes, Missiles guidés et Mitrailleuses

ARMES TRANCHANTES (AGILITÉ)

Trancher et couper en cubes ! La compétence Armes tranchantes couvre l'utilisation de toutes les armes à main tranchantes et perforantes. Elle permet d'utiliser toute une gamme d'armes tranchantes telles que les dagues, épées et haches.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Combat rapproché

Spécialisations : Couteaux, Épées, Haches, Parade

COMBAT À MAINS NUES (AGILITÉ)

Combat à mains nues couvre une large palette de mouvements d'attaque et de défense qui emploient le corps

comme arme principale. Cela inclut les arts martiaux ainsi que l'utilisation des armes cybernétiques et les styles de combat qui découlent de ces implants.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Combat rapproché

Spécialisations : Art martial spécifique, Blocage, Cyber-implants, Immobilisation

FUSILS (AGILITÉ)

La compétence Fusils est utilisée pour faire feu avec des armes à canon long, tels que les fusils de sport et les fusils de précision. Elle sert aussi pour les armes telles que les shotguns conçus pour être utilisées à l'épaule.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Armes à feu

Spécialisations : Fusils de précision, Shotguns, Tirs à portée extrême, Tirs à portée longue

PISTOLETS (AGILITÉ)

Cette compétence couvre tous les pistolets, coup par coup, semi-automatiques, revolvers, y compris les tasers.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Armes à feu

Spécialisations : Armes de poche, Revolvers, Semi-automatiques, Tasers

COMPÉTENCES PHYSIQUES

Ces compétences couvrent les actions corporelles (autres que celles couvertes par les compétences de combat). Vous trouverez les règles spécifiques pour utiliser chaque compétence dans la description de la compétence (ou bien une référence vers l'emplacement des règles).

CHUTE LIBRE (CONSTITUTION)

Cette compétence couvre les sauts depuis n'importe quelle hauteur, des sauts d'une fenêtre au deuxième étage à ceux depuis un avion à haute altitude. Tous les moyens pour ralentir ou contrôler la chute sont compris, cela couvre donc les parachutes, les wingsuits, le saut à l'élastique et les tyroliennes.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Base jump, Basse altitude, HALO (saut à haute altitude avec ouverture à basse altitude), Parachutes, Parachutes à ouverture automatique, Réception de chute, Saut à l'élastique, Tyroliennes, Wingsuits

COURSE (FORCE)

Course, comme vous l'aurez deviné, concerne la distance qu'un personnage peut parcourir rapidement. Pour plus d'informations voir **Déplacement**, p. 163.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Athlétisme

Spécialisations : Course de fond, Sprint, par terrain (Désert, Jungle, Milieu urbain, etc.)

DÉGUISEMENT (INTUITION)

Déguisement couvre les solutions non-magiques pour masquer son identité, maquillage et améliorations comprises. Voir **Utiliser Déguisement et Imposture**, p. 136)

Défausse : oui

Groupe de compétence : Furtivité

Spécialisations : Camouflage, Maquillage, Théâtral, Tridéo & vidéo

DISCRÉTION (AGILITÉ)

Besoin d'aller là où vous n'êtes pas sensés aller ? Cette compétence permet de passer inaperçu dans des situations variées. Voir **Utiliser les compétences de discrétion**, p. 138.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Furtivité

Spécialisations : par milieu (Désert, Jungle, Milieu urbain, etc.)

ESCAMOTAGE (AGILITÉ)

Escamotage est la capacité à faire des tours de passe-passe pour pouvoir subtiliser, cacher ou se faire passer de petits objets.

Défausse : non

Groupe de compétences : Furtivité

Spécialisations : Pickpocket, Prestidigitation, Vol à l'étalage

ÉVASION (AGILITÉ)

Évasion mesure la capacité d'un personnage à s'échapper de liens en utilisant la contorsion et la dextérité manuelle. Voir **Utiliser Évasion**, p. 136.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Contorsion, par type de liens (Cordes, Menottes, Bracelets)

GYMNASTIQUE (AGILITÉ)

Gymnastique mesure l'équilibre, l'athlétisme général et la capacité générale d'un personnage à utiliser son corps. Pour plus d'information sur l'utilisation de Gymnastique en jeu, voir **Utiliser Gymnastique**, p. 137.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Athlétisme

Spécialisations : Danse, Équilibre, Escalade, Saut, Parkour, Roulades

NATATION (FORCE)

Cette compétence détermine la capacité du personnage à nager dans différentes étendues d'eau. Le niveau de compétence affecte la distance et la vitesse à laquelle le personnage peut nager. Voir **Utiliser Natation**, p. 138.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Athlétisme

Spécialisations : Endurance, Sprint

PERCEPTION (INTUITION)

Perception est la capacité à repérer les anomalies dans les situations quotidiennes, ce qui en fait l'une des compétences clefs dont un shadowrunner a besoin. Voir **Utiliser Perception**, p. 139.



Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Auditive, Gustative, Olfactive, Perception numineuse, Recherche, Tactile, Visuelle

PISTAGE (INTUITION)

Cette compétence confère la capacité à détecter le passage de métahumains et de gibier à un endroit donné et utiliser ces indices pour suivre cet individu. Cette compétence peut aussi permettre d'identifier les chemins non balisés et les pistes couramment empruntés par le gibier dans de nombreux environnements. Voir **Utiliser Pistage**, p. 139.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Plein air

Spécialisations : Désert, Forêt, Jungle, Montagne, Milieu polaire, Milieu urbain, etc.

PLONGÉE (CONSTITUTION)

Plongée regroupe un large ensemble d'actions faites sous l'eau. Cette compétence peut s'utiliser pour la plongée et l'utilisation des équipements complexes associés, pour nager sous l'eau et pour retenir sa respiration.

Défausse : oui

Groupe de compétence : aucun

Spécialisations : Hyperventilation contrôlée, par système de respiration (Appareil de respiration liquide, Bouteilles, Extraction d'oxygène, Mélanges gazeux), par condition (Arctique, Commerciale, en Grotte, Militaire, etc.)

SURVIE (VOLONTÉ)

Dans le désert avec rien de plus qu'une gamelle en fer blanc, un poncho et une tige en fer ? Un personnage aura besoin de cette compétence pour s'en sortir vivant. Survie est la capacité à rester en vie dans les environnements extrêmes sur des périodes prolongées. Cette compétence couvre la capacité du personnage à effectuer les tâches vitales en extérieur, telles que faire un feu, construire un abri, trouver de la nourriture, etc. dans les environnements hostiles. Voir **Utiliser Survie**, p. 139.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Plein air

Spécialisations : Désert, Forêt, Jungle, Montagne, Milieu polaire, Milieu urbain, etc.

UTILISER DÉGUISSEMENT ET IMPOSTURE

Les compétences Déguisement et Imposture sont gérées par des tests opposés. Quand le maquillage et le costume sont appliqués, le joueur du personnage qui crée le déguisement fait un test de Déguisement + Intuition [Mentale]. Le nombre de succès est le seuil pour quiconque essaiera de percer le déguisement.

Imposture peut être utilisée pour améliorer un déguisement, mais aussi toute seule. Le joueur d'un personnage déguisé peut lancer Imposture + Charisme [Sociale] et ajouter ses succès au seuil pour percer le déguisement. Si Imposture est utilisée sans bénéficier du déguisement (comme pour imiter la voix de quelqu'un), traitez cela comme un test opposé normal.

Un kit de déguisement (voir **Outillage**, p. 446) peut être utilisé pour concevoir un déguisement, en utilisant les règles de **Construction / Réparation** (p. 148). Ajoutez la moitié du seuil utilisé pour le test étendu comme modificateur de réserve de dés pour le test de Déguisement, avec un maximum de 4 dés.

EXEMPLE

Cade sait que la meilleure façon de pénétrer l'installation d'Evo est de se faire passer pour l'un des travailleurs. Il passe des jours à observer le lieu, cherchant l'employé lui ressemblant le plus physiquement. Il trouve un certain Adam Farmar et quelques verres suffisent à ce que le gars lui raconte sa vie. Quelques verres plus tard, M. Farmar est ligoté dans le coffre de l'Americar de Cade. Cade lui prend ses vêtements et rajoute un peu de maquillage pour renforcer la ressemblance. Le joueur lance Déguisement 2 + Intuition 4 et obtient 2 succès. Les vêtements lui vont plutôt bien, mais il faudra plus qu'un déguisement pour tromper les gardes. Il conduit la voiture du Farmar jusqu'au portail principal, où on lui demande son ID. Cade rigole exactement comme Farmar le ferai et commence à papoter. Le joueur lance Imposture 3 + Charisme 4 et obtient 4 succès de plus, ce qui porte le total à 6. Le meneur de jeu lance Perception 4 + Intuition 3 pour voir si le garde perce le déguisement. Il n'obtient que 2 succès : le garde est persuadé que Cade est bien Adam Farmar et lui fait signe d'entrer.

UTILISER ÉVASION

À *Shadowrun*, vous pourriez très bien être capturé et non tué. Évasion fournit une chance de s'échapper de la plupart des attaches, y-compris les cordes, menottes et autres entraves. Pour se défaire de ses liens, faire un test d'Évasion + Agilité [Physique] avec un seuil dépendant de la nature du lien. En cas de succès, le personnage se libère après une minute d'effort (20 tours de combat), divisée par le nombre de succès excédentaires. La réserve de dés est modifiée par différents facteurs, tels que le fait d'être observé (et devoir être discret) ou de disposer d'un kit de crochetage. Ces modificateurs de situation apparaissent dans la table d'évasion. Le

EXEMPLE

Entrer dans les bureaux de Monobe sans déguisement était une erreur, la sécurité a attrapé Taro avant qu'il n'atteigne les ascenseurs. Après une brève bagarre, le voilà menotté à un banc dans une salle d'observation. Taro a Évasion 6 et Agilité 5. Le seuil pour s'échapper de ses menottes est de 3. Le joueur lance 11 dés (6 + 5) et obtient exactement 3 succès ! Les menottes étaient plus serrées que prévu, mais le runner réussi à s'en débarrasser. Taro masse ses poignets endoloris et observe la pièce, essayant de trouver quoi faire ensuite.



ÉVASION

ENTRAVES	SEUIL
Corde, menottes en plastique	2
Menottes en métal	3
Camisole de force	4
menottes de contention	5
Matériau renforcé	+1

SITUATION	MODIFICATEUR
Personnage surveillé	-2
Personnage maintenu physiquement	-(Force de la personne qui le maintient)
Matériel de crochetage ou implants tranchant à disposition	+2

meneur de jeu est libre de décider qu'il est trop difficile de s'échapper d'une entrave donnée sans aide extérieure.

UTILISER CHUTE LIBRE

DESCENTE EN RAPPEL

Le rappel est le fait de descendre à une vitesse proche de la chute à l'aide d'équipement. Cette technique est gérée par un test de Chute libre + Constitution [Physique] (2). Si le personnage dispose du matériel nécessaire, il peut freiner à n'importe quel point de la descente, ralentir et atterrir en sécurité. La descente en rappel coûte une action simple par phase d'action, qui permet de descendre au rythme de 20 mètres par tour de combat. Il est possible d'augmenter la distance parcourue par tour de combat de 1 mètre pour chaque succès excédentaire obtenu sur le test de Chute libre. Si le

personnage utilise une autre action simple lors de la même phase d'action, telle que *faire feu*, il subit un modificateur de -2 dés pour l'action et le teste de Chute libre. S'arrêter nécessite un autre test de Chute libre avec le même seuil. En cas d'échec, le personnage ne ralentit pas et subit des dommages s'il heurte le sol (voir **Dommages dus aux chutes**, p. 174).

Voir Échecs et complications en escalade, ci-dessous, pour les détails en cas d'échec.

UTILISER GYMNASTIQUE

Certaines utilisations de la compétence Gymnastique requièrent des règles spécifiques.

ESCALADE

La compétence Gymnastique est utilisée pour l'escalade avec et sans assistance. L'escalade avec assistance utilise de l'équipement spécialisé, tels que des cordes et harnais (voir p. 452). C'est une méthode plus facile et plus sûre mais qui nécessite plus de préparation. L'escalade sans assistance peut être faite dans l'improvisation, car on grimpe sans équipement. L'escalade est une action complexe, et le nombre de succès obtenus lors du test de Gymnastique + Force [Physique] détermine la distance que le personnage peut parcourir verticalement ou latéralement, tel qu'indiqué dans la table d'escalade. Les modificateurs de réserve de dés, dépendants de la difficulté de l'escalade, sont également indiqués dans la table d'escalade.

ÉCHECS ET COMPLICATIONS EN ESCALADE

Un échec lors d'une escalade ou d'une descente en rappel stoppe immédiatement la progression du personnage et le joueur doit faire un test de Réaction + Force pour tenir bon. Un

ESCALADE

SITUATION	DISTANCE PARCOURUE (ARRONDIR AU SUPÉRIEUR)
Escalade avec assistance (descente en rappel)	20 mètres par tour + 1 mètre par succès excédentaire
Escalade avec assistance (montée)	1 mètre par succès
Escalade avec assistance (latéral)	1 mètre pour 2 succès
Escalade avec assistance (à l'envers, suspendu à un plafond)	1 mètre pour 3 succès
Escalade sans assistance (montée)	1 mètre pour 2 succès
Escalade sans assistance (descente)	1 mètre par succès

SITUATION	MODIFICATEUR
Escalade avec assistance	+2

SURFACE	MODIFICATEUR
Facile (clôture grillagée)	+1
Irrégulière (arbre, mur de pierres disjointes)	0
Plate (mur de briques, façade d'un vieux bâtiment)	-3
Lisse (mur en métal, pierre ajustée)	-5
Glissant ou humide	-2
Graissé ou traité avec du gel	-4



échec sur ce second test implique une chute immédiate (à environ 20 mètres par tour). Durant la prochaine phase d'action du personnage, il peut tenter de se rattraper avec un test de Réaction + Force avec un modificateur de -2 dés. Le meneur de jeu peut aussi autoriser un test de Réaction + Force pour permettre à d'autres grimpeurs de rattraper le personnage.

Les personnages qui utilisent du matériel d'escalade ont droit à un test supplémentaire s'ils tombent. Le joueur du personnage qui a préparé les cordes peut faire un test de Chute libre + Logique [Mentale] avec un seuil égal à la moitié de la Constitution du personnage qui tombe (arrondie à l'inférieur). Dans ce cas particulier, le personnage qui chute peut utiliser sa Chance pour ce test. En cas de réussite, le matériel de sécurité fonctionne et le personnage se retrouve suspendu. En cas d'échec c'est la chute (voir **Domages dus aux chutes**, p. 174).

SAUTER

Il est possible de sauter avec ou sans élan, un saut avec élan sera plus long qu'un saut sans élan si la distance est suffisante pour atteindre sa vitesse maximum. Un saut est géré par un test de Gymnastique + Agilité [Physique] avec les modificateurs appropriés. Chaque succès représente un saut de 1 mètre pour un départ à l'arrêt ou de 2 mètres pour un saut avec élan. Quel que soit le nombre de succès obtenus, il est impossible de sauter plus loin qu'Agilité \times 1,5 mètres (les succès obtenus en plus signifient que vous le faites avec du *style*).

Pour un saut vertical, le test est le même, la hauteur de saut est de 50 cm par succès et la hauteur maximum est de 1,5 fois la taille du personnage.

EXEMPLE

Automatic Jane déboule à travers la porte du toit, les balles fusent autour d'elle. Deux officiers d'Aztechnology courent dans l'escalier derrière elle. Un regard rapide à la scène montre deux options : un bâtiment à gauche et un autre à droite, encore plus éloigné. Le toit à gauche est distant de deux mètres, mais elle sait que les abrutis pourront aussi sauter. Automatic Jane teste sa chance et brave le trou de cinq mètres à sa droite. Le joueur lance Gymnastique 3 + Agilité 5 et obtient 5 succès (moins que sa limite physique). La gymnastique au lycée se révèle enfin utile, et elle atteint le toit en une belle enjambée, elle regarde derrière pour voir les deux officiers tenter le saut ensemble. Le premier réussit sans encombre, mais le second trébuche au moment de sauter et est trop court. Son collègue parvient à le rattraper par le poignet, le sauvant d'une chute dans la rue en contrebas. Cela devrait laisser à Automatic Jane le temps de s'enfuir.

UTILISER LES COMPÉTENCES DE DISCRÉTION

Les tests de compétences dans le domaine de la discrétion se résument souvent à rester caché pendant que quelqu'un essaie de vous trouver. Traitez cela comme un

test opposé contre Perception + Intuition et appliquez les modificateurs de Perception appropriés (voir p. 139). Le meneur de jeu peut décider de remplacer Perception par une autre compétence du groupe Furtivité sans pénalité. Par exemple, si un assassin des Triades essaie de repérer un personnage dans une foule, il pourrait compter sur sa propre expérience dans ce domaine et lancer Discrétion + Intuition. La Limite physique s'applique aux tests de discrétion.

EXEMPLE

Tumbler essaie d'échapper à une filature dans les rues bondées de Seattle Downtown. Il sait que le flic en civil n'est que quelques mètres derrière lui et rabat donc sa capuche sur sa tête pour se fondre dans la foule. Le joueur lance Discrétion 3 + Agilité 3 et obtient 2 succès. Le meneur de jeu utilise aussi la compétence Discrétion du policier et lance Discrétion 5 + Intuition 4. Le policier bénéficie d'un modificateur de +3 dés car il cherche spécifiquement Tumbler et sais à quoi il ressemble, mais aussi un modificateur de -2 dés à cause du grand nombre de personnes dans les rues, soit un total de 10 dés. Le meneur obtient 6 succès : Il semble que cela ne sera pas si facile pour Tumbler de lui échapper.

UTILISER NATATION

Nager nécessite de dépenser une action complexe par tour de combat. Un personnage qui nage peut se déplacer d'un nombre de mètres par tour égal à la moyenne de son Agilité et de sa Force. Il est possible de dépenser une action simple pour « sprinter » en faisant un test de Natation + Force [Physique], chaque succès ajoute 1 mètre à la distance parcourue, 2 mètres pour les elfes et les trolls. Nager à la surface ou sous l'eau n'affecte pas la distance parcourue. Les nageurs souffrent de fatigue après une période prolongée, selon les mêmes règles que pour la course et le sprint, respectivement (voir **Fatigue**, p. 174).

RETEINIR SON SOUFFLE

Soixante secondes (20 tours de combat), c'est le temps pendant lequel un personnage peut retenir son souffle avant qu'un test ne soit nécessaire. Retenir sa respiration plus longtemps requiert un test de Natation + Volonté [Physique] ou de Plongée + Volonté [Physique] (la spécialisation Hyperventilation contrôlée s'applique ici). Chaque succès augmente la durée maximale de l'apnée de 15 secondes (5 tours de combat).

Une fois le temps écoulé, le personnage doit respirer ou subir 1 case de dommages étourdissants à la fin de chaque tour de combat jusqu'à ce qu'il parvienne à respirer (il n'est pas possible de résister à ces dommages). Une fois que le moniteur de condition étourdissant est plein, le personnage perd connaissance, et subit une case de dommages physiques par tour de combat, jusqu'à ce qu'il meurt ou soit secouru.



SE MAINTENIR À FLOTS

Si un personnage cherche uniquement à éviter de couler, il peut se maintenir à flots. Cela est possible pendant un nombre de minutes égal à la Force du personnage. À la fin de cette période, un test de Natation + Force [Physique] (2) est nécessaire. Un succès signifie que le personnage parvient à rester à la surface (ou se maintenir à flots s'il s'agit d'un nageur compétent) pour la même durée avant de devoir faire un autre test. Un échec signifie que le personnage subit une case de dommages étourdissants (impossible à résister) et commence à couler. Si le personnage est équipé d'un accessoire de flottaison, le temps entre deux tests est doublé. Un personnage peut se maintenir à flots tant qu'il reste conscient.

UTILISER PERCEPTION

Les tests de Perception couvrent toutes les situations où l'on cherche quelque chose qui n'est pas évident, à l'aide des sens classiques (vue, ouïe, odorat, toucher, goût). Le meneur de jeu peut demander aux joueurs de faire un test, mais les joueurs peuvent aussi dépenser une action simple *observer en détail* pour que leur personnage prenne le temps d'observer autour de lui, cela leur permet de faire un test de Perception. Atteindre le seuil avec le test de Perception + Intuition [Mentale] signifie que le personnage a remarqué quelque chose de subtil ou important ; les succès excédentaires indiquent la quantité de détails perçus. Si quelqu'un essaie délibérément de se cacher, alors le test devient un test opposé (voir **Utiliser les compétences de discrétion**, p. 138).

Les tests de Perception impliquant la vue (c'est-à-dire la majorité) utilisent les mêmes modificateurs de Lumière et Visibilité que les tests d'attaque (voir **Modificateurs environnementaux**, p. 176). Les autres modificateurs sont listés dans la table des modificateurs des tests de Perception. Si un groupe de personnes fait un test de Perception à la recherche de la même chose, faites un test d'équipe (p. 51).

UTILISER PISTAGE

Pister une personne ou une créature nécessite un test de Pistage + Intuition [Mentale] avec un seuil basé sur le terrain (déterminé par le meneur de jeu à l'aide de la table Seuils des tests de réussite, p. 47). Si la cible camoufle activement ses traces, le pistage est géré comme un test opposé. Le pisteur lance Pistage + Intuition [Mentale] contre Discrétion + Agilité [Physique] de la cible. Les succès excédentaires sur le test de Pistage permettent de récolter des informations supplémentaires sur la piste, telles que le nombre

MODIFICATEURS DES TESTS DE PERCEPTION

SITUATION	MODIFICATEUR
Le personnage est distrait	-2
Le personnage cherche ou écoute attentivement	+3
Le personnage n'est pas tout proche de l'objet / du bruit	-2
Le personnage est très loin de l'objet / du bruit	-3
L'objet / le bruit possède certaines caractéristiques distinctives	+2
Quelque chose détourne l'attention du personnage (bruit, odeur...)	-2
Le personnage dispose d'amélioration sensorielles	+indice
Lumière et visibilité	Modificateurs environnementaux p. 176

de personnes à l'avoir empruntée, le type de créature à y être passé récemment ainsi que l'ancienneté des traces. Dans le cas d'un pistage urbain, les succès excédentaires permettent d'identifier les schémas de déplacement des populations locales, les caméras importantes et les indices RA qui révèlent la direction de la cible ainsi que le temps écoulé depuis son passage.

Le meneur de jeu peut choisir d'appliquer des modificateurs pour refléter l'impact de la météo, de l'ancienneté des traces, du nombre de personnes à les avoir piétinées, etc. Les personnages qui utilisent un chien ou autre créature pour pister peuvent utiliser leur compétence Animaux pour un test d'équipe avec la compétence Pistage de leur animal.

UTILISER SURVIE

Faire face aux éléments est encore plus dangereux dans le Sixième Monde. Le délabrement de l'environnement a atteint des niveaux jamais connus. En Grande Bretagne, par exemple, la campagne a été dévastée par une combinaison de désastres toxiques et d'inondations majeures. Ceux

SEUILS DE PERCEPTION

L'OBJET / ÉVÈNEMENT EST	SEUIL	EXEMPLE
Évident / Grand / Bruyant	1	Enseigne néon, mouvement de foule, engueulade, coups de feu
Normal	2	Panneau routier, piéton moyen, conversation, coups de feu avec silencieux
Peu évident / Petit / Étouffé	3	Transaction sous la table, lentille de contact, murmures
Caché / Microscopique / Silencieux	4	Passage secret, aiguille dans une botte de foin, conversation subvocalisée





SURVIE

TERRAIN	SEUIL
Hospitalier (forêt, plaine, urbain)	1
Sauvage (collines, jungle, marais)	2
Hostile (désert, haute montagne)	3
Extrême (Arctique, Antarctique)	4
SITUATION	MODIFICATEUR
Matériel de camping / de survie disponible	+2
Sans eau ni nourriture	-2
Régulateur de température	+1
Vêtements ou protections inadaptés	-1 à -4
Long voyage ou épuisement	-1 à -4
Terrain toxique	-2 à -4
Personnage blessé	-modificateur de blessure
CONDITIONS MÉTÉO	MODIFICATEUR
Mauvaises	-1
Terribles	-2
Extrêmes	-4

contraints de vivre dans les rues des grandes villes ne s'en sortent pas mieux. Les sans-abris ont autant de chances d'être attaqués par des hordes de rats du diable que d'être tabassés par un gangster d'humeur joueuse.

La compétence Survie est utilisée pour braver toutes sortes de conditions extérieures extrêmes. Cela inclut la survie urbaine, où la menace peut venir aussi bien des gens que des éléments. Elle couvre la capacité à trouver de la nourriture, de l'eau et un abri temporaire dans n'importe quel environnement. Si un personnage est exposé à de telles conditions pour plus de 24 heures, le joueur devra faire un test de Survie + Volonté [Mentale] par jour. Les modificateurs et seuils de ces tests sont explicités dans la table de survie. Si le test est raté, le personnage ne trouve pas de nourriture ou d'abri et subit des dommages étourdissants d'une Valeur de dommages égale au double du seuil de test (impossibles à résister). Ces dommages étourdissants ne peuvent pas être guéris tant que le personnage n'aura pas passé une bonne nuit de sommeil sans avoir à faire de test de Survie. En cas de dépassement du moniteur de condition étourdissant, le personnage sombre dans l'inconscience et ne peut plus faire de test de Survie, il reste donc sur place à subir des dommages (physiques, le moniteur de condition étourdissant étant dépassé) jusqu'à ce qu'il soit secouru ou qu'il meure.

COMPÉTENCES SOCIALES

Il est rarement nécessaire de jeter les dés quand les personnages doivent résoudre des problèmes entre eux. Traiter avec

les PNJ n'est pas toujours aussi simple. Les compétences sociales offrent aux personnages la possibilité de résoudre des problèmes sans dépenser leurs balles ou leur magie. Ces compétences sont généralement associées à l'attribut Charisme.

Les compétences sociales sont prévues pour être utilisées en complément d'un bon roleplay, pas pour le remplacer. Le test social devrait arriver après une scène de roleplay, pour la conclure, ou bien pour remplacer une situation sociale qui ne présenterait que peu d'intérêt à jouer complètement. Le meneur de jeu peut appliquer des modificateurs pour ce test en fonction de la façon dont le joueur a argumenté, ou de la quantité d'absurdités qu'il est capable d'aligner sans ciller.

ENSEIGNEMENT (CHARISME)

Enseignement est la capacité à instruire les gens. L'indice de cette compétence permet de savoir à quel point l'enseignant est à l'aise pour expliquer des notions nouvelles, ainsi que la complexité de ce qu'il peut enseigner. Voir **Utiliser Enseignement**, p. 143.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : par catégorie de compétence active ou de connaissances (combat, connaissances académiques, de la rue, langues, magique, etc.)

ESCROQUERIE (CHARISME)

Escroquerie est la capacité à manipuler ou duper un PNJ lors d'une rencontre sociale. Cette compétence couvre une large variété de tromperie ainsi que les principes sous-jacents.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Comédie

Spécialisations : Baratin, Séduction

ÉTIQUETTE (CHARISME)

Étiquette représente la conscience et la compréhension des rituels sociaux. Cette compétence peut être considérée comme l'équivalent social de Discrétion, permettant au personnage d'évoluer librement dans toutes sortes de situations sociales. Étiquette sert aussi de filet de sécurité dans le cas où un personnage foire gravement une situation sociale. Voir **Utiliser Étiquette**, p. 143.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Influence

Spécialisations : par culture ou sous-culture (corporatiste, haute société, la rue, médias, mercenaires, Yakuza, etc.)

IMPOSTURE (CHARISME)

Imposture est la capacité à se faire passer pour quelqu'un d'autre, voix et manières physiques incluses. Cette compétence est limitée par les capacités physiques du personnage. Un nain pourrait se faire passer pour un troll à travers un commlink, mais l'illusion ne tiendrait pas en cas de rencontre en face à face avec la cible.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Comédie

Spécialisations : par type de métahumain (Elfe, Humain, Nain, Ork, Troll)

INTIMIDATION (CHARISME)

Intimidation est le fait de donner l'impression que l'on est plus menaçant qu'une autre personne afin de la forcer à faire ce que l'on souhaite. Cette compétence peut s'appliquer de multiples façons, de la négociation à l'interrogatoire. Intimidation s'utilise à l'aide d'un test opposé entre Intimidation + Charisme [Sociale] et Charisme + Volonté de la cible, modifié par les modificateurs appropriés indiqués dans la table **Modificateurs sociaux** (p. 142), à l'exception des modificateurs d'attitude du PNJ envers le personnage.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Interrogatoire, Mentale, Physique, Torture

LEADERSHIP (CHARISME)

Leadership est la capacité à diriger et motiver les autres. Le résultat est similaire à celui obtenu par l'Escroquerie, sauf qu'il n'est pas obtenu en trompant la cible mais en utilisant une position d'autorité. Cette compétence est particulièrement utile dans les situations où la volonté des compagnons du personnage est ébranlée ou pour demander à quelqu'un de faire quelque chose de désagréable. Leadership s'utilise en faisant un test opposé entre Leadership + Charisme [Sociale] et Leadership + Volonté [Sociale]. Voir **Utiliser les compétences d'influence**, à droite, pour les modificateurs.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Influence

Spécialisations : Commandement, Direction, Inspiration, Ralliement

NÉGOCIATION (CHARISME)

Négociation est la capacité d'un personnage à utiliser son charisme, la connaissance de la psychologie et certaines techniques spécifiques pour se placer dans une meilleure position pour conclure un marché.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Influence

Spécialisations : Contrats, Diplomatie, Marchandage

REPRÉSENTATION (CHARISME)

Cette compétence reflète le niveau d'un personnage dans les arts de la scène. Représentation est aux arts ce qu'Artisanat est à l'artisanat. L'interprète utilise sa compétence pour divertir ou même captiver son audience. Voir **Utiliser Représentation**, p. 144.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Comédie

Spécialisation : par art de scène (comédie, instrument de musique spécifique, jeu d'acteur, présentation, etc.)

UTILISER LES COMPÉTENCES SOCIALES

L'idée au cœur de *Shadowrun* est que les personnages sont des parias essayant de survivre dans les ombres des réseaux des costards corporatistes, princes elfes, intérêts gouvernementaux, esclaves corpos, gangs des rues, etc. Ces gens savent reconnaître les leurs et comment se comporter les



MODIFICATEURS SOCIAUX

MODIFICATEURS GÉNÉRAUX	MODIF.	MODIFICATEURS D'ÉTIQUETTE	MODIF.
Attitude du PNJ envers le personnage :		Le personnage n'est pas correctement vêtu ou n'a pas l'air à sa place	-2
Amicale	+2	Le personnage est visiblement nerveux, excité ou agité	-2
Neutre	0	La cible est distraite	-1*
Suspicieuse	-1	MODIFICATEURS D'INTIMIDATION	
Négative	-2	Le personnage en impose physiquement	+1 à +3
Hostile	-3	La cible en impose physiquement	-1 à -3
Ennemie	-4	Les personnages sont en supériorité numérique	+2
Le résultat recherché par le personnage est :		Les personnages sont en infériorité numérique	-2
Avantageux pour le PNJ	+1	Le personnage est visiblement armé ou magiquement actif	+2
Sans intérêt pour le PNJ	0	La cible est visiblement armée ou magiquement active	-2
Gênant pour le PNJ	-1	Le personnage cause (ou a causé) des douleurs physiques à la cible (torture)	+2
Mauvais pour le PNJ	-3	La cible n'est pas consciente du danger et ne croit pas que le personnage « ferait quelque chose de stupide »	+2*
Désastreux pour le PNJ	-4	MODIFICATEURS DE LEADERSHIP	
Sort de Contrôle des Pensées / des Émotions lancé sur la cible	-1 par succès	Le personnage a un rang supérieur	+1 à +3
Le personnage a une réputation (connue) dans la rue	+Crédibilité (voir p. 374)	La cible a un rang supérieur	-1 à -3
La cible a une réputation (connue) dans la rue	-Crédibilité (voir p. 374)	Le personnage est visiblement une figure d'autorité	+1
La cible garde un « as dans la manche »	+2*	Le personnage n'appartient pas à la couche sociale de la cible	-1 à -3
La cible a une attirance romantique pour le personnage	+2	La cible est fan du personnage ou lui est dévouée	+2
Le personnage est intoxiqué	-1	MODIFICATEURS DE NÉGOCIATION	
MODIFICATEURS D'ESCROQUERIE		Le personnage manque de connaissances de fond	-2**
Le personnage possède des éléments pour prouver sa bonne foi	+1 à +2	Le personnage dispose de quoi faire chanter la cible ou d'une monnaie d'échange intéressante	+2**
La cible est distraite	+1		
La cible a tout son temps pour considérer la situation	-1		

Ces modificateurs s'appliquent à la réserve de dés du personnage actif, sauf mention contraire.

* Ces modificateurs s'appliquent à la réserve de dés de la cible

** C'est modificateurs peuvent s'appliquer aux réserves de dés des deux protagonistes.

EXEMPLE

La dernière chose à laquelle Torley s'attendait était de se retrouver avec un flingue sur la tempe. La ganger campée derrière lui est bourru et semble prête à presser la détente à moins que Torley ne puisse expliquer pourquoi il la suivait. Les mains en l'air, le premier instinct de Torley est d'escroquer la jeune dure et ses amis. Avec Escroquerie 3 et Charisme 5, il dispose de 8 dés avant les modificateurs. Cependant, il ne dispose de rien pour accréditer ses bobards et il est clair que la ganger a eu le temps de réfléchir à la situation. De plus, elle est tellement hostile (-3 dés) qu'il n'est même pas sûr qu'elle prenne le temps d'écouter.

Il y a une autre option. Torley est un ork imposant et le meneur de jeu lui donne +2 dés de ce fait. Avec Intimidation 6 et Charisme 5 cela lui fait 11 dés, plus les 2 pour être imposant, cela porte le total à 13. Le joueur lance et obtient 4 succès. La ganger dispose de 5 dés (Intimidation 2 + Volonté 3) initialement, et elle est soutenue par quatre de ses potes, ce qui lui donne un bonus de +2 dés et augmente sa limite Sociale de 4 pour ce test. Le meneur lance 7 dés mais n'obtient qu'un seul succès. Torley baisse ses mains et grogne « Tu n'as pas la moindre idée de qui je suis, n'est-ce pas fillette ? ». La ganger recule et abaisse son pistolet, soudainement encline à discuter.



uns avec les autres. Les compétences sociales sont le ticket d'entrée dans ces cercles sociaux. Elles servent depuis le moment où vous entrez dans la pièce et tant que vous interagissez avec quelqu'un.

MODIFICATEURS SOCIAUX

Tout le monde peut être influencé, en s'y prenant au bon endroit, au bon moment et dans les bonnes conditions. Les modificateurs sociaux représentent les conditions qui affectent les interactions avec les PNJ. Les odeurs, le bruit de la foule, les vêtements, les distractions et même l'état d'esprit d'un PNJ affectent l'interaction. Par exemple, vous aurez du mal à convaincre M. Johnson de votre professionnalisme si vous vous pointez au rendez-vous en jean troué et manteau renforcé maculé de taches de sang, et cela rendra toute négociation de la paie pour la run très difficile. Le meneur de jeu devrait considérer chaque situation sociale et appliquer les modificateurs qu'il juge appropriés. Sauf mention contraire, les modificateurs du test opposé affectent l'un ou l'autre des personnages. Quelques modificateurs cependant affectent les deux personnages.

UTILISER LES COMPÉTENCES D'INFLUENCE

La plupart des compétences sociales sont utilisées pour influencer les gens. Le test spécifique à faire dépend de la compétence utilisée, tel qu'indiqué dans la table des tests de compétences sociales.

Quand un personnage essaie d'influencer un groupe, le meneur de jeu va opposer au personnage le meneur du groupe, même si le personnage ne s'adresse pas directement à lui. Le meneur a un atout majeur pour ce test (le groupe est avec lui) et bénéficie donc d'un modificateur de +2 dés. Il bénéficie aussi d'un bonus à sa limite égal au nombre de soutiens dont il dispose.

UTILISER ÉTIQUETTE

Étiquette permet de se fondre dans le tissu social. Les personnages compétents peuvent évoluer dans tous les milieux sociaux sans que quiconque ne réalise qu'ils n'en font pas partie. Cela va au-delà de la connaissance des bons gestes (que l'on peut trouver via la Matrice), c'est un instinct acquis.

Étiquette permet de réduire les soupçons, afin que les gens fassent plus confiance au personnage qu'ils ne le feraient à un étranger. Pour cela, faites un test opposé d'Étiquette + Charisme [Sociale] contre la Perception + Charisme [Sociale] de la cible. Si le personnage obtient au moins un succès excédentaire, la cible l'accepte comme l'un des siens. 3 succès excédentaires ou plus permettent d'améliorer l'attitude de la cible envers le personnage (remontez d'une ligne dans la section « attitude du PNJ » de la table des modificateurs sociaux).

Cette compétence n'est pas destinée à remplacer le roleplay, mais permet d'épargner la bourde sociale d'un joueur que le personnage n'aurait pas faite. Quand cela se produit, faites un test d'Étiquette avec un seuil déterminé par le meneur de jeu en fonction de l'énormité de la bourde (voir la table **Seuils des tests de réussite**, p. 47). Un test réussi signifie que le personnage se sort de l'erreur.

TESTS DE COMPÉTENCES SOCIALES

JET DU PERSONNAGE

Escroquerie + Charisme [Sociale]
Étiquette + Charisme [Sociale]
Imposture + Charisme [Sociale]
Intimidation + Charisme [Sociale]
Leadership + Charisme [Sociale]
Négociation + Charisme [Sociale]
Représentation + Charisme [Sociale]

JET DE LA CIBLE

Escroquerie + Charisme [Sociale]
Perception + Charisme [Sociale]
Perception + Intuition [Mentale]
Charisme + Volonté
Leadership + Volonté [Sociale]
Négociation + Charisme [Sociale]
Charisme + Volonté

BIGOTERIE DANS LE SIXIÈME MONDE

Même après un demi-siècle à vivre avec divers métatypes, les préjugés sont encore un facteur important des interactions sociales. Les différences sociales, culturelles et raciales ont défini la façon dont les gens se comportent les uns envers les autres depuis toujours. Alors que le monde entrait dans le XXI^e siècle, la dichotomie « nous contre eux » s'est fortement renforcée avec le retour de la magie, l'émergence des technomanciens et plus visiblement l'évolution des races métahumaines. Comme par le passé, les défenseurs des préjugés justifient leurs sentiments par une soi-disant nécessité. Les magiciens, selon eux, sont des menaces incontrôlées qui peuvent vous tuer à distance à l'aide d'un seul de vos cheveux. Les technomanciens se faufilent, invisibles, dans le monde numérique pour voler vos richesses et détruire votre vie. Les orks et les trolls sont des monstres cauchemardesques qui ne connaissent rien d'autre que la violence. Les elfes et les dragons cherchent à diriger le monde et faire de nous leurs esclaves. Les préjugés en vigueur avant l'Éveil n'ont pas non plus disparu, ils sont juste éclipsés par la présence de tant de nouveaux « autres ».

Quand un test d'Étiquette est fait contre un groupe, utilisez les mêmes règles que pour influencer un groupe (voir **Utiliser les compétences sociales**, p. 141).

ÉTIQUETTE ET COMPLICATIONS

Une complication sur un test d'Étiquette est traitée de la même manière qu'une bourde : la gêne temporaire peut infliger un modificateur de -2 dés pour le prochain test social. Un échec critique implique une gaffe majeure qui aura des effets durables sur la relation entre le personnage et les autres : l'attitude du PNJ envers le personnage pourra se rapprocher d'un cran d'Ennemi. C'est ce qui nourrit les rancunes les plus longues et les disputes majeures, les paroles irrespectueuses qui mettent les armées en marche.

UTILISER ENSEIGNEMENT

Des professeurs virtuels aux vidéos explicatives, il existe de nombreuses façons d'apprendre. Il n'y a pas d'équivalent,



cependant, à un instructeur de chair et d'os. Afin d'enseigner une compétence à quelqu'un, un personnage doit avoir un indice de 4 ou plus dans cette compétence. Le processeur peut enseigner une compétence jusqu'à un indice maximum égal à sa compétence Enseignement. Enseigner requiert un test d'Enseignement + Charisme [Sociale]. Un test d'Enseignement réussi réduit le temps nécessaire à l'élève pour améliorer sa compétence de 25 %, un échec critique l'augmente de 10% (voir **Progression du personnage**, p. 106).

UTILISER LEADERSHIP

La compétence Leadership sert à exhorter, convaincre, menacer ou défier ses subordonnés, ou faire accepter aux gens que vous êtes leur supérieur. Un personnage qui commande à des gens qui l'acceptent comme leur supérieur, même temporairement, peut dépenser une action complexe pour faire un test de Leadership + Charisme [Social e]. Le résultat dépend de ce que le personnage choisit de faire :

Commandement : La cible résiste avec un test de Leadership + Volonté [Sociale] (en prenant en compte les modificateurs sociaux, p. 142). Pour chaque succès excédentaire, la cible accepte le personnage comme son leader pour 1 tour de combat. Cela ne fonctionne pas si le personnage a déjà échoué dans une tentative contre cette cible.

Direction : Les succès agissent comme un test d'équipe pour un test de compétence ou de sang-froid pour un subordonné pendant ou avant sa prochaine phase d'action.

Inspiration : Les succès agissent comme un test d'équipe pour un test de surprise des subordonnés pour le reste du tour de combat dans les cas où les personnages ont pu se préparer (s'ils tendent une embuscade par exemple).

Ralliement : Les subordonnés ajoutent 1 à leur score d'initiative pour chaque 2 succès obtenus.

EXEMPLE

Lady Jestyr sait que son partenaire, Black jack, doit entrer par la porte principale, mais le vider en charge de cette entrée est trop cher à corrompre et trop balaize pour être descendu. Elle décide d'essayer de le distraire grâce à son incroyable talent d'imitateur. Elle a Représentation 8 et Charisme 6, pour un total de 14 dés. Cependant le garde est suspicieux envers Lady Jestyr (il est payé pour l'être), ce qui lui coûte 1 dé. Il considère aussi la distraction comme gênante, ce qui lui coûte un second dé. Le joueur lance 12 dés et obtient 6 succès (inférieur à sa limite de 7).

Le meneur de jeu fait un test opposé pour que le vider résiste à l'humour. Son Charisme de 3 et sa Volonté de 6 lui donnent 9 dés. Le meneur obtient 3 succès. Le garde éclate de rire et le meneur de jeu décide qu'il subit un modificateur de -3 dés (les succès excédentaires de Lady Jestyr) sur son test de Perception pour repérer Blackjack qui se glisse par la porte coulissante.

UTILISER REPRÉSENTATION

Représentation est un test simple utilisant la limite Sociale ; à la charge du meneur de jeu de juger la qualité de la représentation en fonction du nombre de succès obtenus. Si le personnage essaie de distraire ou captiver sa cible, les modificateurs généraux s'appliquent et la cible résiste avec Charisme + Volonté.

COMPÉTENCES MAGIQUES

Les compétences magiques sont réservées à ceux qui pratiquent la magie. Seuls les personnages disposant d'un attribut Magie peuvent acquérir les compétences associées, en fonction de leurs capacités (voir **Types de pratiquants de la magie**, p. 71) et seuls ceux capables de percevoir l'espace astral peuvent acquérir les compétences Observation astrale et Combat astral. Référez-vous au chapitre **Magie**, p. 278, pour les informations concernant leur utilisation.

ALCHIMIE (MAGIE)

Alchimie est utilisée pour créer des substances pouvant stocker un sort. Les utilisations les plus communes sont la préparation de potions, la distillation de réactifs magiques et même la création d'orichalque.

Défausse : non

Groupe de compétences : Enchantement

Spécialisations : par déclencheur (Commande, Contact, Durée), par type de sort (sorts de combat, de détection, etc.)

ARCANES (LOGIQUE)

Arcanes recouvre la création de formules magiques pour créer des sorts, focus, et toutes autres manipulations magiques. Arcanes est nécessaire pour comprendre les formules achevées dans un magasin ou découvertes par tout autre moyen.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Formules d'esprit, Formules de focus, Formules de sort

BANNISSEMENT (MAGIE)

Bannissement est utilisé pour briser le lien entre les esprits et le monde physique. Les esprits bannis sont forcés de retourner dans leur métaplan natal et ne sont plus tenus de remplir d'éventuels services restants.

Défausse : non

Groupe de compétences : Conjuración

Spécialisations : par type d'esprit (esprits de l'air, de l'homme, etc.)

COMBAT ASTRAL (VOLONTÉ)

Se battre dans l'espace astral nécessite la compétence Combat astral. Le combat dans le monde astral fait appel à un ensemble de compétences et attributs très différents de ceux des combattants physiques. Voir **Combat astral**, p. 318.

Défausse : non



Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : par type de focus d'arme (épée, hache, etc.), par type d'ennemi (magiciens, esprits, barrières mana, etc.)

CONTRESORT (MAGIE)

Contresort est une compétence défensive utilisée pour se défendre contre les attaques magiques et dissiper les sorts maintenus. Voir **Contresort**, p. 297.

Défausse : non

Groupe de compétences : Sorcellerie

Spécialisations : par type de sort (sorts de combat, de détection, etc.)

CRÉATION D'ARTEFACT (MAGIE)

Création d'artefact permet de créer des focus magiques. Cette compétence peut aussi être utilisée à fin d'analyse, pour déterminer les caractéristiques d'un focus. Voir **Création d'artefact**, p. 310.

Défausse : non

Groupe de compétences : Enchantement

Spécialisations : Analyse de focus, Fabrication (par type de focus)

DÉSENCHANTEMENT (MAGIE)

Cette compétence recouvre la capacité d'un personnage à ôter un enchantement d'un objet. Voir **Désenchantement**, p. 311.

Défausse : non

Groupe de compétences : Enchantement

Spécialisation : par type (préparations alchimiques, focus de pouvoir, etc.)

INVOCATION (MAGIE)

Cette compétence est utilisée pour invoquer des esprits. Voir **Invocation**, p. 303.

Défausse : non

Groupe de compétences : Conjuración

Spécialisations : par type d'esprit (esprits de la terre, de l'homme, etc.)

LANCEMENT DE SORTS (MAGIE)

La compétence Lancement de sorts permet au personnage de canaliser l'énergie magique pour créer des effets connus sous le nom de sorts. Voir **Lancement de sorts**, p. 283.

Défausse : non

Groupe de compétences : Sorcellerie

Spécialisations : par type de sorts (sorts de combat, de détection, etc.)

LIEN D'ESPRITS (MAGIE)

Lien d'esprits est utilisé pour forcer un esprit invoqué à réaliser des services supplémentaires. Voir **Lien d'esprits**, p. 304.

Défausse : non

Groupe de compétences : Conjuración

Spécialisations : par type d'esprit (esprits du feu, de la terre, etc.)

MAGIE RITUELLE (MAGIE)

Magie rituelle est la compétence de sorcellerie utilisée pour lancer des rituels. Voir **Magie rituelle**, p. 298.

Défausse : non

Groupe de compétences : Sorcellerie

Spécialisations : par mot-clé (Ancré, Sort, etc.)

OBSERVATION AISTRALE (INTUITION)

L'Observation astrale est la capacité d'un magicien à lire et interpréter les fluctuations du monde astral. Cette compétence permet aux pratiquants de tirer des informations de la lecture des auras astrales. Seuls les personnages capables d'observation astrale peuvent prendre cette compétence. Pour plus d'informations, référez-vous à **Perception astrale**, p. 315.

Défausse : non

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Lecture d'aura, Signatures astrales, par type d'aura (barrières, esprits, focus, métahumains, etc.)

COMPÉTENCES DE RÉSONANCE

Les compétences de résonance sont un sous-ensemble unique des compétences matricielles qui ne peuvent être utilisées que par les technomanciens. Les compétences de résonances, comme les compétences magiques, nécessitent que le personnage ait un attribut spécial. L'attribut Résonance est l'attribut associé à toutes ces compétences.

COMPILATION (RÉSONANCE)

Compilation est la capacité à convertir les séries de 0 et de 1 du langage machine et les rythmes de la résonance en sprites. Voir **Sprites**, p. 256.

Défausse : non

Groupe de compétences : Technomancie

Spécialisations : par type de sprites (sprites de données, machine, etc.)

DÉCOMPILATION (RÉSONANCE)

Décompilation est la capacité d'un personnage à supprimer efficacement les sprites précédemment compilés. Voir **Sprites**, p. 256.

Défausse : non

Groupe de compétences : Technomancie

Spécialisations : par type de sprites (sprites coursier, d'erreur, etc.)

INSCRIPTION (RÉSONANCE)

Cette compétence permet à un technomancien d'inscrire une sprite dans la Matrice, ce qui convainc les grilles qu'elle est légitime. Voir **Sprites**, p. 256.

Défausse : non

Groupe de compétences : Technomancie

Spécialisations : par type de sprites (sprites cracker, de données, etc.)



COMPÉTENCES TECHNIQUES

On fait appel aux compétences techniques pour faire fonctionner ou réparer quelque chose. Les compétences techniques sont associées à différents attributs, listés avec les compétences.

ANIMAUX (CHARISME)

Cette compétence couvre le dressage, les soins, la monte (pour les animaux assez grands) et le contrôle des animaux non conscients. Les dresseurs compétents sont capables de diriger plusieurs animaux. Il est même possible d'approcher un animal sauvage et l'amener à faire confiance au personnage, ou au moins éviter de se faire manger.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Élevage, Dressage, Monte, par animal (chat, cheval, chien de l'enfer, dauphin, oiseau, etc.)

ARMURERIE (LOGIQUE)

Armurerie regroupe une large palette de compétences nécessaires pour construire et entretenir des armes et armures. Comme pour toutes les compétences de mécanique, l'outillage et les équipements appropriés sont requis pour n'importe quelle tâche de construction ou réparation. Voir **Construction / Réparation**, p. 148.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Accessoires d'armes, Armes à feu, Armes de mêlée, Armes lourdes, Armures, Artillerie, Explosifs

ARTISANAT (INTUITION)

Cette compétence regroupe différentes formes d'expression artistique ainsi que la confection manuelle d'objets délicats qui seraient autrement produits à la chaîne. Les meilleurs artistes et artisans du monde utilisent cette compétence.

Défausse : non

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : par discipline (cuisine, dessin, menuiserie, sculpture, etc.)

BIOTECHNOLOGIE (LOGIQUE)

Biotechnologie est une compétence très large principalement utilisée par les scientifiques et les médecins pour cultiver des membres organiques. Cette compétence est à la base du clonage ainsi que des autres formes de bioware. Avec l'équipement nécessaire, Biotechnology peut être utilisée pour soigner du bioware endommagé, cloner de nouveaux tissus ou détecter tout implant de bioware chez un patient. Cette compétence ne permet pas d'implanter ou retirer du bioware.

Défausse : non

Groupe de compétences : Biotech

Spécialisations : Bio-informatique, Bioware, Clonage, Maintenance en cuve, Thérapie génique

CHIMIE (LOGIQUE)

Chimie permet au personnage d'élaborer des réactions chimiques et développer des composés allant des drogues, parfums jusqu'aux bio-polymères tels que le NuSkin. Chimie sert aussi à analyser les composés chimiques afin de déterminer leur nature.

Défausse : non

Groupe de compétence : aucun

Spécialisations : Biochimie, Chimie analytique, Chimie minérale, Chimie organique, Chimie physique

CYBERCOMBAT (LOGIQUE)

Cybercombat est la compétence utilisée par les hackers pour engager le combat dans la Matrice. Voir **Utiliser Cybercombat**, p. 227.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Piratage

Spécialisations : par type de cible (appareils, glaces, grilles, personas, sprites, etc.)

CYBERTECHNOLOGIE (LOGIQUE)

Cybertechnologie est la capacité à créer, entretenir et réparer les équipements cybernétiques. Un personnage disposant des outils appropriés et des pièces détachées peut réparer, et même construire des équipements cybernétiques. Cybertechnologie n'est pas une compétence chirurgicale, et elle ne permet pas d'attacher ou rattacher des équipements cybernétiques à de la chaire organique. Elle permet par contre de modifier ou améliorer des équipements faisant partie de membres cybernétiques. Voir **Construction / Réparation**, p. 148.

Défausse : non

Groupe de compétences : Biotech

Spécialisations : Céphaloware, Membres cybernétiques, Réparation, Somatoware

EXPLOSIFS (LOGIQUE)

Explosifs est utilisé pour préparer, placer, détonner et soulever/désamorcer les explosifs chimiques. Voir **Explosifs**, p. 438.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Commerciaux, Désamorçage, Improvisés, Plastic

FALSIFICATION (LOGIQUE)

Falsification est utilisée pour produire des objets contrefaits, ou modifier des objets existants dans un but spécifique. Le contrefacteur peut avoir besoin d'outils ou schémas spécifiques pour mener sa tâche à bien, en fonction du type de falsification entrepris.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Contrefaçon, Falsification de crédits, Documents papier, Fausses identités, Retouche d'images



GUERRE ÉLECTRONIQUE (LOGIQUE)

Guerre électronique est la base de l'espionnage des communications militaires. Elle recouvre l'encodage, la perturbation, la falsification et le décodage des systèmes de communication. À condition que le personnage dispose du matériel nécessaire, cette compétence peut être utilisée pour manipuler ou même prendre le contrôle des signaux du système de communication de n'importe quel équipement. Voir **Utiliser Guerre électronique**, p. 227.

Défausse : non

Groupe de compétences : Piratage

Spécialisations : Brouillage, Communications, Cryptage, Senseurs

HACKING (LOGIQUE)

Hacking est utilisé pour découvrir et exploiter les failles de sécurité dans les ordinateurs et autres équipements électroniques. Pour plus d'informations, voir **Utiliser Hacking**, p. 227.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Piratage

Spécialisations : Appareils, Fichiers, Persones, Serveurs

INFORMATIQUE (LOGIQUE)

Informatique est la compétence de base pour interagir avec la Matrice. Elle représente la capacité à utiliser les ordinateurs et autres objets connectés à la Matrice. La compétence Informatique se concentre sur la compréhension de différents systèmes d'exploitation. Elle ne permet pas au personnage de corrompre le code (Hacking) ou désosser un serveur (Matériel électronique). Voir **Utiliser Informatique**, p. 227.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Électronique

Spécialisations : par action (éditer un fichier, perception matricielle, recherche matricielle, etc.)

LOGICIELS (LOGIQUE)

Logiciels est la compétence utilisée pour créer et manipuler des programmes matriciels. Voir **Utiliser Logiciels**, p. 227. C'est aussi la compétence utilisée par les technomanciens pour créer des formes complexes (voir **Tissage**, p. 253).

Défausse : non

Groupe de compétences : Électronique

Spécialisations : Bombes matricielles, par forme complexe (Édition, Pic de résonance, Indic, etc.)

MATÉRIEL ÉLECTRONIQUE (LOGIQUE)

Matériel électronique reflète la capacité du personnage à construire et réparer les appareils électroniques. Un endroit où travailler, les matériaux adéquats et suffisamment de temps sont nécessaires pour réparer ou construire un nouvel appareil. Voir **Construction / Réparation**, p. 148.

Défausse : non

Groupe de compétences : Électronique

Spécialisations : par type de matériel (commlinks, cyberdecks, smartguns, etc.)

MÉCANIQUE AÉRONAUTIQUE (LOGIQUE)

Mécanique aéronautique permet de réparer les véhicules aériens, à condition de disposer des outils et pièces détachées nécessaires. Voir **Construction / Réparation**, p. 148.

Défausse : non

Groupe de compétences : Ingénierie

Spécialisations : Aérospatiale, Plus léger que l'air (PLA : dirigeable), Rotor, Poussée vectorielle, Voilure fixe, Voilure orientable

MÉCANIQUE AUTOMOBILE (LOGIQUE)

Mécanique automobile permet de réparer tous types de véhicules au sol, des voitures commerciales aux tanks en passant par les drones sur roues. Les réparations nécessitent les outils appropriés et du temps. Voir **Construction / Réparation**, p. 148.

Défausse : non

Groupe de compétences : Ingénierie

Spécialisations : Anthropomorphes, Véhicules à chenilles, Glisseurs, Véhicules à roues

MÉCANIQUE INDUSTRIELLE (LOGIQUE)

Mécanique industrielle permet de réparer ou modifier les engins massifs, tels que les équipements de lignes d'assemblage, les générateurs de courant, les unités CVAC (Chauffage, Ventilation, Air Conditionné), les robots industriels, etc. Voir **Construction / Réparation**, p. 148.

Défausse : non

Groupe de compétences : Ingénierie

Spécialisations : CVAC, Hydraulique, Robotique industrielle, Soudure, Structurelle, Systèmes d'alimentation électrique

MÉCANIQUE NAUTIQUE (LOGIQUE)

Mécanique nautique couvre la maintenance et la réparation des embarcations. Cette compétence ne peut être utilisée que si le personnage dispose du temps et de l'équipement nécessaire. Voir **Construction / Réparation**, p. 148.

Défausse : non

Groupe de compétences : Ingénierie

Spécialisations : Bateaux à moteur, Navires, Sous-marins, Voiliers

MÉDECINE (LOGIQUE)

Médecine est utilisée pour pratiquer des interventions médicales avancées, telle que la chirurgie. Cela inclut le traitement à long terme des maladies, ainsi que le diagnostique. Cette compétence peut servir à implanter ou retirer des implants cybernétiques ou de bioware, mais ne permet pas de maintenir ou réparer les dits implants. Pour plus d'informations, voir **Guérison**, p. 206.

Défausse : non

Groupe de compétences : Biotech

Spécialisations : Chirurgie esthétique, Chirurgie implantatoire, Chirurgie traumatologique, Soins de longue durée, Soins magiques



ORIENTATION (INTUITION)

Orientation couvre l'utilisation de la technologie et des instincts naturels pour s'orienter. Cette compétence permet à un personnage de lire des cartes, utiliser un système GPS, suivre des points de navigations RA, ou suivre une route à l'aide de points de repaire ou de son sens de l'orientation. Orientation s'applique aux environnements augmentés par RA ou non.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Plein air

Spécialisations : À la boussole, Cartes, Étoiles, GPS, Marqueurs RA

PREMIERS SOINS (LOGIQUE)

Premiers soins est la capacité à fournir une assistance médicale d'urgence telle que pourrait l'offrir du personnel paramédical. Cette compétence peut être utilisée pour stabiliser des blessures, empêchant ainsi un personnage de mourir. Premiers soins ne peut pas être utilisée pour réaliser des opérations chirurgicales ou réparer des implants endommagés. Pour plus d'informations, voir **Guérison**, p. 206).

Défausse : oui

Groupe de compétences : Biotech

Spécialisations : par traitement (blessures par balle, brûlures, fractures, réanimation, etc.)

SERRURERIE (AGILITÉ)

Cette compétence recouvre la construction, réparation et ouverture des serrures mécaniques et électroniques. Bien que largement reléguées au rang d'antiquités, les serrures mécaniques traditionnelles sont encore utilisées de part le monde, principalement comme solution de rechange. Les serrures électroniques sont largement plus communes et assez susceptibles d'être l'objet des soins des personnages. Voir **Portes, fenêtres et verrous**, p. 365.

Défausse : non

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : par type (à combinaison, à clavier, maglock, à goupilles, reconnaissance vocale, etc.)

CONSTRUCTION / RÉPARATION

Construire ou réparer un objet est un test étendu. Le meneur de jeu peut décider que certains outils ou installations sont nécessaires. Les modificateurs de la table **Construction / Réparation** (p. 148) s'appliquent à ce test. Les personnages qui choisissent de créer de nouveaux objets doivent avoir la compétence de connaissances appropriée pour les concevoir et en créer les plans.

Le meneur de jeu décide du seuil et de l'intervalle du test étendu en s'appuyant sur les tables de **Seuils et intervalles des tests étendus** (p. 50).

UTILISER FALSIFICATION

Les faussaires talentueux peuvent tout contrefaire, d'une signature à la Mona Lisa, en passant par un créditube. Cette compétence est le plus souvent utilisée pour falsifier des

CONSTRUCTION / RÉPARATION

SITUATION	MODIFICATEUR
Conditions de travail	
Le personnage est distrait	-1
Pas géniales	-2
Mauvaises	-3
Terribles	-4
Excellentes	+1
Les outils et les pièces disponibles sont :	
Inadaptés	-2
Pas disponibles	-4 voire impossible
Excellents	+1 ou plus
Les plans ou les références de travail sont	
Disponibles	+1
En réalité augmentée	+2
Travail de mémoire	
Logique 5+	0
Logique 1-4	-(5 - Logique)

documents d'identité physique, des signatures ou documents officiels, mais peut aussi permettre de produire tout ce que les personnages peuvent imaginer et que leur compétence leur permet de gérer.

EXEMPLE

Si vous ne pouvez pas les battre, sabotez-les. En tous cas, c'est ce que les Ancients ont dû penser quand ils ont bousillé la moto de Zero, trois heures avant la course. La bonne nouvelle est que Tumbler lui a prêté un atelier dernier cri (+1 dé), avec schéma RA (+2 dés) et des pièces de rechange de première qualité (+1 dé). La mauvaise nouvelle est que la moto est sérieusement endommagée (réparation difficile, avec un seuil de 18), mais remonter la moto est une tâche de durée moyenne (intervalle de 30 minutes). À moins de parvenir à terminer les réparations en 3 heures, Zero va rater la course. Ce qui veut dire que les Triades locales vont réclamer leur dû et que sa moto amochée sera le dernier des soucis de Zero. Le joueur lance Mécanique automobile 4 + Logique 3. Les modificateurs lui procurent 3 dés supplémentaires, pour un total de 10. Il obtient 4 succès pour le premier intervalle et 5 pour le second. Cela fait déjà une heure et Zero commence à s'inquiéter. Le joueur obtient 3 et 4 succès sur les deux tests suivants, pour un total de 16. Il ne lui en manque que 2 au cours de la prochaine demi-heure pour pouvoir participer à la course.



Créer un faux nécessite un test de Falsification + Logique. La limite pour ce test est soit la limite physique (pour les œuvres d'art, les signatures et autres objets physiques), soit la limite mentale (pour les créditubes, documents et autres choses dont la difficulté est liée aux données plus qu'à la forme physique). La réserve de dés est affectée par les modificateurs appropriés (voir la table de Construction / Réparation pour des suggestions), et le temps nécessaire est décidé par le meneur de jeu (en utilisant par exemple un intervalle issu de la table des intervalles des tests étendus). La qualité du faux dépend du nombre de succès obtenus sur le test. Ce nombre est le seuil pour toute tentative de détecter le faux. Quiconque examine le faux fait un test opposé avec Perception + Intuition [Mentale] ou Falsification + Intuition [Mentale]. S'il obtient autant ou plus de succès que la qualité du faux, alors la falsification est découverte.

Les falsifications d'objets basés sur des bases de données, tels que les créditubes, SIN et certains documents ne résistent pas bien à un examen poussé, l'information étant si facilement accessible. Ils peuvent paraître presque identiques à l'original, mais la moindre tentative pour les faire se comporter comme des vrais (transférer des nuyens, passer un contrôle de SIN, etc.) révèle la falsification.

UTILISER ORIENTATION

Depuis l'avènement des cartes en réalité augmentée, une balade dans la conurb' ne nécessite jamais de test, mais se rendre du point A au point B peut s'avérer bien plus compliqué quand la Matrice n'est pas accessible. Des tests d'orientation sont requis quand les personnages traversent des zones sans marquage ou qui ne leur sont pas familières, comme tenter de se repérer dans l'Underground ork pour un nouvel arrivant à Seattle. Il s'agit d'un test d'Orientation + Intuition [Mentale] dont le seuil est basé sur le terrain, en prenant en compte les modificateurs environnementaux tels qu'une mauvaise visibilité, les points de repères, l'existence de pistes, les conseils des locaux et ainsi de suite. Le seuil est déterminé par le meneur de jeu en s'appuyant sur la table **Seuils des tests de réussite**, p. 47.

COMPÉTENCES DE PILOTAGE

Les compétences de pilotage sont utilisées pour conduire et effectuer des manœuvres de combat avec des véhicules (voir **Véhicules**, p. 199). Sauf mention contraire, les compétences de véhicules sont associées à la réaction.

APPAREILS SPATIAUX (RÉACTION)

Appareils spatiaux comprend tous les véhicules aériens à gravité faible ou nulle capables de vols suborbitaux ou extra-orbitaux.

Défausse : non

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Contrôle à distance, Espace profond, Lancement d'appareil, Semi-balistiques, Suborbitaux

APPAREILS VOLANTS (RÉACTION)

Cette compétence est utilisée pour piloter des appareils volants atmosphériques, avec ou sans pilote.

Défausse : non

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Contrôle à distance, Plus léger que l'air (PLA : dirigeable), Poussée vectorielle, Rotors, Voilure fixe, Voilure orientable

ARMES DE VÉHICULES (AGILITÉ)

Armes de véhicule est utilisée pour tirer à l'aide d'une arme montée sur un véhicule, quelque soit la façon et l'emplacement où l'arme est montée. Cette compétence s'applique aussi bien aux tirs manuels qu'à ceux assistés par senseurs.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Armes à énergie, Artillerie, Balistique, Missiles guidés, Roquettes

MARCHEURS (RÉACTION)

Tous les véhicules qui se déplacent sur deux pattes ou plus sont pilotés à l'aide de cette compétence (contrôle à distance compris)

Défausse : non

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Bipèdes, Quadrupèdes, Multipèdes, Contrôle à distance

VÉHICULE EXOTIQUE (RÉACTION, SPÉCIFIQUE)

Les personnages doivent prendre cette compétence pour chaque véhicule exotique qu'ils souhaitent piloter. Cette compétence couvre le contrôle physique et à distance si possible.

Défausse : non

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : N / A

VÉHICULES AQUATIQUES (RÉACTION)

Cette compétence est utilisée pour piloter tous les véhicules aquatiques, contrôle à distance compris.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Contrôle à distance, Bateaux à moteur, Navires, Sous-marins, Voiliers, Hydroptères

VÉHICULES TERRESTRES (RÉACTION)

Cette compétence est utilisée pour piloter tous les véhicules terrestres, contrôle à distance compris, à l'exception des marcheurs.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Aéroglesseurs, Contrôle à distance, Motos, Véhicules à chenilles, Véhicules à roues



LISTE DES COMPÉTENCES

Pour référence, les compétences sont classées par attribut lié.

AGILITÉ

Arme à distance exotique (spécifique)
Arme de mêlée exotique (spécifique)
Armes automatiques
Armes contondantes
Armes de jet
Armes de trait
Armes de véhicule
Armes lourdes
Armes tranchantes
Combat à mains nues
Discrétion
Escamotage
Évasion
Fusils
Gymnastique
Pistolets
Serrurerie

CHARISME

Animaux
Escroquerie
Étiquette
Enseignement
Imposture
Intimidation
Leadership
Négociation
Représentation

CONSTITUTION

Chute libre
Plongée

FORCE

Course
Natation
INTUITION
Artisanat
Connaissances de la rue
Déguisement
Hobbies
Langue
Observation astrale
Orientation
Perception
Pistage

LOGIQUE

Arcanes
Armurerie
Biotechnologie
Chimie
Connaissances académiques
Connaissances professionnelles
Cybercombat
Cybertechnologie
Explosifs
Falsification
Guerre électronique
Hacking
Informatique
Logiciels
Matériel électronique
Mécanique aéronautique
Mécanique automobile

Mécanique industrielle
Mécanique nautique
Médecine
Premiers soins

MAGIE

Alchimie
Bannissement
Contresort
Création d'artefact
Désenchantement
Invocation
Lancement de sorts
Lien d'esprit
Magie Rituelle

RÉACTION

Appareils volants
Appareils spatiaux
Marcheurs
Véhicule exotique (spécifique)
Véhicules aquatiques
Véhicules terrestres

RÉSONANCE

Compilation
Décompilation
Inscription

VOLONTÉ

Combat astral
Survie

Note : Il n'est pas possible de se défausser dans le cas des *compétences en italique*.

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Les compétences de connaissances appartiennent à l'une des quatre catégories suivantes : connaissances de la rue, académiques, professionnelles ou hobbies. Chaque catégorie offre la possibilité de définir l'expérience d'un personnage au-delà de ce qui se passe pendant une run. Les compétences de connaissances n'affectent pas l'action comme le font les compétences actives. Dans certains cas, les compétences de connaissances peuvent fournir des informations nécessaires pour mener à bien une action, mais ne fournissent en général pas de dés pour les tests de compétences actives.

Chaque personnage reçoit des points de compétences de connaissances gratuits à répartir lors de sa création. Les compétences de connaissances suivent ensuite les règles de progression des compétences (voir **Progression du personnage**, p. 106).

CHOIX DES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Les compétences de connaissances complètent un personnage. Elles créent le contexte et l'histoire derrière les compétences actives et les attributs. *Shadourun* laisse une grande latitude concernant les compétences de connaissances. Les joueurs peuvent choisir à peu près toutes celles imaginables pour leur personnage.



CONNAISSANCES ET IMAGINATION

Les compétences de connaissances permettent de compléter un personnage. Imaginez deux samourai des rues, identiques en termes d'attributs, de compétences actives et d'équipements. L'un d'eux a les compétences de connaissance Agriculture, Danses tribales et Tabac alors que l'autre a Breakdance, Musique Neo-House et Bars miteux. On parie que vous pouvez choisir celui avec lequel vous voulez trainer. Quand bien même tout entre eux est identique, leurs compétences de connaissances les différencient.

Les compétences de connaissances sont prévues pour représenter des connaissances acquises dans un domaine limité. Par exemple, un enfant qui aurait grandi dans une enclave corporatiste d'Evo pourra avoir la compétence Culture corporatiste. Si par contre le joueur avait essayé de prendre Culture comme compétence de connaissances, cela aurait été trop large et le meneur de jeu lui aurait demandé de la réduire un peu. Les exemples de compétences de connaissances p. 152 donnent une bonne idée de compétences équilibrées.

SPÉCIALISATIONS DES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE

Les spécialisations sont prévues pour réduire le champ de connaissances à un sous-ensemble spécifique et limité. Par exemple, le même enfant corpo avec la compétence Culture corporatiste pourrait se spécialiser dans Culture corporatiste (Evo) pour bénéficier du bonus de spécialisation quand il a affaire à Evo. Les spécialisations réduisent le champ d'application mais sans pour autant devenir trop spécifiques. La spécialisation de Culture corporatiste (Culture sociale des 18-25 ans de l'échelon supérieur de la Jet Set d'Evo) est bien trop spécifique. Le but de ces compétences est d'évoquer le vécu unique de chaque personnage, tout en restant utiles.

CONNAISSANCES DE LA RUE

Les connaissances de la rue sont associées à l'Intuition. Ce type de compétences de connaissances sert à savoir qui tire les ficelles en ville, ainsi que la façon dont les choses se passent dans les rues. Le personnage connaît le type de personnes vivant dans les différents quartiers, où trouver telle ou telle chose et à qui parler pour l'obtenir. Les informations couvertes par ces compétences ont tendance à évoluer rapidement, mais l'instinct des personnages les aidera à rester à jour.

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES

Les compétences de connaissances académiques sont associées à la Logique. Ce type de connaissances couvre les sujets universitaires tels que l'histoire, les sciences, le design, la technologie, la théorie magique ainsi que les personnes et organisations qui s'intéressent à ces sujets. Les sciences humaines (cultures, art, philosophie, etc.) font aussi parti des connaissances académiques.



QUELQUES EXEMPLES DE COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Si un dessin vaut mille mots, alors un exemple doit bien en valoir quelques centaines, non ?

CONNAISSANCES DE LA RUE

Gangs de Seattle
Politique des UCAS
Ares Macrotechnology
Triades de Hong Kong
Sociétés de sécurité
Vie de la Conurb'

SPÉCIALISATIONS

Halloweeners, Ancients, Brain Eaters, 405 Hellhounds
Congrès, Présidentielle, par état, par groupe de lobby, par parti politique
Damien Knight, AresSpace, Ares Arms, Opérations à Seattle
Yellow Lotus, Red Dragons, Black Chrysanthemums
Lone Star, Knight Errant, Hard Corps, Seattle Sec Corps
Soupes populaires, Docs des rues, Squats, Récupération

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES

Histoire
Littérature
Économie
Biologie
Chimie

SPÉCIALISATIONS

par région (Américaine, Européenne, Asiatique, etc.), par ère (ancienne, médiévale, moderne)
Japonaise, début du vingtième siècle, par genre (science fiction, poésie, fiction, romance)
Micro-économie, Macro-économie
Anatomie, Microbiologie, Parazoologie, Physiologie
Chimie industrielle, Chimie minérale, Chimie organique, Pharmaceutique

CONNAISSANCES PROFESSIONNELLES

Architecture
Business
Ingénierie
Armée
Procédures de police
Systèmes de sécurité

SPÉCIALISATIONS

Commerciale, Résidentielle, par style (baroque, art nouveau, brutaliste)
Finance, Distribution, Production, Megacorporo, Comptabilité numérique, PME
Chimique, Civile, Électrique, Mécanique, Nucléaire
Armée de terre, Marine, Air Force, Corps des marines, Gardes côtes, Forces spéciales
par corporation (Ares, Aztechnology, Wuxing), Gouvernementales, Militaire
Magiques, Matricielles, Physiques, Domestiques

HOBBIES

Musique de club
Jeux matriciels
Sports

Drogues des rues
Mode

SPÉCIALISATIONS

Astral Rock, Electron Wave, Goblin Rock, Powernoize, Rockabilly, Synthcore, WizPunk
Dawn of Atlantis III, Dragon Storm, Grand Larceny, Killing Floor, Shadowrun Online
Basket, Combat à moto, Jeu de pelote, Football américain, MMA, Football, Stickball, Combat urbain
BTL, Tempo, Cram, Deepweed, Novacoke, Spike
Défilés de Harajuku, Défilés de Paris, Défilés de New York, Défilés de Londres

CONNAISSANCES PROFESSIONNELLES

Les compétences de connaissances professionnelles couvrent les sujets liés aux professions et occupations normales, des choses telles que le journalisme, l'ingénierie, le business, etc. Elles peuvent s'avérer utiles pour rechercher des informations sur une run, en particulier celles dans le monde corporatiste. Toutes les compétences de connaissances professionnelles sont associées à la Logique.

HOBBIES

Aussi étrange que cela puisse paraître, les personnages peuvent avoir d'autres hobbies que de faire voler magie et plomb. Les hobbies couvrent ce que votre personnage sait grâce à ce qu'il fait pour le plaisir. Il n'y a pas de règles (ni de limites) aux hobbies que votre personnage peut avoir. Les hobbies sont associés à l'Intuition.

UTILISER LES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Les compétences de connaissances représentent ce que le personnage sait, y-compris les choses que le joueur ignore. La table des compétences de connaissances donne des indications sur ce que le personnage connaît, en fonction du nombre de succès. Gardez à l'esprit que les informations générales, telles que le nom de la personne à la tête de telle

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

LE PERSONNAGE RECHERCHE	SEUIL
Informations générales	1
Informations détaillées	2
Informations complexes	4
Informations obscures	6+



mégacorpo par exemple, peuvent être trouvées très rapidement sur la Matrice. Les compétences de connaissances ne traitent pas de ces détails triviaux, mais plutôt d'informations qui ne sont pas connues de tous, et pas facilement trouvable.

EXEMPLE

Kai-lin sait qu'il a déjà vu ce visage. L'homme est plus vieux maintenant, plus enrobé, mais c'est clairement quelqu'un qu'il connaît. La coupe du costume du gros à l'air corpo, et Kai-lin connaît bien les M. Johnson de Seattle (Johnson corpo 8). Le meneur de jeu, évidemment, sait pertinemment pourquoi Kai-lin reconnaît l'homme. Il fixe le seuil à 4, car cela fait des années que le Johnson ne travaille plus à Seattle. Le joueur obtient 3 succès. Ce n'est pas suffisant pour se souvenir de son nom, mais assez pour se rappeler qu'il travaillait pour Aztechnology, ce qui signifie souvent des emmerdes.

COMPÉTENCES DE LANGUES

Il n'y a que peu de situations dans lesquelles les compétences de langues requièrent un jet de dés. Les personnages avec des compétences de langues n'ont pas besoin de réussir un test pour se comprendre dans les situations de tous les jours. L'indice de compétence des personnages sert d'indicateur de leur capacité à communiquer dans une langue étrangère. Cependant, dans certaines situations où une traduction précise est importante, le meneur de jeu peut décider qu'un test de compétence de langue est nécessaire. Voir **Utiliser les compétences de langues**, p. 153.

LANGUE (INTUITION)

Langue est la capacité à communiquer dans une langue spécifique à l'écrit comme à l'oral. Les personnages qui parlent

GUIDE DES JARGONS DE 2075

NOM	SIGNIFICATION
Urbargot	Mix anglais / japonais parlé à Seattle
Créole	Hybride français / anglais parlé dans les CAS
Street	Patois local basé sur la population des rues d'une ville donnée
I33t	Langage codé des deckers
Milspec	Jargon militaire commun aux soldats et mercenaires
Corpo	Jargon technique commun aux bureaux corporatistes
Orbital	Jargon partagé par les habitants des colonies extra-terrestres

LES LANGUES DANS LE SIXIÈME MONDE

Peu après l'Éveil, les langues culturelles ont connues un nouvel engouement, étendant leur popularité entre les conurbs' suite aux déplacements sociaux. Malgré la nouvelle diaspora culturelle mondiale, la plupart des gens grandissent maintenant en apprenant une forme d'anglais complétée de termes variés issus de langages culturels populaires.

Les nouvelles races ont aussi apporté de nouvelles langues. Depuis les sons complexes et mélodieux de la langue elfique, le Spherethiel, aux sons orks gutturaux de l'Or'zet, tous les groupes raciaux qui revendiquent une culture raciale se fédèrent autour du langage. Des langues non métahumaines existent aussi : les linguistes continuent de lutter pour déchiffrer les langues telles que le Draconique, le Sasquatch ou la langue Naga.

La fin du XXI^e siècle est définie par la mondialisation et l'omniprésence de la Matrice. Les shadowrunners travaillent dans un monde augmenté d'ORA où l'iconographie corporatiste est la base des communications publiques. Les années qui ont suivies l'Éveil ont redéfini la notion de littérature. À partir de 2047, les progrès techniques dans le domaine de la reconnaissance vocale, les logiciels linguistiques et les algorithmes de conversion oral-écrit-oral ont permis de dicter en anglais un rapport professionnel écrit en japonais, de le traduire en allemand avant de le lire à haute voix en japonais. Tout cela a permis aux corporations d'atteindre les consommateurs universellement dans un monde numérique toujours plus petit.

plusieurs langues achètent une compétence de langue spécifique pour chaque langue parlée.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Lire / Écrire, Parler, selon dialecte, selon jargon

JARGONS

Les jargons sont des langages informels dérivés de langues existantes remplis d'argot, d'expressions et de termes métaphoriques ayant une signification culturelle. Les jargons résultent de besoins professionnels et souvent culturels. Par exemple, le mot d'urbargot « magos » vient d'un jargon spécifique aux magiquement actifs. Les jargons sont des spécialisations des langues de base.

UTILISER LES COMPÉTENCES DE LANGUES

Le meneur de jeu peut décider qu'un test de langues est nécessaire à chaque fois qu'une information doit être traduite dans l'urgence ou lors de situations tendues. La table des compétences de langues donne des indications sur le seuil et les modificateurs possibles. Un échec sur un test de langue signifie que les différentes parties sont incapables de se comprendre. En cas de complication, certains pans importants d'information sont présumés compris alors qu'ils



ne le sont en fait pas. Le meneur de jeu peut vouloir que les jets soient tenus secrets, afin de maintenir l'illusion que les personnages comprennent ce qui se dit.

EXEMPLE

La femme au bar est vraiment belle, mais elle ne parle pas une bribe de japonais. Elle salue Hiro en allemand. Hiro lui sourit et espère que sa compétence en allemand à 3 lui suffira. Ils entament une conversation décontractée. Le meneur de jeu fait un test de langue en secret avec un seuil de 1 et obtient 2 succès. Hiro la comprend sans problème. Bientôt, la conversation devient plus complexe. Le meneur de jeu fait un second test, avec cette fois un seuil de 2, mais obtient une complication. Hiro pense qu'elle l'invite dans sa chambre. C'est bien ce qu'elle a dit, mais en précisant que son petit ami les attendra sur place. Hiro déborde d'impatience. Dommage qu'il n'ait aucune idée de ce qui l'attend.

COMPÉTENCES SOCIALES ET LANGUES

La barrière de la langue peut facilement entraver le charme d'un personnage qui tente d'utiliser ses compétences sociales dans une langue étrangère. Utilisez l'indice minimum entre la compétence sociale et la compétence de langue pour les tests sociaux dans une langue étrangère. Par exemple, Easy Sal sait qu'il peut tirer quelques nuyens de plus de M. Brackhaus s'il parvient à communiquer clairement avec lui. Sa compétence Négociation est de 6, mais sa compétence Allemand n'est que de 3. Il ne peut donc utiliser que 3 dés de compétence pour lui extirper plus d'argent.

UTILISER LES ATTRIBUTS

Le système de compétences de *Shadowrun* est conçu pour être vaste afin de prendre en compte autant d'actions que possible. Dans certaines occasions, cependant, les capacités naturelles sont les plus adaptées pour un test. Par exemple, si une douzaine d'esprits des Bêtes se matérialisent soudainement, leurs griffes fendant l'air à la recherche de proies, aucune compétence n'aidera les personnages à ne pas se faire dessus. Cependant, le Charisme (la force de caractère) et la Volonté (la force mentale) sont parfaits pour voir si vous gardez votre sang-froid face à une mort certaine.

TESTS D'ATTRIBUTS

Le meneur de jeu décide quand un test d'attributs est nécessaire, ainsi que les attributs à prendre en compte. Les tests d'attributs utilisent deux attributs ensemble pour former la réserve de dés, bien que dans certaines situations un seul attribut s'applique. Voici quelques tests d'attributs conçus pour répondre à des situations où aucune compétence ne s'applique.

COMPÉTENCES DE LANGUES

SITUATION	SEUIL
Concept universel (faim, peur, fonctions corporelles)	1
Conversation normale (sujets de la vie quotidienne)	1
Sujet complexe (sujet d'intérêt particulier ou limité)	2
Sujet ardu (à peu près tous les sujets techniques)	3
Sujet abscons (savoir rare ou profondément technique)	4
SITUATION	MODIF.
Utilise un jargon (ou un dialecte d'une langue donnée)	-2
Utilisation d'une aide visuelle en Réalité augmentée	+1 à +4

SANG-FROID (CHARISME + VOLONTÉ)

Certaines situations sont difficiles à gérer, même pour les professionnels endurcis que sont les shadowrunners. Quand un personnage fait face à une situation particulièrement éprouvante émotionnellement il n'a que deux choix : rester et combattre ou se transformer en une chiffre molle tremblante. Pour déterminer cela, faites un test de Charisme + Volonté dont le seuil dépend de la situation. Gardez en tête que le test ne sera peut être plus nécessaire si des situations similaires se répètent régulièrement. Faire face à un groupe de gangers bien armés sera effrayant au début, mais après quelques fois la peur cèdera sa place à l'instinct.

JAUGER LES INTENTIONS (CHARISME + INTUITION)

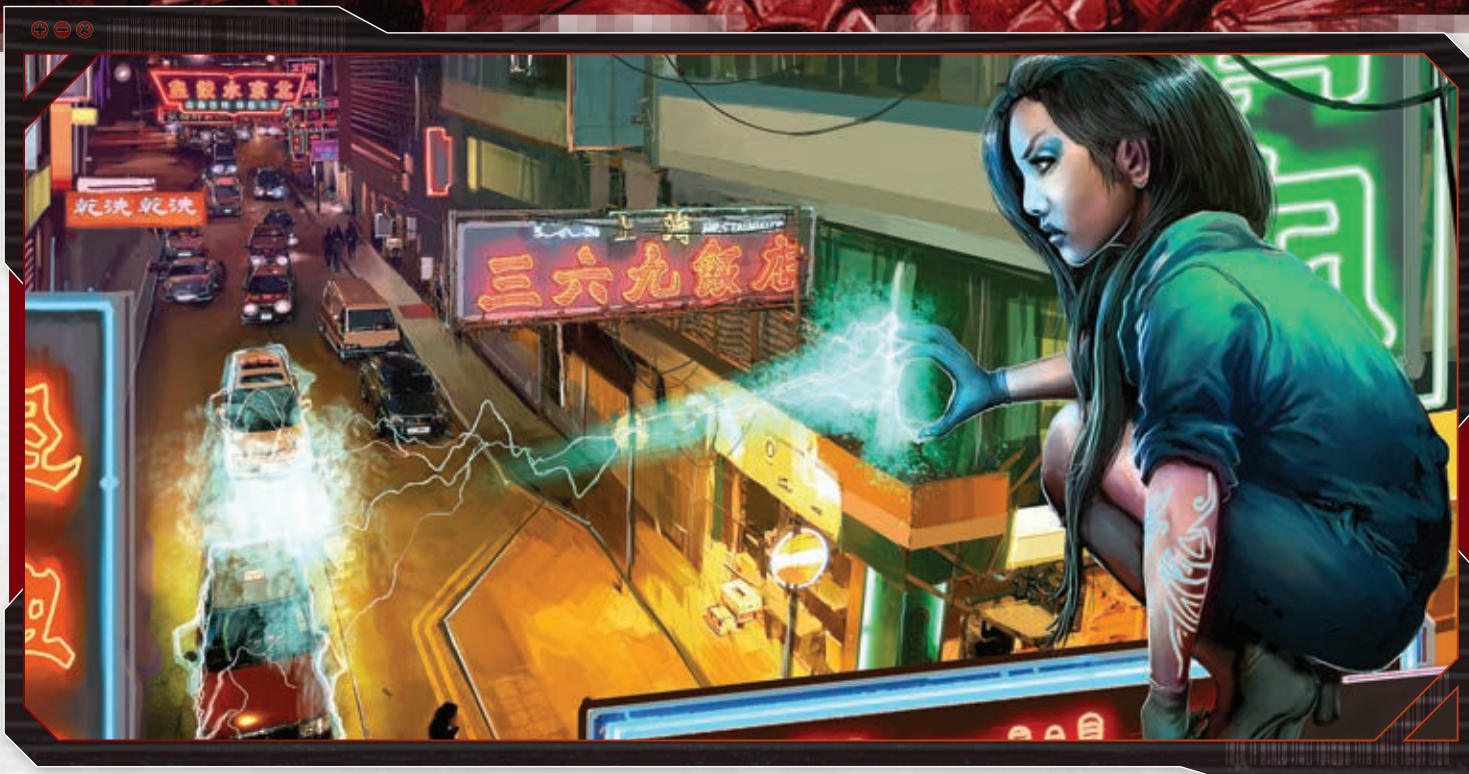
Lire dans une autre personne est aussi une question d'instinct. Un personnage peut utiliser son instinct pour deviner les intentions d'une autre personne ou jauger dans quelle mesure il peut lui faire confiance. Faites un test opposé entre Charisme + Intuition et Charisme + Volonté de la cible. Ce n'est cependant pas une science exacte. Un test réussi ne signifie pas que la cible ne vous trahira jamais (les intentions sont connues pour changer), et un personnage malhonnête peut facilement gagner la confiance des autres. Ce test sert principalement à savoir dans quelle mesure un personnage fait confiance à la personne avec laquelle il fait affaire.

SOULEVER / TRANSPORTER (CONSTITUTION + FORCE)

Le poids de base qu'un personnage peut soulever est de 15 kg par point de Force. Quoi que ce soit de plus lourd requiert un test de Constitution + Force. Chaque succès augmente le poids maximum de 15 kg. Soulever du poids au-dessus de la tête, comme en épaulé-jeté, est plus difficile. Le poids de base qu'un personnage peut soulever au-dessus de sa tête est de 5 kg par point de force. Chaque succès au test pour soulever augmente ce poids de 5 kg.

Transporter du poids est significativement différent de le soulever. Un personnage peut transporter 10 kg d'équipement par point de Force sans effort. Transporter plus de poids implique un test de Constitution + Force. Chaque





succès augmente le poids maximum de 10 kg. Pour plus de détails sur le transport de l'équipement, voir **Transporter de l'équipement**, p. 422.

MÉMOIRE (LOGIQUE + VOLONTÉ)

Bien qu'il existe de nombreux systèmes mémoriels, et même quelques pièces de bioware, conçus pour stocker des informations, la mémoire n'est pas une compétence. Si un personnage a besoin de se rappeler d'une information, faites un test de Logique + Volonté. Utilisez la table **Compétences**

de connaissances (p. 152) pour en déterminer le seuil. Si un personnage fait activement l'effort de mémoriser une information, faites un test de Logique + Volonté au moment de la mémorisation. Chaque succès ajoute un dé au test ultérieur pour se rappeler de cette information.

Les complications ont des effets dévastateurs sur la mémoire. Une complication signifie que le personnage se rappelle mal d'une partie de l'information, comme l'un des chiffres d'un mot de passe. Un échec critique signifie qu'un personnage s'est complètement leurré lui-même et se souvient de quelque chose qui ne s'est jamais produit.

GROUPES DE COMPÉTENCES

ARMES À FEU

Armes automatiques
Fusils
Pistolets

ATHLÉTISME

Course
Gymnastique
Natation

BIOTECH

Biotechnologie
Cybertechnologie
Médecine
Premiers soins

COMBAT

RAPPROCHÉ

Armes contondantes
Armes tranchantes
Combat à mains nues

COMÉDIE

Escroquerie
Imposture
Représentation

CONJURATION

Bannissement
Lien d'esprit
Invocation

ÉLECTRONIQUE

Informatique
Logiciels
Matériel électronique

ENCHANTEMENT

Alchimie
Création d'artefact
Désenchantement

FURTIVITÉ

Déguisement
Discrétion
Escamotage

INFLUENCE

Étiquette
Leadership
Négociation

INGÉNIERIE

Mécanique
aéronautique
Mécanique automobile
Mécanique industrielle
Mécanique nautique

PIRATAGE

Cybercombat
Guerre électronique
Hacking

PLEIN AIR

Orientation
Pistage
Survie

SORCELLERIE

Contresort
Lancement de sorts
Magie rituelle

TECHNOMANCIE

Compilation
Décompilation
Inscription





IL N'Y A PAS DE FUMÉE...

« Ils se gareront là-bas », dit la fille. Elle pointa du doigt un alignement d'arbres artificiels, enfouis dans la rue tels des panneaux indicateurs célébrant l'échec de l'écologie, en face d'une cyberclinique à la façade de briques. Le nom Executive Body Enhancements s'étalait sur la devanture.

« Dis-moi que t'es sûre de toi, petite bête », dit Charlie Broken Horse.

Ladybug leva les yeux au ciel, son geste faisant varier inconsciemment du violet au rouge profond le lourd maquillage autour de ses yeux. Elle était tout juste assez grande pour voir par-dessus le volant de sa Porsche Aguilar. Ladybug ne devait mesurer guère plus d'un mètre cinquante pour peut-être 45 kilos, en comptant tout l'attirail qu'elle trimbait. Elle ressemblait à une jeune scoute en route pour une excursion en camping ou à l'apprentie d'un technicien réparateur. Elle n'aurait apprécié aucune des deux comparaisons.

« Je n'ai fauché que deux drones observateurs pour nous aider et un troisième est en orbite à titre de couverture », déclara la hackeuse. « Je serai toujours capable de m'occuper de la limousine et de dégommer le conducteur.

— Non, je veux dire, t'es sûre que c'est le bon mec ? »

Elle croisa les bras. « Riser a filé ce gars pendant des semaines. Il m'a fait inspecter toutes ses données

financières, en plus de me demander de pratiquer une cybersurveillance détaillée à chaque putain de pas qu'il faisait hors de la tour NEOnet. Le dernier signal envoyé par Riser a été émis dans un rayon de moins de dix mètres autour de ce type. Qu'est-ce que ça veut dire pour toi ?

— Ça veut dire qu'il était proche, mais sommes-nous sûrs de savoir pourquoi ? Riser n'était pas vraiment lui-même ces derniers temps, tu sais ?

— Je me fous de savoir s'il se prenait pour la reine d'Angleterre ou quoi que ce soit. Il était proche de ce mec quand il s'est évanoui dans la nature, alors c'est dans cette direction que nous allons fouiller. »

Et ils allaient fouiller, aucun doute là-dessus. Leur ami et partenaire était en train de travailler sur une affaire lorsqu'il s'était volatilisé, ce n'était pas là quelque chose que l'on laissait passer. Ils n'avaient aucune connaissance de la nature de cette affaire, ni de ses implications. Ils savaient simplement qu'à présent qu'il avait disparu, c'était leur boulot de le retrouver.

L'adepte tenta de s'étirer dans le siège passager mais, à chaque mouvement qu'il faisait, il se retrouvait coincé contre une partie quelconque de l'habitacle. Il ne savait pas combien de temps il pourrait rester assis dans l'Aguilar exiguë mais, avec son bric-à-brac de punk et ses peintures de guerre traditionnelles sioux, il ne pouvait pas





PAR MALIK TOMS

attendre à l'extérieur de la voiture. Il aurait pu se permettre ce genre de look dans certains coins de la ville et rester totalement inaperçu, mais cet endroit n'était pas l'un d'eux.

« Rappelle-toi où nous sommes », dit Ladybug. « À Bellevue, le temps de réaction de la police sera de moins de trois minutes à partir du moment où tu sortiras ton flingue. Il faudra que nous soyons partis d'ici-là. »

Il acquiesça, étudiant du regard la rue et la clinique toute proche. Vashon Island était à la mode ces temps-ci. Les piétons déambulaient en groupes et en couples, se baignant dans la lumière des éclairages au néon et des ORA clignotants qui luisaient d'un éclat éblouissant au-dessus des têtes. Une limousine sortit de la file de voitures, ralentit et s'arrêta en face d'Executive Body Enhancements. Deux agents de Centurion Security se tenaient à la porte d'entrée, un de chaque côté, impassibles comme de bons agents de sécurité doivent l'être. Ils s'avancèrent à la vue du véhicule. Les portes de la limousine s'ouvrirent et une jolie femme blonde en sortit sous le couvert d'un parapluie rouge. Charlie se raidit et tendit la main vers la portière.

« Merde, c'est Katherine Mya Rodriguez ! Tu sais, celle qui a joué Maria Mercurial dans ces sims ! Elle doit passer sous le bistouri ici aussi », dit Ladybug.

Charlie s'intéressait plus à la sécurité. Il observa les agents de sécurité quitter la première série de portes à double battant afin de venir à la rencontre de la cliente. Les portes extérieures étaient constituées de verre blindé transparent, virtuellement à l'épreuve des balles. Elles se refermèrent derrière le client et une seconde série de portes s'ouvrit. Charlie savait que ce type de système était populaire dans les cybercliniques haut de gamme. En plus d'être un élément important du protocole de sécurité destiné à maintenir les éléments indésirables au dehors, l'air circulant dans l'espace entre les portes passait par un système de purification, ce qui en faisait une zone tampon vis-à-vis des bactéries. Charlie ouvrit la bouche pour dire quelque chose, mais Ladybug le coupa.

« J'aurai plus de mal à lacer mes chaussures qu'à asservir ces portes et à les laisser ouvertes ou fermées. Ce sera pas un problème. »

Il sourit et se détendit. Juste un peu.

Ladybug paraissait toujours tendue. Elle fronça les sourcils et dit : « Je sais pas si je me sens bien de faire ça sans le reste des Smokers. »

— Tu sais, petite bête, plus ça change... », dit Charlie. « Ou, comme disent les gens de mon peuple, tout ce que le pouvoir fait, il le fait en cercle. »



Les relations entre les membres du tristement célèbre Smokers Club s'étaient détériorées, même avant que Riser ne disparaisse. Kai-lin bossait de plus en plus en solo pour les Yakuza. Seta était entrée dans un bureau de l'Institut Dunkelzahn pour la recherche magique et avait demandé un emploi. Grâce au soutien positif de Tommy Talon, elle en avait effectivement obtenu un. Ils n'avaient plus entendu parler de leur mage depuis lors.

Ladybug soupira. Elle ramena ses genoux contre sa poitrine. « Le changement, c'est nul. Je veux que les choses redeviennent comme elles étaient.

— À quel moment ?

— Avant tout ça. » Ils regardèrent la limousine s'éloigner de la bordure du trottoir. Ses pneus rejetèrent de l'eau sale dans la rue bondée.

« Jusqu'où veux-tu remonter ? Avant que la Résonance te trouve ? Avant qu'Hestaby s'exile ou que Dunkelzahn soit assassiné ? Ou est-ce que tu parles d'un passé encore plus lointain, avant qu'on sache ce qu'était l'EGI, quand tu portais des couches et que je me faisais botter le cul pour avoir dit que j'avais vu des esprits ? C'est ça le bon vieux temps dont tu parles ? » Il secoua la tête, puis cracha par la fenêtre. « Le passé n'est jamais aussi génial que ce dont on se rappelle, petite bête. »

Malgré ce petit monologue, une partie de lui était d'accord avec elle. Bien trop des gens avec qui il avait commencé à courir les Ombres étaient morts ou hors du coup. Il se faisait plus vieux et les Ombres plus noires. Il s'était habitué à ce que les choses marchent dans un sens et, tout à coup, elles ne marchaient plus ainsi. Certaines personnes prenaient peur et réagissaient de manière excessive lorsque ce genre de choses arrivait. Elles se battaient contre le changement. Charlie avait suffisamment vu ce dernier aller et venir pour savoir qu'il ne pouvait pas s'y opposer. Il essayait simplement d'empêcher le changement de le tuer. Riser ayant disparu et les Smokers étant dispersés comme des cendres, la seule constante sur laquelle il pouvait compter était la puissance des mégacorpos. Peu importe à quel point les Ombres changeaient, elles seraient toujours là-haut, envahissant l'horizon et occultant la lumière. Cela voulait dire qu'il y aurait toujours du travail pour des gens comme lui.

« Le fait est », dit-il en espérant que Ladybug n'avait pas remarqué son moment de réflexion, « qu'il ne faut pas laisser hier prendre trop de place sur aujourd'hui. »

Ladybug pouffa. « C'est un autre truc que disent les gens de ton peuple ?

— Les Cherokee, en fait. Mais qui s'en soucie ? »

Elle leva les yeux au ciel et son maquillage vira au vert.

« Mes observateurs viennent de se verrouiller sur sa limousine, alors si ce run te file la frousse, tu ferais mieux de reprendre le dessus très vite. »

Quelques instants plus tard, une Mitsubishi Nightsky arriva sur les lieux et s'arrêta en face de la clinique. Comme précédemment, les gardes avancèrent dans la rue pour aller à la rencontre du client. La première personne à sortir de la voiture fut un garde du corps troll qui avait l'air

de savoir se débrouiller. Charlie attendit une seconde de plus. Il voulait voir le visage de la cible. S'il avait de la chance, le Dr Eric Leiden aurait toutes les réponses dont il avait besoin. Le scientifique, le *big boss*, sortit en dernier de la Nightsky. Il était grand comme un joueur de basket-ball et d'une minceur squelettique. Un costume noir et un vêtement de pluie pendaient mollement sur son corps. La peau blafarde et les cheveux ternes de Leiden auraient mieux convenu à un vampire qu'à un homme.

« Reste tranquille jusqu'à ce que — », dit Charlie en ouvrant la porte de l'Aguilar.

« Je connais le plan, bonhomme. »

Charlie serra l'épaule de Ladybug d'une main rassurante et se glissa hors de l'Aguilar, venant se placer derrière un groupe de piétons se dirigeant vers la clinique et lui emboitant le pas. Lorsqu'il fut assez proche, il passa au pas de course. Charlie atteignit les portes extérieures laissées ouvertes à l'instant même où les portes intérieures se refermaient en claquant. Les gardes se retournèrent vers lui, leur cyberware rendant leurs mouvements flous et presque imperceptibles à l'œil nu. Mais ils n'étaient pas encore assez rapides. Le mana rendait son corps plus vélocé que les câblés. Il atteignit le premier garde au moment où ce dernier levait son pistolet. Il fit un pas de côté et redirigea le tir de l'homme vers le troll.

Le tir le toucha à la rotule. Le troll piailla de douleur et retomba contre le mur.

L'adepte se servit de son inertie pour continuer le mouvement naturel et força le pistolet à remonter jusqu'au menton du deuxième garde. Le métal toucha l'os et le pistolet rugit de nouveau.

Charlie resta en mouvement. Il planta deux doigts dans le poignet du garde restant, obligeant le pistolet à tomber de ses doigts engourdis. Un coup rapide dans les fausses côtes ébranla son diaphragme et un second coup au plexus solaire le mit à genoux.

L'adepte dégaina d'un coup sec son propre pistolet, un Browning, et le tourna sur l'homme en costume. « Y paraît que c'est toi le fils de pute qui commande. » Charlie enfonça son arme dans la poitrine du costard. « Je veux des réponses. »

Charlie saisit le scientifique par l'épaule et le retourna vers la limousine, où il espérait que Ladybug était en train de mettre le conducteur hors d'état de nuire. « Où est Riser ? », demanda-t-il à l'homme effrayé, tout en armant le chien de son pistolet.

L'expression sur le visage du scientifique était un mélange de peur et de confusion. Ce n'était pas la réaction que Charlie avait prévue. Et ce n'était certainement pas ce qu'il voulait voir. Il frappa l'homme au visage avec la face plate du pistolet et suffisamment de force pour que le sang gicle, puis réitéra sa question.

« Je ne sais pas qui c'est ! », dit le scientifique. Sa langue lutta pour prononcer ces mots de manière intelligible.

Charlie entendit alors le grognement.

Au début, le troll lui donna l'impression de se marmonner quelque chose à lui-même. On aurait dit qu'il



tentait de se lever, se servant du mur pour s'équilibrer et poussant sur le sol avec sa bonne jambe, mais il était trop peu assuré sur ses guibolles pour parvenir à beaucoup de progrès. Charlie l'observa un instant de plus. Il lui vint finalement à l'esprit que le troll n'était pas armé. Il ne faisait pas beaucoup de progrès mais il était toujours en train de marmonner. Charlie sentit l'air autour de lui se faire immobile et moite. Il modifia sa vision, se déplaçant en un clin d'œil entre les réalités. Le monde physique devint gris terne et les contrastes brillants de l'univers magique éclatèrent autour de lui. Dans l'espace astral, le troll luisait comme un phare.

« Merde », dit-il dans un souffle. Il eut à peine le temps de prononcer ce juron avant qu'un éclair de mana ne lui transperce les boyaux. Tout était de sa faute, il aurait dû vérifier si le garde du corps était éveillé dès qu'il l'avait vu. Il tituba, reprit ses esprits et leva son pistolet pour tirer. L'air commença alors à se tordre en tous sens, à se fondre en quelque chose de grand, d'amorphe et d'humide, quelque chose qui occupait toute l'entrée. Un élémentaire d'eau. Ce dernier déferla vers l'avant, enveloppant Charlie et le projetant, impuissant, à travers la porte. Charlie rebondit contre la limousine Nightsky et son pistolet glissa sur le trottoir. Peu importe, l'arme était inutile contre l'esprit avançant vers lui. Charlie arqua le dos et se releva d'un bond. Il se lova dans la position ramassée d'un combattant, prenant la mesure de ce nouvel adversaire. Il lui faudrait compter sur ses mains, mais cela suffisait habituellement.

L'élémentaire avait pris la forme d'un pilier de vagues. Des chaînes liquides pendaient de ses bras allongés et ses mains se terminaient par des griffes acérées s'élançant vers son visage. Charlie esquiva et roula sur le côté. Il savait que le troll était toujours debout, peut-être même en train de travailler à un autre sort, mais il ne pouvait laisser son attention se détourner de l'esprit.

L'esprit se fendit et Charlie recula en tournant sur lui-même exactement en même temps, son pas de danse l'amenant tout juste hors de sa portée. Sa manœuvre faillit ne pas fonctionner, l'esprit était d'une rapidité atroce. L'éclair de mana ralentissait un peu Charlie et il ne pourrait guère rester plus longtemps à distance de l'esprit. S'il continuait à danser autour de lui, il perdrait. Il fallait que tout cela se termine, rapidement.

Charlie puisa en lui-même et se saisit de toute la colère enfouie en lui. Il pensa au changement, à la perte, à la peur dans laquelle il s'enveloppait tel un manteau, et en fit remonter la force dans sa poitrine avant de la canaliser à travers son bras. Son poing transperça l'air et le mana, s'engouffrant dans l'esprit. Il sentit la forme physique de l'esprit céder. Sa tête se sépara au niveau de l'arête du poing de Charlie Broken Horse, et l'adepte poussa un gémissement.

Charlie trébucha, manquant de tomber en avant, déséquilibré par la puissance brute du coup. Le troll mage était toujours là, tendant ses sens vers lui et murmurant. Il se prépara à encaisser l'impact d'un second éclair de

mana car il ne pourrait pas empêcher le mage de le lui lancer.

La force du sort mit Charlie à genoux. Son estomac fit un bond dans son ventre et il sentit ses jambes se dérober sous lui. S'il était touché par un troisième éclair, la douleur aurait raison de lui.

Deux coups de feu déchirèrent le ciel. Les yeux du troll se révoltèrent et il s'effondra. Ladybug se pencha par-dessus le capot de la Nightsky, tirant trois fois de plus sur le troll pour être sûre. « La Lone Star est en route. Fous-le dans cette putain de voiture, Charlie ! »

Charlie leva un pouce faiblard en signe d'assentiment. Il se releva et balaya la zone du regard, à la recherche du Dr Leiden. Le bon docteur semblait avoir pris racine. Sa tête faisait le va-et-vient entre le troll abattu et les agents de sécurité ensanglantés affalés dans l'entrée. Il avait l'arme de Charlie entre les mains et en savait suffisamment sur les armes pour avoir écarté les jambes et adopté la position du tireur. Il leva le canon de l'arme vers Charlie et hurla : « Que voulez-vous de moi ? »

Charlie se précipita sur sa cible. Son regard croisa les yeux écarquillés du savant et y vit la peur qui s'y trouvait. L'homme essaya de presser la détente. Rien ne se passa. L'homme essaya à nouveau, encore et encore, jusqu'à ce que Charlie lui arrache le pistolet des mains.

« Sécurité biométrique », dit Charlie en l'attrapant par l'épaule et en le jetant à l'arrière de la limousine. L'adepte essuya le sang coulant de sa bouche. « Maintenant, nous allons tous nous calmer, histoire que j'aie une chance de vous dire ce que je veux et que vous ayez l'occasion de me le donner. »

S'il trouvait Riser, ou plutôt *quand* il trouverait Riser, il s'assurerait que son patron sache ce qu'il avait traversé pour le retrouver. ✖



COMBAT

Dans le monde de Shadowrun, le combat est inévitable. Il arrivera toujours un moment où le beau parleur sera à court de mots, où le furtif sera découvert, et le combat éclatera. Les coups de feu ou de poignard, les explosions, les courses-poursuites et tirs depuis un véhicule, les destructions diverses et la guérison seront couverts dans ce chapitre.

LES BASES

Shadowrun considère que nous avons tous dépassé les disputes d'enfants « Pan Pan ! », « Raté ! ». Le combat est géré par des règles et procédures destinées à rendre l'action claire et dynamique. À Shadowrun, tout le monde comprend rapidement si votre troll et sa hache vont massacrer cet insupportable ganger elfe ou si celui-ci est juste sacrément trop rapide. Les règles de combat vont démarrer par les bases : Qui agit en premier ? Où puis-je aller ? Que puis-je faire ? Elles continueront avec les concepts généraux qu'il vous faut comprendre avant de finir avec les détails.

SÉQUENCE DU TOUR DE COMBAT

Les choses évoluent rapidement lors d'un combat. Pour garder les choses simples, Shadowrun divise chaque confrontation en séquences de trois secondes appelées **tours de combat** (20 tours de combat = 1 minute). Chaque tour de combat suit une séquence fixe pour résoudre les questions telles que qui agit en premier, qui dégaine le plus rapidement, que se produit-il quand un personnage en frappe un autre, et ainsi de suite. Durant un tour de combat, les personnages agissent selon un ordre déterminé par leur score d'initiative (voir p. 161). Chaque joueur décrit les actions de son personnage, puis jette les dés pour voir comment son personnage se comporte. Le meneur de jeu décrit les actions et réactions des personnages non-joueurs, ainsi que le résultat final de toutes les actions.

Les tours de combat sont divisés en **passes d'initiative**, elles-mêmes subdivisées en **phases d'action** afin de permettre aux personnages joueurs (PJ) et personnages non-joueurs (PNJ) d'agir chacun leur tour. Cela permet au combat de passer facilement d'un joueur à l'autre sans s'enliser avec les actions d'un seul. Les choses peuvent évoluer rapidement et le travail du meneur de jeu est de veiller à tenir les joueurs impliqués et prêts pour leur prochaine phase d'action.

Le tour de combat se déroule comme suit :

1. LANCEZ LES DÉS D'INITIATIVE

Déterminez les scores d'initiative de tous les personnages, créatures, esprits, sprites, contremesures d'intrusion (CI), et quoi que ce soit d'autre impliqué dans le combat (voir **Initiative**, p. 161). L'ordre dans lequel les actions se produisent durant le tour de combat est déterminé par les scores d'initiative, en commençant par le plus élevé pour terminer par le plus faible. L'initiative n'est pas fixée une fois pour toutes et varie aussi bien pendant, qu'entre les tours de combat.

Notez que les modificateurs de blessure affectent le score d'initiative à partir du moment où la blessure est infligée (voir **Changer d'initiative**, p. 162).

2. DÉMARREZ LA PASSE D'INITIATIVE

Le personnage avec le score d'initiative le plus élevé du combat agit en premier pour une phase d'action : c'est le personnage actif.

Si plusieurs personnages ont le même score d'initiative, comparez leurs attributs tel que décrit dans le paragraphe **Score d'initiative** (p. 161) pour déterminer lequel agit en premier. Le meneur de jeu peut aussi simplement décider que leurs actions se produisent de manière simultanée.

3. DÉMARREZ LA PHASE D'ACTION

Le joueur actif annonce les actions de son personnage avant de les résoudre en suivant les étapes ci-dessous.

Si un autre joueur a retardé une action (voir **Retarder ses actions**, p. 163) et veut agir durant cette phase d'action, il doit l'annoncer à ce moment-là. Il décide si son personnage agit avant, après ou en même temps que le personnage actif.

3A. ANNONCEZ LES ACTIONS

Le joueur actif annonce les actions de son personnage pour cette phase d'action. Il peut accomplir deux actions simples ou une action complexe par phase d'action. Les types d'actions sont décrits en détail dans le paragraphe **Phase d'action** (p. 164). Le joueur peut aussi décider de retarder son action jusqu'à un score d'initiative plus faible dans ce tour de combat (voir **Retarder ses actions**, p. 163)

Un personnage peut aussi accomplir une action gratuite par phase d'action. De la même manière, un joueur dont le





personnage aurait déjà agi lors de ce tour de Combat avant cette phase d'action et qui n'aurait pas utilisé son action gratuite peut le faire à ce moment s'il le souhaite.

3B. RÉSOLVEZ LES ACTIONS

Résolvez les actions annoncées à l'étape précédente.

4. ANNONCEZ ET RÉSOLVEZ LES ACTIONS DES AUTRES PERSONNAGES

Une fois que le personnage avec le score d'initiative le plus élevé a agi, continuez avec le personnage qui a le deuxième plus haut score d'initiative. Répétez l'étape 3 jusqu'à ce que tous les personnages aient agi lors de cette passe d'initiative. Retirez ensuite 10 au score d'initiative de tous les personnages et reprenez à l'étape 2 avec les personnages dont le score d'initiative est supérieur à 0.

Si un personnage a été blessé, les modificateurs de blessure peuvent affecter son score d'initiative pour ce tour de combat et les suivants.

Une fois que tous les personnages ont un score d'initiative de 0 ou moins, allez à l'étape 5.

5. COMMENCEZ UN NOUVEAU TOUR DE COMBAT

Commencez un nouveau tour de combat, en démarrant à nouveau à l'étape 1, répétez les étapes 1 à 4, et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat.

INITIATIVE

L'Initiative détermine l'ordre dans lequel les personnages agissent, ainsi que le nombre de fois qu'ils peuvent agir par

tour de combat. L'initiative est basée sur trois facteurs : l'attribut Initiative, les **dés d'initiative** et le **score d'initiative**.

ATTRIBUT INITIATIVE

L'attribut Initiative est un attribut dérivé utilisé pour mesurer la vitesse, l'attention et la vitesse de réaction d'un combattant. La table d'Initiative indique les attributs à utiliser selon le type de combattant (physique, astral, matriciel, rigger).

DÉS D'INITIATIVE

Le nombre de dés d'initiative de base est indiqué par la table d'Initiative.

Certains personnages peuvent disposer de magie ou d'implants qui augmentent leur nombre de dés d'initiatives, leur permettant de lancer plus de dés et potentiellement de réaliser plus d'actions que leurs camarades non augmentés. Il est aussi possible de dépenser un point de Chance pour lancer le maximum de 5D6 pour un seul tour de combat.

SCORE D'INITIATIVE

Pour déterminer le score d'initiative d'un personnage, faites un Test d'initiative en lançant les dés d'initiative du personnage, faites la somme et ajoutez son attribut Initiative - ce total est son score d'initiative. Le meneur de jeu note le score de chaque personnage, du plus élevé au plus faible. Le personnage avec le score d'initiative le plus élevé agit en premier, les autres suivent par ordre décroissant, à chaque passe d'initiative.

En cas d'égalité de score d'initiative, utilisez CRIP (Chance, Réaction, Intuition, Pile ou face) pour les départager, en comparant les attributs dans cet ordre, le personnage ayant l'attribut le plus haut agissant avant l'autre. Si l'égalité subsiste après avoir comparé les trois attributs, jouez à pile

INITIATIVE		
TYPE D'INITIATIVE	ATTRIBUTS	DÉS D'INITIATIVE DE BASE
Physique	Réaction + Intuition	1D6
Astrale	Intuition × 2	3D6
Matricielle / Rigging : RA	Réaction + Intuition	1D6
Matricielle / Rigging : cold sim RV	Traitement de données + Intuition	3D6
Matricielle / Rigging : hot-sim RV	Traitement de données + Intuition	4D6



EXEMPLE

Saskatchewan Pete et Cayman se sont engagés dans la mauvaise allée et ont croisé un Halloweener qui veut se faire un nom en tabassant quelques shadowrunners. Il n'est pas question de négocier ou marchander : Le Halloweener est prêt à se battre et il est temps de lancer l'initiative.

Cayman a une Réaction de 4 (augmentée à 6 grâce à ses réflexes câblés 2) et une Intuition de 5, ce qui lui donne un score d'initiative de 11 et 3 dés d'initiative (un dé de base et deux dés fournis par les réflexes câblés). Saskatchewan Pete n'a pas encore eu l'occasion de lancer le moindre sort, il utilise donc sa Réaction normale de 3 et son Intuition de 5, pour un attribut Initiative de 8. Il a un dé d'initiative de base. Le Halloweener a une Réaction de 3 (augmentée à 4 par ses réflexes câblés 1) et une Intuition de 3, pour un attribut Initiative de 7 et deux dés d'initiative (un de base et un fourni par les réflexes câblés).

Les dés donnent :

Cayman : jet de dés 11 + attribut Initiative 11 = score d'initiative 22

Saskatchewan Pete : jet de dé 2 + attribut Initiative 8 = score d'initiative 10

Halloweener : jet de dés 9 + attribut Initiative 7 = score d'initiative 16

Dans la première passe d'initiative, le score de Cayman de 22 lui permet d'agir en premier, alors que le Halloweener agit en second avec 16. En raison de son score de 10, Pete agit en dernier.

ou face. À la discrétion du meneur de jeu, les deux personnages peuvent aussi agir simultanément.

PASSES D'INITIATIVE

Le Test d'initiative détermine le nombre d'action par tour de combat que peut effectuer le personnage. Le tour de combat est divisé en passes d'initiative. Tous les protagonistes agissent lors de la première passe d'initiative (l'ordre dépendant de leur score d'initiative). À la fin de chaque passe d'initiative, le meneur de jeu retire 10 du score d'initiative de chaque personnage. Les personnages dont le score d'initiative est supérieur à 0 peuvent agir à nouveau pendant la seconde passe d'initiative. Ce procédé se répète jusqu'à ce que les scores d'initiatives de tous les personnages soient inférieurs ou égaux à 0 ou que le combat se termine. Un personnage avec un score d'initiative de 0 ou moins ne peut effectuer qu'une action gratuite pendant une passe d'initiative. Il peut aussi réagir aux attaques à l'aide d'une défense gratuite (voir **Se défendre en combat**, p. 189).

CHANGER D'INITIATIVE

Dans certains cas, le score d'initiative ou le nombre de dés d'initiative d'un personnage peut changer au milieu d'un tour de combat. Un personnage peut accroître son initiative en activant une augmentation par exemple, ou recevoir l'amélioration d'une drogue, d'un sort ou autre. Inversement,

EXEMPLE

Pour continuer l'exemple précédent, après que Cayman, Pete et le Halloweener aient agi une première fois, ils retranchent tous 10 à leur score d'initiative, pour arriver aux scores suivants :

Cayman : 12

Saskatchewan Pete : 0

Halloweener : 6

Cela signifie que lors de la deuxième passe d'initiative, Cayman agit en premier et le Halloweener en second. Le score de Pete est trop faible pour qu'il ait une deuxième phase d'action.

Pour la troisième Passe d'Initiative on retranche à nouveau 10, ce qui conduit à ces scores :

Cayman : 2

Halloweener : -4

Cayman est le seul à pouvoir agir à cette passe d'initiative, avec un peu de chance il pourra en profiter pour en tirer parti pour porter un coup décisif, car il n'en aura pas d'autre après celle-là. Un nouveau tour de combat commencera après celui-là et chacun agira donc lors de la prochaine passe d'initiative.

un personnage blessé ou dont l'un des équipements vitaux (arme, augmentation, etc.) est endommagé pourrait voir son initiative baisser.

Si l'attribut Initiative d'un personnage change, appliquez immédiatement la différence comme modificateur au score d'initiative. Ce nouveau score d'initiative s'applique pour toutes les actions restantes de ce tour de combat. Ainsi, un personnage avec un attribut Initiative de 8 et un score d'initiative de 11 qui active un implant augmentant son Initiative à 10 (soit un bonus de +2) voit immédiatement son score d'initiative augmenter jusqu'à 13 (11 + 2).

Si le nombre de dés d'initiative d'un personnage augmente, le joueur lance immédiatement les dés d'initiative supplémentaires et ajoute la somme à son score d'initiative actuel pour ce tour de combat. Ainsi, un magicien avec un dé d'initiative qui, lors de sa première action, passe en projection astrale (trois dés d'initiative) gagne deux dés (et donc un bonus à son initiative) sur son score d'initiative astrale pour ce tour de combat (dans ce cas, le magicien remplacera aussi son Initiative physique, Réaction + Intuition, par son Initiative astrale, Intuition × 2).

Si le nombre de dés d'initiative d'un personnage diminue, le joueur lance immédiatement le nombre de dés perdus et soustrait leur somme à son score d'initiative.

Le score d'initiative change aussi lorsqu'un personnage est blessé. Les modificateurs de blessure s'appliquent directement à l'attribut Initiative du personnage. Ce changement est fait immédiatement après que la blessure ait lieu, et peut affecter l'ordre des phases d'action de la passe d'initiative courante. Ce changement ne permet pas au personnage d'agir à nouveau, il change uniquement son score d'initiative.

Quand un personnage rejoint le combat en cours, il lance son initiative normalement, puis soustrait 10 pour chaque



passé d'initiative déjà jouée. Cela signifie qu'il a une chance de disposer d'une phase d'action dans ce tour de combat, mais ce n'est pas automatique.

INITIATIVE ET CHANCE

Voilà comment utiliser la Chance pour jouer avec l'Initiative.

- **Prendre l'initiative :** Permet au personnage d'agir en premier, quel que soit son score d'initiative. Si plusieurs personnages utilisent leur Chance pour agir en premier lors du même tour de combat, ces personnages agissent avant tous les autres, dans l'ordre de leur score d'initiative. Les autres agissent ensuite en fonction de leurs scores d'initiative respectifs. Cela dure pour l'ensemble du tour du combat (donc pour plusieurs passes d'initiatives) ; le personnage agira à nouveau en suivant l'ordre normal au début du prochain tour de combat.
- **Blitz :** Permet de lancer le maximum de cinq dés d'initiative pour un seul tour de combat.

RETARDER SES ACTIONS

Il peut arriver qu'un personnage préfère voir ce que les autres font avant de bouger ; décider d'attendre est ce qu'on appelle une **action retardée**. Une action retardée doit être annoncée pendant l'étape 3A de la séquence de tour de combat (voir **Annoncez les actions**, p. 160). Un joueur peut annoncer une action retardée lors de n'importe laquelle de ses phases d'action et peut continuer à la retarder jusqu'à une passe d'initiative ultérieure. Quand le personnage décide d'agir, il remplace sa phase d'action normale de cette passe d'initiative par son action retardée et agit au score d'initiative courant.

Pendant l'étape d'annonce des actions, le joueur annonce qu'il intervient à un score d'initiative spécifique. Il peut faire cette annonce au moment où les joueurs avec ce score doivent agir. Les personnages qui disposent d'une action retardée et qui interviennent de cette façon peuvent décider d'agir avant, après, ou au même moment que le personnage qui aurait normalement dû agir à ce score d'initiative ; avec un modificateur de réserve de dés de -1 à toutes leurs actions. Si plusieurs personnages retardent leurs actions jusqu'au même score d'initiative, résolvez l'égalité de la même manière que pour l'initiative (voir p. 161)

Les personnages qui retardent une action de cette manière gardent leur score d'initiative initial. Si le personnage n'agit pas avant la fin de la passe d'initiative, il subit la réduction normale de 10 de son score d'initiative à la fin de chaque passe d'initiative. Si son score devient négatif, il ne pourra plus agir lors de cette passe d'initiative, à l'exception de son action retardée.

Les personnages peuvent aussi décider d'agir après la phase d'action du dernier personnage, tant qu'ils le font avant la fin de la passe d'initiative. Si plusieurs personnages veulent agir en dernier dans une passe d'initiative, ils agissent en ordre inverse de leurs scores d'initiative, le personnage ayant le score le plus élevé agissant en dernier. Dans le cas d'une égalité, les personnages doivent soit agir simultanément, soit continuer de retarder leurs actions pendant la passe d'initiative suivante.

EXEMPLE

Les esprits se sont échauffés lors du regroupement du gang des Hellhounds (ce qui n'est pas une surprise), et les joueurs ont lancé l'initiative et sont prêts à faire pleuvoir les coups. Cutter a beau être plus rapide que ses compagnons Hellhounds, il tient à montrer à quel point il peut encaisser les coups avant d'en distribuer. Le joueur annonce donc qu'il retarde son action à son score d'initiative de 13 et attend que l'un des autres fasse un mouvement.

PainKiller est le suivant avec un score d'initiative de 11 et il veut éclater Ash ; il lui porte donc un coup, le touche et l'étaie. Cutter ne va pas laisser passer ça, le joueur annonce donc qu'il veut utiliser son action retardée. Quand il attaque PainKiller, il subit un modificateur de -1 dé pour son action d'attaque en mêlée. À la prochaine passe d'initiative, le score d'initiative de Cutter descend à 3. Cela signifie qu'il peut frapper PainKiller à nouveau avant que celui-ci n'agisse au score d'initiative de 1.

Un personnage peut retarder son action pendant la passe d'initiative suivante pour agir le premier. Il doit néanmoins utiliser son propre score d'initiative pour déterminer le nombre de phases d'action dont il dispose dans le tour de combat.

RETARDATEURS ET INITIATIVE

Certains équipements, tels que les grenades, explosifs, pièges à retardateur et autres, se déclenchent après un temps prédéfini. Dans la plupart des situations, ces objets s'activent au prochain tour de combat, lors de la même passe d'initiative, au score d'initiative actuel du personnage. S'il n'y a plus de tour de combat, l'objet se déclenche lorsque le meneur de jeu le souhaite.

Si un objet dispose d'un retardateur réglé par un personnage, il peut décider de la durée du retardateur, mais doit l'annoncer lorsque l'objet est activé. Il est généralement préférable que ces objets se déclenchent durant une phase d'action ultérieure du même personnage, à une passe d'initiative prédéfinie, ou au début ou à la fin d'un tour de combat. Les équipements à retardateur sont toujours derniers en cas d'égalité sur le score d'initiative. Dans le cas d'objets activés par radio, le personnage utilise sa phase d'action pour faire une action *utiliser un objet*.

DÉPLACEMENT

Se déplacer d'un endroit à un autre est important, en particulier d'un couvert à un autre ou pour se rapprocher d'un ennemi. À Shadowrun, les personnages ont trois types de déplacement : la **marche**, la **course** et le **sprint**.

Le déplacement d'un personnage pour l'ensemble d'un tour de combat (c'est-à-dire pour l'ensemble des passes d'initiative, et non pas par passe d'initiative) dépend de sa vitesse de déplacement. La vitesse de déplacement détermine la plus grande distance que le personnage peut couvrir en un tour de combat en marchant.



Il est important de préciser que « courir » ne signifie pas se déplacer aussi vite que possible (on utilise *sprinter* dans ce cas). Courir s'apparente plutôt à une course de fond ou un jogging, quelque chose qui vous permet de vous déplacer rapidement tout en étant capable d'effectuer d'autres actions, malgré un malus. *Sprinter* est par contre exactement ça, courir aussi vite que possible du point A au point B.

DÉPLACEMENT STANDARD (MARCHE ET COURSE)

Les vitesses de déplacement (marche et course) pour chaque métatype sont indiquées dans la table des vitesses de déplacement. C'est la distance qu'un personnage peut parcourir pendant un tour de combat. Dès que le personnage a dépassé sa vitesse de marche, on considère qu'il court jusqu'à la fin du tour de combat, et est soumis aux bonus et malus de la course. Les personnages qui courent doivent utiliser une action gratuite par passe d'initiative pendant laquelle ils courent.

Un personnage ne peut pas dépasser sa vitesse de course en un tour de combat sans faire un test de *Sprint*.

Si, pour une raison ou une autre, un personnage se déplace d'une distance inférieure à celle annoncée, les bonus et pénalités de déplacement s'appliquent même si le personnage n'a pas parcouru l'ensemble de la distance annoncée.

SPRINT

Un personnage peut essayer d'augmenter sa distance de course à l'aide d'une action complexe *Sprint* pendant sa phase d'action. Pour cela, le joueur effectue un test de Course + Force [Physique]. Chaque succès augmente la distance que le personnage peut parcourir lors du tour de combat de un mètre (pour les nains et les trolls) ou deux mètres (pour les elfes, humains et orks). Le nombre de tests de *Sprint* qu'un personnage peut faire par tour est limité à la moitié de sa compétence Course, avec un minimum de un. Les personnages qui *sprintent* souffrent aussi de fatigue s'ils *sprintent* pendant une période trop longue (voir **Fatigue due à la course**, p. 174).

EXEMPLE

Cutter doit s'assurer d'avoir quitté la zone-zéro avant que les gars de la sécurité de MCT n'ouvrent le feu avec leurs fusils d'assaut. Il décide de passer une action complexe à *sprinter*. Cutter lance Course + Force [Physique] et obtient 5 succès. Sa Limite physique n'est que de 4, cependant, il est donc limité à 4 succès. En tant qu'humain, il ajoute deux mètres par succès à sa vitesse de course, il peut donc parcourir 8 mètres supplémentaires. Ayant une Agilité de 5 sa vitesse de course est normalement de 20 mètres, il peut donc couvrir 28 mètres pendant ce tour de combat.

Il profite aussi d'un avantage défensif, un modificateur de +2 dés pour ses tests de défense, devenant ainsi plus difficile à toucher quand les emplacements de tir de MCT ouvrent le feu.

EXEMPLE

Wombat veut tirer rapidement et foncer jusqu'au prochain couvert. Il tire tout en se déplaçant de 8 mètres. Ayant une Agilité de 5, sa vitesse de course est de 10 mètres. Il atteint donc le couvert et est considéré comme marchant pendant cette phase d'action (si le même couvert était éloigné de 11 mètres, Wombat aurait été considéré comme en train de courir).

Lors de sa prochaine phase d'action, Wombat ne peut parcourir que 2 mètres de plus avant d'être considéré comme en train de courir. Sa vitesse de course étant de 20 mètres, il peut encore parcourir 12 mètres pendant ce tour avant de devoir *sprinter*.

Caster, un nain avec 3 en Agilité, suit Wombat de près et veut abattre un garde avec un sort rapide tout en rejoignant le couvert de Wombat. Étant donné qu'il est à 8 mètres du couvert et que sa vitesse de marche est de 6 mètres, il doit courir. Lors des passes d'initiatives suivantes de ce tour de combat, Caster sera toujours considéré comme en train de courir, même s'il ne se déplace plus. Il ne peut parcourir que 4 mètres avant de devoir *sprinter*.

VITESSES DE DÉPLACEMENT

MÉTATYPE	VITESSE DE MARCHÉ	VITESSE DE COURSE	GAIN DE SPRINT
Nain, Troll	Agilité × 2	Agilité × 4	+1 m / succès
Elfe, Humain, Ork	Agilité × 2	Agilité × 4	+2 m / succès

MODIFICATEURS DE COURSE

Les personnages qui courent bénéficient d'un modificateur de +2 dés pour leurs tests de défense, mais subissent un modificateur de -2 dés pour toutes les actions faites pendant qu'ils courent (à l'exception des actions *sprint* et *charge*). Les personnages qui chargent dans un combat en mêlée gagnent un modificateur de +2 dés (et le modificateur général de -2 dés est ignoré dans ce cas).

PHASE D'ACTION

Lorsque la phase d'action d'un personnage arrive, le joueur doit décider ce que son personnage va faire. Il y a de nombreuses options parmi lesquelles choisir : faire feu, lancer un sort, activer un programme, et ainsi de suite. Chacune de ces actions appartient à l'une des quatre catégories suivantes : gratuites, simples, complexes ou d'interruption. Durant sa phase d'action, un personnage peut effectuer deux actions simples ou une action complexe. Le personnage peut aussi effectuer une action gratuite à n'importe quel moment de la passe d'initiative (durant sa phase d'action ou à n'importe quel moment ensuite). Les actions d'interruption sont différentes dans la mesure où elles peuvent être effectuées à n'importe quel moment du tour de combat, même en dehors de la phase d'action du personnage.

La table des actions de combat liste les actions de chaque catégorie. Notez que les actions liées à la Matrice et aux riggers sont détaillées dans le chapitre **Matrice** (p. 214) ; les actions magiques sont décrites dans le chapitre **Magie**



(p. 278). Une liste complète des actions est disponible à la fin de ce livre.

Quand c'est à votre tour d'agir, vous devez annoncer les actions que votre personnage va entreprendre durant sa phase d'action. Les règles n'imposent pas d'ordre pour les actions au sein d'une phase d'action, il faudra donc se fier au bon sens de chacun, pour dégainer avant de tirer par exemple.

La plupart des actions de combat qu'un personnage peut entreprendre à Shadowrun sont décrites ci-dessous. Si un joueur veut effectuer une action non listée, le meneur de jeu doit décider à la volée de quel type il s'agit (gratuite, simple ou complexe) en la comparant avec les actions existantes et en considérant l'effort qu'elle requiert.

Les déplacements sont annoncés et pris en compte lors de la phase d'annonce des actions. Une fois annoncée, un personnage ne peut plus augmenter la distance qu'il souhaite parcourir. Il peut par contre réduire cette distance ou changer de direction s'il rencontre des obstacles inattendus.

ACTIONS MATRICIELLES

Une liste des actions matricielles est fournie ici pour référence, mais les règles sont données dans le chapitre **Matrice** (p. 214).

ACTIONS MATRICIELLES

ACTIONS GRATUITES

Charger un programme
Échanger deux attributs matriciels
Désactiver un programme
Remplacer un programme en cours par un programme en mémoire

ACTIONS SIMPLES

Appeler / Renvoyer un sprite
Changer son icône
Envoyer un message
Vérifier son Score de Surveillance
Changer de mode d'interface
Donner un ordre à un sprite
Inviter au markage
Se débrancher

ACTIONS VARIABLES

Contrôler un appareil
Rechercher des données

ACTIONS D'INTERRUPTION

Passer en défense totale matricielle

ACTIONS COMPLEXES

Brouiller les signaux
Compiler un sprite
Décompiler un sprite
Désamorcer une bombe matricielle

ACTIONS COMPLEXES (SUITE)

Éditer un fichier
Effacer une mark
Effacer une signature matricielle
Entrer / Sortir d'un serveur
Formater un appareil
Fureter
Hacker à la volée
Limiter un ordre
Inscrire un sprite
Passer en force
Perception matricielle
Pic de données
Pirater un fichier
Pister une icône
Planter un programme
Plonger dans un véhicule interfacé
Poser une bombe matricielle
Rebooter un appareil
Sauter vers une grille
Se cacher
Tisser une forme complexe
Tuer une forme complexe

ACTIONS GRATUITES

Les actions gratuites sont relativement simples et ne nécessitent que peu d'effort. Par exemple dire un mot, lâcher un objet, faire des gestes ou courir.

Un personnage peut faire une action gratuite pendant sa phase d'action ou plus tard dans la passe d'initiative. Un personnage ne peut utiliser son action gratuite avant sa phase d'action de la passe d'initiative que s'il n'est pas surpris (voir **Surprise**, p. 193). Une seule action gratuite est normalement autorisée par passe d'initiative, mais le meneur de jeu peut décider d'en autoriser plusieurs si la situation semble raisonnable (lâcher un objet tout en parlant). Un personnage dispose d'une action gratuite par passe d'initiative, même s'il a épuisé toutes ses phases d'actions pour ce tour de combat.

Les actions gratuites ne nécessitent en général pas de test, bien que certaines circonstances spéciales puissent en justifier un.

ATTAQUES MULTIPLES

Un personnage peut utiliser une action gratuite pour attaquer plusieurs cibles au cours d'une seule action en divisant sa réserve de dés (voir **Attaques multiples**, p. 197). Cette action doit être combinée avec une action *faire feu*, *lancer une arme*, *attaque de mêlée*, *lancement de sort précipité* ou *lancer un sort*.

CHANGER LE MODE D'UN APPAREIL CONNECTÉ

Un personnage peut utiliser une action gratuite pour activer, désactiver ou changer le mode de n'importe quel équipement auquel il est relié par une interface neurale directe (IND), de manière filaire ou sans fil. Cela inclut l'activation de cyberware, changer le mode de tir d'une arme équipée d'un système smartgun, changer la dispersion d'un shotgun équipé d'un système smartgun, désactiver la vision thermographique, mettre un commlink en mode caché, couper les fonctionnalités sans fil d'un équipement, et ainsi de suite. Notez qu'il peut être plus long d'interagir avec certains appareils, comme indiqué dans leur description.

CIBLER

Un personnage peut cibler une partie vulnérable de la cible à l'aide d'une action gratuite (voir **Tir ciblé**, p. 180). Cette action doit être combinée avec une action *faire feu*, *lancer une arme* ou *attaque de mêlée*.

COURIR

Courir est une action gratuite, cela impose des modificateurs de course (voir **Déplacement**, p. 163).

DIRE / ENVOYER UNE PHRASE EN MODE TEXTE

Une courte phrase de communication verbale est une action gratuite. Si le personnage souhaite parler



ACTIONS DE COMBAT

ACTIONS GRATUITES

Attaques multiples	Courir	Faire un geste
Changer le mode d'un appareil connecté	Dire / Envoyer une phrase en mode texte	Lâcher un objet
Cibler	Éjecter le chargeur d'une arme équipée d'un système smartgun	Se jeter au sol

ACTIONS SIMPLES

Activer un Focus	Éjecter un chargeur	Prendre / Poser un objet
Ajuster	Encocher une flèche	Préparer une arme
Appeler un Esprit	Faire feu (CC, SA, TR, TA)	Renvoyer un esprit
Changer de perception	Insérer un chargeur	Se mettre à couvert
Changer le mode d'un appareil	Lancement de sort précipité	Se relever
Commander à un esprit	Lancer une arme	Tirer à l'arc
Dégainer rapidement	Observer en détail	Utiliser un objet simple

ACTIONS COMPLEXES

Attaquer en mêlée	Invoquer un esprit	Recharger une arme (voir table)
Bannir un esprit	Lancer un sort	Sprinter
Faire feu (RSA, RL, TA)	Plonger dans un véhicule (rigger)	Utiliser une compétence
Faire feu avec une arme montée ou de véhicule	Passer en projection astrale	

ACTIONS D'INTERRUPTION

Bloquer	Esquiver	Manger la poussière
Passer en défense totale	Intercepter	Parer

davantage, chaque phrase supplémentaire nécessite une action gratuite. Le meneur de jeu devrait faire attention à contrôler les conversations excessives et irréalistes au cours d'une seule action d'un tour de combat de 3 secondes. Si le meneur de jeu et les joueurs préfèrent des communications plus élaborées, les règles devraient être précisées avant que la mission ne commence. Les personnages équipés pour envoyer des messages à l'aide d'une interface neurale directe avec leur commlink peuvent aussi envoyer de courts messages à l'aide d'une action gratuite.

ÉJECTER LE CHARGEUR D'UNE ARME ÉQUIPÉE D'UN SYSTÈME SMARTGUN

Un personnage connecté à un système smartgun prêt peut éjecter le chargeur de l'arme à l'aide d'une commande mentale. Il faudra néanmoins dépenser une action simple pour insérer un nouveau chargeur plein (voir **Smartgun**, p. 435)

FAIRE UN GESTE

Un personnage peut communiquer à l'aide de quelques gestes rapides en une action gratuite. Les personnages qui ne sont pas familiers avec la communication gestuelle doivent réussir un test d'Intuition (2) pour comprendre ce que les gestes signifient.

LÂCHER UN OBJET

Un personnage peut lâcher un objet qu'il tient, en une action gratuite. S'il tient un objet dans chaque main, il peut lâcher les deux en une seule action gratuite. À la discrétion du meneur de jeu, les objets lâchés peuvent subir des dégâts dus à la chute s'ils sont fragiles ou lâchés dans un environnement hostile.

SE JETER AU SOL

Un personnage peut s'agenouiller ou se jeter au sol en une action gratuite, tant qu'il n'est pas surpris (voir **Surprise**, p. 193). Un personnage surpris ne peut pas se jeter au sol.

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont légèrement plus compliquées que les actions gratuites et nécessitent plus de concentration. Durant sa phase d'action, un personnage peut faire deux actions simples, bien qu'une seule puisse être une action d'attaque.

ACTIVER UN FOCUS

Un personnage peut activer un focus transporté en une action simple.

AJUSTER

Un personnage peut ajuster un tir avec une arme à feu, un arc ou une arme de jet prête en une action simple. Il est possible



de cumuler plusieurs actions *ajuster* successives, mais les bénéfiques sont perdus si le personnage effectue n'importe quelle autre action (actions gratuites incluses) avant d'attaquer. Les actions *ajuster* peuvent être étendues sur de multiples phases d'action et tours de combat. Le bonus maximum qu'un personnage peut obtenir à l'aide d'actions *ajuster* successives (à sa réserve de dés et à sa limite) est égal à la moitié de sa Volonté, arrondie au supérieur.

Chaque action *ajuster* octroie un modificateur de +1 dé à la réserve de dés et +1 à la Précision lors du test d'attaque.

Si le personnage utilise une lunette de visée ou un zoom, une action *ajuster* doit être utilisée pour calibrer l'équipement afin d'en obtenir les bonus. Dans ce cas, la première action *ajuster* ne fournit pas de bonus autre que celui de l'équipement.

APPELER UN ESPRIT

Cette action permet d'appeler un esprit déjà invoqué et placé en attente.

CHANGER DE PERCEPTION

Un personnage capable de perception astrale peut basculer sa perception vers le monde physique ou astral en une action simple.

CHANGER LE MODE D'UN APPAREIL

Un personnage peut utiliser une action simple pour activer, désactiver ou changer le mode de n'importe quel équipement à l'aide d'un interrupteur réel ou virtuel, ou d'une commande issue d'un commlink ou autre équipement de contrôle filaire ou sans fil. Cela inclut changer le mode de tir d'une arme, changer la dispersion d'un shotgun, changer le mode de vision, mettre un commlink en mode caché, couper les fonctionnalités sans fil d'un équipement, et ainsi de suite. Notez qu'il est plus long d'interagir avec certains appareils, comme indiqué dans leur description.

COMMANDER À UN ESPRIT

Donner un ordre à un esprit ou un groupe d'esprits sous le contrôle de l'invocateur est une action simple.

DÉGAINER RAPIDEMENT

Cette action permet à un personnage de dégainer rapidement un pistolet, une arme de taille comparable ou de petites armes de jet et de tirer immédiatement avec (tant que l'action de tir est elle-même une action simple).

Pour que le personnage réussisse à dégainer, le joueur doit faire un test de Compétence d'arme + Réaction [physique] (3). Si l'arme est transportée dans un holster rapide (p. 434), le seuil est réduit à 2. Si le test est réussi, le personnage dégaine son arme et tire en une action simple. Si le test échoue, il a réussi à dégainer l'arme mais ne peut pas tirer dans la même action. En cas de complication, l'arme est coincée dans le holster ou tombe au sol et aucune autre action n'est permise. En cas d'échec critique, une lame peut échapper des mains du personnage pour

finir hors de portée, un pistolet peut faire feu dans le holster ; c'est au meneur de jeu de décider de la conséquence exacte.

Seules les armes correctement rangées dans un holster peuvent être dégainées rapidement. Cela n'a pas besoin d'être un holster rapide, mais il faut que ce soit un rangement approprié : holster, fourreau ou bandoulière. Deux armes peuvent être dégainées rapidement simultanément, mais la réserve de dés du test de Compétence d'arme + Réaction est divisée, et le modificateur d'arme dans la mauvaise main s'applique. Cette action ne permet pas de faire feu avec une arme ou un mode de tir qui nécessite une action complexe.

ÉJECTER UN CHARGEUR

Un personnage peut retirer un chargeur d'une arme prête en une action simple (voir **Insérer un chargeur**, ci-dessous, et la table **Rechargement des armes**, p. 169). Une seconde action simple est nécessaire pour prendre un chargeur plein et l'enficher dans l'arme.

ENCOCHER UNE FLÈCHE

Un personnage peut encocher une flèche dans un arc prêt en une action simple (voir la table **Rechargement des armes**, p. 169). Une seconde action simple est nécessaire pour tirer.

FAIRE FEU (COUP PAR COUP, SEMI-AUTOMATIQUE, TIR EN RAFALE, TIR AUTOMATIQUE)

Un personnage peut faire feu avec une arme prête en une action simple dans les modes de tir suivants : coup par coup, semi-automatique, tir en rafale (3 balles), tir automatique (6 balles), voir **Modes de tir**, p. 180, et **Recul**, p. 177. Le personnage ne peut effectuer aucune autre action d'attaque durant la même phase d'action.

INSÉRER UN CHARGEUR

Un personnage peut insérer un chargeur dans une arme à feu prête en une action simple, uniquement après avoir éjecté l'ancien chargeur (voir **Éjecter un chargeur**, ci-dessus, et la table **Rechargement des armes**, p. 169).

LANCEMENT DE SORT PRÉCIPITÉ

Un magicien peut utiliser une action simple pour lancer un sort plus rapidement, au coût d'un drain plus élevé (voir **Étape 4 : Jeter le sort**, p. 284).

LANCER UNE ARME

Un personnage peut lancer une arme prête (voir **Préparer une arme**, p. 168) en une Action simple. Le personnage ne peut effectuer aucune autre action d'attaque durant la même phase d'action.

OBSERVER EN DÉTAIL

Un personnage peut faire une observation détaillée en une action simple. Cela lui autorise un test de Perception (voir **Utiliser Perception**, p. 139).





Notez qu'un personnage devrait toujours être en mesure de remarquer ce qui saute aux yeux sans avoir à dépeñser une action simple pour faire un test de Perception (à la discrétion du meneur de jeu, en prenant en compte les différentes augmentations sensorielles dont le personnage bénéficie). Par exemple, un personnage peut remarquer automatiquement qu'une personne court vers lui avec quelque chose à la main, par contre le meneur de jeu peut décider que le personnage n'est pas en mesure de déterminer s'il s'agit d'un ami ou d'un ennemi, ni ce qu'il tient, sans une action *observer en détail*.

PRENDRE / POSER UN OBJET

Un personnage peut prendre un objet à portée ou en poser un qu'il tenait à la main en une action simple. Cela signifie que le personnage fait attention à l'objet ramassé ou posé. Lâcher un objet est une action gratuite, mais les objets lâchés ont plus de risques d'être endommagés que les objets posés.

PRÉPARER UNE ARME

Un personnage peut préparer une arme en une action simple. L'arme peut être une arme à feu, de mêlée, de jet, à distance, montée ou de véhicule. La préparation inclut sortir l'arme de son holster ou de son fourreau, saisir n'importe quel type d'arme ou de manière générale préparer n'importe quel type d'arme. Une arme doit être prête avant de pouvoir être utilisée. Les armes qui ne sont pas rangées de façon adaptée (tel qu'un holster, fourreau, etc.) peuvent nécessiter une action complexe pour être préparées, à la discrétion du meneur de jeu.

Un personnage peut préparer un nombre de petites armes de jet, telles que des couteaux de lancer ou des shurikens, égal à la moitié de son Agilité (arrondie au supérieur) par action *préparer une arme*.

RENOYER UN ESPRIT

C'est l'action qui consiste à libérer un esprit du contrôle de l'invocateur. Cela ne renvoie pas immédiatement l'esprit dans son plan mais le libère pour lui permettre de faire ce que bon lui semble.

SE METTRE À COUVERT

Un personnage peut utiliser une action simple pour se mettre à couvert et ainsi gagner le bonus de couvert sur son test de défense tant qu'il reste derrière le couvert. Un personnage surpris ne peut pas se mettre à couvert (voir **Surprise**, p. 193).

SE RELEVER

En une action simple, un personnage couché ou accroupi peut se relever. Si le personnage souffre d'un malus de blessure, il doit réussir un test de Constitution + Volonté (2) afin de pouvoir se relever (les modificateurs de blessure s'appliquent).

TIRER À L'ARC

Tirer une flèche déjà encochée avec un arc est une action simple. Pour charger une flèche, le personnage doit utiliser l'action simple *encoche une flèche*.

RECHARGEMENT DES ARMES

MÉTHODE DE RECHARGEMENT	RÉSULTAT	ACTION NÉCESSAIRE
Chargeur amovible (c)	Retire ou insère un chargeur	simple
Remplir le chargeur	Insère (Agilité) balles dans le chargeur	complexe
Canon basculant (cb)	Insère 2 cartouches	complexe
Magasin interne (m)	Insère (Agilité) balles	complexe
Chargement par le canon (cn)	Charge 1 tube	complexe
Barillet (b)	Insère (Agilité) balles	complexe
Chargeur rapide	Utilise un chargeur rapide pour regarnir entièrement un barillet	complexe
Alimentation par bande (bande)	Retire ou insère la bande	complexe
Tambour (t)	Retire ou insère un tambour	complexe
Remplir une bande ou un tambour	Insère (Agilité) balles dans la bande	complexe
Arc	Encoche une flèche	simple

UTILISER UN OBJET SIMPLE

Un personnage peut utiliser un objet simple en une action simple. Un objet est considéré simple s'il peut être utilisé d'un simple mouvement, tel qu'un mouvement de doigt, le fait de presser un bouton ou une icône.

ACTIONS COMPLEXES

Une action complexe requière une concentration intense ou de la finesse. Une seule action complexe est possible par phase d'action.

ATTAQUER EN MÊLÉE

Un personnage peut faire une attaque en mêlée en une action complexe (voir **Combat en mêlée**, p. 187).

BANNIR UN ESPRIT

Un personnage peut tenter de bannir un esprit en une action complexe (voir **Bannissement**, p. 304).

FAIRE FEU (RAFALE SEMI-AUTOMATIQUE, RAFALE LONGUE, TIR AUTOMATIQUE)

Un personnage peut faire feu avec une arme prête en une action complexe dans les modes de tir suivants : rafale semi-automatique (3 balles), rafale longue (6 balles), tir automatique (10 balles), voir **Modes de tir**, p. 180, et **Recul**, p. 177.

FAIRE FEU AVEC UNE ARME MONTÉE SUR UN VÉHICULE

Faire feu avec une arme de véhicule ou une arme montée sur un véhicule prête, est une action complexe (voir **Combat de véhicule**, p. 199).

INVOQUER UN ESPRIT

Un personnage peut invoquer un esprit pour l'assister en une action complexe (voir **Invocation**, p. 303).

LANCER UN SORT

Un personnage peut lancer un sort en une action complexe (voir **Lancement de sorts**, p. 283).

PLONGER DANS UN VÉHICULE (RIGGER)

Un personnage équipé d'un câblage de contrôle de véhicules et d'un véhicule adapté peut plonger dedans pour le contrôler en une action complexe.

PASSER EN PROJECTION ASTRALE

Un personnage capable de projection astrale peut projeter son esprit dans l'espace astral en une action complexe (voir **Projection astrale**, p. 316).

RECHARGER UNE ARME

Les armes alimentées par bande (bande), à canon basculant (cb), barillet (b), tambour (t), magasin interne (m), chargement par le canon (cn) ou utilisant un chargeur rapide peuvent être rechargées en une action complexe (voir la table **Rechargement des armes**, ci-dessus).

SPRINTER

Sprinter permet à un personnage d'augmenter sa vitesse de course en dépensant une action complexe et en faisant un test de course (voir **Déplacement**, p. 163).

UTILISER UNE COMPÉTENCE

Un personnage peut utiliser une compétence en une action complexe (voir **Utiliser les compétences**, p.130).

ACTIONS D'INTERRUPTION

Il arrive qu'un personnage soit autorisé à agir en dehors de sa phase d'action. Ces rares cas sont appelés actions d'interruption et sont clairement identifiées dans les règles. Quand un personnage utilise une action d'interruption,



telle que *passer en défense totale*, il peut agir en dehors de sa phase d'action, mais uniquement si son score d'initiative est supérieur au coût de l'action. Les actions d'interruptions se produisent en dehors de la séquence normale du tour de combat et ne coûtent pas leur phase d'action au personnage. La réduction du score d'initiative se produit au moment où l'action d'interruption a lieu. Un personnage ne peut pas utiliser une action d'interruption avant sa première phase d'action que s'il n'est pas surpris (voir **Surprise**, p. 193).

BLOQUER (-5 AU SCORE D'INITIATIVE)

Un personnage peut décider de bloquer une attaque en mêlée à l'aide de sa compétence **Combat à mains nues** en dépensant une action d'interruption (voir **Se défendre en combat**, p. 189).

PASSER EN DÉFENSE TOTALE (-10 AU SCORE D'INITIATIVE)

Un personnage peut décider de se concentrer pour éviter les attaques qui le visent pendant tout le tour de combat en dépensant une action d'interruption (voir **Se défendre en combat**, p. 189).

ESQUIVER (-5 AU SCORE D'INITIATIVE)

Un personnage peut décider d'esquiver une attaque en mêlée à l'aide de sa compétence **Gymnastique** en dépensant une action d'interruption (voir **Se défendre en combat**, p. 189).

INTERCEPTER (-5 AU SCORE D'INITIATIVE)

Un personnage peut utiliser cette action d'interruption pour intercepter un ennemi qui tenterait de passer près de lui ou qui tenterait de se retirer d'un combat en mêlée (voir **Interception**, p. 195).

MANGER LA POUSSIÈRE (-5 AU SCORE D'INITIATIVE)

Cette action permet à un personnage ayant déjà dépensé son action gratuite de se jeter au sol quand il est pris dans un tir de couverture (voir **Tir de couverture**, p. 181). Il n'a pas besoin de faire de test de Réaction + Chance mais est considéré étendu lors de sa prochaine phase d'action. Le personnage devra donc dépenser une action simple *se relever* pour se relever, au risque d'être touché si le tir de couverture continue.

PARER (-5 AU SCORE D'INITIATIVE)

Un personnage peut décider de parer une attaque en mêlée à l'aide de sa compétence d'arme de mêlée appropriée en dépensant une action d'interruption (voir **Se défendre en combat**, p. 189).

PRÉCISION

Toutes les armes ont un score de **Précision**, qui agit comme Limite pour cette arme. Le score de Précision reflète la qualité de l'arme et détermine le nombre de succès qui peuvent être utilisés lors d'un test de compétence.

Les armes de mêlée conçues pour le combat ont une Précision moyenne de 5. Les armes improvisées, celles qui peuvent être utilisées maladroitement pour infliger des dommages mais ne sont pas prévues pour ça, telles qu'un club de golf ou une poêle à frire, ont en général une Précision de 4. Les objets divers utilisés comme arme, peu maniables ou lourds, tels qu'une chaise, un tabouret de bar ou un réfrigérateur, ont le plus souvent une Précision de 3. Les attaques à mains nues n'ont pas de Précision et utilisent la Limite physique, déterminée à l'aide des attributs du personnage. Les équipements utilisés dans le cadre d'une attaque à mains nues utilisent aussi la Limite physique. Les armes standard en piètre état ou cassées peuvent voir leur Précision réduite de 1 (avec un minimum de 1).

La plupart des armes à distance ont une Précision de 4 ou 5. Les armes à distances spécialisées, telles que certains fusils de sniper, ont une Précision de 6 ou plus. Les armes à distance improvisées ont une précision de 3.

Les armes standard en piètre état, vieilles, ou endommagées peuvent voir leur Précision réduite de 1 (avec un minimum de 1), y-compris les armes ayant été endommagées par un combat matriciel.

ARMURE

L'armure est utilisée avec la Constitution pour les tests de résistance aux dommages (voir **Étape 3 : Défendez-vous**, p. 174). L'indice d'armure est modifié par le modificateur PA de l'attaque (voir **Pénétration d'armure**, p. 171).

Une bonne armure protège le personnage contre les blessures graves. Si la valeur de dommages modifiée d'une attaque causant des dommages physiques est strictement inférieure à l'indice d'armure modifié par la PA, alors l'attaque ne causera que des dommages étourdissants.

ARMURE ET ENCOMBREMENT

Si un personnage porte plus d'une pièce d'armure à un instant donné, seule la plus haute valeur d'armure est utilisée pour déterminer l'indice d'armure. Les autres pièces d'armure ne font rien d'autre que d'ajouter du volume ; ajoutez-en trop et Joe le shadowrunner ressemblera au bonhomme Michelin, ce qui le ralentira sans le protéger davantage.

Les accessoires d'armures, listés avec un + devant leur indice, s'ajoutent à l'armure du personnage pour les tests de résistance aux dommages. Le bonus maximum dont un personnage peut bénéficier sans être gêné est égal à sa Force + 1. Pour chaque tranche de 2 points de bonus au-delà de la Force du personnage, celui-ci souffre d'un modificateur de -1 à son Agilité et sa Réaction.

PROTECTION SPÉCIALISÉE

Les armures standard ne sont en général pas prévues pour protéger contre l'électricité, le feu et les autres types de



EXEMPLE

Full Deck est de sortie pour une run et veut pouvoir se changer rapidement de runner à agent corporatiste propre sur lui. Il enfile donc son costume « Actioneer » (Armure 8) puis sa combinaison Urban Explorer (Armure 9) par-dessus. Pour ses tests de résistance aux dommages, il n'utilise donc que l'indice 9 de sa combinaison.

Caster cherche une protection supplémentaire pour un raid particulièrement dangereux que son équipe prévoit. Il emprunte donc le bouclier anti-émeute de Wombat (Armure +6) pour se cacher derrière lorsqu'ils entreront. Il a vu Wombat s'en servir des douzaines de fois et pense qu'il y parviendra également. Caster a une Force de 2. Le bonus d'armure étant supérieur de 4 points à sa Force, Caster subit un modificateur de -2 à son Agilité et sa Réaction tant qu'il essaye d'utiliser le bouclier.

Quand Caster finit par décider qu'il ne s'en sort pas avec cet énorme bouclier, il le rend à Wombat. La Force de Wombat est de 5, soit une différence de 1 par rapport au bonus du bouclier. Il n'a donc pas de problème pour s'en servir, sauf qu'il porte aussi un casque (Armure +2). Le total des bonus (+8) doit être comparé à sa Force de 5, il souffre donc d'un modificateur de -1 à son Agilité et sa Réaction quand il utilise les deux accessoires.

dommages spéciaux, et de ce fait souffrent énormément face aux attaques de cette nature. Mais ne craint rien, brave shadowrunner, des solutions existent. Tous les vêtements, armures incluses, peuvent être modifiés de différentes façons pour offrir une protection contre les autres formes de dommages. Ces protections additionnelles sont utilisées en accompagnement de l'armure pour déterminer l'indice d'armure total contre ces attaques. Les protections spécialisées peuvent être combinées sur une même pièce d'armure, mais la somme de leurs indices ne peut pas excéder la capacité de l'armure (en général son indice, voir p. 438).

PÉNÉTRATION D'ARMURE

Certaines armes sont plus efficaces que d'autres pour percer des trous dans les armures. La **Pénétration d'armure** (PA) représente cette capacité. La PA modifie l'indice d'armure de la cible pour le test de résistance aux dommages. Certaines armes sont médiocres face à une armure, et augmentent donc l'indice de l'armure. Si la cible ne porte aucune armure, ce bonus ne s'applique pas. La PA de l'arme ne peut pas réduire l'indice d'armure en dessous de 0 (la Constitution ne peut pas être réduite par la PA).

DOMMAGES

Impliqués comme ils le sont dans une profession illégale et souvent risquée, les shadowrunners se blessent, souvent. Selon la situation, le type de dommages, la gravité des blessures et la façon dont le personnage en est affecté varient fortement.

TYPES DE BLESSURES

Les dommages dans Shadowrun sont soit **physiques** soit **étourdissants**. Chaque type de dommage est compté dans un moniteur de condition dédié.

DOMMAGES PHYSIQUES

Les dommages physiques, les plus dangereux, sont le genre de dommages causé par les armes à feu, les explosions, la plupart des armes de mêlée et de nombreux sorts. Les armes qui infligent des dommages physiques ont une lettre « P » après leur Valeur de dommages.

Les dommages physiques sont plus longs à guérir.

Le nombre de cases du moniteur de condition physique est égal à $(\text{Constitution} / 2) + 8$.

DOMMAGES ÉTOURDISSANTS

Les dommages étourdissants (les chocs, la fatigue musculaire, etc.) sont le type causé par les coups de poings, de pieds, les armes contondantes, les balles étourdissantes, les armes choquantes, les grenades assommantes et certains sorts. Si quelque chose inflige des dommages étourdissants, une lettre « E » est placée après sa Valeur de dommages. Les dommages étourdissant sont plus rapides à guérir.

Le nombre de cases du moniteur de condition étourdissant est égal à $(\text{Volonté} / 2) + 8$.

MODIFICATEURS DE BLESSURE

Les blessures causent de la douleur, des saignements et d'autres contrariétés qui gênent toutes sortes d'actions. Les modificateurs de blessure sont de -1 par tranche de trois cases de dommages dans l'un des moniteurs de condition. Les modificateurs issus de chacun des moniteurs de conditions se cumulent, ainsi qu'avec les autres modificateurs tels que les sorts ou les conditions défavorables. Les modificateurs de blessure s'appliquent à tous les tests, à l'exception de ceux visant à réduire les dommages que le personnage est sur le point de subir (tels que les tests de résistance aux dommages, aux sorts de combat directs, aux toxines, etc.).

Le modificateur de blessure s'applique aussi à l'attribut Initiative du personnage et donc à son score d'initiative pendant un combat.

DÉPASSER LA CAPACITÉ DU MONITEUR DE CONDITION

Lorsque toutes les cases d'un moniteur de condition sont remplies, le personnage perd immédiatement connaissance et s'écroule au sol :

- Si les dommages sont étourdissants, le personnage est simplement KO. S'il reste des dommages à appliquer, la moitié (arrondie à l'inférieur) des dommages supplémentaires est reportée sur le moniteur de condition physique.
- Si le moniteur de condition physique d'un personnage est tout juste rempli, alors il tombe inconscient. Si par contre il subit plus de dommages physiques que le nombre de cases de son moniteur de condition



EXEMPLE

Pauly G, un contrebandier troll, et Beta Test, son sous-fre decker humain, se sont fait attraper en train de se faufiler à travers la frontière Salish. Aucun d'eux n'a un SIN valide, et les rangers qui les ont appréhendés veulent envoyer un message aux autres contrebandiers. Ils attachent les runners à un arbre et alignent leurs tirs.

Les deux rangers font feu avec leurs fusils et infligent des dommages stupéfiants de 13P.

Pauly G a une Constitution de 9 et une Armure de 1, le joueur obtient 4 succès, ce qui réduit les dommages à 9 cases physiques. Il reste 6 cases dans le moniteur de condition physique de Pauly. Le joueur les coche donc toutes les cases restantes et dépasse son moniteur de condition de 3 cases. S'il peut bénéficier de soins médicaux avant que le dépassement n'atteigne 10 cases, il pourra survivre.

Beta Test a une Constitution de 2 et ne porte pas d'armure, le joueur réussit à obtenir 1 succès, réduisant les dommages à 12 cases physiques. Il ne reste que 3 cases vides dans son moniteur de Condition physique, que le joueur coche. Son moniteur de condition est donc dépassé de 9 cases alors que sa Constitution n'est que de 2.

Beta Test vole donc vers les Terres de la Chasse Joyeuse. Pauly G aura besoin d'une bonne dose de chance et d'un peu d'aide s'il ne veut pas le rejoindre.

physique, il est dans de sales draps. Dépenser la capacité du moniteur de condition physique signifie que le personnage est proche de la mort. Le personnage ne meurt instantanément que si les dommages débordent de plus de cases que son attribut Constitution. Un point au-delà de cette limite et on boira à sa mémoire dans son bar à runners favori.

Les personnages dont les Dommages physiques ont dépassé la capacité de leur moniteur de condition sans dépasser leur Constitution peuvent survivre s'ils reçoivent rapidement des soins médicaux (voir **Surplus de dommages physiques**, p. 209).

TYPES DE DOMMAGES SPÉCIAUX

Les balles infligent des dommages du fait de leur énergie cinétique, mais ce n'est pas la seule façon de blesser un runner. Les brûlures, engelures, chocs électriques et les dommages chimiques peuvent tous refroidir l'entrain du plus vantard des runners. Ce sont des dommages élémentaires ; la plupart du temps il faut se tourner vers la magie pour ce genre de dommages, mais certaines armes classiques peuvent aussi causer des effets élémentaires. Au-delà des dommages élémentaires, certaines choses telles que la gravité (ou en tout cas l'arrêt brutal sur une surface dure), la noyade, et la fatigue en général peuvent apporter leur lot de douleur et de souffrance. Ces différents types de dommages ont chacun leur propres règles, détaillées ci-dessous.

DOMMAGES PAR L'ACIDE

Les dommages par l'acide sont physiques. En plus des dommages normaux, ils réduisent aussi l'indice d'Armure de 1. Si l'acide n'est pas enlevé de la cible (en le nettoyant, ou parce que l'acide provient d'un sort et s'évapore sous forme de mana après que le sort soit terminé), il continue à la ronger. À chaque tour de combat, la VD de l'acide est réduite de 1 et les dommages sont à nouveau appliqués. L'acide continue aussi à ronger l'armure de la cible de 1 point tant qu'il n'est pas enlevé, neutralisé ou que sa VD soit réduite à 0. La réduction d'armure devrait être appliquée à l'armure portée en priorité, mais peut aussi être appliquée aux accessoires d'armure (ceux avec un +) si le meneur de jeu le décide.

À la discrétion du meneur de jeu, l'acide peut aussi créer une fumée légère dans la zone autour de la cible.

DOMMAGES DUS AU FROID

Les dommages dus au froid sont physiques. De plus, le froid peut rendre les armures cassantes, congeler les liquides, bousiller les lubrifiants, etc. Faites un test simple d'armure pour tout ce qui est directement touché. Si l'armure n'obtient aucun succès, elle casse et ne peut plus être utilisée comme armure. Elle pourra être réparée en suivant les règles de **Construction / Réparation**, p. 148. En cas de complication, elle est définitivement détruite. En cas d'échec critique, elle est irrémédiablement détruite de manière dangereuse.

DOMMAGES ÉLECTRIQUES

Un grand nombre d'armes non létales sont conçues pour neutraliser la cible avec des chocs électriques, comme les électro-matraques, les tasers, les électro-mains cybernétiques et toute autre arme utilisant l'électricité. Ces armes utilisent des décharges électriques plutôt que l'énergie cinétique.

Les dommages électriques sont physiques ou étourdissants en fonction de la source ou de la cible. L'amélioration d'armure protection électrique (p. 439) ajoute son indice à la valeur d'armure. Le meneur de jeu peut aussi décider si d'autres facteurs peuvent modifier les dommages subis par la cible, par exemple une conductivité accrue pour un personnage plongé dans l'eau.

Une attaque électrique qui inflige des dommages peut aussi étourdir et neutraliser la cible, mais une attaque qui ne cause pas de dommage ne cause pas non plus d'effets secondaires.

Les effets secondaires des blessures causées par l'électricité incluent un malus d'un dé pour toutes les actions et tests de défense (mais pas aux tests de résistance aux dommages) pendant un tour de combat, et une réduction immédiate de 5 du score d'initiative. Le malus à la réserve de dés et la réduction du score d'initiative ne se cumulent pas si le personnage subit plusieurs attaques électriques, mais la durée du malus à la réserve de dés est augmentée d'un tour de combat par attaque causant des dommages pendant que le personnage est affecté. Si le score d'initiative est réduit à 0 ou moins, le personnage perd sa dernière action. Si son score d'initiative est déjà de 0 ou moins, le malus sera appliqué au début du tour de combat suivant.

Les équipements électroniques et les drones peuvent aussi être affectés par les dommages électriques. Ils ne souffrent jamais de dommages étourdissants, les dommages électriques sont donc toujours physiques dans leur cas. Ils



EXEMPLE

Wombat a sacrément bu et les videurs du Blue Flame Tavern se souvenant encore de la dernière fois où ils ont dû lui demander de partir, appellent Knight Errant et attendent que les officiers arrivent pour les aider à escorter Wombat dehors.

Bon, Wombat ne supporte pas les Pions (son appellation affectueuse pour les policiers de KE) et il n'est pas question pour lui de s'en aller « calmement ». Les officiers de KE se sentent suffisamment menacés pour décider qu'il serait plus simple de transporter Wombat dehors que d'essayer de le faire changer d'avis.

Les deux officiers dégainent leur taser Yamaha Pulsar et font feu avant que le pauvre Wombat n'ait pu reconsidérer ses options. Ils obtiennent 4 et 3 succès excédentaires, Wombat doit donc faire deux tests de résistance aux dommages, contre 11E et 10E respectivement. Heureusement pour Wombat, il a amélioré son manteau renforcé avec une isolation électrique d'indice 4.

Le joueur lance Constitution 6 + Armure 9 + Isolation électrique 4, avec une modification de PA de -5, pour un total de 14 dés pour résister à la première attaque. Il obtient 6 succès, réduisant ainsi les dommages à 5E. Comme il a subi des dommages, Wombat souffre d'un modificateur de -1 dé à ses réserves de dés pour 1 tour de combat et d'une diminution de 5 de son score d'initiative.

Contre la seconde attaque, le joueur lance la même réserve et obtient 7 succès. Cela fait tout de même 3E pour Wombat, et les effets secondaires sont différents. Son score d'initiative n'est pas réduit de nouveau, et le modificateur de -1 dé à sa réserve de dés reste le même, par contre il durera un tour de combat de plus, pour un total de deux.

Après que Wombat ait étalé l'un des Pions lors de sa phase d'action (il a beau être ralenti, il est quand même toujours là), l'autre le touche avec une autre fléchette de son Pulsar. L'officier de KE obtient 6 succès mais est limité par la Précision de son arme (5), Wombat fait donc face à du 12E.

Le joueur jette la résistance aux dommages de Wombat mais décide d'utiliser un point de Chance pour lancer quelques dés supplémentaires et bénéficier de la Règle des Six obtenant un score impressionnant de 14 succès. Wombat fait fi des dommages. Étant donné qu'il n'a subi aucun dommage, il ne souffre pas d'effet secondaire et dispose encore de quelques actions pour mettre KO l'autre Pion de KE.

résistent normalement aux dommages et subissent un effet secondaire si l'attaque leur cause des dommages. Les effets secondaires sur les équipements électroniques et les drones incluent les courts-circuits et les surcharges. En termes de règles, cela se traduit par des dommages matriciels égaux à la moitié des dommages physiques (arrondis à l'inférieur).

Les véhicules peuvent être endommagés par les attaques électriques, mais ne souffrent pas d'effets secondaires. Il est possible de viser un équipement spécifique d'un véhicule à l'aide d'un tir ciblé (voir p. 196).

DOMMAGES DUS AU FEU

Les dommages dus au feu sont des dommages physiques. Ils peuvent aussi enflammer les objets. Pour déterminer si quelque chose s'enflamme, lancez Armure + Protection ignifuge - PA du feu (voir la table de pénétration d'armure du feu, ci-dessous). Le seuil de ce test est le nombre de succès excédentaires obtenus lors du test d'attaque. Si l'objet réussi le test, il ne prend pas feu (pour l'instant). Les accessoires d'armure ne sont pas concernés par ce test, mais le meneur de jeu peut décider de leur faire faire un test propre (en utilisant le bonus d'armure qu'ils confèrent comme score d'Armure pour le test).

Quand quelque chose prend feu, la Valeur de Dommage initiale du feu est de 3. Ces dommages sont infligés à la fin de chaque tour de combat, et le VD augmente de 1 au début de chaque tour de combat suivant jusqu'à ce que l'objet soit complètement détruit, ou que le feu soit éteint. Il est possible de lutter contre le feu de différentes façons (avec de l'eau, en l'étouffant, etc.), en faisant un test d'Agilité + Intuition,

PÉNÉTRATION D'ARMURE DU FEU

TYPE DE FEU	PA
Flamme naturelle	-2
Sorts de feu	-Force du sort
Armes basées sur le feu	-6

EXEMPLE

C'est un mauvais jour pour Wombat. Il a quitté le bar pour croiser un membre des Halloweeners suffisamment dérangé pour trimballer un lance-flammes ! Ses réflexes étant un peu émoussés par la picole, il reçoit un beau jet de flammes. Le meneur de jeu demande un test pour voir si son manteau renforcé s'enflamme et le joueur lance l'armure du manteau 9 - PA du lance-flammes 6 contre les deux succès excédentaires du test d'attaque du Halloweener. Il n'obtient qu'un succès et le manteau, et donc Wombat, prend feu.

À la fin du tour de combat, Wombat n'a pas éteint les flammes et doit résister à des dommages de 3P. Lors de sa prochaine phase d'action, Wombat décide de se rouler au sol pour tenter d'éteindre le feu. Le meneur de jeu considère que c'est une action complexe en plus de l'action gratuite se *jeter au sol* et demande un test d'Agilité + Intuition modifié par les blessures. Wombat mange la poussière, le joueur lance les dés, et échoue.

Au début du prochain Tour de combat, les dommages augmentent à 4P. Wombat poursuit ses efforts lors de sa prochaine phase d'action. Le joueur obtient cette fois un succès. Toujours pas assez pour éteindre le feu, mais assez pour le réduire.

À la fin de ce tour de combat, Wombat subit à nouveau des dommages de 3P et va devoir rapidement trouver une solution pour éteindre ce feu.



chaque succès réduisant la VD de 1. Gardez à l'esprit que tant que le feu n'est pas éteint, il peut enflammer les matériaux inflammables proches, tels que les meubles, véhicules, feuillages ou les elfes.

DOMMAGES DUS AUX CHUTES

Lorsqu'un personnage tombe de plus de 3 mètres, il subit des dommages physiques d'une VD de 1 par mètre de chute, avec une PA de -4. Le personnage résiste à ces dommages avec un test de Constitution + Armure. Le meneur de jeu est libre de modifier la VD pour prendre en compte une surface plus molle (telle que du sable), des branches qui freinent la chute, etc.

Lors d'une chute, les personnages tombent de 50 mètres pendant le premier tour de combat, 150 mètres pendant le second et 200 mètres pendant les tours suivants. La vitesse terminale d'un corps est de 200 mètres par tour.

DOMMAGES DUS À LA FATIGUE

La fatigue est représentée par des dommages étourdissants subis lors d'une tâche éreintante ou lors d'une situation stressante. Elle est causée par les environnements rudes, les efforts violents, et ce genre de chose. Le personnage résiste aux dommages dus à la fatigue avec Constitution + Volonté, sans prendre en compte l'armure, et ne peuvent être soignés tant que la situation qui les cause perdure.

FATIGUE DUE À LA COURSE

Si un personnage sprinte pendant plusieurs tours de combats consécutifs, ou pendant plusieurs phases d'action dans le même tour de combat, il risque de subir des dommages. Pour chaque phase d'action ou tour de combat consécutif pendant lequel un personnage utilise une action *sprinter*, il subit des dommages cumulatifs de 1E. Cela signifie que la seconde fois qu'il subit ces dommages sans avoir ralenti les dommages seront de 2E, puis 3E, etc.

Dans le cas où le personnage court (en utilisant sa vitesse de course) sans sprinter, il peut courir sans subir de dommages pendant (Constitution + Course) × 10 minutes. Ensuite, les dommages suivent les mêmes règles que pour le sprint, mais ne sont subis que toutes les 3 minutes.

FATIGUE LIÉE À L'ENVIRONNEMENT

La chaleur, le froid, l'humidité, la sécheresse, les environnements pollués ou irradiés peuvent causer de la fatigue, en fonction de la rigueur de l'environnement. De la même façon que la fatigue due à la course, la VD d'un environnement rigoureux commence à 1E et augmente avec le temps. Contrairement à la course, si vous vous écroulez dans un environnement hostile, les dommages ne cessent pas.

FAIM, SOIF ET MANQUE DE SOMMEIL

Après 24 heures, si vous n'avez pas mangé, dormi, ou bu une boisson sans alcool, vous risquez de subir des dommages dus à la fatigue. Comme pour la course, ces dommages commencent à 1E et augmentent avec le temps. L'intervalle

ENVIRONNEMENT & FATIGUE

RIGUEUR DE L'ENVIRONNEMENT	INTERVALLE DE TEMPS DES DOMMAGES
Léger	6 heures
Modéré	3 heures
Rigoureux	1 heure
Extrême	1 minute (20 tours de combat)
Mortel	6 secondes (2 tours de combat)

pour la faim est de 6 jours, pour la soif de 2 jours et pour le sommeil de 3 heures. Ces dommages cessent quand vous mangez, buvez ou dormez, respectivement.

RÉSOLUTION DU COMBAT

Quatre types de combat existent à Shadowrun : le **combat à distance** (p. 176), le **combat en mêlée** (p. 187), le **combat astral** (p. 318) et le **cybercombat** (p. 227). Tous les combats, qu'ils impliquent des armes à feu, des couteaux, des attaques astrales ou des programmes d'attaque, sont résolus de manière très similaire.

Le combat est géré par un test opposé entre l'attaquant et le défenseur. Les attributs et compétences exacts utilisés dépendent du type de combat et des méthodes d'attaque et de défense, tel que décrit dans chacune des sections. Différents modificateurs peuvent aussi s'appliquer aux jets d'attaque et de défense.

Si l'attaquant obtient plus de succès que le défenseur, alors l'attaque a touché la cible. En cas d'égalité, le défenseur l'emporte généralement, à l'exception des cas d'effleurement (p. 175). Sinon l'attaque échoue.

SÉQUENCE DE COMBAT

Utilisez la procédure ci-dessous pour résoudre un combat. Vous pouvez utiliser le moyen mnémotechnique « DADA » pour vous en souvenir rapidement.

ÉTAPE 1 : DÉCLAREZ

L'attaquant déclare une attaque pendant l'étape Déclarez les actions de sa phase d'action (p. 164).

Le défenseur déclare aussi la méthode de défense qu'il va utiliser. Un test de défense standard (Réaction + Intuition) est gratuit ; en payant le prix, le défenseur peut décider d'esquiver, de parer, de bloquer ou de passer en défense totale (voir **Se défendre en combat**, p. 189).

ÉTAPE 2 : ATTAQUEZ

L'attaquant lance Compétence de combat + Attribut +/- modificateurs [Limite]

Appliquez les modificateurs appropriés de blessure, d'environnement, de recul et de situation.

ÉTAPE 3 : DÉFENDEZ-VOUS

La défense se fait en deux étapes :

A. Le défenseur lance Réaction + Intuition +/- modificateurs. Appliquez les modificateurs appropriés de blessure,



EXEMPLE**ATTAQUE À DISTANCE**

Wombat, le samouraï des rues méfiant, et Cutter, le fougueux ganger des 450 Hellhounds, sont prêts à en découdre. Wombat attaque le premier avec son pistolet lourd favori Browning Ultra-Power. Il fait feu en une action simple. Une fois que les modificateurs appropriés sont pris en compte (voir les détails plus loin), il subit un modificateur de -1 pour son tir.

Le joueur lance Pistolets 4 + Agilité 6 + modificateurs -1 pour un total de 9 dés ; sa limite sur ce test est la Précision de l'arme de 6. Il lance les dés et obtient 4 succès.

Cutter est en face et peut utiliser sa défense gratuite. Les modificateurs pour le test de défense sont de -1. Le joueur lance Réaction 3 + Intuition 3 + modificateurs -1, sans limite car aucune compétence n'entre en jeu. Il lance 5 dés et obtient 2 succès.

En comparant les résultats, on voit que Wombat a 2 succès de plus que Cutter et peut donc ajouter ces 2 succès excédentaires aux dommages.

L'étape suivante est de déterminer quel type des dommages Cutter risque, en comparant la Valeur de dommages modifiée de l'Ultra-Power de Wombat à l'indice d'armure modifié de la veste pare-balles de Cutter.

La VD de l'Ultra-Power est de 8P, en ajoutant les 2 succès excédentaires de Wombat on obtient une valeur modifiée de 10P. L'indice de base de l'armure de Cutter est de 12, auquel on retranche la Pénétration d'armure (PA) de l'Ultra-Power de 1 pour obtenir l'indice d'armure modifié de 11. Cette valeur étant supérieure à la VD modifiée de l'attaque, celle-ci passe de 10P à 10E.

Le joueur doit maintenant faire le test de résistance aux dommages de Cutter. Il lance Constitution 3 + indice d'armure modifié 11 et obtient 5 succès. Ces succès sont retranchés à la VD modifiée (10 - 5 = 5). Cutter encaisse donc des dommages de 5E, soit 5 cases à cocher sur son moniteur de condition étourdissant.

ATTAQUE DE MÊLÉE

Cutter a oublié son pistolet et doit donc atteindre Wombat avec ses griffes. Cutter charge et fait une attaque de mêlée contre Wombat. Les modificateurs pour cette attaque sont en faveur de Cutter et il bénéficie d'un modificateur de +1 dé.

Le meneur de jeu lance Combat à mains nues 4 + Spécialisation (armes cyber-implantées) 2 + Agilité 4 + modificateur 1 pour un total de 11 dés. Il utilise la Limite physique de Cutter, qui est de 6. Il jette les dés et obtient 8 succès.

Wombat est sur la défensive et bénéficie de son test de défense gratuit. Les modificateurs pour le test de défense aboutissent à un modificateur de -1 dé. Il lance Réaction 4 + Intuition 3 + modificateurs -1 sans limite car aucune compétence n'entre en jeu. Le joueur lance 6 dés et obtient 2 succès.

En comparant les résultats, on voit que Cutter a 4 succès de plus que Wombat, qui seront ajoutés aux dommages.

L'étape suivante est de se plonger dans les chiffres (la VD modifiée des griffes de Cutter contre l'indice d'armure modifié du manteau renforcé de Wombat) pour savoir à quel point Wombat aura mal.

La VD de base des griffes est de (FOR + 1)P. Cutter ayant une Force de 3, la VD de base est 4P. En ajoutant les 4 succès excédentaires de Cutter on obtient la valeur modifiée de 8P. L'indice d'armure de base du manteau renforcé de Wombat est de 9, auxquels on soustrait 3 (PA des griffes) pour obtenir l'indice d'armure modifié de 6. L'indice d'armure modifié étant inférieur à la VD modifiée, les dommages restent physiques.

Le joueur de Wombat doit maintenant faire le test de résistance aux dommages. Il lance Constitution 6 + indice d'armure modifié 6 et obtient 3 succès. Ces succès sont retranchés à la VD modifiée (8 - 3 = 5), et Wombat subit donc 5 cases de dommages physiques.

d'environnement et de situation en fonction du type d'attaque. Comparez le résultat à celui de l'attaquant. Si l'attaquant obtient plus de succès que le défenseur, alors l'attaque touche la cible. Notez les succès excédentaires (le nombre de succès que l'attaquant a de plus que le défenseur) et continuez avec la seconde étape. En cas d'égalité, l'attaque est un effleurement (voir ci-dessous). Si le défenseur obtient plus de succès que l'attaquant alors l'attaque est un échec.

B. Ajoutez les succès excédentaires à la Valeur de Dommages de l'arme pour déterminer la Valeur de Dommages modifiée. Appliquez le modificateur de Pénétration d'armure (PA) de l'attaque (p. 171) à l'armure du défenseur pour déterminer si les dommages seront physiques (VD modifiée supérieure ou égale à l'indice d'armure modifié) ou étourdissants (VD modifiée inférieure à l'indice d'armure modifié). Tant que l'indice d'armure modifié est positif, le défenseur lance Constitution + indice d'armure modifié pour résister aux dommages, dans le cas contraire

il ne lance que Constitution. Chaque succès obtenu réduit la Valeur de Dommages modifiée de 1. Si la VD est réduite à 0 ou moins, l'attaque a été stoppée par l'armure ou la peau épaisse du personnage, et aucun dommage n'est infligé.

ÉTAPE 4 : APPLIQUEZ LES EFFETS

Appliquez la Valeur de Dommages restante au moniteur de Condition de la cible (voir **Dommages**, p. 171). Chaque point de VD correspond à une case de dommages. Des modificateurs de blessure (p. 171) peuvent intervenir comme conséquence des dommages. Il peut aussi être nécessaire de vérifier si la cible n'est pas projetée au sol (voir p. 195).

Les effets additionnels de certains types de dommages (voir **Dommages**, p. 171) sont aussi déterminés à ce moment.

EFFLEUREMENT

Si le résultat du test opposé est une égalité, on considère que l'attaque effleure la cible. Un effleurement ne cause pas de



dommages, mais l'attaque touche. Cela permet à certaines attaques ne nécessitant qu'un contact (poisons, électro-gants, sorts de combat de toucher, etc.) de faire des dommages.

COMBAT À DISTANCE

Le combat à distance est résolu par un test opposé entre la Compétence d'arme + Agilité [Précision] de l'attaquant et la Réaction + Intuition du défenseur. Les succès excédentaires sont ajoutés à la VD de base de l'arme, ou utilisés pour réduire la déviation des armes de jet et armes à projectiles. Les jets d'attaque et de défense sont sujets aux modificateurs environnementaux, de recul, de situation et de blessure (voir p. 171).

MODIFICATEURS D'ATTAQUE À DISTANCE

Le combat à distance à Shadowrun n'est pas comme une ballade au stand de tir. De nombreux facteurs se lient contre le runner qui fait feu. Quatre modificateurs - environnementaux, de recul, de situation et de blessure - influent sur les chances d'un runner de toucher sa cible.

MODIFICATEURS ENVIRONNEMENTAUX

Comme leur nom le laisse entendre, les modificateurs environnementaux reflètent les conditions entourant l'action. Les conditions environnementales doivent être prises en compte aussi bien pour l'attaquant que pour le défenseur avant que les modificateurs ne soient appliqués. Par exemple : Si l'attaquant se tient en pleine lumière du jour quand il lance une grenade dans une grotte particulièrement sombre, sans rien pour compenser les pénalités de luminosité, le modificateur d'obscurité totale de -6 s'applique, quand bien même il se tient en pleine lumière. Inversement, si l'attaquant lance sa grenade depuis l'intérieur de la grotte vers une cible au soleil, il n'y a pas de pénalité de luminosité car la cible est bien éclairée (sauf en cas d'éblouissement).

Pour déterminer le modificateur environnemental, ne prenez en compte que la condition environnementale la plus pénalisante et le modificateur associé. Si plusieurs modificateurs environnementaux sont aussi sévères les uns que les autres, augmentez la catégorie du modificateur d'un cran. Notez que la portée est un modificateur environnemental.

COMPENSATION DE MODIFICATEUR ENVIRONNEMENTAL

Les modificateurs environnementaux peuvent être réduits à l'aide d'équipements appropriés, d'accessoires ou de sorts. La compensation de modificateur est un outil pour les joueurs, pas pour le meneur de jeu. Le meneur expose les modificateurs s'appliquant à leur situation et les joueurs sont sensés comprendre les capacités de leurs équipements et sorts et savoir quand en tirer parti.

Chaque système atténue un ou plusieurs modificateurs pour aider à déterminer quel modificateur reste valide et dans quelle mesure il influe sur l'action. La table ci-dessous donne un récapitulatif afin de savoir quel système affecte quel modificateur.

VISIBILITÉ

Les marins ont longtemps craint le brouillard, pas seulement à cause des formes fantomatiques qu'ils prétendent y voir, mais aussi à cause des vrais problèmes que le manque de visibilité peut causer, et des pirates qui utilisent le brouillard comme couvert. Les runners devraient craindre le brouillard pour les mêmes raisons : On ne sait jamais ce qui se tapit dans la brume. Que ce soit une pluie naturelle, du brouillard, de la fumée issue d'une source naturelle ou un écran de fumée lancé là pour se couvrir, tous altèrent le champ de vision. Les modificateurs de visibilité sont tous atténués par les systèmes de vision ultrasonique et la vision thermographique, à l'exception des fumées thermique pour cette dernière.

LUMIÈRE / ÉBLOUISSEMENT

Le concept de vision s'est élargi dans les rues glauques de 2075. Les systèmes d'amélioration de la vision et les différents types de vision naturelle ont conduit à l'élaboration de différentes significations pour le fait de « voir ». Un runner a à sa disposition une large palette de techniques destinées à atténuer les modificateurs de lumière. La vision ultrasonique élimine complètement les pénalités dues au manque de lumière (dans un rayon de 50 mètres), la vision thermographique compense également, dans une moindre mesure, les pénalités dues au manque de lumière. Les compensations anti-flash et les lunettes de soleil aident quand la lumière est trop forte, et la vision nocturne est utile en cas de lumière partielle ou faible.

VENT

Une brise légère ne va pas dévier un tir, mais plus le vent est fort, plus le tireur devra compenser. Compenser le vent est

MODIFICATEURS ENVIRONNEMENTAUX

VISIBILITÉ	LUMIÈRE / ÉBLOUISSEMENT	VENT	PORTÉE	MODIFICATEUR
Claire	Pleine lumière / pas d'éblouissement	Pas de vent ou brise légère	Courte	—
Pluie / Brouillard / Fumée (léger)	Lumière partielle / éblouissement faible	Vent léger	Moyenne	-1
Pluie / Brouillard / Fumée (modéré)	Lumière faible / éblouissement modéré	Vent modéré	Longue	-3
Pluie / Brouillard / Fumée (dense)	Obscurité totale / éblouissement aveuglant	Vent fort	Extrême	-6
Combinaison de plusieurs conditions à la ligne				-10



COMPENSATION ENVIRONNEMENTALE

COMPENSATION	EFFET
Anti-flash	Les conditions d'éblouissement remontent de deux lignes
Zoom	Les conditions de portée remontent d'une ligne
Vision nocturne	Traitez les lumières partielle et faible comme la pleine lumière
Vision thermographique	Les conditions de visibilité et de lumière remontent d'une ligne
Balles traçantes (FA)	Les conditions de vent modéré et fort et de portée moyenne et extrême remontent d'une ligne
Smartlink	Les conditions de vent remontent d'une ligne
Lunettes de soleil	Les conditions d'éblouissement remontent d'une ligne / les conditions de lumière descendent d'une ligne
Vision ultrasonique	Les conditions de visibilité remontent d'une ligne, les conditions de Lumière sont ignorées (dans la limite de 50 mètres)
CONDITION	COMMENT COMPENSER
Visibilité	Vision ultrasonique et thermographique
Lumière	Vision nocturne, thermographique, ultrasonique
Éblouissement	Lunettes de soleil, Anti-flash
Vent	Balles traçantes, Smartlink
Portée	Zoom, Balles traçantes

difficile car il n'est pas possible de le voir sans un indicateur, tel que des feuilles volantes, un drapeau battant au vent, ou le manteau de la cible fermement pressée contre elle. Les catégories de vent sont vagues, et laissées à l'appréciation du meneur de jeu, plutôt que de donner des valeurs numériques de vitesse de vent. Le vent peut être un problème au niveau du tireur, de la cible, ou à un quelconque endroit entre les deux. Les modificateurs de vent sont atténués par un Smartlink qui peut calculer les ajustements avant le tir, et par les balles traçantes qui permettent au tireur de les voir afin d'ajuster son prochain tir.

PORTÉE

La distance de la cible rentre toujours en compte quand il s'agit de faire feu ou de lancer une arme. La portée de toutes les armes, regroupées par type, est listée dans la table **Portées des armes** (p. 186). Les armes classiques utilisent la portée listée pour leur catégorie. Certaines armes et modifications d'armes peuvent changer la catégorie utilisée. Ces changements seront listés dans la description de l'accessoire

EXEMPLE

MODIFICATEUR SIMPLE

Full Deck tente de lancer un brouilleur de zone dans un cabanon de gardes, afin de les empêcher de lancer l'alerte quand son équipe lancera l'assaut. C'est une nuit claire, sans vent ni pluie et le cabanon est bien éclairé. La seule chose dont Full Deck doit s'inquiéter est la distance.

Pour Full Deck, la distance de 20 mètres entre la cible et lui est une distance extrême pour un lancer de brouilleur. Il subit donc un modificateur de -6 dés.

MODIFICATEUR SIMPLE AVEC COMPENSATION

Pas sûr d'atteindre la cible, Full Deck sort ses lunettes connectées Ares ZOOM avec la modification zoom. Full Deck les active et dépense une action *ajuster* pour réduire la portée d'extrême à longue. Full Deck peut maintenant effectuer son lancer avec un modificateur de -3 dés.

MODIFICATEURS MULTIPLES

Wombat a trouvé un bon poste d'observation pour couvrir l'équipe, avec son fidèle Ares Desert Strike, alors qu'ils rencontrent M. Johnson après un run particulièrement difficile. Le fusil dispose d'une bonne lunette, avec les modifications zoom et vision thermographique, ainsi qu'un Smartlink.

Wombat repère une autre personne perchée sur une grue, disposant elle aussi d'un beau fusil. Il pense qu'il s'agit de l'observateur de M. Johnson. Pour ne pas prendre de risque, Wombat ajuste l'autre sniper et aligne son tir.

La cible est distante de 190 mètres et un vent modéré souffle, soulevant un léger brouillard d'eau. Les modificateurs applicables sont les suivants : brouillard léger -1, lumière faible -3, vent modéré -3 et portée moyenne -1. Avec deux catégories à -3, le malus est augmenté au niveau suivant, soit un sévère -6.

Mais Wombat peut compter sur l'aide fournie par son équipement. Il dispose d'une vision thermographique qui réduit le malus dû au brouillard léger jusqu'à l'annuler et le malus de lumière faible devient lumière partielle, soit -1. Son Smartlink compense le vent, ramenant le malus à vent léger -1 et sa lunette avec zoom réduit la portée à courte, soit aucun malus. Il finit donc avec deux modificateurs de -1, qui sont augmentés d'une catégorie pour finir à un modificateur final de -3.

ou de l'arme dans le chapitre **Équipement** (p. 418). Les modificateurs de portée sont réduits par les zooms et balles traçantes.

RECU

Le recul est la force appliquée au porteur par une arme faisant feu. La remontée du canon, la pression sur le poignet, le déplacement du corps et les autres conséquences des tirs répétés sont tous pris en compte dans le recul.



EXEMPLE**RECU AVEC UNE SEULE ARME**

Wombat compte en découdre avec quelques gangers désagréables qui se sont moqués de son pseudo. Il dispose d'un point de compensation de recul gratuit, d'un second grâce à sa Force de 3, et son Ares Predator modifié lui fournit aussi un point pour une compensation totale de 3.

Lors de sa première phase d'action, il tire une rafale semi-automatique, soit 3 balles, autant que sa compensation de recul. Il ne subit donc pas de malus.

Lors de sa phase d'action suivante, il ne tire qu'une balle. Le nombre de balles pris en compte passe donc à 4, ce qui lui cause un modificateur de -1. Le joueur doit donc retirer un dé de sa réserve. Il utilise sa seconde action simple pour *se mettre à couvert*, ce qui élimine les effets du recul progressif. Dans la phase d'action suivante, il utilise une action simple pour *ajuster*.

Lors de sa quatrième phase d'action, il attaque à nouveau avec une rafale semi-automatique. Encore une fois cela ne lui cause aucun malus.

Au début du prochain tour de combat, Wombat continue à faire feu. Lors de sa première phase d'action du nouveau tour, il tire une nouvelle rafale semi-automatique, soit 3 balles de plus. Il a donc tiré 6 balles alors que sa compensation de recul n'est que de 3, ce qui lui inflige un modificateur de -3 dés pour son attaque.

Lors de sa phase d'action suivante, il tire à nouveau une rafale semi-automatique, son modificateur est maintenant de -6 dés. Il va avoir du mal à toucher quoi que ce soit, mais il va probablement bientôt s'arrêter de tirer pour recharger.

RECU ET RAFALES

Full Deck préfère les chances accrues de toucher offertes par les rafales de son Ingram Smartgun. Sa Force de 4 lui donne 2 points de compensation, en plus du point gratuit. L'Ingram dispose aussi de 2 points, pour une compensation de recul totale de 5. Pour sa première phase d'action, Full

Deck tire une rafale longue. Les 6 balles sont retranchées aux 5 points de compensation de recul, ce qui signifie qu'il souffre d'un modificateur de -1 dé pour tirer.

Lors de sa prochaine phase d'action, il tire une rafale. Ce sont 3 balles de plus, ce qui augmente le modificateur de recul à -4. Comme il ne peut plus tirer avec sa seconde action simple de cette phase d'action, les effets du recul sont éliminés.

RECU À DEUX ARMES

Twin-Gun Teddy a deux pistolets, un Colt Government et un Ares Predator, aucun des deux ne disposant de compensation de recul. Sa Force de 3 lui fournit un point de compensation de recul, pour un total de 2 avec le point gratuit. Il décide d'utiliser l'action gratuite *attaques multiples* avec l'action *faire feu*. Il tire donc 2 balles, qui s'équilibrent avec sa compensation de recul. Il ne subit donc pas de malus dû au recul.

RECU AVEC DEUX ARMES TIRANT DES RAFALES

Twin-Gun Teddy est à nouveau en action, cette fois avec deux pistolets automatiques, un Ceska Black Scorpion avec 1 point de compensation de recul et un Steyr TMP avec deux points. Cela fait donc 3 points, auxquels on en rajoute 1 issu de sa Force et le point gratuit pour un total de 5 points de compensation de recul.

Il effectue deux rafales longues à sa première phase d'action, soit 12 balles. Son modificateur de recul est donc de -7. Le joueur retire donc 7 dés de sa réserve avant de la diviser entre ses deux attaques.

À sa seconde phase d'action il décide d'être moins agressif : une rafale avec chaque pistolet. Cela fait donc 6 balles de plus pour cette phase d'action, son modificateur de recul est donc de -13. Le joueur retire donc 13 dés de sa réserve. Il a intérêt à avoir une grosse réserve de dés pour pouvoir lancer ne serait-ce qu'un dé pour attaquer. Comme sa seconde action simple sera autre chose qu'un tir

de cette phase d'action avant de diviser votre réserve de dés pour les attaques multiples.

RECU PROGRESSIF

Le recul augmente avec chaque balle tirée, jusqu'à ce que le tireur s'arrête pour reprendre le contrôle de son (ou ses) armes. Les modificateurs de reculs s'accumulent d'une phase d'action et d'un tour de combat à l'autre à moins que le personnage ne dépense, ou soit forcé de dépenser, une action simple ou complexe pour autre chose que faire feu. Le recul se cumule pour le personnage, pas pour l'arme qu'il utilise. Le recul se cumule pour chaque tir effectué par le personnage, pas uniquement pour les tirs avec la même arme.

ARMES COUP PAR COUP

Les armes coup par coup (CC) ont l'inconvénient de ne pas pouvoir tirer plusieurs balles en une seule phase d'action,

La gêne causée par le recul augmente avec le nombre de balles tirées. Si un personnage fait feu avec deux armes en même temps, les tirs de l'une affectent l'autre, les balles tirées par les deux armes sont donc ajoutées à la valeur totale de recul.

Pour déterminer le malus dû au recul, commencez par déterminer la quantité de compensation dont le personnage dispose. Tout d'abord 1 point de compensation gratuit à chaque fois que le personnage commence à faire feu, auquel on ajoute Force / 3 (arrondi au supérieur) et la compensation de recul dont disposent les armes avec lesquelles vous faites feu. Soustrayez ensuite le nombre de balles que vous êtes sur le point de tirer. Si le résultat est négatif, c'est le modificateur de recul, qui doit être retranché à votre réserve de dés pour le test d'attaque.

Quand un personnage fait feu avec plusieurs armes au cours d'une même phase d'action, calculez le modificateur de recul en comptant les balles sur le point d'être tirées lors



mais elles ont l'avantage de ne pas souffrir de recul progressif quand elles utilisent ce mode de tir. On considère qu'elles prennent du temps pour charger la balle suivante ou permettre à l'arme de tirer à nouveau ; cette pause entre les tirs permet aux tireurs de ne pas souffrir du recul progressif. Les modificateurs de reculs s'appliquent quand l'action gratuite *attaques multiples* est utilisée.

ARMES MONTÉES SUR LES VÉHICULES ET LES DRONES

Les armes montées sur les véhicules et les drones ont l'avantage de bénéficier d'une plateforme robuste à partir de laquelle tirer. La masse du véhicule est suffisante pour absorber le recul créé par l'arme. Les armes montées bénéficient d'une compensation de recul égale à la Structure du véhicule en plus des compensations dont dispose l'arme elle-même.

MODIFICATEURS DE SITUATION

Il s'agit de tous les autres. Ces modificateurs couvrent ce que le personnage fait en même temps qu'il tire ainsi que les différents effets qui peuvent l'affecter (sorts, dommages spéciaux, etc.) alors qu'il attaque.

ARME DANS LA MAUVAISE MAIN

Essayer de lancer quelque chose, faire feu, ou même se gratter le nez avec sa main non directrice semble toujours bizarre. Un personnage qui essaye de porter une attaque avec sa mauvaise main perd en précision, que ce soit à cause d'une blessure, de l'angle d'attaque ou parce qu'il veut jouer la dernière scène de la dernière série à succès d'Ares. Ce modificateur s'applique aussi à la réserve de dés totale d'un personnage qui utilise deux armes en même temps.

MODIFICATEURS DE SITUATION

SITUATION	MODIF. À LA RÉSERVE DE DÉS DE L'ATTAQUANT
Arme dans la mauvaise main	-2
Attaque depuis un couvert avec un système d'imagerie	-3
Attaquant blessé	-modificateur de blessures
Attaquant dans un véhicule en déplacement	-2
Attaquant en course	-2
Attaquant en mêlée	-3
Cible précédemment ajustée	réserve de dés +1, Précision +1
Smartlink sans fil	+1 (équipement) / +2 (implanté)
Tir au jugé	-6
Tir ciblé	-4

ATTAQUE DEPUIS UN COUVERT AVEC UN SYSTÈME D'IMAGERIE

Tirer à l'aveugle depuis un angle n'est plus nécessaire avec la technologie de 2075 et les systèmes d'imagerie. Un tireur peut faire feu avec une arme équipée d'une caméra ou d'un système smartgun en faisant simplement dépasser l'arme du couvert et en utilisant le système d'imagerie pour voir où il vise. Ce n'est pas évident à faire, pour de nombreuses raisons, mais ça a l'avantage de permettre de rester en sécurité derrière un bon couvert pour envoyer du plomb.

ATTAQUANT BLESSÉ

Les blessures sont gênantes, et les modificateurs de blessures s'appliquent à toutes les attaques à distance. Si vous ne voulez pas subir ce malus, équipez-vous d'un filtre antalgique. Ou évitez de vous faire toucher.

ATTAQUANT DANS UN VÉHICULE EN DÉPLACEMENT

Les courses-poursuites sont fun et excitantes, mais essayer d'aligner un tir sur une route cabossée alors que la voiture évite des obstacles et les autres véhicules n'est pas facile. Ce modificateur s'applique dès qu'un personnage fait feu avec une arme non montée depuis un véhicule en déplacement.

ATTAQUANT EN COURSE

Se déplacer rapidement se marie mal avec une tentative de tir avec un pistolet ou une arme de jet. À chaque fois qu'un personnage s'est déplacé suffisamment pour être considéré comme en train de courir, il souffre de ce malus pour toutes ses attaques à distance.

ATTAQUANT EN MÊLÉE

Essayer de placer un tir propre alors que quelqu'un essaye de vous balancer sa batte dans la tête n'est pas une promenade de santé. Comme une bonne partie de votre attention est concentrée sur la mêlée, il est difficile de bien tirer, même quand le gars avec la batte de baseball est juste en face de vous. Ce modificateur s'applique à n'importe quel personnage qui essaye de faire une attaque à distance alors qu'il est engagé dans un combat en mêlée. Gardez en tête que s'il essaye de se dégager du combat, il risque une action d'interruption et une attaque gratuite, ce qui pourrait compromettre ses chances de se retirer de la mêlée s'il se fait toucher.

CIBLE PRÉCÉDEMMENT AJUSTÉE

Prendre réellement le temps d'aligner sa visée et évaluer la cible peut faire la différence entre une touche franche et un échec flagrant. Utiliser une action simple *ajuster* avant de tirer ajoute un bonus à la réserve de dés ou la Précision de l'attaquant.

SMARTLINK SANS FIL

Un Smartlink sans fil offre de nombreux bonus, mais ce paragraphe ne concerne que les bonus liés à l'attaque. Quand il ajuste son tir (avec l'action *ajuster*) avec un Smartlink sans



fil, le tireur bénéficie du bonus à sa réserve **et** du bonus à la Précision de son arme, en plus du bonus inhérent au Smartlink.

TIR AU JUGÉ

Que ce soit dû à l'obscurité ou au couvert, si l'attaquant ne sait pas exactement où se trouve la cible, le modificateur Tir au jugé s'applique. Ce modificateur est le même que celui d'obscurité totale et ils ne se cumulent donc pas, par contre, en cas de vents forts ou de portée extrême, un modificateur additionnel de -4 peut s'appliquer. Quelques règles supplémentaires s'appliquent si l'attaque se fait à travers un couvert (voir **Tirer au travers d'une barrière**, p. 198).

TIR CIBLÉ

Parfois, vous souhaitez que votre tir ait ce petit quelque chose de plus. Ce modificateur s'applique quand un personnage cible pour obtenir un effet particulier (voir **Cibler**, p. 196). Il faut aussi dépenser une action gratuite en plus de l'action normale d'attaque (voir p. 165).

ARMES À FEU

Des flingues, des flingues, des flingues !!! Les armes à feu existent dans toutes les tailles et formes, mais elles font toutes plus ou moins la même chose : envoyer des projectiles à haute vélocité conçus pour endommager tout ce qu'ils touchent. Que ce soit en faisant pleuvoir le plomb ou avec un seul tir de haute précision, le résultat peut être mortel. Ce qui, généralement, est le plan.

MODES DE TIR

La première chose à regarder à propos d'une arme à feu est son mode de tir. Le mode de tir d'une arme détermine à quelle vitesse la prochaine balle est prête à être tirée, à quel rythme vous pouvez presser la détente et ce qui se produit quand vous le faites, voir la table des modes de tirs (ci-dessous). La description de chaque mode inclut quelques exemples afin que le meneur de jeu puisse facilement évaluer et classer n'importe quelle arme qui n'apparaît pas dans les descriptions du chapitre **Équipement** (p. 418). Dans les cas où faire feu ne

nécessite qu'une action simple, il n'est pas possible de faire une autre action d'attaque dans la même phase d'action.

MODE COUP PAR COUP (CC)

Les armes coup par coup incluent les fusils à verrou ou à levier, les revolvers simple-action, les fusils à pompe et certaines grosses armes qui prennent du temps pour charger la prochaine munition à cause de leur taille. Le tir en coup par coup suppose que la prochaine balle est automatiquement chargée après chaque tir tant que l'arme n'est pas à cours de munitions. Faire feu avec une arme coup par coup est une action simple, le tireur peut tirer parti de l'action gratuite *attaques multiples* s'il manie une arme de ce type dans chaque main. Les armes CC ne subissent pas les effets du recul progressif, à moins qu'une action *attaques multiples* ne soit utilisée.

MODE SEMI-AUTOMATIQUE (SA)

Les armes semi-automatiques incluent la plupart des pistolets, quelle que soit leur taille, et certains fusils de précision. Elles tirent une balle chaque fois que la détente est pressée et chargent automatiquement une nouvelle balle après chaque tir. Une arme semi-automatique peut tirer une balle en une action simple.

Il est aussi possible de presser très rapidement la détente pour tirer 3 balles en une action complexe afin d'augmenter ses chances de toucher la cible : c'est une rafale semi-automatique. L'action gratuite *attaques multiples* permet de tirer sur deux ou trois cibles à portée courte ou moyenne en une seule rafale semi-automatique (voir **Attaques multiples**, p. 197). Chaque attaque est gérée comme un tir semi-automatique pour le calcul du recul et des modificateurs de défense.

Le tireur peut aussi utiliser l'action gratuite *attaques multiples* s'il manie une arme de ce type dans chaque main.

MODE TIR EN RAFALES (TR)

Les armes qui tirent en rafales sont en général les mitraillettes ou les fusils d'assaut, mais certains pistolets et shotguns peuvent être modifiés pour supporter ce mode. En mode tir en rafales, une arme tire une succession de 3 balles à chaque fois que la détente est pressée. Une arme TR peut tirer une rafale de 3 balles en une action simple.

MODES DE TIR

MODE	ACTION	MODIFICATEUR DE DÉFENSE	NOMBRE DE BALLES UTILISÉES	NOTES
Coup par coup (CC)	simple	0	1	Pas de recul
Semi-automatique (SA)	simple	0	1	
Rafale semi-automatique (SA)	complexe*	-2	3	
Tir en rafale (TR)	simple	-2	3	
Rafale longue (TR)	complexe*	-5	6	
Tir automatique (TA)	simple	-5	6	
Tir automatique (TA)	complexe*	-9	10	
Tir de couverture (TA)	complexe	se jeter au sol ou à couvert	20	Pas de recul

* Attaque multiple en rafale possible



EXEMPLE

Wombat et compagnie ont un petit problème. En prenant un raccourci par une allée, ils sont tombés nez à nez avec un groupe de goules en train de se nourrir. Tout le groupe a fait demi-tour en courant, mais Wombat sait que les goules vont les poursuivre et il décide de faire un tir de couverture vers l'entrée de l'allée, juste pour tenir les goules à distance le temps que le reste de l'équipe grimpe dans le van de Sir Rigs-a-Lot.

Wombat dépense une action complexe et le joueur fait un test d'Armes automatiques 4 + Agilité 6, avec la Précision de l'arme de Wombat comme limite, dans ce cas 5. Il obtient 3 succès.

Toutes les goules qui essaieraient de sortir de l'allée devront faire un test de Réaction + Chance (3) ou subir des dommages égaux à la VD de l'arme de Wombat, qui est chargée avec des munitions normales. Cet effet durera jusqu'à la fin du tour de combat ou jusqu'à ce que Wombat fasse une autre action lors d'une phase d'action ultérieure (se ruer dans le van par exemple).

Deux goules sortent de l'allée en courant à travers la zone de suppression. Le meneur de jeu lance Réaction 4 + Chance 1 pour la première goule et obtient 2 succès, pas assez pour éviter les balles, la goule est donc touchée. La seconde goule décide d'utiliser son action gratuite pour se jeter au sol. Il n'y a pas de jet à faire, la goule est juste face contre terre à l'entrée de l'allée.

Si Wombat maintient son tir de couverture et que la première goule est toujours dans la zone de suppression lors de sa prochaine phase d'action, le meneur de jeu devra refaire un test de Réaction + Chance. Il en va de même pour la seconde goule si elle décide de se relever.

Il est aussi possible de presser rapidement la détente pour tirer 6 balles en une action complexe, c'est une rafale longue. L'action gratuite *attaques multiples* permet de tirer sur deux cibles à portée courte ou moyenne en une seule rafale longue (voir **Attques multiples**, p. 197). Chaque attaque est gérée comme un tir en rafale pour le calcul du recul et des modificateurs de défense.

Le tireur peut aussi utiliser l'action gratuite *attaques multiples* s'il manie une arme de ce type dans chaque main.

MODE TIR AUTOMATIQUE (TA)

Les armes en mode tir automatique font feu tant que le tireur presse la détente et qu'il reste des balles dans le chargeur. Les armes automatiques peuvent tirer 6 balles en une action simple ou 10 balles en une action complexe.

L'action gratuite *attaques multiples* permet de tirer sur deux ou trois cibles à portée courte ou moyenne en une action complexe (voir **Attques multiples**, p. 197). Ces attaques sont gérées comme une rafale longue et une courte, ou trois rafales courtes, pour le calcul du recul et des modificateurs de défense.

À COURT DE MUNITIONS

Si le tireur est à court de munitions, réduisez les modificateurs de défense et de recul de 1 par balle manquante.

Si le personnage n'a pas assez de balles pour effectuer un tir de couverture, la largeur de la zone de suppression est réduite de 1 pour 2 balles manquantes.

Par exemple, Wombat tente un tir automatique (en action complexe), mais son Ares Alpha n'a plus que 7 balles au lieu des 10 nécessaires. Il lui en manque donc 3, le modificateur de défense passe donc de -9 à -6, et le recul de Wombat sera calculé en prenant en compte 7 balles.

Full Deck tire une rafale longue qui vide les 5 dernières balles de son Uzi IV. Étant donné qu'il lui manque 1 balle, sa cible ne subit qu'un modificateur de -4 dés pour sa défense et le recul de Full Deck est calculé en ne prenant en compte que 5 balles.

Wombat est d'humeur rock and roll : il utilise un tir de couverture pour tenir à distance un groupe de 405 Hellhounds. Malheureusement, son arme n'a plus que 13 balles, soit 7 de moins qu'il ne faudrait. La zone de suppression est donc réduite de 3 mètres (7 / 2, arrondi à l'inférieur), soit seulement 7 mètres.

Le tireur peut aussi utiliser l'action gratuite *attaques multiples* s'il manie une arme de ce type dans chaque main.

TIR DE COUVERTURE

Les armes TA permettent les tirs de couverture en une action complexe qui utilise 20 balles et ignore le recul (le modificateur de recul n'est pas pour autant remis à zéro). Bien que cela puisse apparaître comme une technique « arrose et prie », c'est en fait une combinaison de rafales automatiques contrôlées, concentrées dans une zone restreinte et dirigée vers tout mouvement. Un personnage peut couvrir une zone triangulaire située entre lui et la distance de son choix (limitée par la portée de son arme), ayant une largeur maximum de 10 mètres et une hauteur de 2 mètres à son extrémité. Faites un test de Compétence d'arme + Agilité [Précision], en prenant en compte les bonus de Smartlink, visée laser, balles traçantes et les autres modificateurs approuvés par le meneur de jeu, et notez le nombre de succès. La zone de suppression dure jusqu'à la fin du tour de combat, tant que le tireur ne se déplace pas et ne fait pas d'autre action.

Toute personne prise dans la zone de suppression, ou juste adjacente à celle-ci, subit un malus à sa réserve de dés égal au nombre de succès du tireur pour toutes ses actions autres qu'éviter d'être touché, à moins qu'il ne soit complètement inconscient du tir de couverture (un magicien en projection astrale par exemple). Tout personnage dans la zone de suppression, qui n'est ni couché, ni à couvert, ou qui se déplace vers ou depuis la zone de suppression avant la fin du tir de couverture risque de manger du plomb. Dans ce cas, faites un test de Réaction + Chance (+ le bonus éventuel de défense totale) avec un seuil égal au nombre de succès du tir de couverture. Notez que c'est l'attribut Chance qui est utilisé, indépendamment du nombre de points utilisés



durant cette partie (les points de Chance grillés ne comptent évidemment pas). Si le test échoue, le personnage est touché, et subit des dégâts égaux à la VD de l'arme utilisée, en prenant en compte les munitions utilisées. Les personnages pris dans la zone de suppression qui restent à couvert ou couchés ne risquent rien (bien qu'ils souffrent des pénalités normales d'une personne étendue, voir modificateurs de mêlée (p. 187) et modificateurs d'attaque à distance (p. 176). Un personnage peut décider de ne pas prendre de risque et utiliser son action gratuite pour se jeter au sol, évitant ainsi d'être touché. Un personnage qui aurait déjà utilisé son action gratuite peut utiliser l'action d'interruption *manger la poussière* pour se jeter au sol et éviter de se faire toucher. Tous les personnages qui restent debout ou continuent à se déplacer avant la fin du tir de couverture doivent faire un test pour voir s'ils sont touchés.

Si plusieurs tirs de couverture couvrent la même zone, appliquez seulement le plus gros malus aux personnes dans ou adjacentes à la zone de suppression. Par contre, les cibles doivent faire un test de Réaction + Chance contre chaque tir de couverture, et subissent des dégâts pour chaque test auxquels elles échouent. Ces tests sont soumis au malus de réserve de dés appliqué dans le cas de multiples défenses au cours de la même phase d'action. Après chaque test, appliquez un modificateur de -1 à la réserve de dés du défenseur.

SHOTGUNS

Les shotguns décrits dans le chapitre **Équipement** (p. 431) tirent des balles pleines. Les personnages peuvent les charger en munitions à grenaille, mais celles-ci ont peu d'efficacité contre les armures du XXI^e siècle. Pour déterminer les dommages infligés par les munitions à grenaille, appliquez les règles des balles fléchettes (p. 436) à la Valeur de Dommages de l'arme. Les munitions à grenaille se dispersent lors du tir, créant un cône de tir s'étendant de la gueule du canon vers l'avant. Ce cône permet au tir de toucher plusieurs cibles, mais avec une efficacité réduite (le même nombre de grains de grenaille est dispersé sur une plus grande zone).

L'utilisateur du shotgun peut régler la dispersion de son arme pour une petite, moyenne ou grande dispersion. Changer le réglage de la dispersion requiert une action simple (ou une action gratuite avec un Smartlink).

En moyenne et grande dispersion il est possible d'attaquer plusieurs cibles à l'aide d'un seul tir. La règle d'Attaques multiples n'est *pas* utilisée dans ce cas. À la place, faites un seul jet d'attaque et un jet de défense pour chaque cible. Comparez ensuite le résultat du jet d'attaque avec chacun des jets de défense pour déterminer si la cible est touchée.

MODES DE DISPERSION

PETITE DISPERSION

La cible subit un modificateur de -1 dé à sa réserve de dés pour se défendre, quelle que soit la portée.

MOYENNE DISPERSION

À portée courte, la VD est réduite de 1 et la cible subit un modificateur de défense de -3 dés. Jusqu'à 2 cibles, distantes de moins de 2 mètres l'une de l'autre, peuvent être visées par le même tir.

À portée moyenne, la VD est réduite de 3 et la cible subit un modificateur de défense de -3 dés. Jusqu'à 3 cibles, distantes de moins de 4 mètres les unes des autres, peuvent être visées par le même tir.

À portée longue, la VD est réduite de 5 et la cible subit un modificateur de défense de -3 dés. Jusqu'à 4 cibles, distantes de moins de 6 mètres les unes des autres, peuvent être visées par le même tir.

À portée extrême, la VD est réduite de 7, la Précision est réduite de 1, et la cible subit un modificateur de défense de -3 dés. Jusqu'à 6 cibles, distantes de moins de 8 mètres les unes des autres, peuvent être visées par le même tir.

Il est impossible d'utiliser l'action *cibler* en moyenne dispersion.

GRANDE DISPERSION

À portée courte, la VD est réduite de 3 et la cible subit un modificateur de défense de -5 dés. Jusqu'à 2 cibles, distantes de moins de 3 mètres l'une de l'autre, peuvent être visées avec le même tir.

À portée moyenne, la VD est réduite de 5 et la cible subit un modificateur de défense de -5 dés. Jusqu'à 3 cibles, distantes de moins de 6 mètres les unes des autres, peuvent être visées par le même tir.

À portée longue, la VD est réduite de 7, la Précision est réduite de 1 et la cible subit un modificateur de défense de -5 dés. Jusqu'à 4 cibles, distantes de moins de 9 mètres les unes des autres, peuvent être visées par le même tir.

À portée extrême, la VD est réduite de 9, la Précision est réduite de 1, et la cible subit un modificateur de défense de -5 dés. Jusqu'à 6 cibles, distantes de moins de 12 mètres les unes des autres, peuvent être visées par le même tir.

Il est impossible d'utiliser l'action *cibler* en grande dispersion.

PROJECTILES

Les règles de combat à distance s'appliquent aussi aux arcs et armes de jet, ainsi que certaines règles supplémentaires.

GRENADES, LANCE-GRENADES, ROQUETTES ET MISSILES

Il arrive que les personnages mettent la main sur du matériel militaire, tel que des grenades, des lance-grenades, missiles ou roquettes. Résoudre une attaque de lance-grenade, missile ou roquette se fait en deux étapes. La première sert à déterminer où le projectile arrive par rapport à la cible (voir **Déterminer la déviation**, p. 183). La seconde étape sert à déterminer les effets de l'explosion (voir **Effets de souffle**, p. 184).

Pour lancer une grenade, roquette ou un missile, choisissez un emplacement comme cible. Utilisez l'action simple *lancer une arme* et faites un test simple d'Armes de jet + Agilité [Physique] (3) pour une grenade à main. Pour utiliser un lanceur, utilisez l'action *faire feu* et faites un test simple d'Armes lourdes + Agilité [Précision] (3). Dans les deux cas, la portée et tous les modificateurs habituels



s'appliquent. Une réussite (trois succès ou plus) signifie que le projectile atterrit exactement à l'endroit souhaité, sans aucune déviation. Si le seuil n'est pas atteint, la grenade dévie mais il est quand même possible de toucher la cible si le jet de déviation est faible et que le lanceur a obtenu quelques succès. Le meneur de jeu détermine la déviation à l'aide de la table **Déviation** (ci-dessous).

MÉTHODES DE DÉTONATION

Les grenades, roquettes et missiles peuvent être détonés de différentes façons. Les grenades à mains peuvent être déclenchées par minuteur, détonateur sans fil ou détecteur de mouvement alors que les projectiles de lance-grenades, lance-roquettes et lance-missiles ne peuvent être déclenchés que par un détecteur de mouvement ou un lien sans fil si l'arme dispose d'un programmeur d'explosion en vol. Toutes les méthodes utilisent les règles de déviation (bien que légèrement modifiées dans le cas des détecteurs de mouvement) car ces armes sont naturellement peu précises.

Minuteur intégré : Cette méthode de détonation se base sur le score d'initiative du personnage pour déterminer à quel moment la grenade explose. La grenade est lancée pendant la phase d'action d'un personnage et explose au prochain tour de combat, lors de la même passe d'initiative, au score d'initiative actuel du personnage, indépendamment d'éventuels changements du score d'initiative du lanceur.

Détecteur de mouvement : Les grenades qui utilisent un détecteur de mouvement sont extrêmement dangereuses. Une fois armées (environ une seconde après que le détecteur soit armé), la grenade explose en cas d'arrêt ou de changement de direction soudain, comme heurter un mur, le sol ou la cible. Cette méthode utilise les règles normales d'attaques à la grenade, et en cas de test d'attaque raté, le lanceur doit déterminer la déviation de la grenade. La grenade explose immédiatement après l'impact ou après la déviation.

Une complication sur le test d'attaque signifie que la grenade n'explodera pas au premier impact. La distance de déviation est doublée puis la grenade explose immédiatement. Un échec critique signifie que le lanceur a trop attendu et le lancer déclenche la grenade. La grenade explose dans les mains du lanceur, l'affectant directement, ainsi que ceux qui l'entourent (on vous avait prévenu que c'était dangereux).

Lien sans fil : C'est la méthode la plus sûre de lancer une grenade par bien des aspects, mais ce n'est quand même pas sans risques ni efforts. Le lanceur (ou n'importe qui ayant une mark sur la grenade) peut la faire exploser via le lien sans fil. Cela nécessite que l'attaquant dispose d'une interface neurale directe vers l'équipement et utilise l'action gratuite *changer le mode d'un appareil connecté*. Sans IND, l'attaquant doit utiliser l'action simple *changer le mode d'un appareil* durant l'une ses phases d'action suivantes.

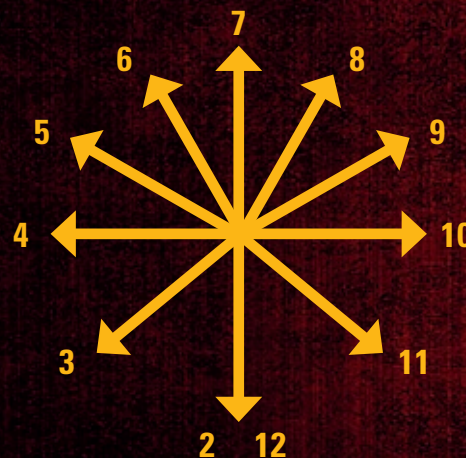
DÉTERMINER LA DÉVIATION

Si l'attaquant rate le point de chute choisi, le meneur de jeu doit déterminer la déviation du projectile. Pour cela, il lance 2D6 et consulte le diagramme de déviation. La flèche 7

PORTÉE MINIMUM DES LANCEURS

La portée minimum de tous les lanceurs est de 5 mètres car les projectiles tirés par les lanceurs ne s'arment pas avant d'avoir parcouru cette distance. Ils n'exploderont pas en cas d'impact avant les 5 mètres : c'est une mesure de sécurité en cas de mauvais déclenchement. Désactiver cette mesure de protection nécessite de modifier le projectile avec un test étendu d'Armurerie + Logique [Mentale] (4, 10 minutes).

DIAGRAMME DE DÉVIATION (2D6)



DÉVIATION

TYPE	DÉVIATION
Grenade standard	(1D6 - succès) mètres
Grenade aérodynamique	(2D6 - succès) mètres
Lance-grenades	(3D6 - succès) mètres
Lance-missiles	(4D6 - succès) mètres
Lance-roquettes	(5D6 - succès) mètres

indique la direction du lancer, un résultat de 7 signifie donc que le projectile a continué au-delà de la cible, alors qu'un résultat de 2 ou 12 implique que le projectile termine sa course plus proche de l'attaquant.

Une fois que la direction de la déviation est déterminée, le meneur de jeu calcule la distance. La table de déviation indique le nombre de dés à jeter en fonction du projectile pour déterminer la distance de déviation, réduite par le nombre de succès. Si la distance de déviation est réduite à 0 ou moins, le projectile termine directement sur la cible (notez que les succès excédentaires n'augmentent pas les dommages).



EXEMPLE

Cutter et ses potes des 405 Hellhounds ont réussi à attraper un rat du diable et veulent jouer à un jeu malsain. Ils jettent le rat du diable dans une vieille canalisation d'égouts en béton et le regardent courir pendant qu'ils inscrivent une paire de grenades à fragmentation à leur réseau sans fil avant de les jeter dans le cylindre de béton. Les gangers grimpent dans une tour pour avoir un bon poste d'observation et font exploser les deux grenades simultanément.

Le cylindre est large de 2 mètres et les deux grenades finissent contre le côté opposé au rat. Si les dégâts étaient calculés uniquement avec les deux explosions, le rat du diable subirait du 23P (18P -1/m (à 2 mètres) + 9P -1/m (à 2 mètres), soit 16P + 7P). Méchant ?

Mais l'explosion a lieu dans un espace confiné, ce qui signifie de nombreuses opportunités pour les ondes de choc de rebondir sur les murs. Le rat du diable subira 23P lors du premier passage, puis à nouveau 23P quand l'onde de choc rebondira, suivi de 19P après qu'elle ait rebondi contre l'autre paroi et qu'elle soit revenue et un autre 19P issu du rebond contre la paroi contre laquelle se tient le rat. Suivi par 15P + 15P, puis 11P + 11P, 7P + 7P et finalement 3P + 3P, pour un total de 156P. Le rat est passé du steak haché à la purée puis finalement à une fine poussière. S'il n'y avait eu qu'une seule grenade, les dommages n'auraient été « que » de 80P – une différence sans conséquences pour le rat du diable.

EFFET DE SOUFFLE

Les grenades, roquettes et missiles sont des armes à effet de zone, ce qui signifie que leur souffle affecte une zone donnée et tous ceux qui s'y trouve. Les dommages reçus diminuent avec la distance au point d'explosion, car la distance réduit les effets de l'explosion.

Les explosions perdent en puissance plus ou moins vite en fonction du type de grenade, roquette ou missile. Consultez la table **Grenades / Roquettes / Missiles** (p. 437) pour connaître la valeur de dommage du projectile et sa vitesse de réduction.

EXPLOSION DANS UN ESPACE CONFINÉ

Quand une grenade explose dans un espace confiné, tel qu'un couloir ou une pièce, le meneur de jeu doit d'abord déterminer si les barrières (généralement les murs) tiennent le coup face à l'explosion. Consultez pour cela les règles des **Barrières** (p. 198). Si les murs et portes tiennent bon, l'explosion est réfléchi, sinon déterminez les effets de l'explosion normalement.

Si les murs résistent, l'onde de choc rebondit dessus, dans le sens contraire de la direction d'où elle vient. Si l'onde de choc réfléchi a une Valeur de Dommages suffisante pour atteindre un personnage, il est soumis à l'effet de souffle approprié. Si un personnage est touché une seconde fois

par l'onde de choc (une fois à l'aller et une fois au retour), la Valeur de Dommage de l'explosion est égale à la somme des Valeurs de Dommages des deux ondes.

Théoriquement, une explosion peut rebondir à répétition sur les murs d'une petite pièce bien bâtie, générant une Valeur de Dommage finale largement supérieure à la Valeur de Dommage originelle de la grenade. C'est ce que l'on appelle l'effet « steak haché ».

EXPLOSIONS SIMULTANÉES

Quand plusieurs explosions ont lieu simultanément, les effets sont similaires à ceux d'une explosion dans un espace confiné (plus de steak haché). Si plusieurs explosions ont lieu lors du même score d'initiative et qu'elles affectent toutes le même personnage, prenez la VD de la plus forte et ajoutez la moitié de la VD de toutes les autres, le résultat est la VD modifiée pour le test de résistance aux dommages. Pour calculer la PA, utilisez la meilleure PA et augmentez-la de 1 pour chaque explosion additionnelle.

ARMES DE JET

Les armes de jet sont utilisées pour toute une variété de raisons. Couteaux, hachettes et shurikens sont conçus pour blesser la cible lors de l'impact, et se comportent comme des armes à distance normales en termes de règles d'attaque (voir p. 176). Les grenades sont légèrement différentes et disposent donc des règles supplémentaires.

SHURIKENS

Ces lames de lancer aérodynamiques à plusieurs pointes sont disponibles dans de nombreux modèles. Un personnage peut préparer Agilité / 2 shurikens par action *préparer une arme*.

COUTEAUX DE LANCER

Cette catégorie couvre toute une gamme de fins couteaux et pointes. Un personnage peut préparer Agilité / 2 couteaux de lancer par action *préparer une arme*.

ARCS

Un arc peut être droit, classique ou à poulies, et peut être fait de multiples matériaux, du bois aux matériaux composites modernes en passant par l'acier ressort.

Les arcs ont un indice de Force minimale qui indique la Force minimale qu'un personnage doit avoir pour pouvoir utiliser l'arme. Un personnage qui n'a pas la Force nécessaire pour manier un arc le fait avec un modificateur de -3 dés à sa réserve par point de Force manquant. Ce malus reflète la difficulté à bander l'arc. La Force minimum de l'arc est aussi utilisée pour déterminer sa portée et ses dommages. Utilisez l'indice le plus faible entre celui de l'arc ou de la flèche pour déterminer la Valeur de Dommage.

ARBALÈTES

Les arbalètes modernes sont équipées de systèmes de rechargement automatique qui permettent d'augmenter les cadences de tir (recharger ne nécessite pas une action



préparer une arme, à moins que vous n'utilisiez une pièce de musée). Les arbalètes disposent aussi d'un magasin interne (m) pouvant contenir 4 carreaux. Trois gammes sont disponibles : légère, moyenne et lourde.

ARMES DE VÉHICULES

Les règles et modificateurs de combat à distance s'appliquent aux armes montées sur véhicule. Elles sont utilisées avec Armes de véhicule + Agilité [Précision] pour un contrôle manuel, comme pour les armes de portières ou montées, et Armes de véhicules + Logique [Précision] pour les armes contrôlées à distance. Une action complexe est nécessaire pour tirer avec une arme montée sur un véhicule, quel que soit le mode de tir. Les personnages tirant avec des armes de poing utilisent les règles normales de combat à distance et subissent, le cas échéant, le modificateur de -2 dés à leur réserve pour tirer depuis un véhicule s'il est en déplacement. Un véhicule à l'arrêt ne subit pas ce modificateur mais peut être considéré comme un couvert.

ARMES DE DRONES

Les drones attaquent avec Autopilote + Acquisition [Précision] (voir **Autosoftware**, p. 272). Les drones doivent avoir l'autosoft approprié à leur arme pour pouvoir attaquer.

SENSEURS

Pour détecter une personne, créature ou un véhicule avec des senseurs, le personnage ou véhicule doit réussir un test de Senseurs. Les personnages lancent Perception + Intuition [Senseurs], les véhicules lancent Autopilote + Acuité [Senseurs]. Les senseurs étant conçus pour détecter la « signature » (émissions, composition, son, etc.) des autres véhicules, les modificateurs de la table de Signature s'appliquent à la réserve de dés. Si la cible essaye d'échapper à la détection, le test devient un test opposé contre Infiltration + Agilité [Physique] (pour les métahumains et créatures), Infiltration (véhicule) + Réaction [Maniabilité] (pour les véhicules pilotés) ou Autopilote + Furtivité [Maniabilité] (pour les drones). La discrétion du véhicule étant limitée par les compétences du pilote, les dés issus de la compétence Infiltration ne peuvent pas excéder la compétence de pilotage appropriée du pilote.

ACQUISITION PAR SENSEURS

Un personnage peut utiliser les senseurs du véhicule pour faciliter ses tirs avec les armes de véhicule. Pour ce faire, deux options s'offrent à lui : l'acquisition passive et l'acquisition active. Les deux options peuvent être utilisées pour améliorer la précision de l'arme et obtenir un meilleur verrouillage de la cible, lui rendant la tâche plus difficile pour éviter les attaques.

ACQUISITION PASSIVE

Dans le cas de l'acquisition passive, l'attribut Senseurs du véhicule remplace la Précision de l'arme, le système

DÉFENSE CONTRE LES SENSEURS

DÉFENSEUR	DÉFENSE CONTRE LES SENSEURS
Métahumain, Créature	Infiltration + Agilité [Physique]
Véhicule	Infiltration (véhicule) + Réaction [Maniabilité]
Drone	Autopilote + Évasion [Maniabilité]

SIGNATURE

TAILLE DE LA CIBLE	MODIFICATEUR
Véhicules surdimensionnés (trains, véhicules de construction, dirigeables, semi-remorques, avions de ligne)	+3
Véhicules électriques	-3
Métahumains, Créatures	-3
Drones	-3
Micro-drones	-6

EXEMPLE

ACQUISITION PAR SENSEURS

Passive : Sir Rigs-a-Lot a amélioré le système de senseurs de son MCT-Nissan Rotodrone favori à 5. Le fusil d'assaut monté sur le drone n'a qu'une précision de 4. En utilisant l'action *envoyer un message* pour commander le drone, Sir Rigs-a-Lot indique au drone d'utiliser l'acquisition passive. Quand le drone attaque, il utilise Autopilote + Acquisition [Senseurs] au lieu Autopilote + Acquisition [Précision], augmentant ainsi sa limite de 1.

Active : Sir Rigs-a-Lot est plongé dans son roto-drone et le contrôle directement. Il a quelques problèmes avec deux microskimmers casse-pieds qui foncent sur son équipe chargés avec l'équivalent pour drone d'une ceinture d'explosifs. Il décide donc de les verrouiller avant de gaspiller plus de munitions. Sir Rigs-a-Lot fait un test de Senseurs, le joueur lance Perception + Intuition [Senseur] (-6 dés car ce sont des micro-drones) contre l'Autopilote + Évasion [Maniabilité] de microskimmer et obtient 3 succès excédentaires. Cela signifie que le microskimmer aura un modificateur de -3 dés à sa réserve de dés pour se défendre contre les attaques de Sir Rigs-a-Lot. Si Sir Rigs-a-Lot tire sur l'autre drone, il n'aura aucun bonus et le premier drone pourra essayer d'échapper au contact sensoriel en faisant un test de défense contre les senseurs. S'il réussit, Sir Rigs-a-Lot devra dépenser une autre action pour le verrouiller à nouveau.



d'acquisition avancé du véhicule compense les défauts de conception de l'arme. L'attaquant lance Armes de véhicule + Logique [Senseurs]. Le modificateur de signature de la cible s'applique.

ACQUISITION ACTIVE

L'acquisition active utilise les senseurs du véhicule pour verrouiller la cible. Pour utiliser l'acquisition active, le personnage ou véhicule doit d'abord faire un test de Senseurs pour verrouiller la cible, c'est une action simple. Si le personnage / véhicule l'emporte, les succès nets sont appliqués comme malus à la réserve de dés lors des tests de défense.

Si le test de Senseurs échoue, les senseurs ne sont pas parvenus à verrouiller la cible et il n'est pas possible de faire une attaque en bénéficiant de l'acquisition. Une fois que la cible est verrouillée, l'acquisition active peut être utilisée pour tirer sur cette cible sans qu'il ne soit nécessaire de faire d'autres tests de Senseurs.

Si la cible parvient d'une quelconque manière à rompre le contact senseur, la cible doit être verrouillée à nouveau. Cela peut être fait à l'aide d'une action simple pour échapper à la détection, résolue par un test opposé utilisant le test de défense contre les senseurs approprié (voir la table de défense contre les senseurs).

MODIFICATEUR DE RÉSERVE DE DÉS	COURTE	MOYENNE	LONGUE	EXTRÊME
	+0	-1	-3	-6
PISTOLETS				
	PORTÉE EN MÈTRES			
Taser	0-5	6-10	11-15	16-20
Pistolet de poche	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
AUTOMATIQUES				
	PORTÉE EN MÈTRES			
Pistolet mitrailleur	0-5	6-15	16-30	31-50
Mitraillette	0-10	11-40	41-80	81-150
Fusil d'assaut	0-25	26-150	151-350	351-550
FUSILS				
	PORTÉE EN MÈTRES			
Shotgun (fléchettes)	0-15	16-30	31-45	45-60
Shotgun (cartouches)	0-10	11-40	41-80	81-150
Fusil de précision	0-50	51-350	351-800	801-1 500
ARMES LOURDES				
	PORTÉE EN MÈTRES			
Mitrailleuse légère	0-25	26-200	201-400	401-800
Mitrailleuse moyenne / lourde	0-40	41-250	251-750	751-1 200
Canon d'assaut	0-50	51-300	301-750	751-1 500
Lance-grenades	5-50*	51-100	101-150	151-500
Lance-missiles	20-70*	71-150	151-450	451-1 500
PROJECTILES BALISTIQUES				
	PORTÉE EN MÈTRES			
Arc	0-FOR	jusqu'à FOR × 10	jusqu'à FOR × 30	jusqu'à FOR × 60
Arbalète légère	0-6	7-24	25-60	61-120
Arbalète moyenne	0-9	10-36	37-90	91-150
Arbalète lourde	0-15	16-45	46-120	121-180
PROJECTILES D'IMPACT				
	PORTÉE EN MÈTRES			
Couteau de lancer	0-FOR	jusqu'à FOR × 2	jusqu'à FOR × 3	jusqu'à FOR × 5
Shuriken	0-FOR	jusqu'à FOR × 2	jusqu'à FOR × 5	jusqu'à FOR × 7
GRENADES				
	PORTÉE EN MÈTRES			
Standard	0-FOR × 2	jusqu'à FOR × 4	jusqu'à FOR × 6	jusqu'à FOR × 10
Aérodynamique	0-FOR × 2	jusqu'à FOR × 4	jusqu'à FOR × 8	jusqu'à FOR × 15

* Voir Portée minimum des lanceurs, p 183



COMBAT EN MÊLÉE

Préparez-vous à grrronder ! Le combat en mêlée, ses entailles à l'épée, la gloire des raclées, se résout par un test opposé entre la Compétence de combat + Agilité [Précision] de l'attaquant contre la Réaction + Intuition du défenseur. Des options spéciales de défense contre les attaques en mêlée sont décrites ci-dessous. Les succès excédentaires sont ajoutés à la VD de l'attaque. Les jets d'attaques et de défense sont modifiés par les modificateurs de combat et de blessure comme nécessaire. Les modificateurs de situation peuvent être appliqués par le meneur de jeu dans certaines circonstances spéciales, mais, le combat en mêlée étant censé être une lutte fluide entre deux combattants proches, de nombreux modificateurs ne sont pas nécessaires car ils handicapent les deux combattants de la même manière. Épargnez-vous donc quelques calculs.

ALLONGE

Certaines armes (ainsi que les bras des trolls) sont plus longues et permettent au personnage de toucher sa cible depuis une distance plus longue, lui donnant un petit avantage en combat. Les armes pourvues de cette caractéristique ont un score d'Allonge entre 1 et 4. Quand l'un des combattants possède une Allonge supérieure à celle de son adversaire, calculez la différence entre les deux. Cette différence d'Allonge est appliquée comme modificateur à la réserve de dés du défenseur, comme bonus (si le défenseur a la plus longue Allonge) ou malus (si l'attaquant a la plus longue Allonge). L'Allonge ne vous rend pas meilleur pour toucher quelqu'un mais cela facilite, ou complique, clairement la tâche du défenseur. Les trolls ont une allonge naturelle de 1, cumulative avec l'Allonge de leur arme.

MODIFICATEURS DE MÊLÉE ADVERSAIRE ÉTENDU

Coller des coups de pied à quelqu'un au sol n'est pas gentil, mais c'est sacrément efficace. De plus, qui a dit que les shadowrunners étaient gentils ? Si un adversaire est jeté au sol, décide de se coucher ou est maîtrisé au sol (voir **Maîtriser l'adversaire**, p. 195) l'attaquant gagne un modificateur de +1 dé.

CHANGER LE TYPE DE DOMMAGES

Parfois, tout ce que vous avez est une épée et vous souhaitez assommer votre adversaire, et non le tuer. Dans ces cas-là, vos options sont limitées car les armes de mêlée les plus létales ne sont pas conçues pour des attaques non létales. Quand il le souhaite, un personnage peut utiliser l'action cibler (p. 196) pour transférer certains types de dommages, si l'ennemi porte une armure. Si l'ennemi ne porte pas d'armure, le personnage peut utiliser l'arme en question comme une arme contondante (avec la compétence Armes contondantes) avec une Précision de 3. Les épées utilisées comme armes contondantes perdent leur bonus d'Allonge car il faut dans ce cas frapper avec le pommeau.



MODIFICATEURS DE MÊLÉE

SITUATION	MODIFICATEUR DE RÉSERVE DE DÉ
Adversaire étendu	+1
Amis dans la mêlée	+1 ou combat en équipe
Arme dans la mauvaise main	-2
Attaquant blessé	-modificateur de blessure
Attaquant étendu	-1
Attaque uniquement pour toucher	+2
Attaques multiples	Diviser la réserve de dés
Charge	+2
Cibler	-4
Modificateurs environnementaux	Utilisez Lumière et Visibilité uniquement
Position avantageuse	+2

AMIS DANS LA MÊLÉE

Avoir un ou deux potes avec soi pour inquiéter votre adversaire n'est pas négligeable dans un combat. À chaque fois qu'un attaquant a au moins une autre personne avec lui dans une mêlée, il gagne un modificateur de +1 dé. Ce bonus n'augmente pas avec le nombre d'amis.

Une autre option quand des amis sont présents est d'utiliser la règle du **Combat en équipe** (p. 189). Cette option offre un bonus variable (de 0 à l'indice de compétence de l'attaquant) au prix des actions des alliés.

ARME DANS LA MAUVAISE MAIN

Utiliser quoi que ce soit dans sa mauvaise main peut donner l'impression d'être un balourd maladroit, mais parfois cela doit être fait. Ce malus s'applique à n'importe quelle attaque portée avec la main non dominante. Pour les joueurs qui n'ont pas précisé cette information sur leur feuille de personnage, considérez que c'est la même que celle du joueur. Si un personnage dispose de la qualité **Ambidextre** (p. 74) il n'a pas de mauvaise main et ne souffre donc jamais de l'embarras d'agir avec sa mauvaise main.

ATTAQUANT ÉTENDU

Se battre depuis le sol n'est pas impossible mais ce n'est pas non plus facile. Il peut y avoir de bonnes raisons à attaquer par dessous, mais si vous ne vous levez pas d'abord, vous souffrirez d'un modificateur de -1 dé. Évidemment, si votre adversaire est aussi étendu, les deux modificateurs s'annulent.

ATTAQUE UNIQUEMENT POUR TOUCHER

Si l'intention d'une attaque est uniquement de toucher, que ce soit pour lancer un sort, poser un tag RFID ou jouer

à touche-touche, alors l'attaquant gagne un modificateur de +2 dés à sa réserve de dés. De plus, si tout ce qui est nécessaire est un contact, c'est l'attaquant et non le défenseur qui l'emporte en cas d'égalité.

CHARGE

Courir vers un ennemi complique grandement la lecture et l'anticipation de votre attaque, et ajoute à la force de votre attaque. Ce bonus est appliqué à toutes les attaques en mêlée quand l'attaquant est considéré comme en train de courir (voir **Déplacement**, p. 163). En plus de ce bonus, l'attaquant peut ignorer le modificateur habituel de -2 dés pour sur les actions effectuées pendant la course.

CIBLER

Ce malus s'applique à chaque fois que le personnage décide d'utiliser l'action gratuite *cibler* (p. 196) en plus de son attaque.

MODIFICATEURS ENVIRONNEMENTAUX

Les seules colonnes de la table **Modificateurs environnementaux** (p. 176) utilisées en mêlée sont Lumière et Visibilité. Si les deux combattants ont les mêmes systèmes de vision et donc les mêmes malus, le meneur de jeu peut décider d'ignorer tous les modificateurs environnementaux et considérer que ça s'équilibre, ou bien il peut déterminer la valeur de modificateur et l'appliquer à tout le monde. C'est lui qui décide.

POSITION AVANTAGEUSE

Qu'il soit assis sur le dos de son ennemi pendant une lutte, attaque par derrière, par au-dessus ou depuis un sol stable quand l'ennemi doit lutter pour rester debout, avoir une meilleure position est un avantage dans un combat. Dès que l'attaquant a un avantage significatif en termes d'appui au sol, de perception ou de mobilité, ce modificateur de +2 dés s'applique.

DOMMAGES EN MÊLÉE

Les attaques à mains nues infligent des dommages de (FOR)E. Toutes les autres Valeurs de Dommages sont indiquées dans les statistiques des armes (voir **Équipement**, p. 418).

ATTAQUANTS MULTIPLES (S'Y METTRE À PLUSIEURS)

Parfois les attaquants préfèrent attaquer lorsqu'ils ont le nombre de leur côté. Quand cela se produit, ils ont plusieurs solutions pour tirer parti de cet avantage.

BONUS SIMPLE

La solution la plus simple est de profiter du bonus d'Amis en mêlée. Ce modificateur offre un modificateur de +1 dé aux attaquants, tant qu'ils sont engagés dans la même mêlée. C'est un simple bonus, quel que soit le nombre d'alliés dans



le combat. Pour espérer un meilleur bonus, il faut utiliser le combat en équipe (ci-dessous).

COMBAT EN ÉQUIPE

Les règles de travail d'équipe peuvent être utilisées par un groupe d'attaquants pour vaincre un adversaire plus puissant ou plus compétent. Au moment de sa phase d'action, un attaquant peut choisir d'aider un allié. L'attaquant dépense une action complexe et effectue un test opposé entre sa Compétence d'arme + Agilité [Précision] contre l'Intuition de l'adversaire, en prenant en compte le bonus d'Amis en mêlée. Les succès excédentaires de ce test sont ajoutés comme bonus à la réserve de dés du prochain allié à attaquer cet adversaire. L'allié suivant peut utiliser ces succès comme bonus pour son propre test de combat en équipe, en espérant augmenter le nombre de succès transmis à l'attaquant final. Jusqu'à trois tests de combat en équipe peuvent être fait avant l'attaque normale et le nombre de dés obtenus comme bonus ne peut pas dépasser la compétence de l'attaquant.

EXEMPLE

Wombat, Caster et Full Deck tombent sur The Caesar, leader de la Legion et propriétaire de The Arena, une boîte de nuit fosse de combat clandestine dans les Barrens. On leur a donné des tranquillisants et ils se réveillent dans une de ses cellules. Pour faire court, ils ont été lâchés dans la fosse de The Arena face à un tigre du Bengale génétiquement modifié. Caster et Full Deck savent pertinemment qu'ils ne seront pas d'une grande efficacité face à une telle bête, ils abandonnent donc l'idée de frapper le tigre et s'activent plutôt à le harceler pour augmenter les chances de Wombat de trouver une ouverture.

Lors de leurs phases d'actions, Caster et Full Deck décident tous les deux d'utiliser le combat en équipe. Caster commence et n'obtient qu'un succès. C'est 1 dé ajouté à la réserve de Full Deck pour son propre test de combat en équipe. Malheureusement lui aussi n'obtient qu'un succès et n'augmente donc pas le nombre de dés transférés à Wombat. Cela signifie que lorsque Wombat attaque, il n'obtient qu'un modificateur de +1 dé pour son attaque de cette phase d'action.

Wombat touche le tigre et lui inflige quelques dommages, mais il n'est pas encore battu et le combat se poursuit à la phase d'action suivante. Cette fois, Caster obtient 4 succès excédentaires, que Full Deck utilise. Une fois encore, Full Deck ne fait qu'un succès, ne laissant à Wombat qu'un modificateur de +1 dé. Si Wombat avait agi après Caster, il aurait pu utiliser le modificateur de +4 dés, au lieu de laisser Full Deck les gaspiller, mais ce n'est pas ce qui s'est passé et il y a toujours un tigre dans la fosse.

SE DÉFENDRE EN COMBAT

Qu'on leur tire dessus ou qu'ils soient impliqués dans un combat au couteau, les personnages ont généralement une chance d'éviter ou de se défendre contre les attaques qui les visent avant qu'elles ne les touchent - à moins bien sûr qu'ils ne soient pris par surprise (voir **Surprise**, p. 193). Cette section offre quelques options supplémentaires pour éviter d'être saigné ou contusionné dans de telles situations.

SE DÉFENDRE À DISTANCE

Un personnage a deux choix pour se défendre contre les attaques à distance. Le défenseur peut faire le test normal de Réaction + Intuition gratuitement. Il peut aussi décider de passer en **défense totale** (p. 191) et réduire son score d'initiative de 10 pour gagner un bonus à leur test de défense égal à leur Volonté pour l'ensemble du tour de combat.

Référez-vous au paragraphe **Défenses actives** (p. 191) pour des exemples.

SE DÉFENDRE EN MÊLÉE

Un personnage a cinq choix pour se défendre contre les attaques de mêlée : un gratuit ; trois actions d'interruption qui réduisent son score d'initiative de 5 ; et une action d'interruption qui réduit son score d'initiative de 10.

Le personnage peut faire le test normal de Réaction + Intuition gratuitement.

Si le personnage a une arme de mêlée en main, il peut parer l'attaque (voir p. 192) en lançant Réaction + Intuition + Compétence d'arme de mêlée [Physique] comme test de défense. Si le personnage a les mains vides et la compétence Combat à mains nues, il peut bloquer (voir p. 191) en lançant Réaction + Intuition + Combat à mains nues [Physique] comme test de défense. Un personnage peut aussi esquiver (voir p. 192) en lançant Réaction + Intuition + Gymnastique [Physique] comme test de défense. La parade, le blocage et l'esquive réduisent chacun le score d'initiative du personnage de 5 et ne fonctionnent que pour un seul test de défense.

Si le personnage décide de passer en **défense totale** (voir p. 191), il réduit son score d'initiative de 10 et il peut ajouter un nombre de dés égal à sa Volonté à son test de défense jusqu'à la fin de ce tour de combat. La défense totale peut être utilisée conjointement avec la parade, le blocage ou l'esquive.

Référez-vous au paragraphe **Défenses actives** (p. 191) pour des exemples.

MODIFICATEURS DE DÉFENSE

BON COUVERT

Si le défenseur a dépensé une action *se mettre à couvert* pour se placer derrière quelque chose cachant plus de 50% de son corps, il gagne un modificateur de +4 dés sur son test de défense contre toutes les attaques. Ce modificateur



s'applique aussi aux cibles étendues situées à au moins 20 mètres de l'attaquant. Ce modificateur s'applique contre les attaques à distances et les sorts de combat indirects qui autorisent un test de défense, mais aussi aux tests de résistance aux sorts de combat directs, le couvert gênant la ligne de vue.

Notez que ce modificateur n'annule pas le modificateur de Tir aveugle dont l'attaquant peut souffrir. Le malus de l'attaquant et le bonus du défenseur s'appliquent dans le cas d'un tir dont la cible est totalement cachée (100% de son corps derrière le couvert).

COUVERT PARTIEL

Si le défenseur a dépensé une action *se mettre à couvert* pour se placer à un endroit où entre 25% et 50% de son corps est masqué par le terrain ou d'autres formes de couvert tels que des buissons, feuillages ou des obstacles variés (caisses, fenêtres, embrasures de portes, rideaux et similaires), il bénéficie d'un modificateur de +2 dés sur ses tests de défense. Ce modificateur s'applique contre les attaques à distances et les sorts de combat indirects qui autorisent un test de défense.

DÉFENSEUR BLESSÉ

Les malus de blessure s'appliquent si le défenseur a subi des dommages (voir **Modificateurs de blessure**, p. 171).

DÉFENSEUR DANS UN VÉHICULE EN DÉPLACEMENT

Si le défenseur est dans un véhicule en déplacement il gagne +3 dés pour son test de défense.

DÉFENSEUR EN COURSE

Si le défenseur est considéré en train de courir, c'est à dire s'il a couru lors de son action précédente, il gagne un modificateur de +2 dés sur son test de défense.

DÉFENSEUR EN MÊLÉE CIBLE D'UNE ATTAQUE À DISTANCE

Quand le défenseur concentre son attention sur l'attaquant qui essaye de l'éliminer au corps à corps, il perd la vue d'ensemble nécessaire pour bien se défendre contre les attaques à distance. Il subit donc un modificateur de 3 dés sur son test de défense à cause de la distraction.

DÉFENSEUR ÉTENDU

Les personnages étendus ont plus de difficulté pour s'écarter du coup et souffrent d'un modificateur de -2 dés pour leur test de défense. Ce modificateur ne s'applique

MODIFICATEURS DE DÉFENSE

SITUATION	MODIFICATEUR DE RÉSERVE DE DÉS
Bon couvert	+4
Couvert partiel	+2
Défenseur blessé	-modificateurs de blessure
Défenseur dans un véhicule en déplacement	+3
Défenseur en course	+2
Défenseur en mêlée cible d'une attaque à distance	-3
Défenseur étendu	-2
Défenseur inconscient de l'attaque	pas de défense possible
Défenses multiples	-1 par défense précédente
L'attaquant a une plus grande Allonge	-1 par point de différence d'Allonge
Le défenseur a une plus grande Allonge	+1 par point de différence d'Allonge
Rafale ou rafale semi-automatique	-2
Rafale longue ou tir automatique (action simple)	-5
Réception de charge	+1
Shotgun en petite dispersion	-1
Shotgun en moyenne dispersion	-3
Shotgun en grande dispersion	-5
Tir automatique (action complexe)	-9

pas pour les défenses contre les attaques à distance, à moins que l'attaquant ne soit très proche (5 mètres ou moins).

DÉFENSEUR INCONSCIENT DE L'ATTAQUE

Si le défenseur n'est pas conscient de l'attaque qui le vise (il ne voit pas l'attaquant, l'attaquant est derrière lui, ou il est surpris), alors aucune défense n'est possible. À la place, traitez l'attaque comme un test de réussite. Ce modificateur ne s'applique pas aux défenseurs déjà engagés dans le combat (voir **Position avantageuse**, p. 188). Si le défenseur est à couvert, la réserve de dés du test de défense est déterminée par le couvert, conformément à la table des modificateurs de défense.

DÉFENSES MULTIPLES

Si un personnage s'est déjà défendu au moins une fois depuis sa dernière phase d'action, appliquez un modificateur cumulatif de -1 dé pour chaque test de défense additionnel.

L'ATTAQUANT A UNE PLUS GRANDE ALLONGE

Le défenseur subit un malus à son test de défense égal à la différence d'Allonge.



LE DÉFENSEUR A UNE PLUS GRANDE ALLONGE

Le défenseur reçoit un bonus à son test de défense égal à la différence d'Allonge.

RÉCEPTION DE CHARGE

Si le défenseur a une action retardée et l'utilise contre une charge, il gagne un modificateur de +1 dé à sa défense contre le personnage qui le charge (voir **Charge**, p. 188).

SHOTGUN EN PETITE DISPERSION

Plus la dispersion de la grenaille tirée sur un personnage est large, plus il est difficile de l'éviter. La petite dispersion garde la grenaille relativement concentrée, le défenseur ne subit donc qu'un modificateur de -1 dé à son test de défense face à un shotgun en petite dispersion.

SHOTGUN EN MOYENNE DISPERSION

La grenaille est un peu plus dispersée, ce qui complique la tâche pour l'éviter. Le défenseur subit un modificateur de -3 dés à son test de défense si l'attaquant utilise un shotgun réglé sur moyenne dispersion.

SHOTGUN EN GRANDE DISPERSION

Avec ce réglage, les munitions remplissent l'air, et c'est un challenge de s'en sortir indemne. Le défenseur subit un modificateur de -5 dés à son test de défense si l'attaquant utilise un shotgun réglé sur grande dispersion.

TIR AUTOMATIQUE (ACTION COMPLEXE)

Plus on tire de balles sur un personnage, plus il est difficile de les éviter. Le défenseur subit un modificateur de -9 dés à son test de défense contre les tirs automatiques de 10 balles.

RAFALES LONGUES ET TIR AUTOMATIQUE (ACTION SIMPLE)

La même chose que précédemment, bien que le plus faible nombre de balles réduise le stress et la probabilité de perte de sang chez un runner. Le défenseur subit un modificateur de -5 dés à son test de défense contre les rafales longues et les tirs automatiques de 6 balles.

RAFALES ET RAFALES SEMI-AUTOMATIQUES

Le nombre de balles diminue encore, mais il faut toujours éviter de se faire toucher. Le défenseur subit un modificateur de -2 dés à son test de défense contre les rafales et les rafales semi-automatiques de 3 balles.

COUVERT

Si un personnage attaque quelqu'un à couvert et que le test opposé se solde par une égalité, alors la cible est touchée à

TIRER DANS LA MÊLÉE

Donc le défenseur a un malus pour ne pas pouvoir faire attention aux attaques à distance quand il est engagé au corps à corps, mais l'attaquant n'a pas de malus pour prendre en compte la difficulté à tirer dans cette masse de corps. Ça semble injuste n'est-ce pas ? Voilà comment on équilibre un peu les choses. Si le défenseur obtient plus de succès lors du test opposé d'attaque à distance, les alliés de l'attaquant dans la mêlée doivent faire un test de défense avec les mêmes malus, y compris celui de Défenseur en mêlée, contre le nombre de succès du test d'attaque initial. Si tout le monde évite le tir, bravo à tous. Si quelqu'un est touché par le tir, faites le test de résistance aux dommages pour voir à quel point il doit en vouloir à son pote.

Que se passe-t-il si un grand nombre de personnes se battent dans une grande bataille ? Et bien c'est à ce moment-là que vous tirez au hasard pour savoir qui est le prochain à risquer de se prendre une balle. Le meneur de jeu peut aussi décider par lui-même qui a le plus de risques d'être touché en fonction de différents facteurs du combat, ou encore décider que le tir est complètement raté et passer à autre chose. C'est le meneur de jeu qui a le dernier mot.

travers le couvert. Si ce dernier est pénétré (voir **Barrières**, p. 198), le tir peut encore causer des dommages à la cible.

DÉFENSES ACTIVES

Quelques fois vous voulez faire plus qu'esquiver et slalomer pour éviter les attaques. Dans ces cas-là, les personnages ont une option supplémentaire contre les attaques à distance et quatre options en mêlée, qui toutes réduisent le score d'initiative du défenseur.

BLOPAGE

Un personnage compétent en Combat à mains nues cherchant un bonus rapide et à court terme à sa défense en mêlée peut utiliser l'action d'interruption Blocage contre une attaque à mains nues ou de mêlée à n'importe quel moment du tour de combat, tant qu'il n'est pas surpris (voir **Surprise**, p. 193). Un blocage permet au personnage de lancer Réaction + Intuition + Combat à mains nues [Physique] pour son test de défense. Afin de pouvoir se défendre de cette manière, le personnage doit avoir les mains libres. Notez qu'une compétence étant utilisée, une limite est aussi introduite.

Ce bonus ne réduit le score d'initiative que de 5, mais le bonus n'est valable que pour un seul test de défense.

DÉFENSE TOTALE

Un personnage peut accroître l'attention qu'il porte à sa défense contre tous les types d'attaques à n'importe quel moment du tour de combat, tant qu'il n'est pas surpris (voir **Surprise**, p. 193). Cela signifie qu'un personnage n'a pas besoin d'annoncer une défense totale en avance - il peut le décider au moment où il est attaqué, même si ce n'est pas



EXEMPLE

DÉFENSES ACTIVES

Wombat a finalement fait améliorer ses réflexes câblés et voudrait bien les essayer. Il se rend donc à son abreuvoir préféré, le Blue Flame Tavern, et commence à acheter à boire aux locaux, principalement des expats des NAO. Une fois qu'ils sont bien alcoolisés, il commence à parler de sa jeunesse passée à tabasser les amérindiens du voisinage. Les ivrognes énervés commencent à balancer des coups et le meneur de jeu fait lancer l'initiative.

Chacun lance les dés pour déterminer son score d'initiative afin de commencer le combat. Wombat est le premier avec un score d'initiative de 26, grâce à ses réflexes câblés SpinRad « Totally Jacked ». Il n'est pas là pour blesser qui que ce soit, il retarde donc son action et attend les premières attaques.

Old Oak, un ork des Cascades, a passé un peu de temps dans les Ombres et a un système de réflexes câblés un peu plus vieux, il est assez rapide avec un score d'initiative de 14. Il est le suivant à agir et n'hésite pas à porter le premier coup. Il utilise donc une action complexe pour attaquer avec Combat à mains nues + Agilité - modificateurs [Physique] et obtient 4 succès. Wombat passe en défense totale pour le tour de combat et son initiative baisse immédiatement à 16. Il ajoute sa Volonté au jet, le joueur lance donc Réaction + Intuition + Volonté - modificateurs pour le test de défense et n'obtient que 3 succès. L'ork le touche donc et Wombat encaisse 2 cases de dommages étourdissants après son test de résistance aux dommages.

Tommy « the Crush » Kraczinski, un troll bas du front, est le suivant avec un score d'initiative de 12. Il utilise une action complexe pour frapper Wombat avec un point de la taille de Rhode Island et le meneur de jeu obtient 3 succès à son jet de Combat à mains nues + Agilité - modificateurs [Physique]. Wombat ne souhaite vraiment pas être frappé et, bien qu'il puisse toujours ajouter sa Volonté grâce à sa défense totale (qui dure jusqu'à la fin du tour de combat), il décide de baisser encore son initiative de 5 (il est donc maintenant à 11) pour tenter de bloquer le coup qui lui est destiné. Le joueur lance donc Réaction + Intuition + Volonté + Combat à mains nues - 1 (pour la plus faible Allonge) - 1 (pour s'être déjà défendu contre

l'attaque précédent) - les autres modificateurs [Physique]. Il obtient 7 succès que sa Limite physique réduit à 5, ce qui reste suffisant pour éviter le poing du troll.

Blackfeather, un ancien ranger Salish, n'a qu'un score d'initiative de 11. Il a vu Wombat esquiver et bloquer et décide de passer en défense totale lui aussi, ce qui fait baisser son initiative à 1. Il est sur la défensive, mais a quand même une action disponible lors de cette passe d'initiative. Il utilise une action simple pour attraper un tabouret et une autre pour ajuster sa prochaine attaque. Comme la fin de la passe d'initiative approche, Wombat décide de passer à l'offensive. Il utilise une action complexe pour porter une attaque et décide d'utiliser une action gratuite pour cibler. Il s'en prend au troll en espérant briser le moral des autres. Le joueur fait un jet de Combat à mains nues + Agilité - 4 (pour l'action cibler) - modificateurs [Physique] et obtient 4 succès. Le meneur de jeu lance la défense de « The Crush » (Réaction + Intuition) et obtient 1 succès. Il fait ensuite le test de résistances aux dommages du troll contre l'exorbitant 15E de Wombat et n'obtient que 3 succès. Extinction des feux pour le gros gars.

À la fin de la passe d'initiative, tout le monde retranche 10 à son score d'initiative. Les scores sont donc maintenant Blackfeather -9, Old Oak 4 et Wombat 1 alors que « The Crush » manque à l'appel. Old Oak est le premier pour la seconde passe d'initiative. Il porte un coup, touche mais ne parvient pas à blesser Wombat grâce à l'armure du runner.

Wombat agit ensuite et voit une plus grande menace en Blackfeather (bien qu'il n'ait pas porté un seul coup). Il se défoule contre le l'ancien Ranger rusé, mais Blackfeather était déjà sur la défensive. Il pourrait vouloir parer l'attaque, mais son score d'initiative déjà négatif ne lui permet pas. Le meneur de jeu lance Réaction + Intuition + Volonté pour la défense totale - modificateurs et obtient 5 succès. Le ranger a évité l'attaque de Wombat.

Le combat n'est pas terminé, mais les premiers résultats montrent que les nouveaux réflexes de Wombat vont s'avérer pratiques dans le futur.

encore sa phase d'action. Passer en défense totale est une action d'interruption et donne au défenseur un bonus à sa réserve de dés de défense égal à sa Volonté.

Cette action réduit immédiatement son score d'initiative de 10, empêchant éventuellement toute action future. Les dés gagnés grâce à la défense totale durent jusqu'à la fin du tour de combat.

ESQUIVE

Tout personnage, armé ou non, cherchant un bonus rapide et à court terme à sa défense en mêlée peut utiliser l'action d'interruption Esquive contre une attaque à n'importe quel moment du tour de combat, tant qu'il n'est pas surpris (voir

Surprise, p. 193). Une esquive permet au personnage de lancer Réaction + Intuition + Gymnastique [Physique] pour son test de défense. Notez qu'une compétence étant utilisée, une limite est aussi introduite.

Ce bonus ne réduit le score d'initiative que de 5, mais le bonus n'est valable que pour un seul test de défense.

PARADE

Un personnage armé d'une arme de mêlée et sachant s'en servir peut gagner un bonus rapide et à court terme à sa défense en mêlée en utilisant l'action d'interruption Parade contre une attaque à n'importe quel moment du tour de combat, tant qu'il n'est pas surpris (voir **Surprise**, p. 193).



Une parade permet au personnage de lancer Réaction + Intuition + Compétence d'arme [Physique] pour son test de défense. Pour pouvoir utiliser une Compétence d'arme pour son test de défense, le personnage doit avoir ce type d'arme en main. Notez qu'une compétence étant utilisée, une limite est aussi introduite. Les bonus de réserve de dés liés à l'arme, telle qu'une arme focus, s'appliquent à ce test.

Ce bonus ne réduit le score d'initiative que de 5, mais le bonus n'est valable que pour un seul test de défense.

ACTIONS SPÉCIALES

SURPRISE

Quelques fois, les choses se produisent au moment où vous vous y attendez le moins ; c'est doublement vrai à Shadowrun, et ça peut être un problème, les choses inattendues ayant tendance à mettre la pagaille. Parfois c'est délibéré, comme une embuscade sur la route d'une rencontre censée être amicale. Parfois c'est accidentel, comme entrer dans une allée remplie de rats du diable. Il n'y a pas de méthode infaillible pour être préparé à l'imprévu (si vous vous y étiez préparé, ce ne serait pas inattendu, n'est-ce pas ?). Les règles de Surprise simulent ces moments que vous n'aviez pas vu venir, elles s'appliquent à tous les personnages et créatures (les objets inconscients telles que les barrières astrales, focus, programmes, CI et les briques ne peuvent pas être surprises. Ce qui ne devrait pas être une surprise.).

EXEMPLE

SURPRISE !!!

Wombat, Caster et Sir Rigs-a-Lot attendent dans l'ombre d'une allée que le Johnson qui a essayé de les doubler montre son brillant sourire. Quand le Johnson et ses deux gardes du corps s'approchent, le meneur de jeu demande à tout le monde de faire un test de surprise en lançant Réaction + Intuition, les runners ayant un bonus de 6 dés, car ils attendent en embuscade. Les résultats sont Wombat (5), Caster (2), Sir Rigs-a-Lot (2, complication), Garde du corps A (3), Garde du corps B (0, échec critique) et M. Johnson (2). Wombat et le garde du corps A sont les deux seuls à ne pas être surpris (au temps pour l'embuscade) ; tous les autres auront un malus à leur score d'initiative.

Comme c'est le début du combat, tout le monde lance pour obtenir son score d'initiative. Les scores d'initiatives (et les modificateurs) sont Wombat (16), Garde du corps A (16), Sir Rigs-a-Lot (13 - 10 = 3), Caster (11 - 10 = 1) et M. Johnson (9 - 10 = -1). Le garde du corps B ne pouvait pas lancer à cause de l'échec critique mais le meneur de jeu pense qu'il pourrait arriver en cours de combat et lance quand même pour lui avec le malus de -10 pour avoir raté le test de surprise et un second malus de -10 car il rejoindra le combat en cours de tour de combat ; il obtient 19 - 10 - 10 = -1.

Au score d'initiative 16, Wombat et le garde du corps A sont à égalité, mais Wombat agit en premier car il a un attribut

Un personnage surpris est pris de cours et ne peut guère faire plus que regarder les événements se produire. La surprise se produit indépendamment pour chaque personnage. Un personnage pris en embuscade par deux ennemis, par exemple, peut être surpris par l'un des deux mais pas par l'autre, et tous les shadowrunners d'une équipe peuvent ne pas être surpris par les mêmes événements.

La surprise se produit normalement au début d'un combat, mais il est possible qu'elle arrive au milieu d'un tour de combat si une force inattendue se joint à la rixe.

SURPRISE ET PERCEPTION

Les personnages surpris ne sont pas conscients que quelqu'un est en train de déverser un seau de matière fécale sur un ventilateur. Cela se produit normalement soit parce qu'ils n'ont pas remarqué quelque chose (ils n'ont pas obtenu assez de succès pour voir le sniper caché) ou parce que le meneur de jeu décide qu'ils n'ont aucune chance de le voir (ils entrent allègrement dans une pièce supposée vide et tombent nez à canon avec douze gardes souriants et lourdement armés).

Dans certaines circonstances, le meneur de jeu peut vouloir donner une chance à un personnage de réaliser que quelque chose est sur le point de se produire. La meilleure façon de faire est de faire un test de perception secret pour le personnage. Si le personnage est chanceux, il peut, par exemple, entendre des bruits de pas qui s'approchent, sentir l'odeur de vapeur d'une cigarette électronique alors qu'il s'approche d'un coin, ou juste avoir ce petit frisson qui

Chance. Le joueur annonce que Wombat va se découvrir, sortir une phrase spirituelle et tirer sur M. Johnson.

Il lance les dés pour son action. Le samouraï des rues met en morceaux un M. Johnson surpris incapable de se défendre à cause de son échec au test de surprise. C'en est terminé de son combat et d'à peu près tout ce qu'il pouvait avoir en cours.

Ensuite, le garde du corps A s'éclaircit l'esprit, dégaine rapidement son arme et tire sur Wombat, mais le manque. Au score d'initiative 3, Sir Rigs-a-Lot se lance dans l'action. Il sort de son couvert, renonce à un bon mot et dégaine sa mitrailleuse pour faire feu. Mais, ayant obtenu une complication lors de son test de surprise, le meneur de jeu décide que la visée de sa mitrailleuse se prend dans la poche de son pantalon. Sir Rigs-a-Lot n'est pas capable de tirer dans cette phase d'action.

Au score d'initiative 1, Caster sort à son tour et décide d'exploser tout le groupe avec une Boule mana. Le garde du corps A a une chance de se défendre, l'aura de M. Johnson est déjà partie en volutes morbides et le garde du corps B ne pourrait être plus surpris et ne peut donc pas se défendre.

M. Johnson termine la première passe d'initiative en touchant le sol. Il est temps de passer à la passe d'initiative suivante.



EXEMPLE**SURPRISE, SECONDE PARTIE !!!**

Caster a été poursuivi jusque dans une allée par un groupe de 405 Hellhounds qui cherchent à s'amuser. Au tour de combat précédant l'entrée de Caster dans l'allée, le meneur de jeu a fait un test de perception secret pour Caster et n'a obtenu qu'un succès, pas assez pour remarquer les deux larges masses grises dans les ombres au fond de l'allée. Avec l'attention de Caster tournée vers les gangers, le meneur de jeu demande un test de surprise. Le joueur lance Réaction + Intuition pour Caster et obtient 2 succès. Les deux masses grisâtres obtiennent respectivement 5 et 6 succès. Les gangers obtiennent 1 et 4, Caster et l'un des gangers doivent donc retrancher 10 à leur initiative et ne pourront pas se défendre.

Le meneur de jeu continue le tour de combat avec tous les protagonistes dans le combat. Il utilise les scores d'initiatives

actuels et lance pour les deux mystérieux nouveaux arrivants (un couple de chiens de l'enfer) et retranche 10 à leur score car ils arrivent en cours de tour de combat.

Caster avait le plus haut score d'initiative mais il vient de perdre 10 points, il agira donc après les chiens de l'enfer. Le premier chien attaque Caster, il sort dans la lumière, révélant sa fourrure noir charbon et ses yeux rouges et crachant du feu.

Caster a échoué à son test de surprise et ne peut pas se défendre car il est inconscient de l'attaque. Son armure a intérêt à être ignifugée. D'autant plus que le second chien de l'enfer s'avance pour ajouter ses flammes à la grillade de Caster. Le joueur décide de dépenser un point de Chance pour pouvoir se défendre contre eux. Avec un peu de chance il finira roussi et non pas flambé.

indique que quelqu'un est derrière lui. Un personnage qui réussit le test de perception est alerté d'une manière ou d'une autre et reçoit un bonus à son test de surprise (voir ci-dessous). Notez que les personnages sous les effets d'un sort ou du pouvoir d'adepte Sens du combat ont toujours droit à un test de perception (secret ou non). Ils peuvent néanmoins être surpris s'ils n'obtiennent pas assez de succès.

Les règles de surprise s'appliquent à toutes les situations, que toutes les personnes soient prises de cours ou bien si certaines tendent intentionnellement une embuscade.

TEST DE SURPRISE

Pour résoudre une situation de surprise, tous les participants doivent faire un test de surprise, en lançant Réaction + Intuition (3). Les personnages qui ont été alertés d'une quelconque façon reçoivent un modificateur de +3 dés pour ce test. Les tests de surprise n'ont pas de Limite. Une réussite signifie que le personnage peut agir normalement. Un échec signifie qu'ils perdent 10 à leur score d'initiative (au moment où l'initiative est lancée ou immédiatement si la surprise se produit au milieu d'un tour de combat) et ils sont considérés comme surpris jusqu'au début de la prochaine passe d'initiative. Les personnages surpris n'ont pas droit à un test de défense lorsqu'ils sont attaqués ; cela peut être évité en dépensant un point de Chance pour éviter d'être surpris. Ils perdent néanmoins les 10 points sur leur score d'initiative, mais peuvent au moins faire leurs tests de défense.

Les personnages qui obtiennent une complication sur leur test de surprise peuvent toujours réagir de manière appropriée, mais sont décontenancés d'une manière ou d'une autre. Ils peuvent par exemple sursauter, cogner quelque chose ou lâcher quelque chose qu'ils avaient en main. Le meneur de jeu décide des effets de la complication.

Un échec critique sur un test de surprise signifie que le personnage est complètement sidéré et n'agit pas pendant la première phase d'action. S'ils sont capables d'agir après ça, ils subissent le malus de -10 à leur score d'initiative pour avoir été surpris, ainsi que le malus de -10 pour rejoindre le combat au milieu de la bataille.

EMBUSCADE

Les personnages qui prévoient une embuscade et retardent leurs actions pendant qu'ils attendent l'arrivée ou l'apparition de leurs cibles sont dans une position favorable. Si les personnages qui tendent l'embuscade peuvent suivre les faits et gestes de leurs cibles, lors d'une embuscade en terrain découvert par exemple, ils ne peuvent pas être surpris. Si par contre ils ne sont pas conscients des activités de leur cible (par exemple s'ils attendent que la cible rentre dans la pièce, sorte d'une banque, ou qu'ils attendent qu'un esprit se matérialise, etc.), ils doivent faire un test de surprise mais bénéficient d'un modificateur de +6 dés dans la mesure où ils pourraient ne pas être prêts ou être temporairement distraits quand la cible apparaît. Notez que si un des personnages pris en embuscade obtient un score d'initiative plus élevé que ses assaillants, il peut déjouer l'embuscade et agir en premier.

SURPRISE EN COURS DE COMBAT

La surprise peut aussi se produire au milieu d'un combat qui a déjà commencé. Une équipe de runners peut, par exemple, être pourchassée jusqu'à une allée dans laquelle une meute de barghests dévore joyeusement sa dernière victime. Dès que de nouveaux protagonistes arrivent de manière impromptue dans une situation de combat, le meneur de jeu devrait demander un test de surprise pour tous les personnages, à la fois à ceux déjà engagés dans le combat et aux nouveaux arrivants. Ajustez les scores d'initiatives des personnages surpris et reprenez le combat normalement, en vous souvenant que les personnages surpris ne peuvent pas faire de tests de défense pendant cette phase d'action quel que soit l'adversaire.

EFFETS DE LA SURPRISE

Les personnages qui sont surpris ne peuvent effectuer aucune action qui affecte, entrave ou contre les personnages qui ne sont pas surpris. Cela signifie que les personnages surpris ne peuvent pas attaquer les personnages qui ne sont pas surpris, qu'ils ne peuvent pas non plus esquiver



ou se défendre contre ces personnages ; le personnage surpris ne peut pas réagir aux actions des autres d'une quelconque façon. Un personnage surpris peut, par contre, effectuer d'autres actions qui ne sont pas directement dirigées contre ceux qui l'ont surpris, telles que se jeter au sol ou préparer une arme (mais pas faire feu). Notez que cela affecte aussi d'éventuelles actions amicales. Un personnage pris dans une embuscade et qui rate son test de surprise ne pourra pas réagir lorsqu'un ami l'avertira de se baisser par exemple.

INTERCEPTION

Si un personnage se déplace à moins d'un mètre (+1 mètre par point d'Allonge) d'un adversaire et essaye de passer sans l'attaquer, cet adversaire peut utiliser une action d'interruption pour porter une attaque de mêlée, en réduisant son score d'initiative de 5 points. Cette règle s'applique aussi aux personnages qui essayent de se désengager d'un combat en mêlée. Si le personnage a une arme de mêlée prête, il utilise sa compétence normale pour cette arme ; dans le cas contraire, il utilise la compétence Combat à mains nues. Si le personnage tient une arme à feu, il peut décider de l'utiliser comme une arme contondante et utilise la compétence Armes contondantes. L'attaque suit les règles normales du combat en mêlée (voir p. 187).

Si, après le test de résistances aux dommages, le personnage qui essayait de passer subit des dommages égaux ou supérieurs à sa Constitution, il est intercepté et ne peut pas continuer son déplacement.

Pour peu qu'ils disposent de suffisamment de place, les personnages agiles peuvent éviter les tentatives d'interceptions de leurs adversaires sans engager le combat. En dépensant une action complexe, ils peuvent faire un test d'Agilité + Gymnastique [Physique] (1). Chaque succès au-dessus du seuil permet d'éviter l'interception d'un adversaire.

EXEMPLE

Doctor Love vient juste de voir le biomonitor HeartyBoy de Full Deck s'exciter, et il sait qu'il doit aller vérifier l'état du decker. Le problème est qu'entre lui et son éventuel patient à l'autre bout de l'étroit couloir, des gardes et les membres de son équipe se battent. Mais c'est un praticien dévoué et il décide de quand même tenter le coup. Alors que Doctor Love tente de passer la première bagarre, le garde tente de le frapper à l'aide de son électromatraque. Après l'attaque de mêlée normale et le test de défense, le doc parvient à esquiver le coup complètement. Il peut donc continuer sa course.

Il doit passer un autre garde qui pense aussi que lui en coller une est une bonne idée. Cette fois l'attaque porte et inflige 2 cases de dommages étourdissants. La Constitution de Doctor Love est de 3 donc l'attaque est trop faible pour l'arrêter. Doctor Love parvient donc à rejoindre Full Deck.

PROJECTION AU SOL

Les personnages qui subissent des dommages peuvent être projetés au sol par une attaque ou ses effets annexes. Si, en une seule attaque, un personnage subit un nombre de cases de dommages (étourdissants ou physiques) supérieur à sa Limite physique après le test de résistance aux dommages, l'attaque le projette automatiquement au sol. Un personnage qui subit 10 cases de dommages ou plus en une seule attaque après son test de résistance aux dommages est forcément projeté au sol.

Certaines armes peu létales sont spécifiquement conçues pour faire tomber leurs cibles. Les balles gel, par exemple, réduisent la Limite physique de 2 pour la comparaison avec les dommages pour déterminer si le personnage est projeté au sol.

EXEMPLE

Un officier IHR de DocWagon brandissant une électromatraque se tient entre Wombat et la sortie des locaux corporatistes dans lesquels il vient juste de tabasser un client Platinum de DocWagon. Il n'a rien contre cet officier, il dégaine donc son Ares Predator chargé de balles gel et lui en plante une dans la poitrine.

L'officier IHR a une Limite physique de 6. Le tir fait 5 cases de dommages étourdissants après le test de résistance aux dommages de l'officier. Comme il s'agit de balles gel, la Limite physique de l'officier est réduite de 2 pour cette comparaison, elle est donc de 4. L'officier IHR se retrouve sur le sol sur le dos pendant que Wombat s'échappe.

MAÎTRISER L'ADVERSAIRE

Quelques fois, les personnages ont besoin de maîtriser un adversaire sans les frapper jusqu'à l'inconscience. Pour ce faire, l'attaquant doit s'engager dans un combat pour le maîtriser.

Pour maîtriser un adversaire, résolvez l'attaque de mêlée normalement, en utilisant la compétence Combat à mains nues. Si l'attaquant réussit son attaque, ajoutez sa Force + ses succès excédentaires ; si ce total est supérieur à la Limite physique de l'adversaire, l'attaquant saisit et immobilise le défenseur. Cette attaque pour le maîtriser ne cause aucun dommage au défenseur.

Pour se libérer, le défenseur doit dépenser une action complexe et réussir un test de Combat à mains nues + Force [Physique] avec un seuil égal aux succès excédentaires obtenus sur le test de maîtrise. S'il échoue, le défenseur reste immobilisé et ne peut accomplir aucune action nécessitant un mouvement physique. Considérez le personnage maîtrisé comme étendu pour toute attaque le prenant pour cible.

L'attaquant n'a pas besoin de faire de test pour maintenir sa prise, mais il doit dépenser une action complexe à chacune de ses phases d'actions pour ce faire. Il peut



également décider de faire une des choses suivantes à chacune des actions complexes qu'il passe à maintenir la prise :

- Faire un test de Combat à mains nues pour renforcer sa prise. Le défenseur se défend normalement. L'attaquant bénéficie du bonus de Position avantageuse (+2). Si l'attaquant obtient plus de succès, les succès excédentaires sont ajoutés à ceux de sa prise actuelle, rendant toute tentative de libération plus compliquée. Si le défenseur obtient plus de succès, réduisez les succès excédentaires de l'attaquant tandis que sa prise se fragilise.
- Infliger des dommages étourdissants à l'adversaire avec une Valeur de Dommages égale à sa Force. Cela ne nécessite aucun test, mais le défenseur fait un test de résistance aux dommages normal, en prenant en compte l'armure.
- Mettre le défenseur au sol en utilisant la règle de cibler (ci-dessous). L'attaquant bénéficie du bonus de position avantageuse (+2).

EXEMPLE

Full Deck est sous l'influence d'un sort de Contrôle des actions et Wombat doit arrêter son collègue avant qu'il ne fasse quelque chose de stupide, comme tirer sur Sir Rigs-a-Lot.

Wombat dépense une action complexe pour faire une attaque de mêlée, le joueur lance Combat à mains nues 4 + Agilité 6 - modificateur de blessure 1 - modificateur de lumière 1 pour un total de 8 dés. Il obtient le résultat spectaculaire de 7 succès. À cause de la Limite physique de Wombat de 5, seulement 5 succès sont pris en compte. Full Deck se défend en lançant Réaction 2 + Intuition 4 - modificateur de lumière 2 - modificateur de situation 2 (pour résister aux effets du sort) pour un total de 3 dés. Le joueur n'obtient qu'un succès. Cela fait 4 succès excédentaires pour Wombat.

On ajoute ensuite la Force de Wombat (5) aux 4 succès et on compare le total (9) à la Limite physique de Full Deck (3). Wombat l'emporte et Full Deck est immobilisé.

Lors de sa prochaine phase d'action, Wombat doit dépenser une action complexe pour maintenir sa prise, mais il peut aussi renforcer sa prise avec une autre attaque à mains nues, infliger des dommages à Full Deck (s'il veut être méchant), ou essayer de le projeter au sol.

À sa prochaine action, la seule option de Full Deck pour se libérer est d'utiliser une action complexe et de faire un test de Combat à mains nues 2 + Force 2 [Physique 3] avec un seuil de 4, le nombre de succès excédentaires de l'attaque. Sans dépenser de Chance pour ce jet, il ne peut pas se libérer. Sir Rigs-a-Lot est en sécurité pour l'instant.

CIBLER

Parfois, un tir normal n'est pas suffisant, et l'attaquant vise un objectif précis avec son attaque. Cette section offre différentes options atypiques, bien que le meneur de jeu puisse choisir lesquelles il autorise dans ses parties.

Cibler impose un modificateur de -4 dés et coûte une action gratuite en plus de l'action d'attaque normale. Sauf mention contraire explicite, les attaques ciblées sont possible aussi bien à distance qu'au corps à corps.

Arracher des mains : vous faites voler un objet hors des mains de votre cible, mais elle ne subit pas de dommages. Les attaques visant à désarmer subissent le modificateur de -4 dés pour cibler en plus des modificateurs habituels. Le défenseur se défend normalement. Si l'attaque est un succès, l'objet est propulsé à (succès excédentaires - 1) mètres de la cible, dans la direction opposée à l'attaquant.

Attaque violente : que ce soit tirer une balle gel dans le visage de votre adversaire ou donner un coup de poing à la gorge de quelqu'un, vous voulez parfois infliger des dommages physiques avec une arme causant normalement des dommages étourdissants. Cette attaque ciblée permet de changer les dommages d'une arme d'étourdissant à physique, sans modification de la Valeur de Dommages.

Coup en traître : que ce soit tirer dans du placoplâtre pour faire voler de la poussière ou envoyer de la terre dans les yeux de votre adversaire, il y a toute une panoplie de coups en traître que vous pouvez utiliser pour obtenir un avantage dans un combat pas très correct. Si l'attaque obtient au moins un succès excédentaire, votre adversaire subit un modificateur de -4 dés pour sa prochaine action à cause de la distraction ou de la gêne. Cette attaque ne cause pas de dommages.

Ébranler : parfois vous avez juste besoin de ralentir un adversaire pour le tenir hors du combat. Ces tirs représentent le tir intentionnel à côté de l'oreille ou celui au sol devant les pieds du personnage pour le mettre en garde et le faire fuir. Si l'attaque est un succès, elle fait perdre 5 points au score d'initiative de la cible en plus d'infliger des dommages normalement. Si le score d'initiative descend en dessous de 0, alors la cible perd sa dernière phase d'action de ce tour de combat.

Partager les dommages : il arrive que l'attaquant ne veuille que blesser un adversaire, sans le tuer directement. Si c'est le cas, l'attaquant peut décider de cibler pour partager les dommages entre les moniteurs de conditions étourdissant et physique. Les attaques de ce type représentent les attaques dans la plaque de blindage d'une veste pare-balles ou dans le rembourrage de vêtements pare-balles.

Pour pouvoir faire une attaque en partageant les dommages, la cible doit porter une armure et la PA de l'attaque doit être plus faible que cette armure. Si l'attaque réussit, les dommages sont partagés entre les deux moniteurs de condition (le moniteur étourdissant recevant le plus de dommages si la VD est impaire). Si la VD modifiée de l'attaque est plus faible que l'indice d'Armure modifié, l'attaque ne cause que la moitié des dommages, uniquement étourdissants.

Projeter au sol (mêlée uniquement) : un attaquant peut tenter de projeter son adversaire au sol en le renversant, en faisant un balayage, en le déséquilibrant ou par une autre



manœuvre similaire. L'attaquant fait une attaque en mêlée normalement. S'il obtient plus de succès que le défenseur, comparez la Force + les succès excédentaires de l'attaquant à la Limite physique du défenseur. Si le total de l'attaquant dépasse la Limite physique du défenseur, ce dernier est projeté au sol. Cette attaque ne cause pas de dommages à la cible (si ce n'est peut-être à sa fierté).

L'attaquant décide s'il suit son adversaire au sol ou s'il reste sur ses pieds - à moins qu'il n'ait eu une complication, auquel cas il tombe aussi. Sur un échec critique, l'attaquant tombe alors que le défenseur reste debout.

Prouesse : parfois vous avez besoin d'effectuer une prouesse pour aider quelqu'un à repenser ses choix de vie. Éjecter une cigarette de la bouche de quelqu'un, clouer la manche de quelqu'un au mur avec un couteau ou découper une carte en plein vol sont de bons exemples qui pourraient aider à faire comprendre que vous n'êtes pas quelqu'un que l'on traite à la légère.

L'attaquant gagne un bonus sur ses tests d'Intimidation après cette action. Une attaque de ce type requiert en général une certaine préparation, et n'est donc pas faisable au milieu d'un combat. Personne ne cherchera à savoir si vous avez fait voler son chapeau volontairement ou si vous avez juste raté sa poire. Ces attaques subissent le modificateur de -4 dés en plus des modificateurs habituels. Notez le nombre de succès obtenus, ce sera le nombre de dés supplémentaires que l'attaquant ou l'un de ses alliés connus aura à son jet d'Intimidation.

Viser un point vital : les attaques sont supposées viser le centre de masse (le torse, le moteur d'une voiture, etc.) pour avoir le maximum de chances de toucher, tout en concentrant les dommages sur les points vitaux. Cibler pour augmenter les dommages signifie que le tireur vise un point particulièrement vital du corps, tel que le cerveau, le cœur ou une artère majeure. Ces zones, quand elles sont touchées, ont tendance à causer des blessures plus sévères mais sont petites et difficiles à atteindre. Viser un point vital procure un bonus de +2 à la Valeur de Dommages de l'attaque.

ATTAQUES MULTIPLES

Les personnages veulent parfois causer beaucoup de dommages et peuvent décider d'attaquer plusieurs fois en une seule phase d'action en utilisant l'action gratuite *attaques multiples*. Cette action représente aussi bien plusieurs attaques à l'aide d'une seule arme de mêlée, une attaque avec deux armes différentes (armes à feu ou de mêlée) ou une attaque contre plusieurs personnes avec une rafale. La réserve de dés de l'attaquant est calculée en prenant en compte tous les modificateurs (environnementaux, de blessure, de situation et le recul généré par l'ensemble des attaques) et est ensuite divisée de manière aussi équilibrée que possible entre toutes les attaques. Chaque attaque est ensuite gérée séparément. Gardez en tête que les risques de complications augmentent quand la réserve de dés diminue.

Les dés gagnés en utilisant un point de Chance pour « repousser les limites » s'appliquent avant de diviser la réserve de dés. Si un point de Chance est utilisé pour une « seconde chance » après les jets, cela s'applique à toutes les réserves.

Le nombre total d'attaques qui peuvent être faites en une seule phase d'action est limité à la moitié de la compétence de combat de l'attaquant. Les différentes attaques peuvent être faites sur la même cible ou des cibles différentes. Voir **Modes de tir** (p. 180) pour le détail des attaques multiples liées aux rafales.

EXEMPLE

Les paroles de Wombat ont réussi à énerver les trois videurs du Blue Flame Tavern au point qu'ils le traînent dans l'allée pour une petite leçon sur la valeur du silence. Wombat sait qu'il ne va pas bien s'en sortir avec trois videurs balaises en train de le cogner, mais il sait aussi que ses réflexes câblés devraient lui permettre d'agir en premier. Il s'imagine que sa meilleure chance est de les assouplir en répartissant les dommages qu'il peut faire et décide d'en attaquer deux.

Wombat obtient le plus grand score d'initiative et utilise une action complexe et son action gratuite pour faire plusieurs attaques en mêlée. Il attaque avec Combat à mains nues 4 + Agilité 6, puis soustrait 1 dé comme malus pour son ébriété ce qui lui donne un total de 9 dés. Le joueur pense que sa réserve est un peu légère et il dépense donc un point de Chance pour ajouter son score de Chance (3) à la réserve, ce qui lui donne 12 dés. Il divise la réserve, attaquant chaque videur avec 6 dés, il profite aussi de la règle des six et peut ignorer sa Limite pour cette attaque. Ce n'est peut-être pas le meilleur plan, mais dans l'état mental discutable de Wombat en ce moment, il vaut de l'or.

ULTIME ACTION

Un personnage peut invoquer la règle de l'Ultime action pour faire une dernière action avant de perdre connaissance ou de mourir. Pour ce faire, les trois conditions suivantes doivent être remplies :

- Le score d'initiative du personnage pour ce tour de combat doit encore être d'au moins 1. Si le personnage a déjà utilisé tout son score d'initiative, pas de chance.
- Le personnage doit dépenser un point de Chance. Cela sert juste à activer cette règle mais n'ajoute aucun dé de Chance pour aucun test (le personnage peut dépenser un autre point de Chance, cependant, pour augmenter son test normalement). S'il ne reste plus de points de Chance au personnage... Pas de chance.
- Le personnage doit réussir un test de Constitution + Volonté (3). Notez que ce test a lieu après avoir dépensé le point de chance.

Si le personnage remplit ces trois conditions, il peut effectuer une dernière action de n'importe quel type (mais pas de déplacement) qui sera résolue normalement. Cette action peut aussi être modifiée par une action gratuite.



BARRIÈRES

Les personnages et les véhicules ont un score de Constitution (Structure pour les véhicules) et d'Armure, alors que les barrières ont des scores de Structure et de Blindage. Le nombre de cases de leur moniteur de condition dépend de leur taille et de leur Structure. Chaque mètre carré (d'une épaisseur d'environ 10 centimètres) de matériau a un nombre de cases égal à la Structure de la barrière.

TIRER AU TRAVERS D'UNE BARRIÈRE

Si un attaquant veut tirer à travers une barrière pour toucher le défenseur de l'autre côté, plusieurs choses doivent être déterminées. Le défenseur à couvert derrière une barrière gagne un bonus de couvert, s'il est complètement caché derrière la barrière, l'attaquant subit le modificateur de -6 dés de Tir en aveugle car il n'est pas capable de voir sa cible, mais le défenseur n'est pas conscient de l'attaque. Si la barrière entre les deux est transparente, comme du verre résistant aux balles, il n'y a pas de couvert ni de gêne à la vision. Dans tous les cas l'attaque doit pénétrer la barrière pour toucher le défenseur (voir **Armes pénétrantes**, ci-dessous).

Si la barrière est touchée en premier, le meneur de jeu lance Structure + Blindage pour déterminer la résistance de la barrière aux dommages et la structure subit les dommages excédentaires. Si les dommages subis sont supérieurs à la Structure de la barrière, les dommages additionnels sont transférés à la cible derrière la barrière.

Si la Valeur de Dommages modifiée de l'arme est inférieure ou égale à l'indice de Blindage de la barrière (modifiée par la PA de l'arme), l'arme n'est simplement pas assez puissante pour percer la barrière et l'attaque échoue automatiquement.

DÉTRUIRE UNE BARRIÈRE

Si le but du personnage est de détruire une barrière (ou d'y faire un trou), résolvez l'attaque normalement. Les barrières ne pouvant pas esquiver, le test d'attaque est un test simple. Le but du test d'attaque est de générer des succès à additionner à la Valeur de Dommage. Si un personnage n'obtient aucun succès, appliquez la Valeur de Dommages de base. La seule façon de rater est de faire un échec critique sur le test d'attaque, le personnage se montrant littéralement incapable de toucher un éléphant dans un couloir. Un personnage peut utiliser Démolition comme compétence d'attaque s'il dispose des matériaux adéquats et du temps nécessaire pour mettre les charges en place. Avant de lancer le test de résistance aux dommages, ajustez la Valeur de Dommages pour refléter le type d'attaque, tel qu'indiqué dans la table de dommages aux barrières.

Effectuez le test de résistance aux dommages en lançant Structure + Blindage pour la barrière. Les barrières ignorent les dommages étourdissants.

Appliquez la VD restante comme dommages à la barrière. Si le nombre total de cases de dommages est supérieur ou égal à la Structure de la barrière, alors l'attaque a percé un trou dans la structure. Le trou mesure un mètre carré par par

INDICES DES BARRIÈRES

MATÉRIAU	STRUCTURE	BLINDAGE
Fragile <i>Exemple : verre standard</i>	1	1
Matériau bon marché <i>Exemple : placoplatre, plâtre, porte, pneu standard</i>	2	4
Matériau standard <i>Exemple : mobilier, plastoplaqué, verre balistique</i>	4	6
Matériau lourd <i>Exemple : arbre, bois massif, terminal public, lampadaire, grillage</i>	6	8
Matériau renforcé <i>Exemple : densiplast, porte de sécurité, verre armé, plaque de Kevlar</i>	8	12
Matériau de structure <i>Exemple : brique, plastobéton</i>	10	16
Matériau de structure (lourd) <i>Exemple : béton, poutre en métal</i>	12	20
Matériau armé / blindé <i>Exemple : béton armé</i>	14	24
Matériau renforcé <i>Exemple : bunkers anti-explosions</i>	16+	32+

DOMMAGES AUX BARRIÈRES

ARME	MODIFICATEUR DE VD
Armes de mêlée ou poings	Pas de modification
Projectiles et balles	voir Armes pénétrantes
Explosifs en contact avec la barrière	VD × 2
Roquettes / Missiles anti véhicule	VD × 2
Sorts de combat	Pas de modification

tranche de (Structure) dommages subis. Par exemple, une attaque qui cause 30 cases de dommages (après résistance) à une barrière de Structure 15 créera un trou de 2 mètres carrés.

ARMES PÉNÉTRANTES

Si l'arme que vous utilisez est essentiellement une arme pénétrante, telle qu'une arme à feu ou la pointe d'une épée, alors la barrière subit 1 case de dommages sans test de résistance (ou aucun dommage, à la discrétion du meneur de jeu), le reste des dommages étant transféré à la cible derrière la barrière. Quand plusieurs balles sont tirées, les dommages augmentent à 2 cases pour 3 balles, 3 cases pour 6 balles et 4 cases pour 10 balles. Soustrayez cette valeur des dommages fait à quiconque se trouve de l'autre côté de la barrière. Cela n'est valable que pour les armes dont la VD modifiée est supérieure ou égale au Blindage de



EXEMPLE**ENDOMMAGER UNE BARRIÈRE**

Wombat et Caster poursuivaient deux gardes de Renraku quand ceux-ci ont plongé dans un labo et claqué la porte derrière eux. Aucun des shadowrunners n'étant particulièrement doué pour le crochetage, tous deux se décident pour une méthode plus énergique pour passer la porte. La porte de sécurité est faite de matériau renforcé et mesure 1 mètre sur 2 (Structure 8, Blindage 12, 16 cases de moniteur de condition pour la porte).

Wombat sort son fidèle AK-97, bascule la sécurité sur tir automatique et commence à se défouler sur la porte et le mur. Les dégâts de base de l'AK-97 sont de 9P et Wombat obtient 6 succès (limités à 5 par la Précision du fusil). Cela aboutit donc à une Valeur de Dommages modifiée de 14P (9 de base + 5 succès excédentaires. La VD modifiée de l'attaque est supérieure au Blindage et, le paragraphe sur les armes pénétrantes indique que l'attaque fait 4 cases de dommages à la porte alors que le gros des dommages traverse directement, forçant les gardes de l'autre côté à plonger à couvert quand les balles commencent à voler à travers le labo.

Caster sait à quel point il est futile de tirer des balles sur une porte, et il prépare plutôt un sort de Fracassement pour faire sortir la porte de ses gonds. Il pose ses mains contre la porte métallique et lance son sort. Caster sait que ce ne sera pas simple et lance donc le sort à son potentiel maximum, Force 12. Le joueur obtient un impressionnant résultat de 10 succès et, en regardant la table de Dommages aux barrières, voit que la VD des sorts n'est pas modifiée. Il inflige donc 10 cases de dommages (pour un total de 14 en comptant les balles), et le meneur de jeu déclare que le centre de la porte est détruit, ne laissant que le haut et le bas accrochés aux gonds. Le chemin n'est pas complètement dégagé, mais au moins ils peuvent voir les gardes.

la barrière. Comme dans le cas ci-dessus, si la VD modifiée est inférieure ou égale au Blindage de la barrière, l'attaque est stoppée net et ne cause aucun dommages à quoi que ce soit.

CORPS COMME BARRIÈRES

Il arrivera toujours un moment où quelqu'un voudra utiliser un corps, vivant ou mort, comme couvert ou barrière (c'est l'expérience qui parle). Dans ces cas-là, utilisez la Constitution à la place de la Structure et l'Armure à la place du Blindage. Appliquez les dommages au corps avant de continuer avec la cible prévue. Notez aussi la difficulté à traîner un corps comme un bouclier, car ils ont tendance à être lourds et peu maniables. Appliquez un malus à l'Agilité et la Réaction égal à la différence entre la Force du porteur la Constitution du bouclier métahumain, tant qu'il est transporté.

EXEMPLE**TIRER À TRAVERS UNE BARRIÈRE**

Wombat est accroupi derrière une barrière de béton pour recharger son Ares Light Fire 70. Un type de la sécurité d'Ares estime du mieux qu'il peut où se trouve Wombat et tire avec son Defiance T-250. Avec le modificateur de Tir en aveugle, il ne lui reste que 4 dés, mais il obtient 2 succès.

Comme Wombat est derrière un couvert, la barrière est touchée en premier. Les dommages de base sont de 9P, augmentés à 11P grâce aux deux succès. C'est bien loin du Blindage de béton, qui est de 20, donc le tir est stoppé net.

Quand Wombat se déplace derrière la porte de sécurité (Blindage 12), il s'arrête pour reprendre son souffle. Le garde tire une seconde fois et obtient 3 succès (quel chanceux). La VD modifiée de l'attaque est de 12P, égale au Blindage de 12, donc le tir traverse. La porte subit 1 case de dommages et le reste traverse pour toucher Wombat avec une VD de 11P.

VÉHICULES**COMBAT DE VÉHICULES**

Les véhicules dans le monde de Shadowrun remplissent la fonction qu'ils ont toujours remplie, à savoir fournir un moyen de transport rapide et pratique. Dans le cas des shadowrunners du Sixième Monde, les véhicules sont une composante excitante qui peut être utilisée pour améliorer une scène, ou fournir la toile de fond d'une course-poursuite stimulante, pleine de dangers imminents. Quand une scène est centrée sur les véhicules, le thème principal en est la vitesse. Les véhicules se déplacent rapidement, les situations évoluent rapidement et doivent se résoudre tout aussi rapidement. Dans ce but, les règles de véhicules de Shadowrun permettent de résoudre les scènes de véhicules en gardant ce même rythme.

ATTRIBUTS DES VÉHICULES

Les véhicules à Shadowrun sont décrits par un ensemble d'attributs qui déterminent leurs capacités en jeu.

Maniabilité représente l'agilité et la réactivité du véhicule. Cette valeur est la Limite de base des tests de véhicules pour lesquels la capacité de manœuvre est l'aspect le plus important.

Vitesse représente la vitesse maximale qu'un véhicule peut atteindre, sa vitesse de pointe. Cette valeur est la Limite de base des tests de véhicule qui mettent l'accent sur la vitesse pure.

Accélération définit la rapidité avec laquelle un véhicule est capable de changer de vitesse pour combler l'écart qui le sépare d'une autre cible mouvante. Cette valeur représente le nombre maximum de catégories de portée d'engagement qu'un véhicule peut couvrir en un seul tour de combat (p. 202).



SEUILS DES TESTS DE PILOTAGE

SITUATION	SEUIL	EXEMPLES
Facile	1	Insertion dans la circulation, arrêt brutal, dérapage, virage large (moins de 75 degrés)
Moyenne	2	Éviter un obstacle, se faufiler dans un endroit étroit, virage serré (75 à 130 degrés)
Difficile	3	Virage en épingle à cheveux (plus de 130 degrés), arrêt en roue avant sur une moto, conduire dans des endroits inhabituels (un centre commercial)
Extrême	4+	Sauter un obstacle, se faufiler dans un endroit juste assez large pour le véhicule, prendre une rampe pour envoyer le véhicule en l'air et le faire tourner juste assez pour que le crochet de la grue qui vous surplombe arrache la bombe sous la carlingue juste avant qu'elle n'explose
Rigger plongé	-indice du câblage	Un rigger plongé est beaucoup plus à l'aise pour piloter le véhicule qu'il peut ressentir.

Structure est une combinaison de l'intégrité structurelle du véhicule, de sa taille et de sa résistance aux dommages. Les véhicules plus massifs ont tendance à avoir plus de place libre qui ne présente pas autant de risques quand elle est touchée. La Structure est l'une des composantes de la réserve de dés des véhicules pour résister aux dommages.

Blindage représente la solidité du véhicule, sa capacité à subir des coups et à toujours fonctionner. Cela ne représente pas forcément des plaques de métal attachées au véhicule, mais peut être le reflet de son gabarit et de sa conception. Le Blindage est le second attribut (avec Structure) constituant la réserve de dés pour les tests de résistance aux dommages.

Autopilote définit les capacités de l'ordinateur de pilotage embarqué dont tous les véhicules du Sixième Monde sont équipés. Tout véhicule qui n'est pas activement piloté par un métahumain utilise cet attribut à la place de la Réaction et de tous les attributs mentaux pour tous les tests que le véhicule doit faire.

Senseurs représente l'ensemble des capteurs et systèmes de détection que l'on trouve dans tous les véhicules. L'attribut Senseurs agit comme la Limite pour la Perception et les autres tests de détection faits en utilisant les systèmes du véhicule.

Les véhicules et drones ignorent les dommages étourdisants (bien que les dommages électriques soient considérés physiques dans leur cas), et toutes les attaques dont la VD modifiée n'est pas supérieure à leur Blindage ne leur font aucun dommage.

Les véhicules étant plus durs que les métahumains, leur moniteur de Condition est égal à 12 plus la moitié de leur Structure (arrondie au supérieur).

C'est une autre histoire pour les drones, dont le moniteur de Condition est égal à 6 plus la moitié de leur Structure (arrondie au supérieur).

TESTS DE PILOTAGE

Quand un personnage conduit un véhicule dans des situations de tous les jours, sans combat, aucun test n'est requis (à moins que le personnage ne soit Incompétent, et vous pouvez vous attendre à une bonne tranche de rigolade). Cependant, à Shadowrun, les personnages se retrouvent souvent dans des situations dangereuses ou extrêmes avec des véhicules.

Quand cela se produit, le personnage qui pilote le véhicule doit faire des tests de pilotage. Pour faire un test de pilotage, lancez Compétence de véhicule + Réaction [Maniabilité]. Le seuil du test est déterminé par la difficulté de la tâche tentée. Le meneur de jeu devrait utiliser la table des seuils des tests de pilotage ci-dessus comme indicateur.

De plus, le terrain sur lequel le véhicule se déplace modifie le seuil du test de véhicule. Appliquez le modificateur indiqué par la table des seuils de terrain, à droite.

La réserve de dés des tests de pilotage peut aussi être modifiée pour refléter les conditions autres que le terrain pouvant gêner le pilote dans ses œuvres. Appliquez le modificateur indiqué par la table des modificateurs de tests de pilotage, ci-dessous.

LUMIÈRE RÉDUITE

Il peut être difficile de piloter dans le noir. Appliquez les modificateurs appropriés de la colonne Lumière de la table **Modificateurs environnementaux** (p. 176). Ces

MODIFICATEURS DE TESTS DE PILOTAGE

SITUATION	MODIF. DE RÉSERVE DE DÉS
Lumière réduite	Colonne Lumière (p. 176)
Pilote blessé	-modificateur de blessures au test de pilotage
Pilote inconscient de l'évènement	Pas de test possible
Rigger plongé	+indice du câblage de contrôle de véhicules
Visibilité réduite	Colonne Visibilité (p. 176)
SITUATION	MODIFICATEUR DE LIMITE
Piloter en RA	+1
Piloter en RV	+2
Rigger plongé	+indice du câblage de contrôle de véhicules
Véhicule endommagé	-modificateur de dommages



SEUILS DE TERRAIN

TERRAIN	MODIFICATEUR	EXEMPLES
Dégagé	0	Autoroutes, plaine dégagée, pleine mer, ciel dégagé
Normal	+1	Grandes avenues, terrain vallonné, docks et quais, trafic aérien urbain
Limité	+2	Rues secondaires, forêts éparées, flancs de montagnes rocheuses, rues encombrées, eaux peu profondes, trafic aérien dense, vol en rase-mottes au-dessus d'un terrain difficile
Restreint	+3	Contres allées, forêts denses, pentes abruptes, marécages, rapides tumultueux, voler au niveau de la rue en ville, voler à travers des canyons venteux

VITESSE DES VÉHICULES

Quand il s'agit d'aller du point A au point B, la vitesse de pointe qu'un véhicule peut atteindre n'est pas aussi importante que la compétence du conducteur, la consommation, le code de la route local et le trafic entre les deux points. C'est pour cette raison que les vitesses de voyage sur de longues distances sont listées en moyenne pour les différents modes de transport. Ces vitesses sont données pour des catégories étendues, en particulier pour les avions ; les meneurs de jeu qui veulent des informations plus précises peuvent se renseigner sur les vitesses moyennes et maximales des équivalents dans le monde actuel.

À pied : Se déplacer à pied sur de longues distances peut se faire en marchant ou en faisant du footing. La marche permet d'avancer à 5 km/h en moyenne. Un marcheur peut se déplacer quasiment en ligne droite d'un point à l'autre dans la plupart des régions urbaines et rurales s'il le veut. Dans les montagnes ou à travers des terrains difficiles, la vitesse de déplacement est entre la moitié et le quart de la vitesse normale. Le footing est plus rapide mais est vite fatigant. La vitesse est doublée, mais il faut effectuer des tests de dommages dus à la fatigue (p. 174).

Vélos : Aussi surprenant que cela puisse paraître, se déplacer en vélo n'est pas si rare que ça dans les centres villes ou les barrens des grandes villes. Les cyclistes couvrent en général 25 km/h, mais sont limités aux rues et au terrain plat. Les vélo peuvent être utilisés hors des routes mais ne vont qu'au quart de leur vitesse normale. Pédales pendant de longues périodes ou sur des terrains irréguliers peut causer de la fatigue, selon les mêmes règles que la course (p. 174).

Véhicules terrestres : Jusqu'à l'invention de la GridGuide, voyager en véhicule terrestre pouvait s'avérer être une galère. Accidents, travaux, limite de vitesse variable et bouchons faisaient que les déplacements étaient toujours plus longs que prévus. Avec la GridGuide, en place dans la plupart des villes et autoroutes majeures, les voyages se font en moyenne à 80 km/h en ville et 120 km/h dans les zones rurales et campagnardes. Les véhicules terrestres roulant sur la route, la plupart des temps de voyages peuvent être calculés en utilisant les cartes du monde actuel (Google Maps, etc.) pour déterminer la distance du parcours.

Bateaux : Du rafting au super-tanker, il y a presque une infinité d'embarcations conçues pour se déplacer sur l'eau. Les bateaux

propulsés à la force des bras, tels que les kayaks et les canoës, avancent en moyenne à 3 km/h en eaux calmes, mais la vitesse peut être divisée par 4 contre un courant fort – ou multipliée par 4 en ramant dans le sens du courant. Les petits hors-bords naviguent à environ 25 km/h alors que les plus gros atteignent 65 km/h et les vedettes 130 km/h (les « cigarettes » peuvent aller encore plus vite, atteignant des vitesses de 200 km/h). Les yachts naviguent environ à 60 km/h et les navires plus gros, comme les navires de croisière, aux alentours de 35 km/h. Le facteur le plus important à prendre en compte pour estimer les temps de voyage sur l'eau est la géographie de l'étendue d'eau. Les rivières sont rarement droites, ce qui signifie que la distance à parcourir sera toujours plus longue que la distance à vol d'oiseau. De plus, il y a du courant partout, sauf dans les plus petits lacs. C'est au meneur de jeu de décider comment ces facteurs vont aider ou gêner les marins runners.

Hélicoptères et appareils à rotor orientable : Ces engins ont l'avantage de pouvoir voler en ligne droite. Ils atteignent en moyenne 220 km/h en terrain dégagé. Dans l'espace urbain, leur vitesse tombe à 140 km/h, mais avec des trajets linéaires. En zones rurales, les appareils à rotor orientable peuvent accélérer et leur vitesse peut atteindre 300 km/h. Le principal facteur limitant est le carburant.

Avions : Les transports aériens sont découpés en trois catégories très larges, avec une quatrième catégorie qui existe uniquement pour les trajets à longue distance à une échelle commerciale. Ces trois catégories sont les avions à hélice, les petits jets et les gros jets. La quatrième catégorie comprend les appareils semi-balistiques et suborbitaux, mais personne ne les pilote vraiment, on guide juste leur chute. La majorité des avions, à l'exception des VTOL, ont besoin d'un aéroport ou d'une longue étendue de terrain plat pour décoller ou atterrir. Une fois en l'air, ils se déplacent en ligne droite. Les avions à hélice se déplacent en général à 250 km/h d'un aéroport à l'autre. Les petits jets volent à environ 1000 km/h sur de longues distances. La plupart sont capable d'atteindre des vitesses bien plus élevées, mais cela consomme beaucoup trop de coûteux carburant pour être faisable sur de longues distances. Les plus gros jets, tels que les avions de ligne commerciaux, volent en moyenne à 800 km/h sur les longues distances.



VÉHICULES ET TIR DE COUVERTURE

Comme un tir de couverture couvre une zone, cela pose des problèmes dans le cas des véhicules et de leurs passagers dans les combats tactiques et les courses-poursuites. Le tir de couverture peut être utilisé et peut viser les passagers d'un véhicule en prenant en compte les considérations suivantes : Tous les passagers obtiennent un bonus de défense grâce au véhicule et ceux qui mangent la poussière n'évitent pas l'attaque mais gagnent le Blindage du véhicule sur leurs tests de résistance aux dommages. De plus, si la VD de l'arme n'est pas supérieure au Blindage du véhicule, le tir ne pénètre pas et les passagers sont saufs. Le pilote peut faire un test de Réaction + Chance pour sortir le véhicule et ses passagers de la zone de suppression.

modificateurs sont réduits ou annulés de la même manière pour les véhicules que dans les circonstances normales.

PILOTE BLESSÉ

Les modificateurs de blessure du pilote s'appliquent aux tests de pilotage.

PILOTE INCONSCIENT DE L'ÉVÈNEMENT

Si vous ne le voyez pas venir, vous ne pouvez pas y faire grand-chose. Les pilotes surpris ne peuvent pas faire de test de pilotage contre ce qui les a surpris pour réagir à ce qui arrive de nulle part.

PILOTER EN RA / RV

Si le pilote conduit à l'aide de la réalité augmentée, augmentez la limite de tous ses tests de 1, et si le pilote utilise la réalité virtuelle, augmentez-la de 2. Si le pilote est plongé dans son véhicule, il dispose de nombreux bonus, tel qu'indiqué dans les **Règles spéciales du rigging** (p. 268).

VÉHICULE ENDOMMAGÉ

Les véhicules endommagés ne se conduisent pas bien. Appliquez les modificateurs de dommages du véhicule comme malus à sa Maniabilité et à sa Vitesse.

VISIBILITÉ RÉDUITE

Piloter à travers un brouillard épais, une fumée dense ou une pluie torrentielle réduit le temps de réaction du pilote face aux événements. Appliquez les modificateurs appropriés de la colonne Visibilité de la table des modificateurs environnementaux (p. 175). Ces modificateurs sont réduits ou annulés de la même manière pour les véhicules que dans les circonstances normales.

ACCIDENTS

Les accidents devraient être des événements rares et mémorables dans les combats de Shadowrun. Ils peuvent être ces

moments riches en adrénaline quand un joueur a peur que son personnage ne survive pas aux prochaines secondes, ou la soudaine allégresse à voir que l'esquive extrêmement risquée a payé, envoyant les méchants aux oubliettes.

Les accidents se produisent au moment d'une action percuter (voir **Percuter**, p. 203), quand le pilote sur une trajectoire de collision rate son test de pilotage, ou quand le meneur de jeu le décide. Cela semble arbitraire, mais un combat de véhicules est quelque chose de fluide et rapide ; les choses changent en un battement de paupières, et seul le meneur de jeu peut savoir quand un véhicule incontrôlé percute un mur, une autre voiture ou un troll cybernétisé, et s'écrase.

Les accidents de véhicules sont rares et dans bien des cas spectaculaires. Quand un véhicule a un accident, le véhicule et les passagers doivent résister à des dommages déterminés de la même manière qu'en cas de collision (voir **Percuter**, p. 203), en utilisant la vitesse du véhicule et l'indice de Structure de l'objet percuté. Les véhicules résistent à ces dommages avec Structure + Armure - PA 6 et les personnages avec Constitution + Armure - PA 6. Les dommages sont étourdissants si la VD est inférieure à l'Armure du personnage, et physiques dans le cas contraire.

Les accidents sont aussi traumatisants mentalement. Tout personnage impliqué dans un accident doit réussir un test de sang-froid (4) et subir un malus de réserve de dés à toutes ses actions égal au nombre de succès manquants pour atteindre le seuil, pendant un nombre de tours égal à la même valeur.

COMBAT DE VÉHICULES

COMBAT TACTIQUE

Dans un combat tactique, les véhicules sont traités comme une extension de leur conducteur. Cela se produit quand il y a à la fois des véhicules et des combattants à pied impliqués, par exemple au début d'une fuite ou lorsque des coups de feu sont tirés sur des piétons depuis un véhicule en déplacement. Les vitesses des véhicules sont déterminées par la table des vitesses de déplacement des véhicules (ci-dessous) en fonction de leur attribut Vitesse. L'initiative fonctionne normalement.

VITESSES DE DÉPLACEMENT

Les vitesses de déplacement des véhicules sont légèrement différentes de celles des métahumains. Le conducteur du véhicule peut ajuster sa vitesse de déplacement avec l'action requise pour contrôler le véhicule durant sa phase d'action, mais la vitesse de déplacement doit être décidée au début du tour de combat et non par phase d'initiative. C'est au meneur de jeu de déterminer dans quelle mesure le véhicule peut changer de vitesse d'un tour de combat à l'autre. La table de vitesse de déplacement des véhicules indique les vitesses des véhicules dans le cadre du combat tactique. Cette table ne reflète pas leur vitesse maximale, voir l'encart **Vitesse des véhicules**, p. 203.

ACTIONS

Les conducteurs doivent dépenser au moins une action complexe à chaque tour de combat à piloter le véhicule,



VITESSE DE DÉPLACEMENT DES VÉHICULES

ATTRIBUT VITESSE	VITESSE DE MARCHÉ (M/TOUR)	VITESSE DE COURSE (M/TOUR)
1	5	10
2	10	20
3	20	40
4	40	80
5	80	160
6	160	320
7	320	640
8	640	1 280
9	1 280	2 560
10	2 560	5 120

sans quoi le véhicule est considéré hors de contrôle à la fin du tour de combat. Les véhicules hors de contrôle sont des plateformes instables ; tous les personnages subissent un modificateur de -2 dés s'ils sont dans un véhicule hors de contrôle. Si le conducteur ne fait pas un test de pilotage pour reprendre le contrôle du véhicule avant la fin du tour de combat, deux choses peuvent se produire. Si le véhicule a un indice d'Autopilote, celui-ci s'enclenche et dépense l'action complexe nécessaire pour conduire le véhicule. Si cela se produit, l'Autopilote commence à conduire en suivant le trafic. Si par contre l'Autopilote a été désactivé ou si le véhicule n'en dispose pas, il continue à se déplacer dans sa direction actuelle et ne peut plus faire de tests de défense contre les attaques le visant. Il ne fait aucune autre action, à part ralentir ou, si l'accélérateur est bloqué, maintenir sa vitesse actuelle jusqu'à ce que le meneur de jeu décide qu'un accident se produise. Les véhicules contrôlés par la GridGuide ou un système d'auto-navigation sont considérés comme étant sous le contrôle de leur Autopilote.

Dans la plupart des cas, l'utilisation de n'importe quel accessoire embarqué (senseurs, armes de véhicule, etc.) est une action complexe (bien que dans certains cas ce puisse être une action gratuite ou simple, comme allumer ou éteindre les senseurs ou CME, armer les missiles et ainsi de suite)

ACTIONS GRATUITES

CHANGER LE MODE D'UN APPAREIL CONNECTÉ

Un pilote plongé dans un véhicule ou qui dispose d'une interface neurale directe peut activer ou désactiver les différents systèmes tels que les senseurs, CEM, armes, etc. avec une action gratuite. Le pilote peut aussi demander un rapport de direction, vitesse, moniteur de Condition et détail des dommages ou les ordres courants du véhicule.

Les senseurs et les systèmes de CEM et CCEM activés deviennent opérationnels au début de la prochaine passe d'initiative, même si le personnage qui les a activés ne dispose plus d'une phase d'action dans cette passe car son score d'initiative est égal ou inférieur à 0.

ACTIONS SIMPLES

UTILISER LES SENSEURS

Le pilote ou un passager peuvent utiliser les senseurs pour détecter ou verrouiller une cible.

UTILISER UN ÉQUIPEMENT SIMPLE

Cette action permet d'activer ou désactiver manuellement les senseurs, systèmes CEM et CCEM, les armes et les autres systèmes embarqués du véhicule.

ACTIONS COMPLEXES

CONTRÔLER UN VÉHICULE

Ceci n'est en fait pas une action au sens strict, mais la dépense d'une action complexe pour représenter les efforts faits pendant l'ensemble du tour de combat pour garder le véhicule sous contrôle. Cette action n'a pas besoin d'être la première action du pilote pour le tour de combat, mais si elle n'est pas dépensée le véhicule sera considéré comme hors de contrôle à la fin du tour de combat et pourra avoir un accident ou être repris en main par le système de pilotage embarqué.

FAIRE FEU AVEC UNE ARME DE VÉHICULE

Le pilote ou un passager peuvent faire feu avec une arme montée sur un véhicule.

FAIRE UN TEST DE PILOTAGE

Le pilote dépense une action complexe pour exécuter les manœuvres qui nécessitent un test de pilotage. Un échec au test peut faire perdre le contrôle du véhicule ou peut conduire à un second test pour éviter l'accident. Une complication sur le test de pilotage entraîne presque à coup sûr un accident et un échec critique provoque toujours un accident.

PERCUTER

Si un pilote veut percuter quelque chose (ou quelqu'un) avec son véhicule, traitez l'action comme une attaque de mêlée. La cible doit être à portée de marche ou de course du véhicule (et un modificateur de -3 dés s'applique si le pilote doit atteindre la vitesse de course). Le test pour le pilote est Compétence de véhicule + Réaction [Maniabilité]. Le test de la cible est Réaction + Intuition pour les piétons et Réaction + Intuition [Maniabilité] s'il s'agit d'un véhicule. Les piétons peuvent utiliser les actions d'interruption **défense totale** (p. 191) ou **esquive** (p. 192), mais pas parade ni blocage.

DOMMAGES DES COLLISIONS

VITESSE RELATIVE (M/TOUR)	VALEUR DE DOMMAGES
1-10	Structure / 2
11-50	Structure
51-200	Structure × 2
201-300	Structure × 3
301-500	Structure × 5
501+	Structure × 10



Si le pilote obtient plus de succès, il percute la cible. Faites un test de résistance aux dommages normalement. La Valeur de Dommages infligés à la cible est déterminée par la vitesse relative entre le véhicule et la cible et la Structure du véhicule attaquant, tel qu'indiqué dans la table des dommages des collisions. Les dommages du véhicule « attaquant » sont déterminés par la vitesse relative et la Structure (ou Constitution) de la cible (voir table des collisions) et divisés par deux (arrondi au supérieur). Les dommages de collision ont une PA de -6 et sont résistés normalement.

Si la collision se produit, chaque pilote doit faire un test de pilotage supplémentaire pour ne pas perdre le contrôle de son véhicule. Le seuil pour le pilote du véhicule qui force la collision est de 2, et le seuil pour celui qui la subit est de 3. Un échec signifie que le véhicule est hors de contrôle et ne peut plus effectuer d'action tant que le contrôle n'est pas repris.

COURSES-POURSUITES

Quand tous les protagonistes d'une situation de combat sont dans des véhicules en déplacement, les règles de course-poursuite sont utilisées à la place des règles habituelles de combat. Les courses-poursuites à haute vitesse sont incroyablement fluides, les véhicules impliqués changeant constamment de vitesse et de position. Pour simuler cela, les règles de course-poursuite font abstraction d'une grande partie des déplacements pour se concentrer sur l'action de la course-poursuite. Un tour de course-poursuite a plusieurs étapes :

1. Déterminez l'environnement de la course-poursuite pour ce tour de combat.
2. Établissez les portées d'engagement des différents véhicules.
3. Lancez l'initiative de tous les personnages.
4. Agissez dans l'ordre des scores d'initiative. Les pilotes peuvent effectuer des actions de course-poursuite ou des actions normales. Les passagers ne peuvent effectuer que des actions normales.

ENVIRONNEMENTS DE COURSE-POURSUITE

L'environnement de la course-poursuite définit la zone dans laquelle la course-poursuite se produit pendant ce tour de combat. C'est le meneur de jeu qui détermine les changements d'environnement. Un environnement peut être soit rapide soit encombré.

Un **environnement rapide** est un endroit où le déplacement du véhicule n'est pas significativement gêné, avec des manœuvres minimales et une grande vitesse possible. Cela peut être une autoroute, un terrain dégagé, des eaux calmes ou un ciel clair. Dans ces environnements, la Maniabilité des véhicules est bien moins importante que la vitesse pure. Ces environnements ont potentiellement de très longues lignes de vue (spécialement dans les airs ou sur l'eau), ce qui signifie que le poursuivant peut avoir un retard

largement supérieur aux 300 mètres de la portée extrême d'engagement tout en ayant encore sa cible en vue.

Un **environnement encombré** est un endroit où la place est limitée et où la Maniabilité et les réflexes rapides sont plus importants que la vitesse. Dans les environnements encombrés, la vitesse de pointe n'est quasiment jamais une option. Les environnements encombrés typiques sont les rues résidentielles, les collines et gorges rocailleuses, un port bondé ou lorsqu'on vole au niveau de la rue dans une ville. Ces environnements resserrés doivent aussi être pris en compte pour déterminer les modificateurs aux actions des passagers car des piétons, d'autres véhicules, des bâtiments et une myriade d'autres choses peuvent couper la ligne de tir.

PORTÉE D'ENGAGEMENT

La distance entre les véhicules (ou groupes de véhicules) d'une course-poursuite est mesurée à l'aide de la portée d'engagement. La portée d'engagement ne représente pas une distance exacte, ni constante, mais plutôt une fourchette à l'intérieur de laquelle la distance varie à chaque seconde alors que les pilotes manœuvrent pour se placer. Les portées entre les véhicules peuvent être déterminées pour chaque véhicule si la précision est nécessaire. Il est aussi possible de grouper les véhicules qui coordonnent leurs déplacements ou agissent de concert et considérer qu'ils sont tous à la même portée pour accélérer la résolution. Lorsque les véhicules groupés de cette manière doivent faire un test pour changer de portée, un des véhicules du groupe est désigné comme le leader.

Il y a quatre portées d'engagement pour chaque environnement, tel qu'indiqué dans la table **Portées d'engagement**, ci-dessous.

ACTIONS DE COURSE-POURSUITE

Un pilote peut effectuer n'importe laquelle de ces actions lors de son tour, tant que le véhicule ciblé est à la portée d'engagement spécifiée. Toutes les actions de course-poursuite sont des actions complexes.

CASCADE (TOUTES PORTÉES)

Un véhicule poursuivi peut tenter un virage à la dernière seconde pour attraper une bretelle d'autoroute, un virage serré dans une rue transversale, traverser un passage particulièrement étroit ou n'importe quelle autre folie à laquelle le

PORTÉES D'ENGAGEMENT

PORTÉE	ENVIRONNEMENT RAPIDE DISTANCE APPROXIMATIVE (M)	ENVIRONNEMENT ENCOMBRÉ DISTANCE APPROXIMATIVE (M)
Courte	0-10	0-5
Moyenne	11-50	6-20
Longue	51-150	21-80
Extrême	151-300	81-150



pilote peut songer pour tenter de secouer son poursuivant. Quand un véhicule poursuivi tente une cascade, le meneur de jeu détermine le seuil de la cascade en fonction de l'environnement, de la difficulté de la manœuvre et du terrain de la course-poursuite (voir les tables **Seuils des tests de pilotages**, p. 200 et **Seuils de terrain**, p. 201). Faites ensuite un test de Compétence de véhicule + Réaction [Vitesse ou Maniabilité] (en fonction de l'environnement de la course-poursuite pour ce tour de combat). Si le test échoue, le véhicule est immédiatement hors de contrôle. Un véhicule hors de contrôle peut avoir un accident (qui causera des dommages à tous les passagers, voir **Accidents**, p. 202), ralentir (permettant aux poursuivants de s'approcher d'une catégorie de portée), ou pâtir de n'importe quelle autre conséquence que le meneur de jeu trouvera appropriée.

Si le seuil est atteint, la manœuvre est réussie et tous les véhicules poursuivants doivent immédiatement faire un test identique, avec le même seuil pour maintenir la portée d'engagement. Si le véhicule poursuivant échoue, il n'a pas pris de risques et s'éloigne d'une catégorie de portée d'engagement ; si le poursuivant était déjà à portée extrême, le véhicule poursuivi parvient à s'échapper. Le meneur de jeu détermine si le poursuivant est capable de retrouver sa cible après ça.

COUPER LA ROUTE (PORTÉE COURTE UNIQUEMENT)

Le véhicule fait un déplacement soudain pour couper la route du véhicule cible, le poussant à l'accident. Faites un test opposé de Compétence de véhicule + Réaction [Maniabilité]. Si le véhicule attaquant obtient plus de succès, faites immédiatement un autre test de pilotage pour le véhicule cible afin d'éviter l'accident, avec un seuil égal aux succès excédentaires du premier test modifié par les modificateurs de seuils liés au terrain.

PERCUTER (PORTÉE COURTE UNIQUEMENT)

Pour percuter un autre véhicule lors d'une course-poursuite. Faites un test opposé de Compétence de véhicule + Réaction [Vitesse ou Maniabilité]. La limite est déterminée par l'environnement dans lequel la course-poursuite a lieu pour ce tour de combat. Si le véhicule attaquant obtient plus de succès, les véhicules entrent en collision. Le véhicule cible subit des dommages égaux à la Structure du véhicule attaquant plus les succès excédentaires. Le véhicule attaquant subit des dommages égaux à la moitié de sa Structure.

RATTRAPER SON RETARD / PRENDRE DE L'AVANCE (TOUTES PORTÉES)

Lors de son action, un véhicule peut vouloir rattraper son retard ou au contraire se détacher de ses poursuivants. Avec cette action, un véhicule peut changer sa portée d'engagement d'un nombre de niveaux égal à son accélération. L'action nécessite un test de Compétence de véhicule + Réaction [Vitesse ou Maniabilité] (seuil de manœuvre, déterminé à l'aide de la table **Seuils des tests de pilotage**, p. 200). Pour chaque succès excédentaire obtenu, le véhicule peut augmenter ou diminuer la portée d'engagement d'un niveau. Si l'action permet d'augmenter la portée

GUERRE NAVALE ET AÉRIENNE

Les règles présentées ici sont prévues pour les combats terrestres, aériens et navals à petite échelle avec des armes conventionnelles (c.à.d. des armes typiques de shadowrunners). Les engagements aériens et la guerre navale à longue distance seront couverts dans des suppléments à paraître. Généralement, cependant, l'action devrait se concentrer sur des opérations au niveau des shadowrunners et de la rue.

Si vous ressentez vraiment le besoin de gérer un combat à grande échelle et longue portée, utilisez ces règles et étendez les portées à celles des canons d'assaut et missiles. Assurez-vous que toutes les personnes impliquées comprennent bien le danger supplémentaire d'une collision à 5000 mètres d'altitude (si par hasard elles n'avaient pas compris d'elles-mêmes).

d'engagement au-delà de la portée extrême, le véhicule poursuivant peut faire son propre test de Compétence de véhicule + Réaction [Vitesse ou Maniabilité] (seuil de manœuvre) pour tenter de conserver une ligne de vue et rester ainsi à portée extrême.

ACTIONS DES PASSAGERS

Dans une course-poursuite, les passagers des différents véhicules impliqués peuvent faire des actions individuelles. Cependant, attaquer d'une quelconque façon des cibles hors d'un véhicule alors que celui-ci manœuvre de manière imprévisible ou à grande vitesse est très difficile. Les attaques effectuées sur des cibles hors du véhicule avec une arme qui n'est pas montée sur le véhicule souffrent un modificateur de -2 dés.

ATTAQUES CONTRE LES VÉHICULES

Quand un véhicule est attaqué en combat, un test de Réaction + Intuition est effectué comme défense de pilote pour le test opposé. Pour les drones, lancez Autopilote + autosoft approprié [Maniabilité]. Référez-vous à la section **Règles spéciales du rigging**, p. 268 pour les tests effectués par les riggers plongés.

DOMMAGES DES VÉHICULES

À chaque fois qu'un véhicule est touché par une attaque, il résiste aux dommages normalement, avec Structure + Blindage. Si la VD modifiée de l'attaque est inférieure ou égale au Blindage du véhicule, aucun dommage n'est appliqué. Notez que comme beaucoup de véhicules ont une réserve de dés pour résister aux dommages élevée, les meneurs de jeu sont encouragés à utiliser la règle d'achat de succès (4 dés équivalent à un succès) pour simplifier les tests.

CONDUITE ÉVASIVE (DÉFENSE)

Les véhicules attaqués peuvent utiliser l'action d'interruption Conduite évasive, l'équivalent de la défense totale pour





les véhicules (p. 191). Cela signifie que le pilote du véhicule réduit son score d'initiative de 10 et peut ajouter un nombre de dés égal à son Intuition pour les tests visant à éviter les attaques. Conduite évasive ne peut pas être utilisée contre les tentatives de collision.

TIR CIBLÉS CONTRE LES VÉHICULES

Les tirs ciblés contre les véhicules suivent les règles normales de tir ciblé (voir p. 196). Une option supplémentaire est cependant disponible. L'attaquant peut tenter de détruire une pièce spécifique du véhicule : fenêtre, senseur, pneu, etc. Le meneur de jeu détermine l'effet exact de ce tir en fonction de la VD infligée. Dans les plupart des cas, la pièce sera simplement détruite. Les pneus crevés infligent un modificateur de -2 dés par pneu à plat pour les tests de pilotage. Notez que l'attaquant vise le véhicule et pas un personnage (voir Dommages et passagers, ci-dessous, pour les règles pour viser les passagers).

DOMMAGES ET PASSAGERS

Une attaque doit viser soit un passager (dans ce cas le véhicule n'est pas affecté), soit le véhicule lui-même (dans ce cas, les passagers ne sont pas affectés). Les exceptions à cette règle sont les collisions, les tirs de couverture et les attaques à effet de zone telles que les grenades et roquettes : ces attaques affectent à la fois les passagers et les véhicules.

Si une attaque est portée contre un passager, faites un test d'attaque normal, mais les passagers sont le plus souvent considérés comme ayant un bon couvert (en plus du bonus de défense de +3 dés pour être dans un véhicule en déplacement et, si la situation l'implique, du malus de tir en aveugle). Les passagers qui tentent de se défendre contre une attaque dans un véhicule subissent un modificateur de -2 dés à leur test de défense, leurs mouvements étant limités à l'intérieur du véhicule. De plus, les passagers sont protégés par le châssis du véhicule, ajoutant le Blindage du véhicule à leur propre Armure.

Dans le cas d'une collision, d'un tir de couverture, d'un shotgun chargé de grenaille ou d'une attaque à effet de zone, le véhicule comme les passagers doivent résister aux dommages.

GUÉRISON

Alors comme ça on vous a tiré dessus, poignardé, brûlé, électrocuté, tailladé et fait exploser, et vous voudriez connaître vos options pour retourner au plus vite dans les rues et recommencer à gagner des nuyens. C'est ici que vous les trouverez.

PREMIERS SOINS

Les personnages ayant la compétence Premiers soins peuvent immédiatement aider à réduire le traumatisme des blessures (étourdissantes ou physiques). Les premiers soins ne peuvent être donnés que si vous avez un médikit (même s'il est à cours de fournitures) et si la blessure

date de moins d'une heure. Faites un test de Premiers soins + Logique [Mentale] (2) en appliquant les modificateurs appropriés de la table des modificateurs aux soins ainsi que les modificateurs de blessure de la personne qui prodigue les premiers soins. Chaque succès de plus que le seuil soigne une case de dommages ; réduisez les effets de moitié (arrondi au supérieur) si la victime porte n'importe quelle sorte d'armure complète pour représenter la difficulté à traiter le patient à travers son armure.

Un échec critique sur le test de Premier soins augmente les dommages de 1D3 (1D6 / 2) cases. Le nombre maximum de cases qui peuvent être soignées par un test de Premiers soins est égal à l'indice de la compétence Premiers soins. Les premiers soins ne peuvent être appliqués qu'une fois par groupe de blessure et ne peuvent pas être appliqués si la blessure a déjà été soignée magiquement.

Prodiguer des premiers soins en combat nécessite une action complexe et soigne une case de dommages par tour de combat. Cela signifie que le personnage qui prodigue les premiers soins doit dépenser une action complexe par tour de combat pour s'occuper de son patient, mais peut dépenser ses autres actions comme il l'entend.

Premiers soins peut aussi être utilisé pour simplement diagnostiquer la santé d'un personnage, l'étendue des blessures subies ou les effets d'autres affections. Le meneur de jeu détermine le seuil en fonction de la santé et des affections du personnage et fournit des informations en fonction du nombre de succès obtenus.

GUÉRISON NATURELLE

Les dommages étourdissants aussi bien que physiques guérissent naturellement, mais à des rythmes différents. Une assistance médicale peut aider à accélérer le processus. Dans les deux cas, la guérison est gérée par un test étendu. Les succès de chaque test devraient être notés séparément pour le cas où une interruption se produirait en cours de guérison, afin que le joueur et le meneur de jeu sachent combien de dommages ont été guéris jusqu'à ce moment.

La guérison naturelle peut être favorisée par l'utilisation de médikit.

DOMMAGES ÉTOURDISSANTS

Faites un test étendu de Constitution + Volonté (1 heure). Le personnage doit se reposer pendant une heure complète pour pouvoir faire un test (les siestes forcées et l'inconscience comptent aussi). Chaque succès soigne une case de dommages étourdissants.

DOMMAGES PHYSIQUES

Faites un test étendu de Constitution $\times 2$ (1 jour). Le personnage doit se reposer pendant un jour complet pour que cela soit valable (les siestes forcées et l'inconscience comptent aussi). Chaque succès soigne une case de dommages physiques. Les dommages physiques ne peuvent pas guérir tant que le personnage souffre de dommages étourdissants, les dommages étourdissants doivent être soignés en premier.

SOINS MAGIQUES ET CONVENTIONNELS : COMMENT ILS FONCTIONNENT ENSEMBLE

Les soins magiques, les premiers soins, la médecine et toutes les autres formes de traitement des blessures fonctionnent de manière très différente et se combinent souvent assez mal.

Premier soins et le sort Soins soignent directement les blessures sous la forme de cases de dommages guéries et ne peuvent être appliqués qu'une fois par groupe de blessures. De plus, des premiers soins ne peuvent pas être prodigués après qu'un sort de Soins ait été utilisé, mais il est possible de lancer un sort de Soins après des premiers soins.

La médecine ne soigne pas les blessures mais fournit un bonus pour les tests de guérison.

Afin de maximiser les résultats, une équipe DocWagon compétente suivra la Procédure Standard d'Opération (PSO). Des premiers soins puis un sort de Soins sur le terrain, suivis par la prise en charge par un médecin dans une unité de soins intensifs. Ce régime s'est montré particulièrement efficace et a permis aux clients les plus grièvement blessés d'être remis sur pieds à une vitesse remarquable.

EXEMPLE

Sir Rigs-a-Lot s'est arrêté au Stuffer Shack pour prendre quelques SoyCrunch quand deux types des 405 Hellhounds à la recherche de cibles faciles l'ont attrapés loin de la sécurité de son cocon pour rigger. Les gangers ont sérieusement blessé Sir Rigs-a-Lot avant qu'il ne parvienne à rejoindre son van et à activer les défenses automatiques.

Heureusement pour lui, le vacarme a réveillé Full Deck, qui se tapait un somme à l'arrière du van. Les défenses automatiques ne vont pas tenir les 450 Hellhounds à distance éternellement, mais elles donneront suffisamment de temps au decker pour tester sa nouvelle spécialisation en blessures de combat. Il est vraiment curieux de découvrir s'il pourra remettre Sir Rigs-a-Lot sur pieds pour que celui-ci s'occupe des gangers avant qu'ils ne commencent à lancer des explosifs sur le van.

Full Deck sort le médikit haut de gamme DocWagon Aesculapius avec fonction sans fil et dépense une action complexe pour le connecter à son collègue blessé. Une fois le médikit en place, Full Deck utilise une autre action complexe pour les premiers soins. Le joueur lance Premier Soins 1 + Spécialisation blessures de combat 2 + Logique 5 + indice du médikit 6 - mauvaises conditions 2, cela fait donc 12 dés limités par sa Limite mentale 5 + indice du médikit 6, soit 11. Il lance les dés et obtient 6 succès, grâce au fantastique médikit c'est inférieur à sa limite et il peut donc utiliser tous les succès. Il retranche le seuil de 2 à ces 6 succès, ce qui lui permet de soigner 4 cases de dommages. Soigner ces 4 cases requiert 4 tours de combat. Avec un peu de chance les gangers les laisseront tranquilles pour au moins 12 secondes.



COMPLICATIONS ET GUÉRISON

Une complication sur un test de guérison (étourdissant ou physique) double le temps de repos (les dommages sont soignés mais cela prend plus de temps). Un échec critique augmente des dommages de 1D3 (1D6 / 2) cases en plus de doubler le temps de repos.

EXEMPLE

Full Deck a passé une nuit terrible. Entre les IC dans le nœud de Mitsuhama que son équipe avait besoin qu'il pirate et l'IA sauvage qui a décidé de lui tomber dessus sur le chemin du retour, il a bien ramassé. Il a subi 7 cases de dommages étourdissants et 4 cases de physiques pendant la nuit. Il travaille à distance, a déjà utilisé toutes les réserves de son médikit et n'a personne dans les parages pour l'aider à se remettre.

Full Deck doit guérir les dommages étourdissant en premier et décide de s'accorder une sieste de 6 heures. Le joueur lance Constitution 2 + Volonté 4 et obtient 2 succès. Ce sont donc 2 cases de dommages étourdissants qui sont soignées la première heure. Il continue à faire le même jet en retranchant un dé à chaque heure et obtient 1, 2, 1 et 2 succès au cours des heures qui suivent. Tous ces dommages sont donc guéris après 4 heures et 30 minutes de sommeil.

Maintenant que tous les dommages étourdissants sont soignés, les blessures physiques de Full Deck peuvent commencer à guérir. Il décide de rester se reposer chez lui, en glandant sur le canapé et en se faisant livrer sa nourriture. Le joueur lance Constitution 2 × 2 une fois par jour. Au cours des cinq jours suivants il obtient les succès suivants : 1 (complication qui double le temps de guérison), 0, 0, 2 et 0 (échec critique). La complication signifie qu'il faut 2 jours à Full Deck pour guérir l'équivalent d'un jour ; à ce point Full Deck a donc guéri de 3 cases de dommages physiques en 5 jours. Le meneur de jeu demande au joueur d'arrêter de lancer, afin de déterminer dans quelle mesure l'état de Full Deck a empiré à cause de l'échec critique. Il lance 1D3 et obtient 2, ce qui ajoute 2 cases de dommages physiques à Full Deck, pour un total actuel de 3 cases. Full Deck ayant épuisé ses dés la guérison est arrêtée pendant un jour, puis il recommence une période de convalescence, le joueur lance les 4 dés et obtient 0, 1 (complication), 0, 1, un nouveau jour entre deux périodes de convalescence, 0, 0 et 1 (complication). Chaque complication comptant pour 2 jours, cela fait 11 jours de plus avant que Full Deck ne soit complètement guéri (en comptant les jours entre les périodes de convalescence). Il aura au total fallu 16 jours à Full Deck pour se remettre de son infernale nuit et être de retour dans la rue.

MODIFICATEURS AUX SOINS

SITUATION	MODIFICATEUR
Bonnes conditions (installation médicale stérilisée)	+0
Conditions moyennes (intérieur)	-1
Conditions inconfortables (rue ou nature)	-2
Mauvaises conditions (combat, mauvais temps, marécage)	-3
Conditions terribles (feu, orage violent)	-4
Pas de fournitures de médikit	-3
Fournitures de médikit improvisées	-1
Médikit sans fil	+indice
Soins appliqués à distance à travers un médikit	-2
Assistance	comme un test d'équipe (p. 51)
Patient pas coopératif	-2
Patient Éveillé ou Émergé	-2
Patient implanté	-1 pour chaque 2 points d'Essence perdus

MÉDECINE

Les personnages avec la compétence Médecine peuvent accélérer le processus de guérison. Le personnage fait un test de Médecine + Logique [Mentale], appliquez les modificateurs appropriés de la table des modificateurs aux soins, y compris les modificateurs de blessures du personnage qui fait le test. Chaque succès fournit un modificateur de +1 dé sur les tests de guérison suivants, tant que le personnage qui utilise sa compétence Médecine passe un peu de temps auprès du personnage blessé. Pour les blessures physiques, le personnage doit passer au moins 30 minutes par jour à s'occuper des blessures de son patient. Pour les dommages étourdissant, 10 minutes par heure suffisent.

Il n'est possible d'utiliser Médecine qu'une fois par groupe de blessures, mais il est possible de l'utiliser même si des premiers soins ou des soins magiques ont été prodigués. Les dommages additionnels subis ensuite comptent comme un nouveau groupe de blessures. Il est possible d'utiliser Médecine pour diagnostiquer la santé d'un personnage de la même manière que Premiers soins.

Il est impossible d'utiliser Médecine en situation de combat.

MÉDIKITS

Les capacités des médikits modernes (p. 453) rivalisent avec celles du personnel médical expérimenté. Ils peuvent fournir une aide appréciable au personnel soignant pour établir les diagnostics et dispenser les soins, ou peuvent simplement être branchés au patient et réglés pour administrer les soins automatiquement. Utiliser un médikit pendant un combat est une tâche longue. Tout d'abord, le personnage



EXEMPLE

Wombat est encore blessé et Doctor Love prend un peu plus de temps pour garder un œil sur son imbécile de patient. Doctor Love installe Wombat dans un bon lit confortable au Motel 666 à Redmond. Ce n'est pas le meilleur endroit (-2 pour les conditions), mais Doctor Love a connecté Wombat à un médikit sans fil DocWagon HolePatcher4000, et il a aussi tous ses ustensiles avec lui.

Le joueur lance Médecine 4 + Logique 4 + indice du médikit 4 – conditions 2, soit 10 dés pour Docteur Love et l'indice du médikit est ajouté à la Limite mentale de 6 pour aboutir à une Limite de 10 pour ce test. Il obtient 6 succès.

Pour chaque jour de guérison où Doctor Love peut accorder 30 minutes d'attention à Wombat, il a un modificateur de +6 dés à son jet de Constitution $\times 2$ pour guérir naturellement. Si Docteur Love ne peut pas y consacrer 30 minutes un jour donné, Wombat ne bénéficie pas du bonus ce jour-là.

Si Doctor Love configure le médikit pour travailler sans lui, le meneur de jeu peut lancer les dés pour voir si le médikit va offrir un bonus alors que le docteur est parti, mais il n'aura que 6 dés (indice du médikit 4×2 – conditions 2), et un échec critique serait une mauvaise nouvelle pour un Wombat convalescent.

doit installer le médikit en une action complexe. Une fois qu'il est en place, le personnage bénéficie d'un bonus à sa limite égal à l'indice du médikit, ainsi qu'à sa réserve de dés (si le médikit fonctionne sans fil), pour traiter ce patient. Si le personnage est inexpérimenté, il lui est possible de défausser en utilisant son attribut Logique -1 dé en bénéficiant du modificateur de l'appareil. Si un médikit sans fil est branché à un patient et laissé seul, lancez simplement indice $\times 2$ pour les tests suivants.

Les médikits peuvent être contrôlés à distance par la Matrice ou un lien sans fil.

SOINS MAGIQUES

Le sort **Soins** (p. 291) peut être utilisé pour soigner les blessures physiques. Chaque succès obtenu au test de lancement de sorts soigne une case de dommages physiques (limité par la puissance du sort). La sorcellerie ne peut pas soigner les dommages causés par le drain magique ou le technodrain.

SURPLUS DE DOMMAGES PHYSIQUES

Les personnages qui dépassent leur moniteur de condition physique et sont en surplus de dommages (voir **Dépasser la capacité du moniteur de condition**, p. 171) risquent de mourir s'ils ne reçoivent pas rapidement une assistance médicale. Si vous dépassez (Constitution) cases de surplus de dommages physiques, ça y est, vous êtes mort – il est temps de régler définitivement sa note et d'aller rencontrer M. Johnson dans le grand bar des shadowrunners dans le ciel.

STABILISATION

Si l'état du personnage n'est pas stabilisé, il subit une case supplémentaire de dommages toutes les (Constitution) minutes à cause des pertes de sang, du choc et autres complications qui peuvent affecter une personne aux portes de la mort. Afin de stabiliser un personnage mourant, effectuez un test de Premiers soins + Logique [Mentale] (3) ou Médecine + Logique [Mentale] (3) (en tenant compte des modificateurs de situation). Les médikits peuvent aussi être utilisés pour stabiliser un personnage. Si le test est réussi, le patient blessé est stabilisé et ne subit plus de dommages additionnels automatiques. Si la stabilisation échoue, le personnage continue de subir des dommages jusqu'à sa mort. Il est possible de faire des tests de stabilisation additionnels, avec un modificateur cumulatif de -2 dés par tentative.

Le sort Stabilisation (p. 291) peut aussi être utilisé pour stabiliser un personnage, mais le sort Soins ne peut pas. Une fois que le personnage a été stabilisé, il est possible d'utiliser normalement Premiers soins, Médecine ou les soins magiques.

EXEMPLE

Wombat vient de perdre une dispute contre le mauvais côté d'un canon d'assaut Panther et il ne se sent pas très bien. Le canon lui a infligé 14 cases de dommages physiques, remplissant les 11 cases de son moniteur de condition physique et 3 de surplus. Wombat a une Constitution de 4, ce qui signifie qu'il subira une case de dommages automatiques toutes les 4 minutes.

Le combat est assez mouvementé et le temps passe sans aucune aide pour Wombat : ses minutes sont comptées ! Après 7 tours de combat, Doctor Love parvient finalement à rejoindre Wombat et commencer à travailler à sa stabilisation.

Doctor Love a Premiers soins à 4 et sa Logique est aussi de 4. Durant le combat, Doctor Love a subi 4 cases de dommages étourdissants d'une balle gel, ce qui lui inflige un modificateur de blessures de -1 dé. Le meneur de jeu décide que les conditions de la salle d'opération (une rue dans les Barrens) sont mauvaises, ce qui impose un autre modificateur à Doctor Love (-3 dés).

Le joueur lance 4 dés ($4 + 4 - 1 - 3 = 4$) et n'obtient que 1 succès. C'est moins que le seuil de 3 nécessaire pour stabiliser Wombat.

Réalisant la difficulté de la situation, Doctor Love décide qu'il aurait bien besoin d'un peu d'aide. Il utilise sa prochaine phase d'action pour préparer son fidèle médikit DocWagon HolePatcher4000 (indice 5).

Doctor Love branche Wombat au médikit en une action complexe lors de sa première phase d'action et tente à nouveau de stabiliser Wombat lors de sa seconde phase d'action. Cette fois sa réserve est de 7 dés (Premiers soins 4 + Logique 4 + médikit 5 – blessure 1 – conditions 3 – seconde tentative 2). Il obtient 3 succès mais avec une complication. Wombat est stabilisé mais le meneur de jeu décide que son état très précaire, Doctor Love doit donc faire particulièrement attention à son patient pour le reste du combat, en dépensant une action complexe à chaque tour de combat et en restant auprès de lui pour en prendre soin.





TOITS ET ARC-EN-CIELS

Assise sur le toit du Mulvihill Center, à trente étages au-dessus des rues de Seattle, j'étais prise de frissons. Le vent était froid et humide, et il me transperçait les os. Pour la centième fois au cours de la dernière demi-heure, j'aurais voulu porter quelque chose de plus chaud. Un truc avec des manches, peut-être ?

J'étais bien trop esclave de ma propre vanité. Ma veste était blindée et arrêterait une balle de pistolet lourd, mais j'aimais montrer mes bras et mes jambes. J'étais fière des tatouages que ma tribu m'avait donnés. Même si personne en dehors de la tribu ne connaissait leur signification, ils étaient tout pour moi. La tribu Cedar River m'avait accueillie en son sein lorsque j'étais enfant, une orpheline livrée à elle-même dans la rue. Ils ne savaient pas qui avait tué mes parents et je ne l'ai jamais découvert. Les seules certitudes étaient qu'une petite fille naine terrifiée et en pleurs s'était trouvée assise dans une ruelle près de leur territoire et qu'ils m'avaient adoptée.

Les Tribus urbaines ne sont pas les Tribus amérindiennes traditionnelles. Elles s'apparentent aux gangs des rues par certains côtés mais elles sont aussi bien plus que cela. Leurs membres sont issus de tous les horizons, de toutes les origines tribales. Certains n'ont, comme moi, absolument pas de sang amérindien. Ces tribus ne s'accrochent pas à aux vieilles superstitions et légendes amérindiennes mais se sont forgées leurs propres croyances, leurs rituels et leurs coutumes. Il s'agit là d'un mélange entre une antique tradition tribale et un système de croyances adoptant l'environnement urbain du métroplex de

Seattle, une manière de faire coïncider les anciennes voies avec un nouveau mode de vie.

Je porte fièrement mes tatouages. Mon bras droit proclame que je suis une guerrière des Cedar River. Mon épaule gauche m'identifie auprès de la tribu comme une technochamane, une deckeuse. J'ai montré une aptitude naturelle pour l'informatique à un jeune âge, aussi, lorsque j'eus quinze ans, la tribu m'acheta un datajack et un commlink. Et afin de me mettre à niveau, je me suis équipée de l'un des nouveaux cyberdecks un peu plus tôt cette année, lorsque je me suis mise à courir les Ombres à plein temps. Ce boulot m'amuse beaucoup en général. Ce soir, pas tellement...

Je m'ennuyais. J'avais froid, mes vêtements étaient humides et j'étais fatiguée. Mon esprit vagabondait, aussi me forçai-je à regarder vers le bas et à rester aux aguets. J'étais perchée là-haut à titre de surveillance et je détestais ça. J'étais agitée. J'aurais préféré être coincée à l'intérieur, à faire quelque chose : combattre, pirater le système, peu importe. Ma seule consolation en cet instant était que le reste de mon équipe faisait la même chose que moi.

Je baissai les yeux sur mon poignet et, d'une commande mentale, mon ICBreaker (un jeu de casse-briques avec des CI) apparut dans un chatolement. Je tendis la main, donnai une petite pichenette et un petit globe d'or fila à toute vitesse vers un groupe d'icônes représentant des CI blanches, grises et noires. Plusieurs d'entre elles volèrent en éclats et mon orbe d'attaque se reforma en bas de l'affichage en réalité augmentée. Une deuxième chiquenaude envoya rebondir le globe contre les bords





PAR STEVEN «BULL» RATKOVICH

de l'affichage, faisant éclater plusieurs CI supplémentaires sur son passage. Une faible sonnerie d'alarme retentit à mes oreilles et le fond du champ de jeu vira du vert à l'orange afin de signaler un état d'alerte accru. J'avais détruit le mauvais programme. Les CI passeraient bientôt à l'offensive, activant leur position d'attaque. Une fois que ce genre de truc arrive, la défaite est courue d'avance. À cet égard, le jeu reflète la vie réelle. S'infiltrer dans un lieu et s'en échapper, ce n'est pas déclencher les alarmes et les vaincre par la suite. Ce qu'il faut, c'est ne pas se faire repérer en premier lieu. Une fois que la sécurité, quelle qu'elle puisse être, sait que vous êtes là, rester à se battre et espérer y survivre bien longtemps devient une gageure.

Je soupirai et éteignis le jeu d'un mouvement du doigt. Je n'étais plus d'humeur à jouer à ICBreaker. Je pensai à mes autres jeux en RA mais abandonnai l'idée de les lancer. Il n'y avait personne d'autre aux alentours pour jouer à Miracle Shooter et, même si Dawn of Atlantis III me générerait un donjon solo, c'était un jeu très flashy et quiconque aurait sa RA active me remarquerait là-haut. Les deux jeux attireraient également l'attention des joueurs à proximité sur ma position.

« Par les esprits », me murmurai-je. « Je déteste ce genre de boulot. »

Une voix fit irruption sur le réseau de coms. « Stop le bavardage, Grisard Trois. »

Merde ! Je devais être fatiguée ! « Désolée, boss. J'ai oublié que mon micro était branché.

– Pas de quoi en faire une suée », répondit Chef Grisard. « Il est temps de faire un petit point de toute façon. Numérotez-vous, les gens. Tout le monde est toujours en poste ?

– Grisard Un, au rapport. » C'était Evan, le costaud de l'équipe. Il était en position au Soybucks du coin, dans le hall de l'immeuble d'en face. Fort heureusement, nous étions suffisamment près de l'Underground ork pour que le gérant ne soit pas du genre à dénicher une raison pour laquelle Evan ne pourrait pas rester là à se détendre et à siroter un soychino hors de prix. Nombre d'endroits ne seraient pas si tolérants.

« Grisard Deux, cinq sur cinq. » Même lors d'un truc aussi routinier qu'un point radio, Megan réussissait à paraître hautaine et imbue de sa personne. La pire chose que pouvait être une elfe à la beauté de mannequin était un mannequin s'appuyant sur la religion. C'était pourtant une sacrément bonne riggeuse et, si les choses devaient tourner au vinaigre, elle serait notre chauffeur lors de notre fuite.

« Grisard Trois, en train de se demander s'il devrait acheter de la novacoke au mec d'en face, se lever deux ou trois de ces putes, se suicider, ou les trois à la fois. Message bien reçu, à vous, terminé. » Je réprimai un rire. Christopher Laughing Coyote était notre chaman, totem Coyote bien évidemment. Il refusait de prendre quoi que ce soit au sérieux, à ma plus grande joie et au grand agacement de Chef Grisard. J'étais impatiente de me glisser dans un bain chaud avec Chris lorsque tout serait terminé.

« Ici Grisard Quatre », répondis-je.



« Très bien, les gens, restez vigilants. Il nous reste encore du temps, alors pas de gaffes. »

Je soupirai de nouveau, m'assurant que mon micro était éteint cette fois. Mac était un bon gars, un super chef, et il avait survécu à ce boulot pendant près de deux décennies, alors il avait de l'expérience. Mais quelqu'un avait bien trop tendu ses câbles lorsqu'ils avaient été installés la première fois, car Mac était incroyablement nerveux et n'avait aucun sens de l'humour.

Ce n'était pas notre genre de boulot habituel. Nous étions en train de faire du babysitting. M. Johnson avait apparemment reçu de bonnes infos concernant un coup que des runners préparaient pour ce soir sur un bureau du quinzième étage, et notre travail était de les arrêter. Si personne ne se pointait avant le lendemain matin, nous étions dégagés de toute obligation et nous serions payés pour avoir passé une simple nuit assis sous la pluie. Nous attrapions aussi probablement la grippe si la météo ne se calmait pas un peu. Cela faisait déjà six heures que nous étions sur la brèche et, dans deux de plus, nous pourrions nous affranchir de la pointeuse et toucher notre salaire. Simple comme bonjour, mais ennuyeux.

Je me réinstallai confortablement et actionnai la fonction zoom de mes yeux cybernétiques, examinant l'immeuble d'en face. Quelques heures plus tôt, j'avais pu observer un couple se peloter dans un bureau au vingt-troisième étage. Rien de spectaculaire, et ils s'étaient tirés avant d'en arriver aux moments croustillants, mais la distraction avait été bienvenue. Je me mis à balayer les étages un par un, histoire de voir si quelque chose d'autre se présentait.

✘

« Ici Grisard Trois. J'ai du mouvement. » Ma tête se redressa brusquement lorsque la voix de Chris sortit du commlink. Mes paupières étaient lourdes. Merde. J'avais dû m'assoupir, mais je n'étais pas sûre du moment où j'avais perdu le fil. Je secouai la tête et fit rouler ma nuque pour l'assouplir, grimaçant lorsque les muscles raidis tressaillirent sous le mouvement. Il s'était écoulé près d'une heure depuis notre dernier point radio, et au moins dix minutes depuis la dernière fois où j'avais regardé l'heure.

« Garde ton sang-froid, Trois. Rapport. » La voix de Chef Grisard était calme et mesurée.

« Je vois deux... Non, trois cibles descendant l'escalier », expliqua Chris. « Merde, ils sont montés quand ? Ils portent une petite sacoche avec eux. Je vais essayer de m'approcher un peu plus près. »

— Ne bouge pas, Trois. Un va les cueillir dans une seconde », dit Mac.

« Reçu. Si je pouvais simplement me— » Sa voix fut interrompue par une rafale d'arme automatique. L'espace d'une seconde insoutenable, j'entendis le bruit des armes, un cri, et puis une décharge de statique lorsque le commlink de Christopher Laughing Coyote rendit l'âme. Une sensation de froid s'empara de mon estomac.

« Merde ! Un, grimpe, je te rejoins. Deux, tiens-toi prête à bouger et amène ta tire en position. Quatre, trouve leurs signaux, vois si tu peux les marquer, » dit Mac calmement, une pointe d'acier dans la voix. « Nous devons rejoindre Trois et le dégager si nous le pouvons, et il faut aussi que nous arrêtons ces gars-là. Ils ont abattu l'un des nôtres. Nous leur ferons payer dix fois, les gens. »

Je fermai les yeux et tentai de me concentrer. Chris était marrant mais il n'y avait rien de sérieux entre nous. C'était impossible, nous travaillions ensemble. Nous connaissions tous les deux les risques, nous savions tous les deux que ce genre de truc pouvait arriver. Ce n'était que du batifolage, juste un truc pour nous tenir occupés. Une aventure sans lendemain.

Alors, pourquoi une aiguille de peur et de douleur me traversait-elle les entrailles en ce moment-même ?

J'avais serré si fort les mâchoires que mes dents commencent à me faire mal. Je pris une profonde inspiration et m'engouffrai dans le monde créé par mon cyberdeck. Le SIN dont je me servais actuellement, acheté il y a moins d'un mois, comprenait l'accès à l'Emerald Grid de Seattle. J'ouvris mes yeux virtuels et regardai autour de moi. J'étais au sommet de l'icône luisante représentant le système hôte du Mulvihill Center. La structure correspondait pratiquement à son homologue réel, hormis le fait qu'elle était constituée d'acier resplendissant. La ville restait quasiment identique, bien que baignée d'une lueur verte et constante plutôt que par les néons multicolores qui luisaient normalement depuis les hauteurs. Je pouvais voir des centaines d'autres icônes se mouvoir au loin. Sous moi, l'hôte du Mulvihill palpait et je sentis des dizaines d'autres hôtes encore en dessous. Mes sens furent bombardés d'annonces, de spam et de micro-spots de pub passant en boucle. Des millions de fichiers, de messages et de courriers électroniques passèrent devant moi, filant à toute vitesse le long des autoroutes électroniques vers leur destination finale.

Il me fallut une seconde pour filtrer le bruit et traiter le chaos de données s'ouvrant et se fermant en cascade autour de moi. Lorsque j'y parvins, je fus au paradis. Il existe un moment dont chacun fait l'expérience de temps à autre, une sensation incommensurable et absolue annonçant le changement, le chaos et la perte de contrôle. Un moment où l'on se sent euphorique et terrifiée. Ce bref instant où vous vous penchez trop loin en arrière sur une chaise, qu'elle commence à se renverser, mais où vous vous rattrapez in extremis. Ce moment où l'eau chaude de la douche passe au froid glacial et pénétrant parce que quelqu'un a tiré la chasse d'eau. Où vous sentez vos pneus glisser sur une route verglacée avant qu'ils ne raccrochent à la route. La peur vous saisit profondément, vous transperce de part en part, parce que ce changement soudain, cette perte de contrôle subite, vous terrifie. Mais elle vous fait également vous sentir plus vivant que toute autre chose et, lorsque vous vous reprenez, lorsque vous vous adaptez, lorsque vous ajustez, vous ressentez cet afflux de puissance, ce sentiment comme quoi tout est possible.

Je me repus de la vague d'émotions, de sons et d'impressions qui afflua et me pénétra lorsque mon esprit se connecta à la Matrice. Je frissonnai de plaisir. Je dis souvent aux gens que se brancher à la Matrice est meilleur que le sexe, ce qui fait rire tout le monde. Tout le monde sauf mes confrères cowboys des électrons.

Je faisais tourner un thème de jungle urbaine, aussi tout le bruit de fond de la zone apparaissait comme des essaims de mouches bourdonnantes. Je les chassai de la main dans l'optique de jeter un coup d'œil alentour et de retrouver l'équipe ennemie quelque part dans l'épais feuillage vert. Je me concentrai sur les transmissions des Grisards, dépêchant un rameau vrillé de vigne sauvage directement vers la position de Chris. Le balayage aurait été plus facile si j'avais été plus proche de la zone de recherche : à cette distance, mon programme de filtre faisait des heures supplémentaires afin de compenser. Mon cœur bondit dans ma poitrine lorsqu'une de mes vrilles commença à s'éloigner, établissant un lien ténu avec le signal de Chris, faible et intermittent. Son link était endommagé mais toujours connecté, ce qui me donna une lueur d'espoir : il était encore en vie. Je grimaçai et écartai cette pensée pour l'instant, j'avais du travail à faire.

De nouvelles mouches s'étaient rassemblées. Je leur administrai une salve d'une quelconque brume virtuelle avant de les



regarder tomber, eh bien, comme des mouches. Je vis un bon paquet d'icônes se mouvoir à travers les buissons et j'ignorai celles que je pouvais repérer facilement. Je savais que les gens que je cherchais seraient en mode silencieux et ne se baladeraient pas au grand jour. Je me servis d'une machette virtuelle pour me frayer un chemin à travers les broussailles et, après quelques bons coups de taille, je remarquai enfin quelque chose. Je souris et me concentraï sur le signal, m'y engouffrant un instant plus tard. Leur matos était suffisamment bon pour qu'ils puissent valser à travers la sécurité du Mulvihill, mais pas suffisamment pour m'arrêter.

Ils opéraient depuis une grille Ares, ce qui rendait les choses un peu plus difficiles. La grille n'était pas facile à aborder : la représentation virtuelle en était un pont de corde extrêmement branlant s'enfonçant dans un brouillard menaçant. La sécurité était plus resserrée ici et je me retrouverais en position désavantageuse lors du combat, sauf si je changeais de grille. Maintenant que je les avais trouvés, je ne voulais pas les perdre. Je reculai donc et décidai de passer sur la grille Ares. Le vert émeraude n'était pas ma couleur de toute façon. Je me concentraï une seconde avant d'étendre la main et d'empoigner le pont. Je posai le pied sur ce dernier en espérant qu'il tiendrait.

Le panorama changea instantanément. Mon thème de jungle disparut, submergé par la sculpture rouge-et-noir propre à Ares. J'examinai les alentours et attendit un moment, histoire de voir si j'allais devoir esquiver la sécurité d'Ares ou pire, des agents du DIEU. Vu que rien ne s'était produit, je renvoyai mon moi virtuel à la recherche de l'équipe adverse et la trouvai à nouveau. Ils étaient trois, leurs personas des versions imprécises de l'icône générique, le bonhomme en papier. Ce n'étaient pas des utilisateurs réguliers de la Matrice, ce qui signifiait que leur decker était ailleurs. L'équipe se servait du decker pour protéger leur équipement, comme un pare-feu. Ce qui voulait dire...

Haha ! Je me gaussai silencieusement. J'avais trouvé un fil nébuleux reliant les personas de l'équipe à leur decker. J'étais en mesure de suivre ce lien afin de détruire ce type et de retirer sa protection matricielle à l'équipe adverse, ce qui permettrait au reste des Grisards de les dégommer. Nous pourrions alors nous arrêter là pour cette nuit et apporter des soins médicaux à Chris dès que possible. Je remontai la trace du fil, ne le quittant pas des yeux, jusqu'à me retrouver de l'autre côté de l'icône de l'hôte du Mulvihill. Je me figeai alors sur place.

Le decker portait une armure énergétique et tenait un flingue presque aussi grand que lui. Il cessa instantanément de m'inquiéter. Revêtir une icône persona SpaceMarine3000 l'identifiait comme une bleusaille. Ares les vendait cinquante nuyens. Quiconque arborait ce genre d'icône était soit trop novice pour savoir ce qu'il faisait, soit pas assez compétent pour façonner son propre persona.

Non, ce qui m'avait arrêté, c'était l'icône sur laquelle le decker était assis. Une silhouette aux lignes élégantes portant une armure corporelle moulante noire et un casque de pilote se tenait à côté de lui. Et tous deux chevauchaient un énorme dragon ! Je clignai des yeux et jurai. Ce n'était pas un dragon dans le monde réel mais quelque chose de presque aussi désagréable pour mon équipe. Une analyse rapide de l'icône me révéla qu'il s'agissait en réalité d'un Nissan Hound, un hélicoptère de transport de classe militaire. J'étais en train de risquer la découverte et la colère du DIEU, mais je devais en savoir davantage. Je réalisai une analyse plus en profondeur de l'hélico, en

espérant que l'icône persona toute naze du decker ne soit pas un bluff et qu'il soit vraiment le bleu qu'il semblait être.

« Putain les mecs, ici Grisard Quatre. On a un problème », signalai-je via le réseau de coms.

« Qu'est-ce que tu vois, Misty ? », dit Megan, oubliant d'employer notre indicatif d'appel pour cette mission. Mac allait nous griller un neurone là-dessus.

« Vous avez un hélico en approche qui s'amène pour extraire les méchants. Lourdemment armé, fortement blindé. On a pas la puissance de feu pour faire face à ce truc.

— Tu peux le descendre, Grisard Quatre ? » Mac mit un léger accent sur mon indicatif d'appel, suffisamment pour que tous sachent qu'il était en pétard devant la violation de protocole commise par Megan.

« Tout dépend du pilote. Le decker a l'air d'être un p'tit nouveau, il ne devrait donc pas poser trop de problèmes. Mais un rigger aux commandes d'un truc tel que ce Hound ne se laissera pas facilement faire », dis-je, examinant attentivement l'icône de l'hélicoptère. « Je vous les signale, lui et les trois au sol, sur votre HUD.

— Merci, Grisard Quatre. Bonne chance. »

J'observai le Hound un long moment avant de passer à l'action. J'étais meilleure au combat que je ne l'étais à tenter d'être discrète, aussi décidai-je d'y aller à la force brute. Je pris de l'altitude afin de me rapprocher de l'icône du Hound, puis levai et bandai mon arc, décochant une flèche d'un noir de jais avec une lame de scie circulaire tournoyant à l'avant. La flèche fila dans les airs, rapide et précise, pour terminer sa course enfoncée dans la poitrine du decker. Je souris lorsque ce dernier s'écroula, avant de bander à nouveau mon arc et de tirer, profitant de mon effet de surprise. La flèche était destinée au rigger mais, au dernier moment, le dragon releva le cou et la flèche se ficha dans les écailles noires et métalliques avec une gerbe d'étincelles.

Le dragon virevolta et décolla en direction du reste de son équipe. Leur decker étant au sol, le rigger n'était pas équipé pour me combattre, mais je pus voir les plaques de blindage sur le dragon s'épaissir lorsqu'il prit des mesures pour se défendre contre moi. S'il pouvait atteindre son équipe et s'envoler, il pourrait esquiver mes attaques jusqu'à ce que le DIEU m'ait rattrapé. Pas vraiment le mieux pour ma santé. Je tirai un pinceau d'une poche à ma ceinture et l'agitai en l'air à côté de moi tout en poursuivant le dragon. Un chrono démarra, me montrant combien de temps il me restait avant que les Débiles d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire ne me pincet. J'avais encore du temps, mais pas suffisamment à mon goût.

Je décochai deux flèches de plus au dragon, l'atteignant deux fois de plus au cou. Je ne lui causai pas une tonne de dégâts, mais chaque tir y laissait fichée l'une de mes flèches. Je souris et ouvris mes yeux de chair, regardant l'hélicoptère passer devant mon perchoir au sommet du Mulvihill. Ça y était, je l'avais.

D'un simple mouvement du poignet, je convoquai une image virtuelle de la console de contrôle du Nissan Hound, avec une petite représentation virtuelle de ce dernier lévitant au-dessus. Une simple pression sur un bouton verrouilla les commandes et le commutateur d'éjection, rendant le rigger impuissant. Je me fendis d'un grand sourire, imaginant sa peur et sa frustration. Un deuxième bouton virtuel me donna le contrôle des rotors. Je souris, tendis la main et touchai le nez du Hound.

« Ça, c'est pour Chris, salaud », murmurai-je en tirant le nez de l'hélicoptère vers le bas, pointant ce dernier vers le sol, vingt étages plus bas. ✖



LA MATRICE

Nous l'utilisons tous les jours pour lire nos emails, payer nos factures, parler à nos parents et à nos amis. Elle veille sur nos comptes bancaires, protège nos maisons et régule le trafic dans nos rues. Des milliards de gens l'utilisent en permanence, de la famille affamée des Redmond au PDG de Néo-Tokyo en passant par tous ceux qui se trouvent entre les deux. Il s'agit de la Matrice, le monde numérique à l'intérieur d'un univers de fibres optiques, de réseaux et du plus grand volume de données et de puissance de calcul que notre planète n'ait jamais connus. Un record aujourd'hui qui n'attend que d'être battu demain.

Tout le monde utilise la Matrice. La plupart des shadowrunners possèdent de nombreux éléments de leur équipement qui l'utilisent, souvent même à leur insu. Les smart-links se connectent pour scanner l'environnement immédiat et calculer les solutions de tirs, les médikits accèdent aux bases de données médicales afin d'analyser et diagnostiquer toute blessure pour recommander un traitement, et vos propres vêtements et protections s'en servent pour déceler toute trace d'usure... Et vous alerter lorsqu'il est temps de les laver.

Certains shadowrunners font plus que se contenter de récupérer l'information que leur équipement recueille pour eux. Ils utilisent la Matrice comme un outil et une arme. Ils se fauflent entre ses mailles, la manipulent à volonté, la sculptent et la modèlent au gré de leur humeur. Ces runners sont ce qu'on appelle des **hackers**. Il y a deux types de hackers, que l'on distingue selon la façon dont ils interagissent avec la Matrice : les **deckers**, qui utilisent des cyberdecks pour accéder au cœur du réseau et lui imposer le rythme qu'ils désirent ; et les **technomanciens**, qui ont l'étrange capacité de s'interfacer et de contrôler le monde numérique sans l'aide de la technologie.

Les hackers jouent un rôle fondamental dans les équipes de shadowrunners. Ils ouvrent les portes verrouillées, réduisent les alarmes au silence, neutralisent les communications de la sécurité, dévoilent des secrets enfouis, voient et contrôlent ce que leurs coéquipiers ne peuvent pas percevoir et tiennent tout danger à distance suffisamment longtemps pour permettre à leur équipe de finir le run. En un clin d'œil, ils peuvent prendre le contrôle ou mettre hors-service les armes et équipement de leurs adversaires.

Ils jouent également un rôle important en défense. Toute équipe digne de ce nom dispose d'un hacker capable d'assurer ses arrières. Si votre équipe en est dépourvue, alors vous êtes vulnérable au bordel électronique que vos ennemis auront choisi de foutre dans vos rangs. Petit conseil : se savoir vulnérable et le rester est une mauvaise idée.

UN MONDE SANS FIL

Le paradoxe de la Matrice réside dans le fait que pour être un hacker brillant, il faut la comprendre, or personne ne la comprend vraiment. Comme pour tout, cependant, le vrai secret est d'en savoir plus et d'être meilleur que son voisin. Commençons donc par un rapide tour d'horizon de l'expérience matricielle.

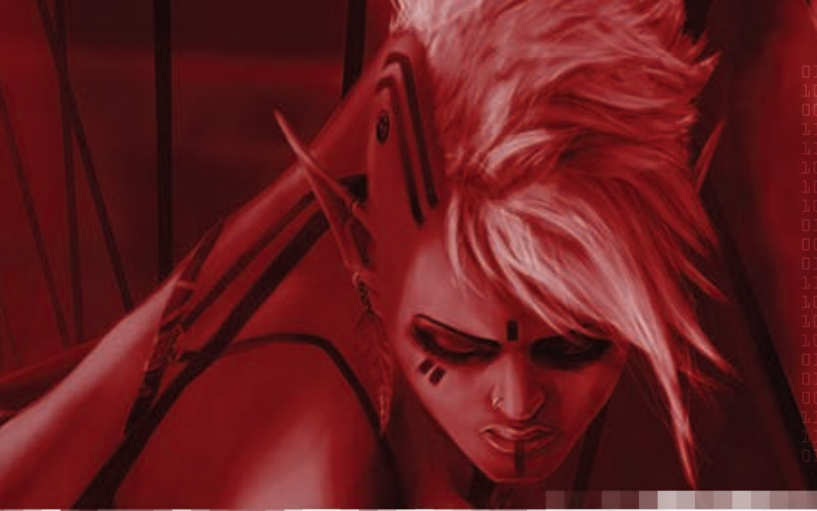
Lorsque vous vous branchez et basculez dans le monde numérique, vous plongez dans un environnement hallucinatoire consensuel. Tout y est rendu avec un niveau de détails incroyable et ce, grâce à un siècle d'innovations graphiques numériques. Cela semble parfois même réel, mais que ce soit par l'aspect volontairement artificiel de ses éléments ou l'impossibilité de reproduire avec exactitude les complexités et nuances du monde réel, la Matrice apparaît généralement bel et bien comme un monde généré informatiquement.

Les lois de la physique ne s'appliquent pas dans la Matrice (à moins qu'un admin crétin les ait volontairement programmées dans un serveur, mais ces restrictions peuvent toujours être écrasées si vous êtes un tant soit peu compétent). Vous voulez voler ? Il vous suffit de le décider. Prenez votre envol et admirez les vastes et splendides paysages artificiels prendre forme autour de vous.

Au-dessous de vous s'étendent dans toutes les directions des icônes en trois dimensions représentant les appareils du monde réel et illuminant votre champ de vision comme une galaxie d'étoiles dans un ciel nocturne sans nuage. Les appareils qui apparaissent les plus proches de vous sont ceux situés dans l'entourage immédiat de votre corps physique. Votre propre icône, représentation virtuelle de vous-même, est généralement la plus lumineuse et la plus nette de toutes les icônes. Les points de lumière au loin à l'horizon, c'est-à-dire les appareils les plus distants de votre position dans le monde réel, scintillent et pulsent de façon diffuse, à cause du décalage des données émises d'un bout à l'autre du globe.

Au-dessus de vous, d'énormes serveurs, bases de données gigantesques protégés par des spiders et **CI**, flottent tels des dieux corporatistes, occupés à scruter la moindre activité ici-bas, et faire en sorte de ne se laisser surprendre par quoi que ce soit. Leurs aspects géométriques singuliers forment comme un monde virtuel à part, déconnecté des continents qui s'étalent au-dessous de lui, surpeuplés d'icônes utilitaires dépendantes du monde réel. Les plus grands serveurs, aussi imposants et denses que des villes entières, appartiennent aux dix plus grandes mégacorporations et sont dangereux pour qui





JARGON DE LA MATRICE

Si vous êtes amené à passer un certain temps dans la Matrice, il vous faudra être capable de vous approprier ses codes et son langage. Si les hackers bougent vite, ils parlent plus vite encore. Voilà l'essentiel à savoir pour ne pas vous laisser distancer.

Agent : programme semi-autonome capable d'effectuer des actions indépendantes dans la Matrice.

Appareil : pièce d'équipement qui assure des fonctions faisant partie intégrante d'un réseau.

Archive : zone d'un serveur qui stocke et protège des documents en les mettant hors de portée de tout utilisateur, qu'il soit légitime ou non.

Autopilote : programme sophistiqué semi-autonome doté de capacités de décision.

Avatar : icône d'un persona.

Better-Than-Life (BTL ou « beetle ») : signaux simsens de niveaux hyperréalistes de nature addictive et potentiellement dangereux.

Bricker, brickage (brick) : action de détruire un appareil par dommages matriciels (appareil mis hors-service de cette façon).

Bruit : données ou signaux sans fils indésirables ralentissant l'usage de la Matrice ou le rendant plus difficile. (argot.) Larsen.

Cold sim : simsens standard fonctionnant à un niveau légal et sûr. Utilisé par la plupart des utilisateurs pour accéder à la réalité virtuelle.

Commcode : combinaison d'adresse email, numéro de téléphone et pseudo de messagerie instantanée qui identifie un individu lors de communications. C'est tout ce dont on a besoin pour mettre une main virtuelle sur vous.

Commlink (ou « link ») : ordinateur personnel de poche ou intégré, utilisé par presque tout le monde pour accéder aux services sans fils.

Contre-mesure d'intrusion (CI) : logiciel exécuté dans un serveur, protégeant celui-ci de tout utilisateur non autorisé. Parfois également appelées « glace », pour « GLACE », générateur de logiciel anti-intrusion par contre-mesure.

Deck : ordinateur de la taille d'une tablette électronique, utilisé pour hacker la Matrice. Son usage est soumis à restrictions voire est illégal dans la plupart des pays du monde civilisé.

Demi-DIEU : sous-section du Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire. Surveille une unique grille, elle-même, gérée par son propriétaire.

DIEU (Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire) : entité créée et gérée par la Cour Corporatiste pour surveiller la sécurité dans la Matrice.

Domaine de résonance : mystérieux plan d'existence virtuel auquel les technomanciens peuvent accéder. D'aucuns pensent que la copie de chacun des octets de toutes les données électroniques créées à ce jour existent quelque part dans les domaines de résonance.

Drone : véhicule sans pilote pouvant être contrôlé par lien direct sans fil ou via la Matrice.

Écho : capacité avancée des technomanciens, apprise après avoir effectué leur submersion.

Électrodes : bandeau ou filet porté sur la tête créant une interface neurale directe. Les modèles les plus populaires sont dissimulés dans un chapeau, une perruque, ou tout autre accessoire de tête. Abréviation de « réseau d'électrodes actives sèches ».

Esclave : appareil connecté à un autre appareil maître, généralement un commlink, un cyberdeck ou un serveur, duquel l'esclave dépend pour se défendre d'attaques matricielles.

Fantôme dans la machine : phénomène mystérieux désignant des entités reconnues n'ayant d'existence que de nature matricielle. Certains croient qu'il s'agit d'IA ou d'esprits magiques de la Matrice. D'autres pensent qu'elles sont les personnalités désincarnées de personnes piégées dans la Matrice durant et depuis le Crash de 64.

Fichier : programme ou série de données collectées en un unique ensemble. Désigne toute la gamme de données allant des rapports annuels d'activité aux vidéos de chatons en passant par les programmes autosoftware et les programmes d'Attaque.

Firewall : programme protégeant un nœud de toute intrusion. Il constitue la première ligne de défense d'un appareil ou serveur pour repousser toute activité matricielle étrangère indésirable.

Forme complexe : algorithme mental utilisé par les technomanciens pour manipuler la Matrice, leur équivalent des programmes.

Géomarquage : action d'assigner des ORA à des lieux physiques spécifiques, en utilisant la plupart du temps des puces RFID.



Grille : service offert par un fournisseur d'accès matriciel. Accéder aux informations de la grille de ce fournisseur d'accès est généralement facile alors qu'accéder aux infos contenues sur d'autres grilles est plus difficile. Le terme est également employé pour désigner la Matrice en tant qu'unité, en dehors de tout serveur.

Hacker : personne qui explore et exploite la Matrice à ses propres fins.

Haptique : interaction informatique basée sur le sens du toucher.

Hot sim : signaux simsens débridés et ne contenant aucune protection contre de potentiels biofeedback nocifs. La hot sim est illégale dans le monde civilisé.

Icône : représentation virtuelle d'un appareil, un persona, un fichier ou serveur dans la Matrice.

Intelligence Artificielle (IA) : programme intelligent conscient et auto-suffisant résidant dans la Matrice.

Câblage de contrôle de véhicules : augmentation implantée permettant à un interfacé de « plonger » dans un véhicule, drone, ou tout autre appareil, lui conférant un degré supérieur de contrôle et de performance lorsqu'il est aux commandes.

Interface Neurale Directe (IND) : ensemble de connexions entre les impulsions neurales du cerveau et le système d'un ordinateur permettant à l'utilisateur d'interagir mentalement avec ce dernier.

IRL (de l'anglais in real life, dans la vraie vie) (argot.) : tout ce qui n'est pas lié à la Matrice.

Jackpoint : tout lieu physique fournissant l'accès à la Matrice par connexion filaire.

Maillé (argot.) : qui est online, connecté à la Matrice.

Maître : appareil, généralement un commlink, cyberdeck ou serveur, lié à d'autres appareils afin de les protéger contre toute attaque matricielle.

Mark (acronyme anglais « Matrix Authentication and Recognition Key », Clef de Reconnaissance pour Authentification Matricielle) : signe matriciel garantissant l'accès d'un utilisateur à un appareil, serveur ou persona et permettant son contrôle.

Marqueur : puce RFID

Matrice : réseau de télécommunications mondial. Désigne également toute personne et toute chose connectée à et par ce réseau.

Objet de Réalité Augmentée (ORA) : représentation virtuelle (généralement sous forme de graphique visuel, mais toute autre donnée sensorielle peut être incluse, comme des sons, le plus souvent) connectée à un appareil physique ou à un lieu dans le monde réel et perceptible via réalité augmentée.

Objet matriciel : désigne tout persona, fichier, appareil, mark ou serveur dans la Matrice.

PAN (de l'anglais « personal area network » ou réseau personnel) : ensemble d'appareils asservis à un unique commlink ou cyberdeck.

Persona : icône de tout utilisateur, agent ou celle de tout autre programme autonome ou semi-autonome dans la Matrice.

Persona incarné : « logiciel organique » mental permettant aux technomanciens d'accéder à la Matrice grâce à la seule force de la pensée.

Réalité Augmentée (RA) : information ajoutée ou superposée aux perceptions sensorielles normales d'un utilisateur, se manifestant sous la forme de données visuelles, de graphiques, de sons, d'impressions tactiles, olfactives, ou de signaux simsens limités.

Réalité Virtuelle (RV) : état de conscience où tous les stimuli externes sont ignorés et où l'utilisateur ne perçoit d'informations que de la Matrice. Requiert une interface neurale directe.

Résonance : mesure les capacités d'un technomancien d'accéder et de manipuler la Matrice.

RFID (de l'anglais « radio frequency identification tag ») : appareil, pas plus grand qu'une boîte d'allumettes, contenant des données et autres dispositifs électroniques miniatures.

Rigger : désigne tout individu qui utilise une interface de contrôle pour « plonger » dans un appareil modifié en ce sens (généralement un drone, un véhicule ou un système de sécurité) afin de le contrôler directement comme si l'appareil était une extension de son propre corps.

Sculpture : aspect visuel et sensoriel de l'espace virtuel interne d'un serveur.

Serveur : élément indépendant de la Matrice. Les serveurs n'ont aucune présence physique, et n'existent que de façon dématérialisée, dans le cloud matriciel.

Simrig : appareil servant à effectuer des enregistrements simsens.

Simsens (ou sim ou simstim) : matériel ou logiciel permettant à une personne de ressentir ce qui est arrivé à une autre personne comme si elle avait ressenti et vécu ces événements elle-même. Requiert une interface neurale directe.

Spider : hacker ou rigger de sécurité employé par une corporation ou les forces de police pour protéger un lieu physique ou un serveur contre tout hacker.

Sprite : entité faite de résonance créée (ou appelée) par un technomancien.

Submersion : état dans lequel un technomancien renforce sa connexion à la résonance.

Technodrain : épuisement mental que les technomanciens subissent parfois lorsqu'ils utilisent leurs capacités.

Technomancien : désigne toute personne capable d'utiliser et de manipuler la Matrice sans matériel. Le terme comporte souvent des connotations de hacking et de cyber-terrorisme.

Viande (argot.) : désigne un individu non câblé ou le corps physique d'un utilisateur matriciel en RV.

WAN (de l'anglais « wide area network » ou réseau étendu) : ensemble d'appareils asservis à un serveur.

Zone de spam : zone saturée de publicités RA invasives ou virales, générant du bruit.

Zone d'interférences : lieu où l'environnement physique génère du bruit.



souhaite y accéder sans en avoir reçu l'autorisation. D'autres serveurs plus petits se regroupent en amas, tels des synapses célestes, autour de thèmes communs tels que l'accès à des réseaux sociaux, la description de produits de grande consommation ou encore la promotion de plaisirs moins avouables.

Au milieu de tout cela se trouvent les représentations de personnes, de protocoles, de programmes, de données qui s'échangent en un éclair d'icônes à icônes et de serveurs à serveurs, laissant dans leur sillage des faisceaux de lumière s'estompant peu à peu dans le bourdonnement sourd de l'information. La Matrice bouge à la vitesse de la lumière et de la pensée.

Voilà ce que vous pouvez voir depuis la réalité virtuelle. Il y a d'autres façons d'appréhender la Matrice, mais la RV est l'unique moyen de la percevoir telle qu'elle est vraiment. Et c'est aussi l'unique moyen vous permettant de voler.

LES BASES

Tout dans la Matrice est constitué d'**icônes**, c'est-à-dire les représentations virtuelles d'éléments connectés permettant à un utilisateur d'interagir avec eux. Tout propriétaire d'un objet matriciel peut choisir, dans certaines limites, à quoi ressemblera l'icône de l'appareil en question. Une icône ne représente pas seulement un objet matriciel de façon abstraite, elle indique également la nature de cet objet et la façon d'y accéder. La Matrice est programmée pour contextualiser les données afin de faciliter le travail ou le divertissement de l'utilisateur : si un outil est difficile à utiliser, c'est que ce n'est pas vraiment un outil, après tout. Il existe des programmeurs qui camouflent volontairement la nature d'une icône à l'aide de designs trompeurs, mais la plupart des gens aiment savoir comment utiliser ce sur quoi ils tombent. De nombreuses zones de la Matrice requièrent que les icônes respectent certaines règles liées à leur apparence.

Par exemple, disons que vous êtes dans le serveur du Dante's Inferno. L'Inferno est un célèbre nightclub huppé et chic existant dans le monde réel (plus exactement sur la 5th et Madison Avenue, à Seattle Downtown), mais il a également un nœud matriciel, lui ressemblant à l'identique, afin que les clients puissent s'y rendre de n'importe quel endroit de la planète et à tout moment. Vous arrivez donc sur le serveur du club, payez votre entrée en virant quelques nuyens de votre compte vers celui de l'Inferno et, en un clin d'œil, vous êtes propulsé à votre place favorite dans le club. Imaginons que, cette fois-ci, vous décidez d'aller admirer l'iconographie du cinquième niveau, celui de la colère, afin de profiter de la vue d'icônes d'âmes défuntes se contorsionnant au rythme de la musique dans des eaux marécageuses. L'envie vous prend de déguster quelques plats virtuels, et vous chargez le menu. C'est un fichier, et le menu du Dante's apparaît comme un parchemin enflammé aux inscriptions élaborées. Les programmeurs et l'Inferno savent que c'est quelque chose que vous aimerez lire (et ils veulent que vous le lisiez), ils font donc en sorte que l'icône ressemble à quelque chose qui vous donne envie de le lire. Dans ce cas précis, un parchemin. Les flammes sont lumineuses et chaudes au toucher, mais sont bel et bien virtuelles. Si vous vous trouviez dans un autre serveur, disons celui du Club Penumbra, un nightclub sur le thème de l'espace, le menu ne serait pas apparu sous la forme d'un parchemin enflammé mais aurait pris une autre forme,

qui vous donne quoi qu'il en soit envie de le lire, comme celle du journal de bord d'un astronaute, par exemple.

L'ensemble de la Matrice fonctionne de cette façon. Toute icône y est modélisée et personnalisée par son propriétaire et est généralement conçue pour en favoriser l'utilisation intuitive. Outre les protocoles imposés, l'autre critère déterminant l'apparence d'une icône est la programmation logicielle de son propriétaire. Certains hackers ne veulent pas que d'autres programmeurs leur dictent ce à quoi leurs icônes doivent ressembler. Ils utilisent donc des logiciels pour imposer leurs propres visuels d'icônes. Cette lutte pour la liberté d'apparaître comme il le souhaite n'est qu'une des nombreuses batailles qu'un hacker aura à livrer dans la Matrice. La plupart des utilisateurs ne se fatiguent cependant pas à se battre au sujet de l'iconographie, et laissent les designers matriciels gagner la partie.

Les protocoles matriciels limitent les tailles relatives de toute chose, afin de donner aux utilisateurs une expérience standard qu'ils peuvent partager. Si votre icône est une version robotique du gratte-ciel de la Wuxing, ce qui peut en jeter, mais que vous parlez à quelqu'un dont l'icône est celle d'un scarabée, alors la communication risque de ne pas être facile. Pour pallier ce problème, la taille des personas (autrement dit les individus dans la Matrice) est limitée dans des proportions similaires, allant de celles d'un nain à celles d'un troll. Ainsi dans l'exemple précédent, nous aurions un gratte-ciel ridiculement petit parlant à un insecte aux proportions effrayantes, afin que vous et votre interlocuteur ayez approximativement la même taille. Les fichiers et les appareils sont plus petits que les personas (vous ne verrez donc jamais personne lisant un livre de la taille d'un grand dragon par exemple), et les serveurs sont plus grands (plus grands encore dans le cas de sites d'importance majeure, comme ceux des serveurs corporatistes des méga).

VISIONS VIRTUELLES

Nous avons maintenant une idée de la taille des éléments de la Matrice, mais à quoi ressemblent-ils ? La réponse est un petit peu plus complexe que vous ne l'imaginez. L'apparence de la Matrice dépend de la grille sur laquelle vous vous trouvez, des programmes que vous exécutez, ainsi que d'une série d'autres facteurs. Par chance, il y a une « version de base » qui constitue le socle commun de l'expérience matricielle de tout-un-chacun.

Dans cette version de base, la Matrice apparaît comme une surface plane noire sous un ciel noir. Cette plaine virtuelle est éclairée par la lueur de l'icône de votre commlink (ou deck) et celle des autres autour de vous, à raison d'une icône par appareil ou persona connectés. La plaine est une projection de notre monde, en version aplatie, si bien que plus vous regardez au loin, plus les icônes semblent éloignées les unes des autres.

Il y a des milliards d'icônes non recensées dans la Matrice. De même que chaque être vivant a une aura dans l'espace astral, chaque appareil a une icône matricielle. Cette prolifération d'icônes pourrait noyer rapidement l'utilisateur si certaines routines et technologies de support ne contrôlaient pas tout ça.

Le premier de ces garde-fous est votre commlink, qui filtre automatiquement les icônes les plus insignifiantes. Vous voulez vraiment connaître la location virtuelle de tous les baladeurs de la planète ? Bien, moi non plus. La Matrice ne vous montrera donc généralement qu'une seule icône pour le



réseau personnel d'un individu (ou PAN), et non chacun des appareils qui le composent (bien qu'il puisse y avoir quelques exceptions pour des appareils intéressants ou dangereux inclus dans le réseau, comme un pistolet par exemple). De plus, plus l'appareil sera éloigné de votre position dans le monde réel, plus son icône sera trouble dans la Matrice. Ceci est dû en partie au fait que votre commlink considère les objets plus distants comme n'étant pas d'un grand intérêt pour vous, mais surtout au fait que la connexion ralentisse avec la distance. La Matrice affiche tout appareil ou persona éloignés sous la forme d'icônes floues, muettes ou instables. Cette réduction du bruit visuel explique le fait que certaines icônes soient délibérément hors de vue, comme les serrures et autres appareils de sécurité, caméras cachées, senseurs de maintenance, et bien sûr les gens qui préfèrent ne pas être vus.

Pour comprendre les usages de la réalité virtuelle et la façon dont les gens compensent le monde physique par le monde numérique, penchons-nous sur quelques habitudes communes dans la Matrice. Imaginons que vous conduisez votre voiture et que vous rentrez chez vous du travail, de l'école ou de tout autre endroit d'où vous rentrez habituellement le soir. Vous laissez l'autopilote du véhicule gérer la conduite et basculez en RV afin de commencer à préparer le dîner. Une fois la RV activée, votre voiture, la route, et tout ce qui se trouve autour s'efface de votre champ de vision et sont remplacés par la Matrice et son horizon constellé d'icônes. Vous vous concentrez sur le nœud de votre habitation, et boum, vous y filez tout droit, telle une comète. Alors que vous vous approchez de votre destination, vous voyez tous les appareils qui composent votre réseau domestique, et vous cherchez celui qui représente votre frigidaire. Son icône ressemble à un petit frigo, avec la liste des aliments (mise à jour automatiquement par l'appareil en fonction de ce qui s'y trouve réellement). Vous voyez « pizza surgelée » dans la liste et vous vous décidez donc pour une pizza surgelée. Vous atteignez alors le panneau de commande de votre cuisinière (qui a l'apparence de quelques thermostats électroniques lui-même d'une lumière chaude et réconfortante) et allumez votre four en mode préchauffage à 230°. Vu qu'il fait plutôt frisquet dehors, vous ordonnez à votre distributeur de boissons (à qui vous avez donné l'apparence d'une pompe à bière en RV) de commencer à réchauffer la préparation instantanée à base de soja, et comme vous vous sentez d'humeur royale ce soir, vous appuyez sur la commande « arôme chocolat ». Toujours en RV, vous retournez en un éclair dans votre voiture, qui vous annonce d'une voix enjouée qu'il ne vous reste que dix minutes de trajet, juste ce qu'il vous faut pour visiter le serveur de votre réseau social favori.

En parlant de serveurs, les gros serveurs sont les endroits les plus intéressants de tout le paysage matriciel, et sont ceux-là mêmes qui flottent au-dessus de vous lorsque vous vous connectez. Peu importe où vous allez dans la Matrice, ils sont toujours là-haut. Une des choses essentielles à comprendre à propos des serveurs est que, contrairement aux appareils de votre maison, ils ne sont pas obligatoirement les représentations d'un appareil spécifique ou d'un lieu précis du monde réel. Faisant partie intégrante de la Matrice, et n'étant pas de simples appareils isolés, vous pouvez accéder à ces serveurs de n'importe où, sans vous soucier de la distance qui vous en sépare.

L'autre point important à savoir est que l'intérieur d'un serveur est totalement différent de son aspect extérieur. Et cela, pour la simple et bonne raison qu'il est généralement plus imposant de l'intérieur que de l'extérieur. Il dispose également de son propre environnement virtuel, clairement délimité, indiquant où commence et où finit la frontière entre lui et la Matrice, et ce à toutes fins utiles.

Mais revenons au réseau social que vous décidez de consulter sur la route du retour. Celui sur lequel vous allez n'a pas d'exigences particulières en termes d'accès, vous n'aurez donc pas à vous soumettre à l'équivalent virtuel d'un sas d'entrée. Vous n'avez qu'à zoomer sur le serveur, voler jusqu'à lui, et vous voilà prêt à y pénétrer. À l'intérieur, ce même serveur ressemble à une chic soirée cocktail permanente et est doté d'une sculpture matricielle que n'importe quel patron de bar V.I.P. dans le monde réel tuerait pour avoir. Avant de faire votre entrée dans la soirée, vous vous arrêtez dans une cabine d'essayage privée où vous pouvez changer l'apparence de votre icône et la rendre plus adéquate à l'ambiance du lieu. Vous pouvez peut-être choisir un élégant costume noir, ou une petite robe noire, et y ajouter ensuite une cravate ou un foulard de couleur pour trancher. Finalisez votre tenue et votre coiffure virtuelle, et vous êtes enfin prêt à vous joindre aux convives.

Où vous préférez peut être un bar sportif à l'ambiance « easy ». Les visiteurs de ce serveur y trouvent des banquettes et tables privatives qui changent de taille en fonction du nombre de personnes, de sorte que le lieu soit toujours plein et animé. Si les jeux sont plus votre dada, rejoignez vos amis pour des jeux de société, puzzles ou tout autre jeu d'aventures épiques. Vous pourriez tout aussi bien fréquenter un club d'amateurs de chats. Ou un cinéma virtuel. Ou un vaisseau de simulation anti-grav. Le contenu d'un serveur n'a de limites que les goûts et l'imagination de son ou ses propriétaires.

Vous connaissez maintenant les grandes lignes de la Matrice. Penchons-nous désormais sur ce que vous y rencontrez, et qui.

LA POPULATION DE LA MATRICE

Toute icône dans la Matrice appartient à l'une de ces six catégories : un persona, un appareil, un PAN, un fichier, un serveur ou une mark. Occasionnellement, vous pouvez également apercevoir un flux de données, un transfert d'informations ressemblant à un fin faisceau de lumière multicolore scintillante. Les flux de données sont généralement filtrés et rendus invisibles car si tel n'était pas le cas, votre champ de vision matricielle en serait saturé. Si vous le voulez, vous pouvez toujours reconfigurer le filtre par défaut, mais les flux passent à une telle vitesse que vous ne pourrez en déterminer ni la source, ni la cible sans espionner ce qui en est à l'origine et ce vers quoi ils sont envoyés, ce qui serait illégal (et nous ne devrions jamais faire quoi que ce soit d'illégal dans la Matrice, n'est-ce pas ?).

PERSONAS

Un persona est plus ou moins ce que son nom indique : une personne dans la Matrice. Un persona est la combinaison d'un utilisateur et d'un appareil grâce auquel ce même utilisateur accède à la Matrice. Le fait que l'appareil soit contrôlé



par une personne physique a pour effet la substitution de l'icône standard de l'appareil par un persona. Un persona est généralement inséré sur un commlink, cyberdeck, véhicule ou drone interfacé, bien que l'on puisse également considérer les technomanciens comme une sorte de personas liés à aucun appareil.

Les icônes de personas ressemblent généralement aux utilisateurs qu'elles représentent (de façon relative, bien sûr, qui peut résister à l'envie d'ajouter un téton par-ci, des crocs par-là, un lifting facial et peut-être aussi une bonne coupe de cheveux ?), avec parfois quelques touches stylistiques comme des yeux luminescents, une chevelure colorée ou une aura discrète et chic. Vous rencontrerez des looks franchement déjantés dans la Matrice, mais les shadowrunners font souvent en sorte de les éviter soigneusement, pour la bonne raison qu'ils attirent trop l'attention et qu'ils peuvent être considérés comme peu professionnels. D'un autre côté, parfois, attirer l'attention est exactement le but de la manœuvre, donc la règle est d'adapter son look en fonction de ce que vous voulez tirer du contexte dans lequel vous vous trouvez.

Les icônes de personas proposent une grande variété de choix. N'importe quelle créature ou objet animé feront totalement l'affaire : animaux, statues qui marchent, griffons (populaires auprès des adolescents ces temps-ci, allez savoir pourquoi), robots à vapeur, zombies, extra-terrestres, ou tout ce qui peut marcher et parler. Les protocoles de la Matrice vous empêcheront de fabriquer votre persona si sa nature n'est pas identifiable au premier coup d'œil. Vous ne pourrez donc pas vous choisir une icône en forme de nuage de poussière, de colonne grecque ou de simple cube, par exemple. Ces mêmes protocoles bloqueront aussi toute tentative pour créer une icône plus petite qu'un nain adulte ou plus grande qu'un troll adulte.

APPAREILS

Dans la Matrice, les icônes d'appareils représentent les dispositifs électroniques du monde réel, allant du baladeur à votre commlink en passant par votre voiture et tout le reste. Par défaut, l'icône d'un appareil ressemble à l'objet qu'elle représente, en miniature si celui-ci est plus grand qu'une personne. Elle dispose de quelques éléments en permettant le contrôle, souvent identiques à ceux dont l'appareil dispose dans le monde physique, mais pas nécessairement. Le véhicule anti-émeute Ares Mobmaster, par exemple, est connu pour son icône non-conventionnelle de char romain doté de rênes pour la conduite.

Les protocoles matriciels de base requièrent des icônes d'appareil qu'elles fournissent quelques indices sur leur fonction réelle. L'icône d'une arme à feu doit donc ressembler à une arme (même si de façon éloignée, comme dans le cas du pistolet Super Warhawk, dont l'icône est un tomahawk), l'icône d'un véhicule doit ressembler à un véhicule, celle d'une serrure à une serrure, un réfrigérateur à un réfrigérateur, etc. Les restrictions sur les appareils ne sont pas aussi strictes que sur les personas, tant que la forme suggère la fonction au premier coup d'œil.

PAN

La plupart des individus ont de multiples dispositifs électroniques sur eux au même moment, et faire apparaître l'icône de

chacun d'eux encombrerait trop l'aspect visuel de la Matrice. Au lieu de cela, ce qui s'affiche souvent est une unique icône du réseau personnel (PAN) d'un individu. Cette icône ressemble souvent à l'appareil physique servant de maître pour l'ensemble du réseau, tel qu'un commlink, mais les individus choisissent parfois une apparence ou un logo qui signifie quelque chose pour eux (comme les blasons d'équipes sportives, des couvertures d'album des Concrete Dreams, ou des logos corporatistes). Quelques appareils ne sont pas inclus dans l'icône unique du PAN. Si un individu porte un pistolet avec la fonction sans fil activée, par exemple, (ou tout autre appareil sans fil potentiellement mortel), il apparaîtra désolidarisé du PAN afin de pouvoir être identifié rapidement. Sauf si, bien sûr, l'utilisateur a fait l'effort de cacher cette icône, mais ce cas sera détaillé plus avant.

FICHIERS

Un fichier est un ensemble de données. Il peut s'agir d'un film, d'une chanson, d'un livre, de bilans financiers, d'une image, d'un article, et ainsi de suite. Il peut même regrouper une série d'autres fichiers (on parlera alors de « dossier »). Les icônes des fichiers sont plus petites que les icônes des personas, généralement assez réduites pour tenir dans la paume d'une main virtuelle. Toutes les icônes de fichiers ont un aspect par défaut dans la Matrice, à savoir un cube lumineux ou tout autre polyèdre pouvant être ouvert pour en révéler le contenu, bien qu'en réalité très peu d'utilisateurs se contentent d'icônes de fichiers aussi banales et ennuyeuses. Un texte pourra donc être représenté par une icône en forme de livre, de parchemin, de lecteur de données palmaire, ou encore de tables gravées. Des fichiers musicaux pourront prendre la forme d'enceintes, de partitions musicales ou d'instruments, et de la même façon, une vidéo pourra ressembler à un vidéoprojecteur, une installation tridéo, ou un vieil écran de cinéma. Encore une fois, la forme suggérant la fonction reste la règle dans la Matrice.

SERVEURS

Les serveurs sont des lieux virtuels accessibles sur la Matrice. Ils n'ont aucune présence physique, et ne sont constitués que des éléments de la Matrice elle-même. De l'extérieur, les serveurs sont aussi grands que des immeubles plantés dans le paysage électronique, les plus imposants atteignant la taille de l'île de Manhattan (une limite imposée par le DIEU de la Cour Corporatiste afin de prévenir la domination *complète* du ciel virtuel par les méga-serveurs). La taille d'un serveur et son altitude virtuelle sont proportionnelles à son importance et son influence dans le monde actuel. Votre Stuffer Shack de quartier aura une icône approchant la taille de l'immeuble dans lequel il se trouve, et sera situé à même le « sol » de la Matrice, comme la plupart des appareils, d'ailleurs. Le serveur de la Fondation Atlante, au contraire, flotte à environ un kilomètre virtuel du sol scintillant et pulsant de données, et atteint approximativement la taille de la plus grande tour actuellement construite dans le monde réel. Plus grand encore est celui du Shiawase Mainframe, qui est une sphère de presque vingt kilomètres de diamètre tournant lentement sur elle-même et maintenue en apesanteur à une centaine de kilomètres au-dessus du sol.



SERVEUR : DANTE'S INFERNO

Le Dante's Inferno est une des plus célèbres boîtes de nuit ayant un établissement à Seattle et un autre à Hong Kong. Le club porte bien son nom, avec sa piste de dance à neuf niveaux, qui partent du rez-de-chaussée à l'entrée jusqu'aux niveaux inférieurs. Ce qui le rend unique en son genre est le fait que son serveur matriciel est une parfaite copie du club réel. Les images des clients du monde physique sont projetées dans le serveur, et les visiteurs virtuels dans le serveur peuvent être vus en réalité augmentée par les clients physiques. Même si le Dante's est dans trois lieux différents (deux dans le monde réel et un virtuel), les trois se chevauchent.

Pour faire fonctionner le tout, le serveur du Dante's imite la réalité. Les lois de la physique qui y règnent correspondent à celle de notre monde, et il est absolument impossible d'y voler. De plus, le serveur bloque toute icône de persona qui ne ressemble pas, au moins vaguement, à l'utilisateur qu'elle est censée représenter. Les seules icônes exemptées de restrictions sont celles ressemblant à des âmes damnées (réservées au staff) et celles représentant des démons (la sécurité et les CI). La bibliothèque simsens du serveur permet aux clients en RV de commander à peu près n'importe quel plat ou boisson existant dans le monde réel, même si la prudence reste de mise lorsque vous commandez quelque chose de corsé en hot sim, vu qu'ils n'y vont pas de main morte sur leurs cocktails.

Même les icônes de serveurs ressemblent à ce que souhaitent leurs propriétaires. Un coup d'œil au ciel nocturne de la Matrice vous permettra de distinguer des logos corporatistes, de somptueuses façades d'immeubles, et des constellations de serveurs. Vous pourrez également reconnaître celle de l'ACHE de Seattle et sa forme de ziggourat, le logo de l'Humanis avec la Vierge et son enfant, ou encore (si vous y avez accès) les trois sphères de Jackpoint tournant en orbite.

De l'intérieur, un serveur est complètement différent. Un serveur peut être (et est généralement) plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur. La sculpture interne d'un serveur est autorégulée, et tandis que les icônes des visiteurs doivent se conformer aux restrictions générales de la Matrice, le serveur, lui, n'y est pas obligé. Le serveur peut être un labyrinthe, un espace ouvert, avoir une gravité anormale ou pas de gravité du tout, il peut être chaud, froid, bruyant, silencieux, ou toute autre combinaison intermédiaire. La plupart des serveurs collent à la réalité afin de faciliter l'utilisation de ses propriétaires, mais certains réservent des sculptures plus originales voire totalement étranges.

MARKS

Une clé d'authentification et de reconnaissance matricielle (matrix authentication recognition key), ou plus simplement « mark » (si briller dans les soirées mondaines en faisant étalage de votre jargon technique n'est pas votre truc), est la façon dont la Matrice arrive à se souvenir de chaque appareil, fichier, serveur ou autre persona auxquels chaque persona a accès. Les marks ressemblent, eh bien, à des marques, c'est-à-dire, des blasons ou des tatouages personnalisés

sur n'importe quelle icône où vous les placez. Vos marks peuvent prendre n'importe quelle forme qui vous convient, tant qu'il s'agit de petites choses, qu'elles peuvent s'insérer dans d'autres icônes, et qu'elles partagent une thématique similaire à la vôtre ou à celle de votre icône.

Par exemple, imaginons que vous utilisez l'icône d'une pieuvre vert fluo. Vos marks pourront avoir l'apparence de ventouses vert fluo. Si votre icône est celle d'un cowboy, elles pourront apparaître comme des empreintes au fer rouge pour bétail, alors que si votre icône est celle d'une star de cinéma vintage, vos marks pourront ressembler à des traces de rouge à lèvres.

Normalement, les marks ne sont visibles que pour la personne qui les a placées. Pour visualiser celles qui sont présentes sur une icône (ou votre propre icône), vous devez analyser cette dernière. Percevoir une mark ne vous dit pas automatiquement qui l'a placée, cependant. En général, vous ne pouvez reconnaître une mark que si vous avez déjà vu le persona qui en est l'auteur, ou si vous êtes familier avec son style de markage.

Les marks sont communément admises et considérées comme normales, de façon quotidienne, dans l'utilisation légale de nombreux services. Elles sont utilisées comme des clés, formulaires d'autorisation, et privilèges de compte sur toutes les icônes du monde virtuel. Par exemple, la bibliothèque publique de Seattle en émet plus de 50 000 par jour pour ses livres RV, ses films, tridéos et tout autre objet composant sa collection. Si une grande proportion de ces marks est légale, les hackers essayent d'en obtenir de façon illégale afin de faciliter leurs propres plans.

LA MATRICE : AVEC OU CONTRE VOUS

Il est important de se rappeler que la Matrice n'existe que pour qu'on s'en serve. Cela signifie que, de façon générale, l'aspect des différents serveurs est conçu de telle façon qu'il puisse être à la portée des utilisateurs et qu'il évite de compliquer la tâche des personnes y travaillant et y menant leurs affaires. C'est un environnement sûr, avec une sécurité organisée autour de son système opérationnel et ses protocoles. Depuis le changement récent des protocoles matriciels, la structure est contrôlée par le DIEU de la Cour Corporatiste, qui agit comme une sorte de force de police matricielle dévouée à la protection des usagers (enfants innocents inclus, bien sûr) contre les prédateurs, pirates et autres fraudeurs connectés.

Ça, c'est la version de la Matrice décrite sur la brochure des corpo. Les véritables motifs derrière la Matrice, en particulier sa structure actuelle, sont le profit et le contrôle. Les mégacorporations et leur DIEU, travaillent sur le « Problème matriciel » depuis des décennies, à la recherche du Saint-Graal du design de la Matrice leur permettant de maximiser leurs profits tout en minimisant les risques. Ce qu'ils ont enfin trouvé s'en approche beaucoup. Le système est configuré de sorte que les corpos aient toujours l'avantage, que les hackers soient toujours désavantagés, et que tous les autres soient coincés quelque part entre les deux.

Une des clés du nouveau système est le réseau de grilles superposées, concept que vous devrez comprendre si vous envisagez d'entreprendre un travail sérieux dans la Matrice.



GRILLES

Si vous voulez accéder à la Matrice, vous avez besoin d'une grille. Cette dernière est ce qu'un fournisseur d'accès matriciel utilise pour vous connecter au monde numérique. Quand vous vous connectez à la Matrice, vous êtes sur la grille de votre fournisseur d'accès, globalement de la même façon qu'un client de téléphone portable l'aurait été au début du XXI^e siècle vis-à-vis de son opérateur téléphonique.

Des grilles différentes couvrent les clients dans différentes zones. Il existe des grilles globales fournies par chacune des Big Ten, et des grilles locales financées partiellement par les gouvernements locaux. Accéder à ces grilles n'est pas gratuit, et chacune d'entre elles présente une conception différente de la Matrice (bien que l'intérieur d'un serveur ne change pas, peu importe la grille dans laquelle vous vous trouvez, puisque c'est le serveur lui-même qui le gère). Chacune d'elles vous restitue invariablement la « vraie » Matrice, bien sûr, mais les icônes qui appartiennent au propriétaire de votre grille apparaissent légèrement plus grandes et plus brillantes, et toute publicité est tournée de telle façon qu'elle bénéficie toujours au propriétaire de la grille.

Par exemple, lorsque vous vous connectez à la Matrice via la grille locale de Seattle, Emerald City, le ciel matriciel traditionnellement noir est teinté de vert émeraude, et les serveurs intrinsèquement liés à la ville de Seattle apparaissent de façon un peu plus claire. Les icônes de NeoNET apparaissent également plus grandes lorsque vous utilisez Emerald City, car le principal investisseur / propriétaire de la grille locale est NeoNET. Si vous étiez sur la grille globale de NeoNET, vous verriez plus ou moins la même chose, sans l'emphase mise sur Seattle ni la couleur verte du ciel.

Si vous ne pouvez pas payer pour accéder à une grille, eh bien, vous n'êtes pas tout à fait malchanceux. Les corpos n'auraient jamais pu s'en tirer aussi facilement en étriquant complètement l'accès la Matrice. Aussi existe-t-il une grille publique soutenue par des associations à but non lucratif, des vestiges d'entreprises à l'abandon et d'occasionnels bons samaritains désireux de partager un ou deux points d'accès wifi. La grille publique est lente, de basse résolution, et peu fiable, mais au moins elle est accessible de n'importe où. C'est un peu les Barrens de la Matrice.

Comme vous pouviez vous y attendre, la grille sur laquelle vous vous trouvez renseigne quelque peu sur votre statut social. Vous pouvez trouver des notes telles que « Envoyé depuis la Grille Renraku » placardées à la fin de messages et mises à jour de statuts. Les corpos promeuvent leurs propres grilles de façon pesante, offrant de nouvelles fonctionnalités et de nouvelles versions de commlinks chaque année ou tous les deux ans. Les utilisateurs de la grille publique sont considérés comme des citoyens de seconde zone. Certains serveurs de haut standing vont même jusqu'à afficher ouvertement le message « aucune connexion de grille publique admise » afin de montrer à quel point leur clientèle fait partie de l'élite.

Vous pouvez « sauter » de grilles en grilles, mais la nature des grilles auxquelles vous avez accès dépend d'où vous vous trouvez dans le monde réel. Vous pouvez accéder à la grille publique ou à n'importe quelle grille globale de n'importe quel endroit de la planète. Les grilles locales ne sont accessibles que si vous vous trouvez physiquement dans

leurs zones de service. Par exemple, si vous êtes connecté à la Netzwerks Berlin, vous pouvez voir et interagir avec un commlink se trouvant sur l'Emerald City de Seattle, mais ne pouvez pas basculer sur la grille Emerald City elle-même.

L'ŒIL D'EN HAUT : LE DÉPARTEMENT D'INSPECTION DE L'ÉLECTRONIQUE UBIQUITAIRE

Le Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire, ou DIEU pour faire plus court, est responsable de la sécurisation de la Matrice contre les hackers et autres intrus inopportuns, en particulier des parties connectant les divers serveurs et les utilisateurs (la sécurité des serveurs repose plus sur les épaules des propriétaires de serveurs). Chaque grille a son propre sous-département (y compris la grille publique), avec son propre système de financement et ses propres agents. Un sous-département (appelée communément un demi-DIEU) surveille la totalité de la grille, gardant un œil sur tout éventuel utilisateur contrevenant aux règles et toute activité illégale. Les grilles ont un système d'alarme intégré, émettant un signal subtil mais révélateur dès que le logiciel automatisé détecte une utilisation illégale ou non-autorisée de la grille. Ce n'est pas grand-chose, mais le DIEU surveille, et si suffisamment de signaux permettant de trouver et d'identifier un hacker sont perçus, il peut remonter la trace de ce dernier jusqu'à sa position géographique réelle et l'éjecter de la Matrice en utilisant les mécanismes intégrés dans chaque grille.

Ceci ne veut pas dire pour autant que les mégacorpos jouent à la cool en se tenant la main et en chantant kumbaya, loin de là. La Matrice est devenue le champ de bataille intercorporatiste le plus dangereux qui n'ait jamais été. C'est juste que les Triple A veulent rester les seuls maîtres de leur chasse gardée. Même si les demi-DIEU sont séparés voire concurrents (à ce propos, le programme de Trid-Réalité *Crash of the Titans* vient tout juste d'être lancé mais bénéficie déjà d'une énorme popularité), ils demeurent tous une parcelle du DIEU et restent extrêmement coopératifs contre les hackers. Ils partagent leurs informations en temps réel, parfois avant même que les hackers aient le temps de sauter sur une autre grille. Leurs agents spéciaux, appelés les G-men (surnom parfait compte tenu de leurs icônes inspirées des agents du FBI des années 1930), n'exercent techniquement que sur la grille de leur juridiction, mais peuvent requérir et recevoir autorisations, autorité et collaboration de la part du demi-DIEU d'une autre grille en quelques secondes durant une opération. Les G-men enquêtent sur des cas dont les preuves sont insuffisantes pour remonter la piste d'un hacker grâce à une équipe d'officiers normaux. Ils se chargent également des cas dans lesquels un hacker a été éjecté de la grille, en aidant toute force de sécurité ou de police que le propriétaire de la grille souhaite envoyer aux trousseaux du hacker dans le monde réel.

MONDE AUGMENTÉ

Jusqu'à présent, l'essentiel la discussion sur la Matrice et l'ensemble de ses icônes s'est concentré sur ce à quoi les choses ressemblent en réalité virtuelle, mais ce n'est pas la modalité avec laquelle la plupart des gens interagissent avec la Matrice tous les jours voire à chaque heure de la journée. La majorité des utilisateurs qui utilisent la RV s'en servent pour visiter des



serveurs, visionner des films et vidéos ou jouer à des jeux, mais beaucoup de gens trouvent la sensation désincarnée de la réalité virtuelle trop inconfortable, voire carrément inquiétante. La plupart des gens interagissent avec la Matrice en réalité augmentée, par le biais de leur commlink.

Un commlink est la combinaison d'un ordinateur, smartphone, lecteur multimédia, passeport, porte-monnaie, carte de crédit, navigateur matriciel, lecteur de puces, navigateur

GPS, caméra numérique et console de jeu portable. Et potentiellement d'autres choses, si le vôtre est haut de gamme. Il contient déjà tous les logiciels nécessaires, mais contrairement à un cyberdeck, il n'a pas de place pour accueillir des cyberprogrammes ou autres outils de hacker.

Beaucoup de modèles sont assez petits pour tenir dans votre poche, s'attacher à votre ceinture, ou autour de votre poignet. Si la version de poche ne convient pas à votre style, on trouve d'autres modèles, tels que des accessoires de tête, lunettes, bijoux, implant crânien, boucle de ceinture, et autres accessoires.

INTERFACE NEURALE DIRECTE

Une interface neurale directe, ou IND, connecte votre cerveau à des appareils électroniques. L'interface neurale directe (ainsi qu'un module sim) est requis pour l'usage de la RV, mais l'IND sert également à la RA en ce sens que vous n'avez pas besoin d'équipement supplémentaire comme des oreillettes ou une interface visuelle pour voir ou écouter des objets de réalité augmentée.

Comment s'en procurer? Vous disposez d'une IND lorsque vous portez des électrodes, ou que vous avez un datajack, un commlink ou un cyberdeck implanté. Et si vous utilisez un module sim avec votre IND, vous pouvez alors profiter d'un mode "super RA" où vous pouvez également sentir, ressentir et goûter votre expérience RA.

LA VIE AVEC UN COMMLINK

Votre commlink est capable de faire plus que de simplement tenir dans votre poche (ou sur votre tête). Il décode les signaux matriciels autour de vous, les interprète et vous donne des informations et connaissances supplémentaires pouvant s'avérer utiles dans la vie de tous les jours, et vitales dans celle des Ombres. Ceci est rendu possible grâce à la **réalité augmentée**, ou RA. La RA superpose des informations sur les éléments du monde réel de telle façon que vous seul pouvez les percevoir.

Imaginons un instant que vous descendiez la rue du quartier commerçant du centre-ville de Seattle. Votre commlink peut sembler inactif alors qu'il est en fait plutôt occupé. Il communique régulièrement avec d'autres appareils et serveurs

LES ACTIONS MATRICIELLES POUR LES NON-HACKERS

Bon, vous n'êtes pas le hacker de l'équipe, mais vous avez ce commlink sur votre feuille de personnage. À quoi sert-il, pourriez-vous demander? À une foule de choses, mais cela implique de devoir mémoriser l'intégralité de ce chapitre. Voici un résumé de règles et actions matricielles que vous pouvez utiliser pour vous rappeler de tout ce que vous pouvez faire de votre commlink.

VOTRE GRILLE

Vous devriez savoir quelle grille votre personnage utilise. Ceci dit, et à moins que vous n'ayez acheté une amélioration, votre grille est indiquée par votre niveau de vie :

Bas ou inférieur : grille publique

Moyen : grille locale

Élevé : grille globale. Choisissez une des mégacorpos faisant partie des Big Ten comme votre fournisseur d'accès.

Luxeux : vous pouvez être sur n'importe quelle grille, l'ami.

LES ATTRIBUTS MATRICIELS DE VOTRE COMMLINK

Votre meneur de jeu vous demandera de temps en temps l'un de ces deux attributs matriciels : Traitement de données, ou (si votre hacker ne fait pas correctement son job), Firewall. À moins que votre commlink soit customisé, ces deux attributs sont égaux à l'indice de votre commlink. Notez-le, juste à côté du nom de votre commlink dans la section équipement de votre feuille de personnage.

CINQ ACTIONS MATRICIELLES

En tant qu'utilisateur standard de la Matrice, vous ne serez amené à vous pencher que sur quelques actions matricielles.

Changer son icône : si vous roulez votre bosse en RV, vous aurez besoin de cette action décrite à la p. 239 pour ressembler à ce que vous voulez.

Passer en défense totale matricielle : si votre commlink ou n'importe quel autre appareil est attaqué, et que vous n'êtes pas sûr de ce que vous devez faire, allumez simplement les défenses actives de votre commlink grâce à cette action décrite p. 242.

Éditer un fichier : que vous vouliez éditer un texte quelconque, un enregistrement audio ou vidéo, ou que vous aimiez juste écrire des rapports, vous aurez besoin de savoir comment utiliser l'action Éditer un fichier, p. 240. Vous utiliserez aussi cette action pour protéger des fichiers sur votre commlink, ce que les shadowrunners expérimentés se plaisent à appeler une bonne idée.

Envoyer un Message : cette action représentera probablement l'usage principal de votre commlink. Ce n'est pas compliqué, mais vous pouvez lire la description de cette action à la p. 241.

Recherche matricielle : après les communications, la recherche d'informations est le deuxième plus important avantage d'avoir la Matrice à portée de mains. Démarrez votre recherche à la p. 244.



autour de vous, partageant les informations relatives à votre position et votre déplacement. Les autres appareils et serveurs envoient des informations en retour, vous indiquant qui d'autre est dans les parages, quels magasins sont actuellement en période de soldes, quel film passe dans quel cinéma, et ainsi de suite. Si vous regardez l'écran de votre commlink, vous avez toutes les informations en surimpression sur une image du lieu où vous trouvez, tel un mini affichage tête haute. Mais disons que vous vivez avec votre temps et que vous n'interagissez pas avec votre environnement simplement au travers d'un écran. Vous pourriez avoir des lunettes, lunettes de soleil, ou lentilles de contacts, ou une paire de jumelles, ou des cyberyeux, ou quoique ce soit qui fait apparaître ces informations directement dans votre champ de vision. Superposées au monde réel, des icônes apparaissent pour vous indiquer que les chaussures que vous aviez achetées l'an dernier sont maintenant à moitié prix, une ligne en pointillés vous mène jusqu'au cinéma où l'on joue la suite du spectacle tridéo que vous aviez jugé « d'enfer » et les gens marchant dans la rue sont parfois identifiées par des auras lumineuses, d'un joli bleu pour vos amis, d'un rouge criard pour vous indiquer que quelqu'un que vous connaissez et que vous devriez éviter est en train de s'approcher. Vous avez plus que votre vision naturelle, vous avez toutes les informations potentielles dans la base de données que vous portez avec vous.

Le monde civilisé s'est rapidement adapté à la réalité augmentée, principalement du fait qu'il est plus facile de l'utiliser que d'imprimer ces mêmes informations sur du papier ou encore faire des dessins. Les **objets de réalité augmentée**, ou ORA, sont utilisés afin de publier des informations et décorer les espaces à moindre coût. Les magasins ont leur logo exposé en 3D au-dessus de leur porte, les restaurants offrent des menus animés mettant en scène des images alléchantes de leurs plats, les noms de rue flottent au milieu de chaque intersection, les décorateurs utilisent les objets de RA pour embellir l'intérieur des maisons et immeubles, autant d'éléments perceptibles en RA par quiconque en a la capacité, c'est-à-dire à peu près tout le monde. L'effet collatéral involontaire est que ces mêmes choses peuvent paraître un peu ternes lorsque vous éteignez l'affichage RA, mais c'est le prix du progrès.

Vous n'avez pas besoin d'être un expert pour créer un ORA. Si vous voulez envoyer l'adresse de votre maison à vos amis pour qu'ils vous rejoignent depuis la fête où ils se trouvent, vous pouvez dessiner un trait sur une carte en RA et la partager avec eux. Si vous voulez isoler une personne dans la foule pour l'indiquer à un ami, vous pouvez créer un ORA mettant en lumière cette personne et l'envoyer. Vous pouvez choisir lesquels de vos ORA sont visibles par qui, et pouvez donc en garder privés ou, si vous vous sentez d'humeur maline, pouvez enregistrer des ORA vulgaires sur des tags RFID et les disperser dans toute la ville afin que tous puissent les voir. Bien sûr, les autres personnes peuvent toujours filtrer les ORA qu'ils ne désirent pas voir, tout comme vous.

La réalité augmentée n'est pas non plus faite que d'informations visuelles. Vous pouvez écouter des ORA audio si vous avez des oreillettes ou des cyberoreilles. Les ORA peuvent être tactiles si vous avez un appareil haptique comme des gants RA. Les ingénieurs sont toujours en train de travailler sur la transmission d'odeurs par des appareils

RA et mieux vaut jeter un voile pudique sur les tentatives de saveurs RA. Parallèlement à cela, si vous utilisez une interface neurale directe comme des électrodes ou un implant, vous pouvez utiliser tous vos sens pour vivre la RA sans l'aide d'autres appareils.

Presque tout ce que vous gardez sur votre commlink est constitué de fichiers (y compris musicaux), votre SIN (faux ou non), permis (faux ou non, également), cartes, emails, répertoire, ORA, etc. Ces fichiers sont visibles à toute personne pouvant voir votre commlink sur la Matrice, donc la plupart des personnes gardent tous leurs fichiers dans un dossier protégé.

Donc, où stocke-t-on toutes les choses que l'on veut garder ? Les photos du mariage de votre tante Edna, les informations de votre compte en banque, votre SIN, tous les livres que vous avez achetés, tous les programmes que vous pourriez avoir envie d'exécuter, tout cela tient sur votre commlink (ou votre cyberdeck, comme vous préférez). En fait, chaque appareil dans la Matrice a un volume de stockage énorme, bien au-delà de tous les standards du début du XXI^e siècle. Votre meneur de jeu peut décider qu'un appareil est trop petit ou de qualité trop médiocre, ou au contraire qu'un fichier est si lourd qu'un problème survient, mais cela reste extrêmement rare. Et quand bien même ce serait le cas, le monde entier fonctionne sans fil, donc vous ne devriez pas avoir de difficultés à trouver une solution alternative pour le stockage du fichier en question.

COURIR LES OMBRES AVEC UN COMMLINK

Votre commlink devrait être la pièce d'équipement la plus importante que vous possédez. Il vous permet de rester en contact avec le reste de votre équipe, quand bien même vous êtes dispersés sur l'ensemble de la conurb'. Vous pouvez partager les informations comme des images, des plans, et des instructions tactiques presque instantanément, et ce, même au beau milieu d'une fusillade. Il vous donne un affichage RA de votre environnement, pas seulement ce que les gens y mettent, mais aussi les ORA de vos coéquipiers, ce qui peut s'avérer utile lorsque le chaman du groupe tague le mage des forces de sécurité adverses ou qu'un drone de reconnaissance ajoute sur le plan la localisation de tous les chiens de garde qu'il est arrivé à détecter. Un bon commlink peut également protéger vos autres appareils (y compris votre arme à feu) des hackers adverses. Certains shadowrunners préfèrent s'en passer, mais la plupart s'accordent sur le fait que le commlink est au même niveau que les munitions dans la liste des équipements les plus utiles.

L'UNDERGROUND NUMÉRIQUE

Tout le monde ne se contente pas de surfer paisiblement sur la Matrice. Certains utilisateurs jouent les éléments perturbateurs et se mesurent, de grilles en grilles, à la puissance des mégacorpo. Certains le font par curiosité, fouinant dans les serveurs sécurisés et franchissant certaines barrières que le DIEU et ses demi-DIEU préféreraient garder inviolées. D'autres sont des baba-cools à tête d'ange, cherchant à se connecter à la Source étoilée de la nuit virtuelle. D'autres encore veulent libérer le courant d'informations du joug corporatiste. Et il y a enfin ceux qui ont juste l'habitude d'ignorer volontairement la moindre règle.



Tous ces délinquants numériques sont connus sous le nom de *hackers*. Dans le monde lourdement informatisé qu'est celui des années 2070, une équipe de shadowrunners ne peut espérer une longue carrière sans hacker dans ses rangs. Les hackers peuvent découvrir des secrets, contrôler des appareils, et même détruire les dispositifs électroniques à distance, sans parler de la défense contre les hackers adverses et autres spiders. Il existe deux types de hackers : les deckers et les technomanciens.

LES DECKERS

Un decker est quelqu'un qui utilise un cyberdeck (d'où le nom) pour déjouer les règles de la Matrice. Un cyberdeck, communément appelé un deck, est similaire à un commlink avec quelques fonctionnalités supplémentaires. Il est légèrement plus gros qu'un commlink, approximativement de la taille d'une petite tablette numérique ou d'un bloc-notes, ou encore de celle d'une paire de paquets de cartes à jouer mis côte à côte. Ses fonctions spécialisées et sa légalité discutable le rendent beaucoup plus onéreux qu'un commlink ordinaire. Le cyberdeck dispose de composants électroniques évolués et de logiciels originaux élaborés sur la base de protocoles de rétroingénierie utilisés en sécurité matricielle. En bref, un cyberdeck est l'outil nécessaire pour être un decker.

Un deck peut effectuer toutes les actions d'un commlink, mais son but principal est le hacking de la Matrice. Les cyberdecks ont un module sim intégré du fait de leur utilisation massive en RV. Les deckers n'ont donc besoin que d'un data-jack ou autre appareil à IND pour établir la connexion, au lieu de s'implanter le module sim intégral.

Les deckers sont de loin le type le plus commun de hackers. Ils viennent à la profession par nécessité, par désir de profit, ou par inclination naturelle aux méfaits en tous genres. Voire les trois à la fois. Ils sont largement dépendants de leurs compétences, et ont besoin du bon équipement pour être en mesure d'en tirer tout le profit. Ils savent généralement entretenir et même construire leur propre matériel électronique.

LES TECHNOMANCIENS

Les technomanciens sont capables de s'interfacer à la fois en RA et RV sans l'aide de module sim, interface visuelle ou tout autre matériel électronique. D'un point de vue strictement technique, les technomanciens n'ont aucun lien avec la magie, mais ils sont aussi mystérieux que les magiciens l'étaient après l'Éveil. Les origines du pouvoir des technomanciens et la façon dont ils l'utilisent restent toujours incomprises de la science. Comme les magiciens, les technomanciens ne représentent qu'une infime partie de la population terrestre. De même, comme eux, les technomanciens sont généralement incompris de la population qui s'en méfie, parfois jusqu'à la paranoïa.

Tous les technomanciens ne sont pas des hackers, mais aux yeux de l'opinion publique, c'est comme s'ils l'étaient. Dans les médias, le mot technomancien signifie presque toujours hacker, et le mot « hacker » signifie cyber-terroriste. Beaucoup de gouvernements nationaux ou locaux obligent les technomanciens à s'enregistrer auprès des autorités, même s'ils n'ont qu'un talent ou pouvoir à peine développé. La population imagine que les technomanciens

sont capables de contrôler les dispositifs électroniques de n'importe quel individu, lire le moindre de ses fichiers à volonté, violer chaque instant de sa vie privée. Il se dit des technomanciens qu'ils peuvent voir à travers les appareils de votre maison, pister vos enfants, ruiner votre réputation et votre crédit, lancer des missiles nucléaires, siphonner votre compte en banque et voler votre identité. Le résultat d'une telle paranoïa est que la plupart des technomanciens cachent leur identité sous de fausses apparences, parfois allant même jusqu'à dissimuler leurs capacités derrière des commlinks factices.

Les technomanciens sont rares, mais ils ont d'extraordinaires capacités matricielles, accomplissant des choses que n'importe quel expert penserait impossibles. Ils utilisent leurs pouvoirs et capacités pour plier la Matrice à leur volonté et invoquer des serveurs numériques. Ils ne sont généralement pas les personnes que la paranoïa publique décrit, mais ont assez de pouvoir pour la justifier au moins partiellement.

(MÉ)FAITS MATRICIELS

La première étape du hacking matriciel est la visualisation et la compréhension de ce qu'un personnage peut accomplir. L'exemple page suivante décrit l'expérience de quelqu'un empruntant les voies illégales de l'usage matriciel. Cela donnera un aperçu des choses possibles. Une fois ce tour d'horizon terminé, les règles détailleront comment exécuter chacune des actions décrites.

Il y a beaucoup de choses qui transitent par la Matrice. C'est un lieu énorme, plus grand encore que le monde réel en incluant la totalité des serveurs. C'est également un lieu extrêmement changeant. Tout le monde (à part quelques marginaux, qu'il est presque inutile de mentionner ici, vu qu'ils ne se connectent jamais à la Matrice) dispose de notions basiques en informatique dans le monde civilisé. N'importe qui, ou presque, peut surfer sur la Matrice, y chercher des informations, envoyer des messages et utiliser des interfaces RA. Cela n'en fait pas pour autant des experts, et encore moins des hackers. Pour réellement emprunter le sentier virtuel, il en faut beaucoup plus.

PIRATER LE CŒUR DE LA MATRICE

La Matrice est un environnement contrôlé, que les propriétaires corporatistes font en sorte de maintenir à leur rythme et selon les règles qu'ils lui imposent. Si quelque chose est conforme à leurs objectifs, alors la Matrice n'oppose aucun obstacle ni contretemps, ou presque. Tout ce qui ne fait pas partie de leur plan est au contraire neutralisé avant d'avoir créé trop d'ennuis.

Les hackers ne font, bien sûr, pas partie de leurs plans, et sont même payés pour mettre la pagaille. Ils sont l'épine dans le pied, le cheveu sur la soupe, les anarcho-punks dans le salon de thé. Ils sont le chaos au sein de l'ordre bâti avec soin, et sont rapides et agiles s'ils veulent garder leurs distances et maintenir leurs synapses à température normale.



EXEMPLE

BK se repose assis à une table en terrasse d'un café de Downtown. Pour les standards de Seattle, la météo de ce matin-là est clémente : le soleil arrive par moments à percer à travers les nuages, et il pourrait probablement apercevoir le Mont Rainier de sa table si les gratte-ciel tout autour de lui n'obstruaient pas son champ de vision. Il est en RA, avec les icônes d'appareils affichées en surimpression sur son champ de vision. Il a pour l'instant filtré la plupart des icônes, mais vu que la serveuse n'a pas pris la peine de protéger le contenu de son propre commlink, il passe le temps en feuilletant la bibliothèque musicale de celle-ci dans une petite fenêtre virtuelle indiquant, par une flèche de pointage, la sacoche qu'elle porte à la ceinture. Tombant sur un album qui lui plaît (et en toute négligence de la loi), il flanque une mark sur l'icône du commlink de la jeune femme, où apparaît alors une petite abeille plantant son dard que BK est seul à voir. La mark clignote un instant alors qu'elle lui permet de copier le fichier musical depuis le commlink de la serveuse. Il sait que cet acte, pas vraiment légal, pourrait être découvert par le Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire, mais il ne s'en soucie pas. Il est déjà en train d'écouter les premières mélodies de l'album.

La banque de l'autre côté de la rue ouvre ses portes. Il est temps pour BK de se mettre au travail. Il a attendu que les employés arrivent et extraient leurs documents de travail des archives du serveur de la banque comme à chaque début de journée. Maintenant que les fichiers ne sont plus archivés, il pourra y accéder s'il arrive à entrer dans le serveur privé lourdement protégé de la banque.

Il traverse la rue et s'engouffre dans la ruelle derrière l'agence. Il y aperçoit une porte de secours protégée par un maglock, lui-même asservi au WAN de la banque. Cela signifie que le verrou électronique est protégé par le serveur de la banque, mais aussi que cela en fait un point vulnérable. Il branche un câble de données de son deck au connecteur universel du verrou et s'assoit contre le mur, basculant en RV.

L'icône de BK, un essaim d'abeilles à forme humaine (bon, pour être tout à fait précis, une forme noire autour de laquelle volettent quelques abeilles ; il fera en sorte de se procurer une meilleure icône après ce run), se matérialise à côté de la représentation du verrou dans la Matrice. Il aperçoit le ciel noir matriciel mais n'y fait presque pas attention, se concentrant plutôt sur le verrou et le monolithe aux inscriptions gothiques du serveur de la banque flottant derrière. Parce qu'il attaque le verrou en connexion directe, il n'a pas à se soucier des firewalls protégeant le maglock. Une nouvelle abeille plante son dard, cette fois-ci dans le verrou, et en l'espace d'une microseconde, une deuxième mark identique apparaît sur le maître du verrou, autrement dit, le serveur de la banque.

Le hacker grimace un sourire, autant que le peut un essaim d'abeilles, alors qu'il s'infiltré dans le serveur. À l'intérieur, ce dernier ressemble à un grand ensemble moderne de bureaux,

pulsant de temps en temps de la lumière bleutée de flux locaux de données, incluant les box des employés ainsi que (pour d'obscures raisons) des toilettes. Les icônes s'affairent de tous côtés en marchant, et BK en déduit qu'il n'est pas permis de voler. BK change son icône en quelque chose de moins louche : un employé de base vêtu d'un costume noir classique. Il commence alors à rechercher le fichier qu'il souhaite trouver. Pendant ce temps-là, un garde de sécurité au visage totalement inexpressif (une CI Patrouilleuse à laquelle on aura donné une apparence socialement acceptable) contrôle chacune des icônes présentes sur le serveur, cherchant tout utilisateur non autorisé. BK se fait aussi discret que possible, et la CI l'ignore... pour cette fois.

BK trouve une chemise en papier du siècle dernier, s'avérant être en fait le fichier-listing de tous les clients ayant un coffre de dépôts à la banque. C'est le fichier qu'il cherchait. Il s'apprête à le copier sur son deck, mais remarque un petit cadenas accroché au coin du fichier. Cette liste est protégée, et il lui faudra désactiver la protection avant de pouvoir copier le fichier. Cela prendra du temps. Il jette un coup d'œil à sa montre, lui indiquant non pas l'heure, mais le décompte estimé avant que le demi-DIEU le localise : il dispose d'un peu de temps devant lui, mais pas autant qu'il souhaiterait. Il aurait été moins pressé s'il n'avait pas volé l'album avant la run, mais le fait est qu'il adore le troisième morceau et, une chose est sûre, tout devrait bien se passer tant que rien ne cloche.

Quelque chose cloche avant même de commencer à s'occuper du cadenas. La CI a dû le repérer. Effectivement, une seconde plus tard, un gorille de trois mètres de haut à tête de lion tombe du plafond et se redresse dans une mise en scène théâtrale. Le deck de BK identifie une CI Tueuse et le decker se fend d'un bruyant juron. Compte tenu du niveau de sécurité du serveur, une CI Tueuse ne sera probablement que le début de ses ennuis. Avec un peu de chance, pense-t-il, le spider de sécurité de la banque est en train de déguster un copieux petit-déjeuner ce matin. L'équipe de BK a besoin de ce fichier, mais à présent la tâche ne s'annonce pas facile.

La glace gorille-lion frappe le decker de son poing, aussi grand qu'un torse humain, et l'envoie bouler, sans pour autant l'anéantir, contre toute attente. Si son deck commence à montrer des signes de surchauffe, lui, en revanche, ne ressent qu'une vague impression de douleur en RV.

BK fend l'air avec son bras et se retrouve aussitôt enveloppé de fumée numérique, le cachant à la vue du serveur et de sa CI. Le serveur réplique en lançant une nouvelle CI, une CI Traqueuse en forme de gros limier. D'une certaine façon, pense le hacker, la CI Traqueuse est plus dangereuse que la Tueuse. Si la banque découvre que le corps de BK est dans la ruelle d'à côté, les gros bras de la sécurité seront sur lui dans la seconde.

Le gorille-lion attend les indications de la CI Patrouilleuse quand l'impassible garde de sécurité est soudain assailli par un



EXEMPLE (SUITE)

énorme essaim d'abeilles, sorti de nulle part. La CI Patrouilleuse titube, tressaille puis explose en une pluie d'étincelles mourant lentement en retombant sur le sol. La CI Patrouilleuse était le seul moyen que le serveur avait de le localiser dans le serveur, du moins tant qu'il n'aura pas foiré une fois de plus. BK commence tout juste à rire à cette idée lorsque le serveur lance une nouvelle copie de la CI Patrouilleuse et un nouveau gardien face-de-marbre commence à se matérialiser.

Accélération la manœuvre, il essaye de défoncer le petit cadenas protégeant le fichier, sans succès. Le choc en retour induit par le firewall du serveur lui provoque une décharge dans le bras jusqu'au cou et à l'intérieur de son deck, qui se met à grésiller dans le monde réel. La protection du fichier est bel et bien de haut niveau. Alors que le serveur finit d'activer

la CI Patrouilleuse, BK tente une nouvelle fois sa chance sur le verrou, le frappant de toutes ses forces virtuelles. Cette fois-ci, le cadenas cède et disparaît aussitôt. La CI Patrouilleuse commence à chercher l'intrus avec une détermination inhumaine. BK copie le fichier et se débranche alors, juste à temps pour voir le spider de sécurité, un samurai brandissant une épée lumineuse, entrer dans le serveur après son copieux petit-déjeuner, et rejoindre la bataille, un peu trop tard.

L'éjection soudaine de la réalité virtuelle ébranle douloureusement BK, qui s'écroule sous le choc. Ce n'est certainement pas la sortie la plus réussie, mais au moins il en sort sain et sauf. Le decker rentre chez lui de la façon la plus nonchalante possible, laissant la sécurité de la banque essayer de comprendre comment il a pu faire ça.

Les hackers peuvent bénéficier d'un avantage certain grâce à leur équipement, mais n'importe qui disposant d'une somme décente de nuyens peut se procurer le même matériel. Ce qui fait sortir un véritable hacker du lot, ce n'est pas le matos, mais la façon dont il l'utilise. Leur raisonnement rapide, leur imagination et leurs inépuisables compétences de codage les mettent hors compétition, et leur permettent d'imposer leur propre musique à la Matrice qui tente inlassablement, à son tour, de les remettre dans le droit chemin.

Les bons hackers débutent avec les bonnes compétences (p. 227). Sans ces dernières, ils ne sont que d'autres idiots ayant dépensé trop d'argent dans du matériel électronique dont ils ignorent le fonctionnement. Une fois les compétences acquises, il leur faut du bon matériel, sans lequel ils risquent de ne pas faire long feu. Connaître les attributs de la Matrice et de quelle façon ceux-ci peuvent les aider ou au contraire les limiter (olfactif) leur permettra, ensuite,

de tirer le meilleur de leurs compétences. Forts de ce savoir, ils peuvent enfin choisir le cyberdeck (p. 228) fait pour eux, sachant que la bonne came n'est pas vraiment bon marché. Et, putain, même la came pas si bonne que ça coûtera un bon paquet de nuyens. Les hackers doivent donc savoir ce qui peut endommager leur deck et les moyens d'empêcher qu'on le réduise à l'état de pavé inutile fait de plastique et de minéraux rares (p. 229).

Dès qu'ils ont les compétences et que leur équipement est prêt à ronronner, les hackers doivent choisir la manière dont ils accèderont à la Matrice (**Modes Utilisateurs**, p. 231) et la façon de se servir de la structure de la Matrice pour établir les bonnes connexions (p. 232). S'ils ne comprennent pas les différences entre les niveaux de grilles présentes et la façon de s'y rendre (p. 234), ils seront distancés par leurs confrères et concurrents. Ils devront aussi décrypter ce qu'ils perçoivent, quelles icônes sont des appareils, lesquelles sont des personas, et pourquoi tout cela a de l'importance (p. 235). Il leur faudra également être capable de voir les choses qu'ils ne sont pas censés voir, de même que rester hors de vue quand cela sera nécessaire (**Perception matricielle**, p. 236).

Quand il est l'heure de se mettre au boulot, les hackers doivent prouver que ce sont eux qui dominent, et ce de la plus instinctive des façons, à savoir en marquant leur territoire. Poser des marks (p. 237) sur les appareils dont ils veulent prendre le contrôle leur garantit l'accès à ce qui devrait rester hors de leur portée. Une fois ses marks placées, le moment est venu pour le hacker de briller auprès de son équipe et de faire en sorte que la Matrice fasse toutes les choses bizarres et inattendues dont ses coéquipiers ont besoin (p. 238). Cependant, ils ne sont pas les seuls en piste, et ils courent toujours le risque de devoir affronter toutes sortes de CI ou de spiders de sécurité (p. 249).

L'époque où les hackers n'étaient rien d'autre qu'une sorte de ninjas numériques est bel et bien finie. Ils peuvent désormais sortir leur gros flingue et tirer sur tout ce bouge dans la Matrice (p. 239), coller des marks sur leurs cibles et en faire ce qu'ils veulent. Ils peuvent même griller du matos dans le monde réel (p. 242), anéantir des drones, détruire toute sorte d'armes, tout en combattant aux côtés de leurs coéquipiers.

SERVEUR : JACKPOINT

Jackpoint est un serveur matriciel pour shadowrunners, conçu et administré par des shadowrunners. Même s'il n'est pas le seul dans son genre, c'est le plus connu et le plus largement reconnu pour sa fiabilité de tous les sites des ombres. Le serveur lui-même se présente sous la forme d'une série de pièces flottant sur une vaste grille, dessinée comme hommage aux origines du decking. Les règles sont assez lâches dans le serveur, et le visiteur est fortement invité à « être soi-même ». La majeure partie du décor est de nature abstraite, et beaucoup d'icônes sont de simples solides géométriques, leur nom affiché sur des empreintes flottant à leur côté. Certaines zones, comme le cybercafé et le Musée de la Shadowrun, ont une sculpture plus stylisée, et demandent aux visiteurs de vaguement observer les lois de la physique afin de maintenir une atmosphère relativement normale. Les plus importantes restrictions se trouvent dans la zone du Mémorial, où un silence strict, la loi de la gravité et des limites à toute iconographie exotique sont rappelés au milieu des monuments et épitaphes créés en l'honneur des shadowrunners tombés au combat.



Les dernières choses qu'ils ont à savoir sont tous les éléments qu'ils peuvent rencontrer en ligne, les serveurs, CI et programmes sans lesquels la vie ne vaudrait pas la peine d'être vécue (p. 248). Armés de ce savoir, les hackers sont prêts à aider la Matrice à sortir de son carcan, et à redevenir le flux brut et libre de données qu'elle a toujours été censée être.

Il y en fin une dernière pièce à ajouter au puzzle. Une fois détaillée la façon dont les decks évoluent dans la Matrice, il faudra se pencher sur le monde des technomanciens et voir de quelle manière ils opèrent et nagent dans la Matrice qu'ils perçoivent comme un océan de données dans lequel ils sont immergés (p. 251).

LES COMPÉTENCES MATRICIELLES

Toute activité matricielle plus complexe qu'envoyer un email nécessite des compétences spécifiques. En l'occurrence, les compétences des groupes Piratage et Électronique. Voici un rapide résumé de ces compétences et les domaines qu'elles couvrent.

UTILISER INFORMATIQUE

La compétence Informatique représente la capacité à utiliser les ordinateurs. Les fonctions courantes de cette compétence incluent l'édition de fichier, l'effacement de marks, et les recherches matricielles. Elle est également utilisée pour le test de perception matricielle, test qui peut s'avérer vital pour détecter une CI Noire avant qu'elle ne broie le système nerveux du personnage.

UTILISER CYBERCOMBAT

Cybercombat est la compétence à utiliser pour chercher à détruire quelque chose ou blesser quelqu'un dans la Matrice. Elle permet d'infliger des dommages électroniques, déjouer les algorithmes de protection ou encore planter des programmes.

UTILISER GUERRE ÉLECTRONIQUE

Cette compétence couvre toute activité de contrôle et de manipulation des ondes radio, ce qui est plutôt essentiel dans un monde sans fil. Elle est utilisée pour brouiller les signaux d'autres personnes à l'aide d'un brouilleur (ou de son propre deck), cacher sa propre signature, et espionner les flux de données d'autres utilisateurs.

UTILISER HACKING

Hacking est l'art de convaincre intelligemment la Matrice de faire des choses pour lesquelles elle n'a pas été programmée. Cette compétence permet de trouver et exploiter les failles dans les défenses numériques, et d'ajouter ainsi une touche de finesse dans son arsenal matriciel.

UTILISER MATÉRIEL ÉLECTRONIQUE

La compétence Matériel électronique décrit l'aptitude à construire, réparer et manipuler le matériel électronique.

CYBERCOMBAT

Combattre dans la Matrice n'est pas aussi basique que combattre dans le monde réel. Ce n'est pas juste s'échanger des coups à grand renfort de code nuisible, craquer du cryptage et bousiller des circuits imprimés. Bien sûr, deux personas peuvent tout à fait se rentrer dedans à coup de pics de données, mais les cybercombattants les plus talentueux sont plus subtils, certains diront plus perfides.

Nous vous recommandons de lire l'intégralité du chapitre de la Matrice avant de lancer votre programme Marteau avec rage, mais si vous êtes impatients d'en découdre, voici une liste qui saura vous aider :

Initiative : modes utilisateurs, p. 231

Attaque normale : pic de données, p. 242

Défense totale : passer en défense totale matricielle, p. 242

Dommages matriciels : Dommages matriciels, p. 229

Endommager le matériel : brickage d'appareil, p. 229

La compétence est rarement utilisée dans la Matrice, mais concerne chaque chose qui fonctionne dans la Matrice, et chaque chose grâce à laquelle la Matrice fonctionne. Elle est très utile pour réparer les dispositifs endommagés lors de combats matriciels, sans parler de l'amélioration de son deck ou la construction d'appareils personnels.

UTILISER LOGICIELS

Logiciels couvre la création de programmes et autres codes exécutés dans la Matrice. Cette compétence permet d'écrire des logiciels et d'analyser des codes étranges. Les personnages qui ont le courage d'essayer de manipuler une bombe matricielle auront besoin de solides compétences en Logiciels pour éviter qu'elle ne leur explose entre les mains.

UTILISER LA RÉSONANCE

Les compétences dans le groupe Résonance ne sont accessibles qu'aux technomanciens. Ces compétences sont utilisées pour tisser des formes complexes et compiler des sprites (voir p. 251).

LES ATTRIBUTS MATRICIELS

Les appareils électroniques exécutent une foule d'applications différentes, de programmes utilitaires et de bibliothèques de code afin de faire en sorte que tout fonctionne sans accroc. Plutôt que de lister individuellement chacun des programmes lancés sur n'importe quel ordinateur, la somme effective de ces programmes est regroupée en **attributs matriciels**. Ces attributs sont utilisés comme limite lors de la résolution d'actions matricielles et sont intégrés à la réserve de dés lorsque les personnages se défendent contre des actions matricielles adverses.

Il existe quatre attributs matriciels : Attaque, Corruption, Traitement de données et Firewall. La plupart des appareils (y compris les commlinks) n'ont que deux attributs matriciels : Traitement de données et Firewall. Les decks et serveurs disposent des quatre attributs, incluant Attaque et Corruption.



Chaque action matricielle appartient à une catégorie, selon l'attribut auquel elle est liée. Par exemple, l'action *passer en force* est une action d'Attaque, et l'action *hacker à la volée* est une action de Corruption. L'attribut matriciel d'une action sert de Limite aux tests afférents à cette action.

ATTAQUE

L'indice d'Attaque représente tous les programmes et utilitaires exécutés sur le deck qui injectent du code nuisible dans d'autres systèmes d'exploitation, ou qui utilisent des algorithmes destructeurs pour briser cryptages et protections et casser le plus de gueules virtuelles. Les logiciels d'Attaque sont aussi risqués qu'efficaces, car les protocoles de firewall ont tendance à y réagir violemment, infligeant à leur tour des dommages qui pourraient blesser le persona à l'origine de l'assaut. Les actions d'Attaque sont bonnes pour mener des intrusions-éclair, endommager des appareils, et réagir à toute menace matricielle de façon rapide mais bruyante.

CORRUPTION

Les applications qui constituent l'attribut Corruption masquent la présence matricielle, cherchent les failles dans les défenses des cibles et modifient subtilement le code d'un système donné. Les logiciels de Corruption sont délicats à manier et une seule erreur vendra la mèche à la cible. Les actions de Corruption sont indiquées pour toute intrusion pour laquelle le personnage dispose de tout le temps nécessaire, et pour résoudre un problème matriciel de façon lente mais silencieuse.

TRAITEMENT DE DONNÉES

L'attribut Traitement de données mesure la capacité d'un appareil à gérer l'information, les flux de données et les fichiers. Il est utilisé pour les actions matricielles qui ne sont pas, en général, illégales.

FIREWALL

L'indice de Firewall représente le niveau de protection contre les attaques externes. Il contient des filtres à codes, des vérificateurs de fichiers, des anti-virus et d'autres programmes

défensifs. Les actions de Firewall sont de nature défensive. Le rôle le plus important du Firewall est celui de servir d'armure virtuelle contre tout dommage matriciel.

FICHIERS ET ATTRIBUTS MATRICIELS

Les fichiers n'ont aucun indice (même si les protections qui y sont placées en ont, elles). Ils utilisent les indices de leurs propriétaires lorsqu'ils doivent se défendre contre des actions matricielles.

CYBERDECKS

Pour un hacker, le cyberdeck est aussi important et vital que l'air qu'il respire, il est le forfait tout compris pour contrôler la Matrice. Il lui fournit ses attributs matriciels, en l'occurrence Attaque et Corruption qui sont essentiels pour le hacking. Il contient également un module sim intégré si bien que la seule chose nécessaire après l'avoir sorti de l'emballage est une IND pour l'utiliser en RV. Il inclut également d'autres fonctionnalités importantes comme un connecteur universel qui permet de se connecter à d'autres appareils directement. Un cyberdeck dispose généralement d'un petit écran pour l'affichage de messages de fonctionnement. La forme du deck est le plus souvent celle d'un rectangle plat, mais il peut être acheté sous n'importe quelle autre forme de volume équivalant à celui d'un petit livre. Le modèle « p-hack-tage », un cyberdeck intégré à un sac ceinture, est populaire auprès des hackers nomades.

Chaque deck a un **Indice d'appareil**, déterminant son moniteur de condition matriciel et utilisé dans quelques autres règles. Il a également une liste de quatre attributs (appelée la collection d'attributs), mais sans correspondance précise entre chaque nombre et l'attribut. Ceci s'explique par le fait que les decks sont plus polyvalents que n'importe quel autre appareil ou serveur moyens. Il est en effet possible de configurer son deck pour des usages différents à des moments différents. Il présente aussi un indice indiquant le nombre maximum de programmes pouvant être exécutés au même moment sur le même deck, bien qu'un nombre illimité puisse être stocké en mémoire.

CYBERDECKS

CYBERDECKS	INDICE D'APPAREIL	COLLECTION D'ATTRIBUTS	PROGRAMMES	DISPONIBILITÉ	COÛT
Erika MCD-1	1	4 3 2 1	1	3R	49 500 ¥
Microdeck Summit	1	4 3 3 1	1	3R	58 000 ¥
Microtrónica Azteca 200	2	5 4 3 2	2	6R	110 250 ¥
Hermes Chariot	2	5 4 4 2	2	6R	123 000 ¥
Novatech Navigator	3	6 5 4 3	3	6R	205 750 ¥
Renraku Tsurugi	3	6 5 5 3	3	9R	214 125 ¥
Sony CIY-720	4	7 6 5 4	4	12R	345 000 ¥
Shiawase Cyber-5	5	8 7 6 5	5	15R	549 375 ¥
Fairlight Excalibur	6	9 8 7 6	6	18R	823 250 ¥



CONFIGURATION DU DECK

Lors du premier allumage d'un deck, chacune des quatre valeurs de la collection d'attributs est assignée à l'un des attributs matriciels. Ceci représente les différents logiciels exécutés dans la mémoire du deck. Ceci permet de résumer, à l'aide de chiffres, le nombre de logiciels que le cyberdeck exécute à un moment donné pour les actions offensives, furtives, de traitement de données, et de défense. Si un personnage possédant un Microtrónica Azteca 200 avec des valeurs d'attributs de 5, 4, 3 et 2 a décidé de passer la soirée à surfer en toute légalité sur la Matrice, peut-être jouer à certains jeux, trouver un film ou simplement traîner sur JackPoint, les attributs matriciels seront assignés de la façon suivante : Attaque 2, Corruption 3, Traitement de données 5 et Firewall 4.

RECONFIGURER SON DECK

Il est possible de reconfigurer son deck à n'importe quel moment, en rééquilibrant la charge logicielle, en changeant l'allocation des attributs matriciels ou en réarrangeant les programmes actuellement disponibles. Cela coûte une action gratuite qui ne peut être entreprise que durant la phase d'action du personnage. Ceci n'est *pas* considéré comme une action matricielle. Lorsqu'un deck est reconfiguré, il est possible soit d'échanger les valeurs de deux des attributs matriciels, soit de remplacer un programme en cours d'exécution par un programme stocké en mémoire mais non activé. Il est aussi possible de charger un programme en sa possession dans un slot disponible, ou désactiver un programme et libérer un slot.

Par exemple, disons qu'un personnage est en train de flâner sur JackPoint quand un abruti se met à insulter son avatar. Confiant, il décide de lui coller une bonne raclée. N'ayant pas prévu de se créer des ennuis ce soir, son Attaque est à cet instant de 2 et son Traitement de données de 5. Le personnage préférerait qu'ils soient arrangés inversement, il utilise donc une action gratuite pour échanger les deux attributs avant de passer à l'assaut. Avec son indice d'Attaque de 5, il sera en mesure de mettre le paquet quel que soit le coup qu'il s'apprête à porter au crétin à la grande gueule qui lui fait face.

DOMMAGES MATRICIELS

Chaque appareil dans la Matrice possède un moniteur de condition matriciel qui représente sa capacité à encaisser tout code hostile visant à le forcer à faire ce qu'il n'est pas censé faire. Quand un appareil reçoit des dommages, il surchauffe, subit des pics et baisses de tensions, des courts-circuits suite à la panne de certains composants et enfin est endommagé au point de ne plus fonctionner du tout.

Le moniteur de condition matriciel est similaire aux autres moniteurs de condition. Tout appareil dispose d'un moniteur de condition matriciel de $8 + (\text{Indice d'appareil} / 2)$ cases. Un appareil résiste toujours aux dommages matriciels avec Indice d'appareil + Firewall. Lorsqu'un persona est touché par une attaque causant des dommages matriciels, c'est l'appareil sur lequel il tourne qui les encaisse (à part les technomanciens qui les encaissent directement sous la forme de dommages étourdissants).

EXEMPLE

Tesseract le decker se promène dans sa ruelle sombre préférée lorsqu'il est accosté par un gros ork à la mine peu engageante. N'ayant pas le cœur à la diplomatie, Tesseract observe le canon du pistolet de l'ork et s'aperçoit que son affichage RA lui indique un système smartgun. D'une commande mentale à son cyberbeck Hermes Chariot (il dispose d'un datajack et d'une IND, bien sûr), il balance un pic de données à l'icône matricielle du pistolet, en ayant échangé son Firewall 5 avec son Attaque 2 au préalable grâce à une action gratuite. Il effectue son jet de Cybercombat + Logique (12 dés) contre l'ork qui résiste avec son Intuition + Firewall (un puissant 4 dés), et obtient 5 succès contre 1 pour l'ork (4 succès excédentaires, au total, donc). La VD de base de l'attaque est de 5 dommages matriciels (puisque c'est un programme lié à son attribut Attaque 5), auxquels s'en ajoutent 4 de plus pour les succès excédentaires, pour une VD finale de 9. L'ork résiste aux dommages en lançant Indice d'appareil + Firewall de son pistolet, et n'obtient aucun succès. L'attaque remplit la totalité des 9 cases du moniteur de condition matriciel de l'arme et la bricke aussitôt. Le pistolet crépite, grésille et se met à fumer dans les mains de l'ork et le distrait assez pour que Tesseract sorte son propre putain-de-gros-flingue de son manteau.

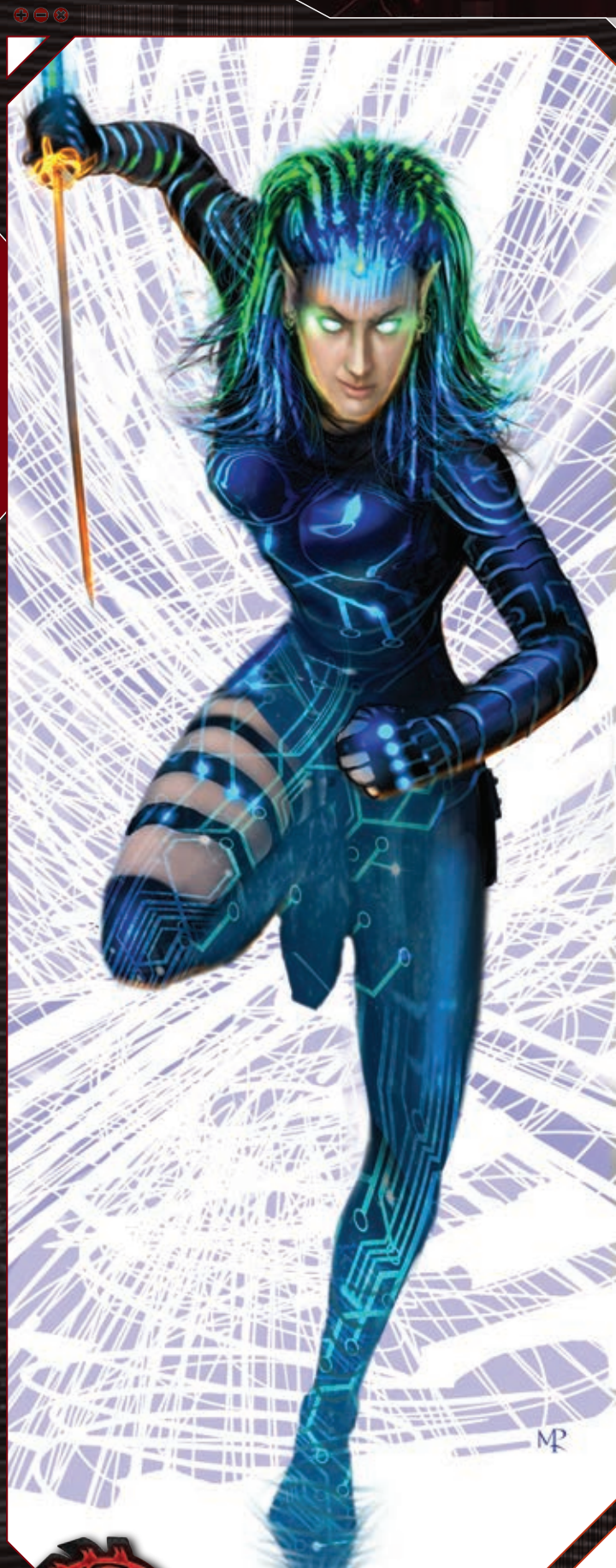
Contrairement à d'autres formes de dommages, il n'y a aucun malus lié aux dommages matriciels, jusqu'à ce que le moniteur de condition matriciel soit complètement rempli. Les dommages matriciels convertis en dommages étourdissants dans le cas des technomanciens créent toujours un malus, cependant, tout comme les dommages étourdissants ou physiques causés par biofeedback.

BRICKAGE D'APPAREILS

Si le moniteur de condition matriciel d'un appareil est complètement rempli, celui-ci cesse de fonctionner. Ceci est appelé le brickage d'un appareil. Les appareils brickés tombent toujours en panne de façon spectaculaire. De la fumée, des étincelles, des bruits, des détonations, des sifflements, une odeur de brûlé et parfois même un début d'incendie sont autant de caractéristiques communes à un appareil en train de se faire bricker. Un personnage qui utilise son deck en RV lorsqu'il se fait bricker est éjecté de la Matrice et subit un choc d'éjection (voir p. 231). Un appareil brické est endommagé et inutilisable jusqu'à ce qu'il soit réparé (voir Réparer les dommages matriciels, page suivante).

Si un appareil est brické, il s'arrête de fonctionner : les batteries sont vides, les mécanismes sont cassés ou bousillés par des composants fondus, etc. Ceci dit, tous les appareils ne deviennent pas inutilisables une fois brickés. Une vibrolame reste toujours tranchante, un rotodrone atterrit en planant à l'aide de son autogire, un verrou reste verrouillé. Le percuteur d'un fusil d'assaut peut ne plus marcher mais sa baïonnette, elle, fonctionnera à merveille pour planter les hackers ahuris. Et puis, impossible de bricker un katana, pas vrai ? Au fait, ne paniquez pas quand votre moto de





combat tunée se fait bricker, elle continuera de rouler... si vous connaissez un mécanicien compétent.

RÉPARER LES DOMMAGES MATRICIELS

Un appareil qui a subi des dommages matriciels peut être réparé à l'aide d'un kit de Matériel électronique, une heure de travail et un test de Matériel électronique + Logique [Mentale]. Chaque succès obtenu peut être utilisé pour enlever une case de dommage matriciel ou diviser le temps de réparation par deux : le premier succès ainsi dépensé réduit le temps nécessaire à une demi-heure, le deuxième à 15 minutes, et ainsi de suite, pour un minimum de un tour de combat (3 secondes). Brické ou pas, l'appareil est hors-ligne et inutilisable pendant toute la réparation.

En cas d'échec critique au jet de dés pour réparer un appareil, c'est fini. L'appareil est brické de façon définitive. Il peut servir de presse-papier, objet de démonstration ou (si nécessaire) comme d'une vraie brique. En cas de complication, l'appareil peut être remis en fonction, mais il devient sujet aux complications (le meneur de jeu indiquera de quelle façon, au moment opportun).

DOMMAGES MATRICIELS ET NON-APPAREILS

Les programmes CI et les sprites ont un moniteur de condition matriciel. Comme les appareils, ils ne sont affectés par les dommages matriciels que lorsque leur moniteur de condition est rempli. Les CI et les sprites ne peuvent pas être réparés, mais tous les dommages qu'ils ont subis sont effacés lorsqu'ils sont désactivés ou qu'ils retournent à la Résonance.

Les serveurs et les fichiers ne peuvent pas être endommagés par des attaques matricielles et n'ont donc pas de moniteur de condition matriciel. Les technomanciens sont dans le même cas et tous les dommages matriciels qu'ils subissent sont automatiquement convertis en dommages étourdissants auxquels ils résistent par Indice d'appareil + Firewall de leur persona incarné.

DOMMAGES DE BIOFEEDBACK

Les dommages de biofeedback sont des fragments de code matriciel obligeant les modules sim à émettre des signaux dangereux. Cela détraque l'organisme de la même façon que les dommages matriciels bousillent les appareils et peut causer des lésions temporaires voire permanentes au corps et au système nerveux de n'importe quel decker. Ces signaux sont utilisés par les CI Noires, les G-men du Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire et tout hacker ou spider sans scrupule, bien qu'ils puissent aussi être générés de façon fortuite par d'autres sources, comme les chocs d'éjection ou les dommages que subissent les riggers lorsque leurs véhicules ou drones sont endommagés.

Les dommages de biofeedback ne sont dangereux qu'en RV. À moins que l'attaque ne précise le contraire, le biofeedback inflige des dommages étourdissants aux personnages en RV cold sim et des dommages physiques à ceux qui sont en RV hot sim. Le personnage résiste aux dommages de biofeedback avec Volonté + Firewall.

CHOC D'ÉJECTION ET VERROUILLAGE DE CONNEXION

Lorsqu'un personnage est déconnecté de la Matrice alors qu'il était en RV sans basculer proprement en RA au préalable, il subit un violent choc dû au déraillement de son module sim. Le phénomène arrive si souvent aux hackers qu'on lui a donné un nom : le choc d'éjection. La valeur de dommages du choc d'éjection est de 6E en cold sim et 6P en hot sim. Le choc d'éjection inflige des dommages de biofeedback et le personnage y résiste donc avec Volonté + Firewall. Comme si cela ne suffisait pas, le personnage est également désorienté et subit un malus de -2 à sa réserve de dés pour toutes ses actions pendant (10 - Volonté) minutes. Souvenez-vous qu'un personnage éjecté suite au brickage de son deck ne dispose plus d'aucun attribut Firewall et n'utilise donc que sa Volonté pour résister.

Un autre danger de la Matrice est le verrouillage de connexion. Ceci désigne la situation dans laquelle un autre persona ou un appareil envoie des signaux de verrouillage à un deck (ou tout autre appareil) qui le contraignent à annuler toute tentative de déconnexion de la Matrice. Si sa connexion est verrouillée, un personnage ne peut pas effectuer d'action *changer de mode d'interface, entrer / sortir d'un serveur ou rebooter* sur l'appareil utilisé (probablement un deck). Il peut y échapper en réussissant une action *se débrancher* (p. 244). Réussir cette action signifie généralement subir un choc d'éjection, mais au moins le personnage est libre. Tout persona, qu'il soit celui d'un agent, d'un technomancien ou d'un sprite, peut voir sa connexion verrouillée.

Généralement, si un personnage perd connaissance en RV, son deck ou son commlink bascule automatiquement en RA. Si sa connexion est verrouillée, il demeure en RV. Le plus souvent, les CI ne font aucune différence entre une cible consciente ou non et il y a de fortes chances pour qu'elles continuent à attaquer. Les spiders sont un peu plus futés à ce sujet mais pas moins impitoyables et ils disposent de toute sorte d'options face à un personnage sans défense et bloqué dans la Matrice. Dans tous les cas, un personnage inconscient est dans le pétrin.

MODES UTILISATEUR

Interagir avec la Matrice peut se faire selon trois modes utilisateur différents. En réalité augmentée, ou mode RA, on agit directement depuis le monde réel et utilisant son corps physique pour interagir avec la Matrice à travers les couches RA. En réalité virtuelle, ou mode RV, le corps devient inerte et les seules et uniques perceptions sensorielles sont celles provenant de la Matrice. Le mode RV de base est le cold sim, où les interactions avec la Matrice sont essentiellement

guidées par l'ouïe et la vue. En mode RV hot sim, on bénéficie de toute l'expérience de la Matrice, incluant tous les sens de même que les émotions. On peut effectuer des actions matricielles dans chacun des trois modes.

RÉALITÉ AUGMENTÉE

Comme décrit précédemment, en RA, les personnages évoluent dans le monde réel avec un affichage RA en surimpression. Il est possible de voir la Matrice, soit en créant une fenêtre virtuelle ou un écran d'affichage et visionner ce qu'il s'y passe comme s'il s'agissait d'une caméra, soit en superposant à sa vision normale les informations liées aux appareils et serveurs alentours. Le persona du personnage peut aller n'importe où dans la Matrice en utilisant ces modalités d'affichage. Il peut même entrer dans un serveur, même si son icône sera plus lente et semblera plus floue que celle d'un utilisateur en RV dans le même nœud.

Les personnages en RA utilisent leur Initiative et des d'initiative normaux. Ils ne subissent aucun dommage de biofeedback, y compris ceux provoqués par l'attaque d'une CI Noire. Si l'attention du personnage est totalement concentrée sur son écran d'affichage RA et non sur son environnement immédiat, le meneur de jeu peut lui imposer un modificateur de -2 dés sur tout test de Perception pour remarquer quelque chose autour de lui dans le monde réel.

RÉALITÉ VIRTUELLE COLD SIM

En RV cold sim, les personnages sont maillés à la Matrice par le biais de filtres simsens. Ceci signifie que leur cerveau est protégé des signaux nuisibles mais qu'en contrepartie ils se déplacent et réagissent plus lentement car la moindre donnée est analysée par leur module sim avant de leur être retransmise. Leur corps se détend et passe dans un état proche du sommeil alors que leurs sens physiques sont bloqués. Ils perçoivent la Matrice comme s'ils s'y trouvaient réellement, volant parmi les icônes.

En RV cold sim, l'initiative est Traitement de données + Intuition et les personnages ont 3 dés d'initiative de base (aucune amélioration ou modificateur ne peut conférer plus de 5 dés d'initiative). Les dommages de biofeedback sont des dommages étourdissants.

RÉALITÉ VIRTUELLE HOT SIM

La RV hot sim est comme la RV cold sim, sauf que les filtres sont désactivés. Le personnage est inondé de signaux simsens qui peuvent même affecter son système limbique, si bien qu'il peut non seulement voir, entendre et toucher la Matrice, mais aussi la *ressentir*. La hot sim utilise les mêmes signaux simsens que les puces BTL, ce qui la rend à la fois

MODES UTILISATEURS

MODE UTILISATEUR	INITIATIVE	DÉS D'INITIATIVE	NOTES
Réalité Augmentée	comme Initiative Physique	comme Initiative Physique	peut être source de distraction
RV cold sim	Traitement de données + Intuition	3D6	1
RV hot sim	Traitement de données + Intuition	4D6	6



dangereuse et addictive (p. 415), mais d'un autre côté c'est le mode de connexion avec la Matrice le plus intuitif.

En RV hot sim, un personnage utilise Traitement de données + Intuition en guise d'initiative et bénéficie de 4 dés d'initiative de base (souvenez-vous qu'aucune amélioration ou modificateur ne peut conférer plus de 5 dés d'initiative). Il reçoit également un bonus de +2 dés à toutes ses actions matricielles, et les dommages de biofeedback sont des dommages physiques.

ÉTABLIR DES CONNEXIONS

La Matrice est un environnement à part, qui fonctionne de façon parallèle au monde réel bien qu'il y soit profondément connecté. Lorsqu'on arpente le ciel nocturne virtuel, il y a certaines choses qui fonctionnent un peu différemment que de la façon dont elles fonctionneraient en pleine nuit dans le monde réel. À part la gravité, bien entendu.

LE BRUIT

Le **bruit** représente les interférences sur la Matrice sans fil. Il y a beaucoup de choses qui peuvent perturber le signal, comme des dispositifs électroniques à proximité, l'humidité naturelle ou artificielle, voire les radiations cosmiques ambiantes. On pourrait penser que l'échange de données

dans la Matrice est instantané, mais n'importe qui ayant joué en ligne avec quelqu'un situé à quelques continents de distance le sait : il y a toujours un délai de réponse notable comparé à la vitesse des communications faites à proximité. À une époque où les décisions sont prises en un battement de cil, la moindre différence de vitesse compte. Plus on est éloigné d'une icône dans le monde réel, plus il est difficile de communiquer avec elle, que les intentions soient pacifiques ou hostiles. Le bruit peut être réduit avec des dispositifs de **réduction de bruit**, dont sont équipés certains appareils électroniques et logiciels (voir **Équipement**, p. 416).

La source de bruit la plus courante est la distance séparant le hacker de sa cible, mais d'autres facteurs peuvent entrer en ligne de compte, comme listés dans l'encart ci-dessous. Il y a aussi des **zones de spam** et des **zones d'interférences** qu'il faudra gérer. Une zone de spam concentre tellement de trafic (souvent de nature commerciale) que tout traitement de données y est ralenti. Les zones d'interférences sont des endroits présentant un important blocage du champ électromagnétique (comme des galeries souterraines, un réseau d'égouts ou les restes de structure métallique) ou des lieux reculés (au milieu du désert, le pôle Nord, en plein océan Pacifique, etc.).

Pour connaître l'impact du bruit à un moment donné, commencez par calculer le niveau de bruit lié à la distance séparant le personnage de sa cible dans le monde réel et ajoutez le niveau de bruit de toute autre situation applicable, puis soustrayez toute réduction de bruit utilisée. La valeur positive de bruit restante représente le modificateur négatif qui s'applique à toutes les actions matricielles. Le bruit ne s'applique jamais aux tests de défense ou de résistance aux dommages.

ACTIONS ILLÉGALES

Certaines actions matricielles sont illégales, et sont donc plus risquées que les actions légales. La Matrice fut construite selon un objectif de sécurité, mais ses concepteurs ne purent l'immuniser complètement contre le hacking. La liste des actions illégales est plutôt simple : toute action d'Attaque ou de Corruption est illégale. Le risque lié à chacune de ces actions sera plus ou moins grand selon ce que le personnage essaie de faire.

En cas d'action d'Attaque ayant échoué, le logiciel de sécurité de la cible rejette le code, le corrompt et le retourne directement à l'expéditeur. S'il s'agissait de données normales, le système pourrait les considérer comme des anomalies et bloquer leur transmission mais, dans ce cas précis, les données corrompues sont programmées pour éviter les Firewalls. Pour chaque succès excédentaire obtenu par la cible à son test de défense, le personnage encaisse une case de dommage matriciel, auquel il ne peut pas résister.

En cas d'action de Corruption ayant échoué, le programme Firewall de la cible détecte une intrusion et place immédiatement une mark sur le personnage. Un appareil en informera immédiatement son propriétaire et un serveur lancera une CI. Si la cible a déjà trois marks sur le personnage, il n'en rajoute pas une supplémentaire, mais transmet tout de même l'information au propriétaire et active ses CI.

NIVEAU DE BRUIT ET UTILISATION MATRICIELLE

DISTANCE DE LA CIBLE	NIVEAU DE BRUIT
Connexion directe (toutes distances)	0
Jusqu'à 100 mètres	0
De 101 à 1 000 mètres (1 km)	0
De 1 001 à 10 000 mètres (10 km)	3
De 10 001 à 100 000 mètres (100 km)	5
Au-delà de 100 km	8

ENVIRONNEMENT	NIVEAU DE BRUIT
Feuillage dense	1 tous les 5 mètres
Cage de Faraday	aucun signal, actions bloquées
Eau douce	1 tous les 10 cm
Brouillage	1 par succès à l'action brouiller des signaux
Mur ou sol avec revêtement métallique	1 tous les 5 mètres
Eau salée	1 par centimètre
Zone de spam ou zone d'interférences	Indice
Inhibiteur de wifi (ex. papier peint ou peinture)	Indice



ZONES DE SPAM ET ZONES D'INTERFÉRENCES

ZONE DE SPAM	ZONE D'INTERFÉRENCES	INDICE DE BRUIT
Centre-ville	Immeuble abandonné	1
Centre-ville de conurbation	Voisinage abandonné, Barrens	2
Grand évènement ou zone d'activités publicitaires	Zone rurale, souterrain abandonné, fortes pluies ou neige	3
Zone commerciale en ville	Région sauvage, tempête	4
Zone commerciale de conurbation	Lieu reculé avec liaison satellite uniquement	5
Rassemblement massif ou urgence à l'échelle de la population	Lieu reculé et isolé (cave, désert, ruines)	6

SCORE DE SURVEILLANCE ET CONVERGENCE

Même les plus grands ninjas au monde déplacent des grains de sable lorsqu'ils marchent dans le désert et même les meilleurs hackers au monde laissent d'infimes traces de leur passage lorsqu'ils hackent la Matrice. Le DIEU et ses demi-DIEU sont à l'affût de ce type de traces mais, heureusement, la Matrice est assez grande pour comporter une foule d'endroits où se cacher. Toutefois, ce sont des pros et, à la fin, ils trouveront toujours les fauteurs de trouble. Plus un personnage hacke, plus simple sera leur tâche pour le localiser.

Lorsqu'il utilise la Matrice après avoir allumé son appareil, un personnage est aussi pur et innocent que la fraîche rosée du matin (au moins aux yeux des demi-DIEU). Au moment où il effectue une action illégale (d'Attaque ou de Corruption), il

obtient un Score de Surveillance, ou SS, que le meneur de jeu utilisera pour mesurer la quantité de preuves laissées durant sa session matricielle. Lorsqu'un personnage effectue une action d'Attaque ou de Corruption, son SS augmente du nombre de succès que la cible obtient à son test de défense.

Le Score de Surveillance augmente également avec le temps, même en l'absence d'action particulière. Si les demi-DIEU ont le temps d'analyser ses activités, ils remarqueront les traces du passage d'un personnage et commenceront à s'approcher de plus de plus. Toutes les quinze minutes après l'obtention du premier point de SS, celui-ci augmente de 2D6 (jetés en secret par le meneur de jeu).

Lorsque le Score de Surveillance atteint 40, c'est game over et les ennuis qui suivent sont appelés la **convergence**. Les demi-DIEU de la grille convergent sur la piste du personnage et c'est alors que la fête commence. Tout d'abord, ils infligent des dommages matriciels d'une VD de 12, auxquels le personnage résiste normalement. Ils obligent ensuite le persona à rebooter, effaçant toutes ses marks et éjectent par la même occasion le personnage de la Matrice (ce qui causera un choc d'éjection s'il était en RV à ce moment-là). Comme si ça ne suffisait pas, ils indiquent également la position réelle du personnage au propriétaire de la grille utilisée et le cas échéant à celui du serveur sur lequel le personnage se trouvait, si bien que le personnage pourrait se retrouver à devoir gérer les forces de sécurité du monde réel qui lui colleront alors aux basques.

Le meneur de jeu tient le compte du Score de Surveillance en secret. Il est possible d'utiliser l'action *vérifier son Score de Surveillance* ou le programme *Surveillance* pour garder un œil sur son SS. Il est également possible de le calculer au fur et à mesure, avec une bonne mémoire (ou si le meneur de jeu est gentil au point d'indiquer combien de succès la cible obtient à chaque test, ce que, très honnêtement, il ne devrait pas faire, mais nous ne pouvons pas tout contrôler).

Bien sûr, les G-men, spiders de sécurité, CI et autres utilisateurs qui sont officiellement soutenus par le DIEU n'accablent jamais de Score de Surveillance, même dans le cas d'actions théoriquement illégales. Ainsi va la vie dans la Matrice. Tout comme dans le monde réel, d'ailleurs, quand on y pense. La convergence a des effets différents dans les serveurs (**Convergence dans les serveurs**, p. 249), mais dès qu'un personnage pointe le bout de son nez matriciel dans une grille, l'épée de son demi-DIEU s'abattra sur lui.

EXEMPLE

Tesseract doit récupérer des données qu'un sarariman de la Renraku a sur son commlink et se décide pour une intrusion directe et rapide. La cible n'est pas en mode silencieux et il peut donc apercevoir le fichier qu'il souhaite récupérer, mais il remarque aussi que le fichier est protégé. Il devra cracker la protection avant de copier le fichier, actions qui requièrent toutes les deux une mark sur ce dernier. Il commence par une action *passer en force* sur le fichier (qui utilise les indices de son propriétaire), obtenant quatre succès contre deux pour la cible. Il parvient à placer une mark sur le fichier mais obtient également un Score de Surveillance de deux à cause des deux succès du propriétaire du fichier. Ensuite, Tesseract tente une action *pirater un fichier*, obtenant de nouveau quatre succès. Cette fois, le sarariman et son commlink obtiennent trois succès. Le decker réussit son action et parvient à briser la protection, mais les trois succès de la cible fait grimper son SS de deux à cinq. Maintenant, tout ce qu'il a à faire est de copier le fichier, et puisqu'il s'agit d'une action de Traitement de données, il n'a pas à se soucier de son SS et peut prendre la fuite avec son butin.



CONNEXIONS DIRECTES

Les appareils ont un connecteur universel, qui est le standard international pour connecter les appareils entre eux, que ce soit pour s'échanger de l'énergie ou des données. Avec un câble, il est possible de se connecter directement à un appareil quelconque. Les cyberdecks et les datajacks sont vendus avec un mètre de câble à monofilament rétractable intégré, mais on peut toujours en acheter pour un coût d'environ cinq nuyens le mètre (certains appareils, notamment ceux installés dans les immeubles, sont connectés par câble pour compenser le bruit). Lorsqu'une connexion directe est utilisée, tous les modificateurs négatifs dus au bruit et les modificateurs liés au fait de se trouver sur une grille différente ou sur la grille publique sont ignorés. Dans ce cas précis, il n'y a que le personnage et l'appareil.

Certains appareils n'ont aucune fonctionnalité sans fil. Généralement, ceci est dû au fait que la personne qui a acheté l'appareil ne pouvait pas se permettre d'acheter un modèle plus récent que celui d'il y a dix ans ou qu'elle se pensait être plus à l'abri d'intrusions sans signal sans fil. Ces appareils sont appelés des **vestiges**. Les vestiges ne sont pas accessibles via connexion sans fil et ne peuvent donc pas être contrôlés à distance ou recevoir le moindre bonus pour être connectés à la Matrice. Ils disposent toujours d'un connecteur universel de sorte qu'il est possible de se connecter à eux (et les hacker) en se branchant directement dessus.

PAN ET WAN

Pour améliorer la protection des appareils, il est possible de les asservir à un commlink ou un deck. Un commlink (ou deck) peut gérer jusqu'à (Indice d'appareil × 3) appareils esclaves, devenant par la même occasion l'appareil maître de ce réseau particulier. Le groupe, composé de vos appareils esclaves plus un commlink ou deck maître, est appelé réseau personnel, ou **PAN** (pour « **personal area network** »).

Asservir un appareil de faible protection lui permet d'améliorer ses défenses. Dès qu'un appareil esclave doit faire un test de défense, il utilise l'indice le plus avantageux entre le sien et celui de son maître. Par exemple, un smartgun esclave ciblé par une action *passer en force* d'un hacker peut utiliser la Volonté du propriétaire du PAN ou son Indice d'appareil, ajouté à son Firewall ou celui du commlink maître, afin d'obtenir la plus grande réserve de dés. Si un appareil esclave est attaqué par connexion directe (par le biais d'un

EXEMPLE

Tesseract veut protéger le HK-227 de son ami Crunch de toute tentative de hacking. Son Indice d'appareil et son indice de Firewall sont chacun égaux à 2 et Crunch n'est pas ce qu'on peut appeler la plus grande lumière ici-bas, ce qui fait une faible réserve de dés en défense. Si un hacker compétent croise son chemin, Crunch aura certainement des ennuis. Pour garantir sa sécurité, Tesseract asservit le pistolet mitrailleur à son deck. Le Firewall de celui-ci est configuré à 4 et sa Volonté est de 5, ce qui signifie que l'arme est désormais protégée par un jet de 9 dés. À présent, tout hacker ennemi aura plus de mal à infliger ses dommages, du moins avant que Crunch n'inflige les siens.

connecteur universel, par exemple), toutefois, il ne peut pas utiliser les indices de son maître pour se défendre.

Il y a des risques à asservir des appareils. Du fait de la connexion privilégiée des appareils entre eux, si une mark est placée sur l'appareil esclave, le maître sera également marqué. Ceci arrive même si l'esclave est marqué via connexion directe. Ceci ne fonctionne pas dans les deux sens, par contre : en cas d'action de Corruption ayant échoué à l'encontre d'un appareil esclave, seul le propriétaire de l'esclave en question obtient une mark en réponse, et non le propriétaire du maître.

Il existe aussi des réseaux étendus, ou **WAN** (pour « **wide area network** »), composés de multiples appareils esclaves asservis à un serveur. En théorie, un serveur peut avoir un nombre illimité d'appareils esclaves lui étant asservis, mais dans les faits, à cause de la menace potentielle du hacking par connexion directe, le nombre d'appareils esclaves dépasse rarement le seuil critique au-delà duquel le propriétaire du serveur ne peut assurer leur protection physique complète. Si vous êtes dans un serveur qui a un WAN, vous êtes considéré comme directement connecté à tous les appareils inclus dans le WAN.

Seuls des appareils peuvent être esclaves, maîtres ou faire partie d'un PAN. Dans un WAN, les esclaves doivent être des appareils, et le maître doit être un serveur.

GRILLES

Il faut une grille pour accéder à la Matrice. La grille sur laquelle le personnage est influé légèrement sur l'aspect de la Matrice, et affecte également les interactions avec les autres

SERVEUR : OFFICE DE TOURISME ET DES CONGRÈS DE NÉO-TOKYO

Vous avez toujours rêvé de visiter Néo-Tokyo sans pouvoir vous payer le prix d'un vol sub-orbital ? Vivez toute l'expérience de N-T confortablement installé dans votre propre salon ! Le serveur de l'Office de tourisme et des congrès de Néo-Tokyo vous propose la visite du quartier commerçant de Néo-Tokyo, reproduit à l'échelle, le tout alimenté par son moteur sensoriel et physique FeelReal™ et amélioré par des mises à jour en temps réel sur la météo, les boutiques, les événements et même l'affluence piétonnière.

Pour un abonnement de somme modique, vous pouvez apparaître en réalité augmentée parmi les personnes physiquement présentes dans les rues de la ville ! Vous pouvez même faire les boutiques, interagir avec les vrais commerçants. Vous recevrez une copie numérique de tout ce que vous aurez acheté afin de pouvoir l'utiliser en RV en attendant de recevoir l'article qui sera livré physiquement chez vous.



icônes. Il y a trois sortes de grilles dans la Matrice : la grille publique, les grilles locales et les grilles globales.

GRILLES EN RUN

Dans une shadowrun typique, un personnage ne se retrouvera que sur une grille ou deux, grille publique mise à part. Il y aura probablement celle sur laquelle le personnage se trouve (sa grille locale ou la grille publique dans la plupart des cas) et celle sur laquelle sa cible se trouve. La grille que la cible utilise est généralement plutôt facile à deviner. Tous les appareils et individus composant un établissement de la Shiawase utiliseront la grille globale de Shiawase, par exemple, alors qu'un gang violent sera probablement sur la grille publique, et les forces de police locales sur la grille locale.

Les différentes grilles ont chacune différents demi-DIEU qui surveillent le trafic et gardent un œil sur la sécurité, causant parfois de petits délais de réponses entre les grilles. Lorsqu'un personnage tente une action contre une cible se trouvant sur une autre grille que lui, il subit un modificateur de -2 dés. Pour éviter ce malus, il devra sauter vers la grille de la cible. S'il a accès à la grille souhaitée, il peut utiliser l'action *saut de grille*. Dans le cas contraire, il devra y accéder à l'aide des actions matricielles *passer en force* (p. 242) ou *hacker à la volée* (p. 241). Notez que ce modificateur ne s'applique pas à l'intérieur d'un serveur et s'applique uniquement lorsque le personnage est « à l'air libre », sur une grille.

GRILLE PUBLIQUE

La grille publique est en quelque sorte les Barrens de la Matrice. Elle garantit le minimum syndical en termes d'accès matriciel à la population, juste assez pour permettre aux corporations d'affirmer que la Matrice est toujours libre. Le trafic de données en provenance des grilles globales et locales à abonnement est considéré comme prioritaire à l'information qui transite par et vers la grille publique, si bien que les temps de connexion y sont lents et peu fiables.

EXEMPLE

Pistons et /dev/grrl sont maillées à la grille publique lors d'un important run contre NeoNET. Alors qu'elles se dirigent avec le reste de leur équipe vers les bureaux de la corpo, elles analysent certains appareils de l'immeuble et remarquent que, comme elles s'en doutaient, celui-ci se trouve sur la grille globale de NeoNET. Elles pourraient choisir de rester sur la grille publique, mais cela leur ferait subir un modificateur de -2 dés pour toute action ciblant des appareils d'une autre grille (sans parler du malus de -2 dés de la grille publique elle-même). Elles décident donc d'un commun accord de sauter d'une grille à l'autre. /dev/grrl ayant accès à cette grille globale grâce à son style de vie, elle effectue simplement un saut de grille et se retrouve aussitôt sur la grille de NeoNET. Pistons n'est abonnée à aucune grille et choisit de hacker à la volée pour effectuer son saut, avec un modificateur de -2 dés du fait qu'elle se trouve sur la grille publique.

Conséquence de tout cela, toute action matricielle effectuée depuis la grille publique (y compris après être entré dans un serveur) subit un modificateur de -2 dés (ce malus ne s'applique qu'aux actions, pas aux autres tests).

GRILLES LOCALES

Les grilles locales sont accessibles dans un périmètre géographique défini, comme une conurbation ou une circonscription administrative. Il faut se trouver physiquement dans la zone de service pour pouvoir accéder à une grille locale, qui est généralement délimitée par les frontières politiques ou géographiques auxquelles elle est associée. Par exemple, on peut accéder à la grille locale d'Emerald City tant qu'on se trouve physiquement à Seattle. En dehors du métroplex, c'est le Salish-Shidhe ChinookNet qui devient la grille locale. Il est toujours possible d'accéder au contenu de la grille Emerald City mais en travaillant simultanément sur deux grilles différentes. Toute grille locale est généralement la conception d'une mégacorpora AAA ou AA, bien que la publicité y est légèrement plus discrète que sur les grilles globales au discours commercial bien plus agressif.

GRILLES GLOBALES

Il existe dix grilles globales publiquement connues, une pour chacune des « Big Ten », les dix plus grandes mégacorporations au monde. Comme leur nom l'indique, les grilles globales sont accessibles depuis n'importe quel endroit de la planète et même au-delà, jusqu'à deux mille kilomètres au-dessus de la surface de la Terre. Ces grilles sont saturées de publicités et d'opération marketing. Chacune d'entre elles a son propre demi-DIEU, et ces départements partagent librement toutes les informations relatives à la sécurité ainsi que les Scores de Surveillance. Les mégas ne s'accordent que difficilement, mais toutes partagent la même haine des hackers.

APPAREILS ET PERSONAS

Les appareils et les personas sont les acteurs principaux de la Matrice. Ils sont les seules icônes qui peuvent effectuer des actions (à l'exception des serveurs, qui ont leur propre activité interne, mais ne nous égarons pas). La différence entre les deux est que l'activité des appareils est généralement basée dans le monde physique, alors que celle des personas l'est dans la Matrice.

APPAREILS

Un appareil dans la Matrice représente n'importe quel dispositif à signal sans fil dans le monde réel. Grille-pains, outils électriques, véhicules, armes à feu, bouches d'incendie, lampadaires, téléphones à oreillettes, puces RFID d'inventaire et commerciales, portes et verrous, commlinks, colliers d'animaux de compagnie, matériel de bureau, canons à neige, thermostats, drones... Si le dispositif est assez grand pour héberger une puce, il est assez grand pour y installer suffisamment de puissance de calcul pour en faire un appareil. Et si c'est un appareil, il existe dans la Matrice.

Les icônes des appareils apparaissent plus petites que les icônes d'individus dans la Matrice. Elles disposent aussi de trois indices : un Indice d'appareil et deux des attributs matriciels,



INDICES D'APPAREIL

TYPE D'APPAREIL	INDICE D'APPAREIL	EXEMPLES
Simple	1	Applications générales, terminaux publics, dispositifs de divertissement
Moyen	2	Dispositifs électroniques individuels standard, cyberware basique, véhicules, drones, armes, appareils de sécurité résidentiels
Intelligent	3	Véhicules de sécurité, dispositifs de sécurité corporatistes
Avancé	4	Appareils haut de gamme, betaware, véhicules et dispositifs de sécurité militaires
D'avant-garde	5	Deltaware, créditubes, véhicules et dispositifs de sécurité d'agents spéciaux
Extraordinaire	6	Dispositifs expérimentaux à plusieurs milliards de nuyens, navette spatiale

Traitement de données et Firewall. Pour la plupart des appareils, les attributs matriciels sont égaux à leur Indice d'appareil.

Se peut-il qu'un appareil ne soit pas considéré comme un vrai appareil ? La réponse est oui, lorsqu'il s'agit d'un persona !

PERSONAS

Les personas sont les « individus » de la Matrice. Certains personas sont en fait de vraies personnes, utilisateurs ou hackers, toutes connectées et interagissant avec la Matrice. Lorsqu'une personne utilise un appareil pour se connecter à la Matrice, l'icône de l'appareil est englobée dans l'icône du persona et disparaît temporairement de la Matrice jusqu'à ce que le propriétaire du persona se débranche. Chaque personnage ne peut faire tourner qu'un seul persona à la fois, et changer de persona oblige au préalable à rebooter à la fois l'appareil sur lequel le personnage se trouve à cet instant et l'appareil sur lequel il veut permuter son persona.

Certains personas sont en revanche des agents, exécutant des tâches pour le compte de leurs propriétaires. Les agents fonctionnant seuls sur un appareil remplacent l'icône de l'appareil de la même façon que le ferait un utilisateur en chair et en os. Si un personnage fait tourner un agent, il apparaît aux côtés de son persona, même si le même appareil est utilisé.

Chaque programme CI a son propre persona. Les programmes CI ne sont connectés à aucun appareil car ils ne se trouvent que dans les serveurs (et heureusement).

Les technomanciens ont un persona incarné qui n'est lié à aucun appareil. Le persona d'un technomancien existe dans la Matrice aussi longtemps que celui-ci est en éveil, sauf s'il se débranche volontairement. Lorsqu'un technomancien compile un sprite, le sprite a aussi son propre persona.

PERCEPTION MATRICIELLE

Le contenu de la Matrice est composé d'une multitude d'éléments. On y trouve des voitures, des mixeurs, des interrupteurs, des puces RFID publicitaires, des serveurs et tout dispositif sans fil ou électronique. Un hacker doit donc être capable d'identifier sa cible dans la galaxie d'icônes avant de pouvoir l'affecter. Trouver une icône de cette façon s'appelle le **repérage**. Heureusement, la Matrice facilite grandement toute recherche en ce sens.

Il est possible de repérer automatiquement les icônes d'appareils dans les 100 mètres autour de sa position physique, s'ils ne sont pas en mode silencieux. Peu importe

l'endroit où l'on se trouve dans la Matrice, chaque commlink ou deck (ou persona incarné) dispose de sa propre antenne pour signaux sans fil et la distance est toujours mesurée à partir du point précis de sa position géographique. Au-delà de cette distance, il faut effectuer un test de perception matricielle (p. 242) pour localiser une icône spécifique.

À toute fins utiles, il n'y a aucune distance « physique » pour les serveurs dans la Matrice. Un serveur peut toujours être repéré depuis n'importe quel endroit de la planète sans test, en partant de l'hypothèse que le serveur n'est pas en mode silencieux.

Un hacker doit toujours tenir le compte de ses marks car on peut repérer une icône qu'on a marquée sans effectuer de test, peu importe la distance.

DURÉE DU REPÉRAGE

Dès qu'une icône matricielle est repérée, le repérage se poursuit même si elle passe en mode silencieux. Il existe deux cas dans lesquels une icône peut être perdue de vue. Si ladite icône réussit une action se cacher contre du personnage, celui-ci la perd de vue et doit essayer de la repérer à nouveau. Si la cible reboote ou se débranche, le personnage perd aussi de vue l'icône en question.

ÊTRE EN MODE SILENCIEUX

Les commlinks, decks, et tout autre appareil ou persona (y compris les personas incarnés de nos amis technomanciens) peuvent être passés en mode silencieux. Ceci réduit le volume de leur trafic transitant depuis et vers la Matrice, sans le bloquer totalement. Si cela permet d'échapper plus facilement à la vue d'autres utilisateurs, être en mode silencieux rend l'usage général de la Matrice plus ardu.

Passer en mode silencieux est une action simple. Le mode silencieux impose un modificateur de -2 dés à toutes les actions matricielles dû aux ressources affectées au traitement des données pour couvrir ses traces.

Pour tenter de trouver une icône en mode silencieux, il faut au moins se douter qu'une icône dissimulée se trouve dans les parages. Un succès à un test de perception matricielle permet de le déterminer, en envoyant une requête au système et lui demandant le nombre d'icônes dans les environs (soit dans le même serveur, soit dans un rayon de 100 mètres autour de la position du personnage dans le monde réel).



Une fois l'information acquise et le persona au courant de la présence d'une icône en mode silencieux dans les parages, l'étape suivante est de la localiser pour de bon. Ceci est réalisé par un test opposé d'Informatique + Intuition [Traitement de données] contre Logique + Corruption de la cible en mode silencieux (ou Logique seule si l'objet ne dispose pas d'un attribut Corruption). Si le personnage obtient plus de succès, l'icône lui apparaît normalement. En cas d'égalité ou dans le cas où le défenseur obtient plus de succès, l'icône reste invisible et hors de portée.

S'il y a plusieurs icônes en mode silencieux dans les environs, le défenseur du test opposé (et donc l'icône potentiellement ciblée) est choisi aléatoirement.

Les marks ne peuvent pas passer en mode silencieux car elles sont plutôt discrètes par définition. Tous les autres objets de la Matrice peuvent être basculés en mode silencieux par leurs propriétaires.

DÉTECTER LES HACKERS

Une icône ou un serveur peuvent détecter une personne qui effectue une action d'Attaque ou de Corruption à son encontre. La façon dont ceci arrive dépend de l'action exacte.

En cas d'action d'Attaque réussie, la cible prend conscience qu'une autre icône est en train de l'attaquer, mais ne la repère pas pour autant. Il y a de fortes chances pour qu'elle se mette à la rechercher activement lors de sa prochaine action, en plus d'alerter presque à coup sûr son propriétaire et (s'il s'agit d'un serveur) lancer une CI, selon ce que préfère le propriétaire en question et à la discrétion du meneur de jeu. En cas d'action d'Attaque ayant échoué, la cible reste inconsciente de la tentative puisqu'elle n'a pas été affectée par l'attaque (notez cependant que les effets des dommages liés au code rejeté qui revient en retour s'appliquent, voir **Actions illégales**, p. 232).

Réussir une action de Corruption, en revanche, n'altère pas la visibilité. En cas d'échec sur une action de Corruption, la cible (ou son propriétaire si la cible est un appareil) place immédiatement et automatiquement une mark sur le persona. Cela signifie que l'attaquant est repéré dans l'instant, en plus d'activer tout le protocole d'alerte et le lancement éventuel de CI.

MARKS

Vous voulez rentrer à nouveau dans un club où vous avez déjà payé votre entrée ? Montrez au videur la marque du tampon sur le dos de votre main. Vous voulez passer la frontière d'un pays étranger ? Montrez le timbre du visa sur votre passeport électronique.

La Matrice fonctionne de la même façon. Si un utilisateur peut démontrer à un appareil, un serveur ou autre qu'il a la bonne mark, alors il pourra se rendre sans encombre où il souhaite aller. Dans le jargon matriciel, le mot « mark » est l'acronyme anglais de Matrix Authentication and Recognition Key (clé d'authentification et de reconnaissance matricielle) et fait partie du protocole que les appareils, les personas, les fichiers, les grilles, les serveurs et autres utilisent pour identifier les utilisateurs légitimes. Seuls les personas peuvent marker d'autres icônes.

Lorsqu'un hacker pirate la Matrice, plaçant ses marks sur ses cibles, il fait en sorte que ces dernières le reconnaissent

PERCEPTION MATRICIELLE

Lorsqu'un personnage effectue une action de perception matricielle, chaque succès lui permet d'obtenir une information de la part du meneur de jeu. La liste ci-dessous, non-exhaustive, donne un aperçu des choses qu'un test de perception matricielle peut révéler et clarifiera le potentiel d'une telle action :

- Repérer une icône recherchée
- La date d'édition la plus récente d'un fichier
- Le nombre total de cases de dommages matriciels du moniteur de condition d'une cible
- La présence d'une bombe matricielle sur un fichier
- Les programmes activés sur un persona
- L'Indice d'appareil de la cible
- Le numéro de commcode de la cible
- L'indice de l'un des attributs matriciels de la cible
- Le type d'icône (serveur, persona, appareil, fichier), si la cible utilise un aspect non-standard (voire illégal)
- Savoir si un fichier est protégé, et si oui, l'indice de la protection
- La grille utilisée par un persona, appareil ou serveur
- Depuis une grille, savoir s'il y a une icône en mode silencieux dans les 100 mètres
- Depuis un serveur, savoir s'il y a une icône en mode silencieux dans le serveur en question
- Repérer une icône si au moins une information sur elle est obtenue, alors qu'elle est en mode silencieux (voir Être en mode silencieux, page précédente)
- La dernière action matricielle effectuée par une icône et quand
- Le nombre de marks sur une icône, mais pas leurs propriétaires

et le considèrent comme un utilisateur légitime. Il n'y a aucune garantie dans le processus, de la même façon que passer la frontière avec un faux visa ne protège pas de l'œil affûté d'un douanier entraîné. Aussi les serveurs, parfois, ne se laissent pas tromper par les marks illégales, même si, plus le hacker a de marks sur une cible donnée dans la Matrice, plus il aura de chances d'être accepté comme utilisateur valide, voire comme administrateur. Ceci dit, les opérateurs matriciels, sensibles sur la question de la sécurité, placeront souvent des agents ou même des spiders utilisant en permanence leur perception matricielle pour détecter toute mark non-autorisée sur les cibles les plus sensibles (et, comme les agents de sécurité dans le monde réel, ces personnes sont celles qui ont tendance à être neutralisées en premier, dès que des shadowrunners font leur entrée).

Il y a trois façons d'obtenir une mark sur une icône. La première est la méthode légitime : une icône invite un persona à y placer une mark. Par exemple, en payant l'entrée du Dante's Inferno, le serveur du club envoie une invitation au client pour que celui-ci y dépose une mark et puisse ensuite rejoindre le club. Les deux autres méthodes sont illégales, toutes deux effectuées par des actions matricielles : *passer en force* (la plus bruyante) ou *hacker à la volée* (la plus discrète).



Dans la Matrice, que ce soit en RA ou en RV, le fait de mettre une mark sur quelque chose est généralement pris au sens propre du terme. Le persona s'approche de l'icône de sa cible et lui colle une de ses marks personnalisées. La plupart des passants matriciels ne verront pas la mark. Un test de perception matricielle est nécessaire pour voir ce genre de détail. Lorsque une mark est placée sur quelque chose, elle apparaît sur l'icône ciblée. Une mark n'est visible que par le persona qui l'a placée (hormis tout test de perception matricielle mentionné plus haut). Il est possible de choisir son aspect, tant que celui-ci reste cohérent avec l'icône du persona (restriction imposée par les protocoles de la Matrice). Par exemple, les marks d'un persona chat domestique pourront ressembler à une petite empreinte de patte. Celles d'un ninja dans la Matrice pourront prendre la forme de shurikens plantés dans la cible.

Un persona peut multiplier les marks sur chaque icône, jusqu'à un maximum de trois (sauf pour le propriétaire, voir ci-dessous). Chaque action matricielle requiert un certain nombre de marks sur la cible.

Les marks ne durent que le temps d'une session matricielle et sont effacées à chaque reboot. Ceci ne pose que très rarement de problèmes vu que la plupart des appareils ne rebootent jamais et quand ils le font, les serveurs et autres appareils ont le même profil après qu'avant le reboot. Les marker à nouveau n'est donc l'affaire que de quelques secondes. Les hackers, en revanche, rebootent régulièrement pour échapper à la détection du DIEU et de ses demi-DIEU et ne demandent pas vraiment la permission pour poser leurs marks. Si les demi-DIEU convergent sur un hacker (loin de nous l'idée), ils effacent toutes les marks du hacker durant le processus.

Les marks d'un persona lui sont propres et y sont liées ainsi qu'à tout ce qu'il a marqué. Il n'est pas possible de les « confier » à quelqu'un d'autre pour qu'il les pose lui-même, ni même les transférer d'une cible à une autre. Il est par contre tout à fait possible d'inviter d'autres personas à marquer les appareils dont on est propriétaire avec l'action *inviter au markage* (p. 242).

PROPRIÉTAIRES

Chaque appareil, persona, serveur ou fichier a un propriétaire. Ceci indique une relation privilégiée qui offre ses propres avantages. Chaque objet matriciel ne peut avoir qu'un seul propriétaire, mais un propriétaire donné peut posséder autant d'objets matriciels qu'il le souhaite. Le propriétaire d'un appareil, serveur, persona ou fichier peut toujours le repérer dans la Matrice. À toutes fins utiles, posséder une icône revient à avoir quatre marks sur celles-ci.

Posséder un appareil et en être le propriétaire ne sont pas nécessairement la même chose, bien que les deux aillent généralement de pair. La propriété, du moins dans la Matrice, est quelque chose d'enregistré à la fois sur l'appareil et sur les grilles et implique donc légèrement plus de responsabilité que de mettre une simple étiquette avec « appartient à [insérez votre nom ici] » écrit dessus. Tant qu'un commlink se trouve dans le magasin ou l'entrepôt du revendeur, le propriétaire du commlink est son fabricant (bien que parfois les revendeurs acquièrent la propriété de leur marchandise avant que le client ne l'achète). Lorsque quelqu'un achète un commlink, le revendeur ou le fabricant lui en transfère automatiquement la propriété légitime.

Les corporations et les gouvernements utilisent ce système d'enregistrement afin de conserver la trace de leur matériel. L'arme d'un agent de sécurité peut très bien être dans le holster de ce dernier, elle n'en reste pas moins la propriété de la corpo qui l'emploie. Ceci rend relativement aisé la traque des voleurs, déserteurs et pillards, du moins, ceux d'entre eux ne sachant pas hacker ce qu'ils dérobent.

Le propriétaire d'une icône peut volontairement en transférer la propriété à un autre persona, à la suite d'un processus qui dure environ une minute. Si quelqu'un vole un smartgun sans en transférer la propriété, l'arme se comportera toujours comme si son propriétaire était toujours le type à qui elle a été volée (pouvant entraîner quelques complications si celui-ci en vient à se mettre à sa recherche). Ceci signifie que changer de propriété est une action hautement prioritaire pour chaque vol d'objet disposant de fonctionnalités sans fil. Changer illégalement le propriétaire d'un appareil nécessite un kit de Matériel électronique et de réussir un test étendu de Matériel électronique + Logique [Mentale] (24, 1 heure). Une complication au test indique que l'objet a prévenu les forces de l'ordre.

Changer la propriété d'un fichier est, somme toute, plus aisé. Le moyen le plus simple est d'utiliser l'action éditer un fichier pour copier le document (le persona qui le copie est automatiquement le propriétaire de la copie) puis d'effacer l'original, en effectuant une deuxième action éditer un fichier.

Il n'est pas possible de changer la propriété d'un persona ou d'un serveur. Et non, impossible de voler tout un Stuffer Shack d'un simple hack vite fait.

ACTIONS MATRICIELLES

De manière évidente, les actions matricielles ne sont variables que dans la Matrice. Ceci ne veut pas dire pour autant que ce sont les seules choses faisables dans la Matrice. Les actions matricielles sont spéciales car certaines règles s'appliquent à elles, comme le bruit ou le Score de Surveillance.

Cette section contient la liste des actions matricielles. Cette liste couvre un grand nombre de règles permettant de gérer les actions dans le monde numérique, sans, bien sûr, être exhaustive. Si un joueur décide de tenter quelque chose qui ne figure pas dans la liste, comme manipuler son icône afin de suivre une mode vestimentaire ou créer, à partir des flux de données, un affichage en RV à même de déconcentrer ses interlocuteurs, charge au meneur de jeu de décider du test à effectuer.

Lorsqu'un test de défense requiert un attribut mental, utilisez l'indice d'attribut du propriétaire. Même s'il n'est pas en train de protéger l'appareil, ou ne serait-ce qu'interagir avec lui, ses précédentes interactions et configurations sont suffisantes pour prendre en considération son attribut dans le test de défense en question. Si un appareil est complètement laissé à l'abandon, l'Indice d'appareil remplace tout attribut mental dont une icône a besoin sans pour autant en disposer. Par exemple, un appareil qu'un propriétaire configure et oublie, comme un verrou de porte, utilise son Indice d'appareil à la place de l'attribut Intuition pour calculer sa réserve de dés de défense contre une action *contrôler un appareil*.



BROUILLER DES SIGNAUX (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : 4 (Propriétaire)

Test : Guerre électronique + Logique [Attaque]

Cette action transforme temporairement l'appareil sans fil utilisé en un brouilleur de zone. Aussi longtemps que l'appareil en question n'est pas utilisé pour d'autres actions matricielles, il ajoute tous les succès obtenus lors du test à l'indice de bruit pour toute action matricielle effectuée par ou ciblant n'importe quel appareil se trouvant dans un rayon de 100 mètres. Pour avoir un brouilleur sélectif ou directionnel, il faut s'acheter un vrai brouilleur, ils sont justement faits pour ça.

CHANGER DE MODE D'INTERFACE (ACTION SIMPLE)

Marks requis : 4 (propriétaire)

Test : aucun (action de Traitement de données)

Permet de basculer sa perception de la RA à la RV ou vice versa. Basculer en RV a pour effet de plonger le corps du personnage dans un état proche du sommeil, ce n'est donc pas recommandé dans un endroit dangereux. Un personnage qui bascule de la RV à la RA perd le dé de bonus d'initiative lié à la RV (**Changer d'initiative**, p. 162). Un personnage dont la connexion est verrouillée (p. 231) ne peut pas changer de mode d'interface.

Il n'est pas possible de changer le mode d'interface d'autres personnes en les ciblant.

CHANGER SON ICÔNE (ACTION SIMPLE)

Marks requis : 4 (Propriétaire)

Test : aucun (action de Traitement de données)

Permet de changer l'apparence de l'icône ciblée en une autre dont le personnage détient une copie ou qu'il a conçue lui-même. Changer son icône ne change pas les résultats d'une action de perception matricielle, mais peut tromper les personas qui ne prennent pas le temps d'inspecter le nouvel aspect de l'icône en question. Cette action permet de cibler sa propre icône.

CONTRÔLER UN APPAREIL (VARIABLE)

Marks requis : variable

Test : (selon action, voir ci-dessous) ou Guerre électronique + Intuition [Corruption] contre Intuition + Firewall

Permet d'effectuer une action à travers un appareil contrôlé (ou du moins suffisamment contrôlé), en utilisant son commlink ou son deck comme une télécommande ou manette de jeu vidéo. La réserve de dés de tout test effectué en utilisant cette action inclut l'indice de la compétence appropriée et celui de l'attribut utilisé en temps normal pour cette même action. Par exemple, faire feu avec une arme-drone montée sur rails sur une cible requiert un test d'Armes lourdes + Agilité et utiliser un soudeur sous-marin nécessite un test de Mécanique nautique + Logique. Les actions entreprises à l'aide d'un appareil contrôlé ont pour limite la valeur la plus basse entre la limite normale pour cette action et



l'indice de Traitement de données du personnage. S'il n'y a aucun test associé à l'action entreprise (comme par exemple déverrouiller un maglock ou éjecter une cartouche d'un pistolet), l'action nécessite de réussir un test de Guerre électronique + Intuition [Corruption] contre Intuition + Firewall.

Cette action peut être utilisée pour contrôler plusieurs appareils à la fois. Si le personnage est le propriétaire de tous les appareils contrôlés et que ceux-ci reçoivent tous exactement le même ordre, l'action ne coûte rien de plus. Dans le cas contraire, il faut diviser la réserve de dés en autant de groupes qu'il y a d'appareils auxquels le personnage veut donner un ordre au cours de la même action.

Le type d'action dont il s'agit (c'est-à-dire gratuite, simple ou complexe) est le même que celui de l'action tentée avec l'appareil et requiert 1 mark pour les actions gratuites, 2 marks pour les actions simples et 3 marks pour les actions complexes.

Cette action devient une action de Corruption lorsque la Corruption est utilisée comme limite au test, ce qui implique le même risque sur le Score de Surveillance et les mêmes conséquences en cas d'échec que n'importe quelle autre action de Corruption.

DÉSAMORCER UNE BOMBE MATRICIELLE (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : aucune

Test : Logiciels + Intuition [Firewall] contre indice de la Bombe matricielle × 2

Cette action permet de désamorcer une Bombe matricielle préalablement détectée (généralement suite à une action de perception matricielle). Un succès excédentaire est nécessaire pour effacer la bombe matricielle. Sinon, la bombe matricielle est activée, causant ses dommages en détruisant éventuellement le fichier sur lequel elle était placée (si tant est qu'elle était configurée pour détruire le fichier).

ÉDITER UN FICHIER (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : 1

Test : Informatique + Logique [Traitement de données] contre Intuition + Firewall

Éditer un fichier permet de créer, changer, copier, effacer ou protéger n'importe quel type de fichier. Le défenseur de ce test est soit le serveur sur lequel est chargé le fichier soit le propriétaire de ce dernier (si le fichier n'est pas sur un serveur). Chaque action permet de changer un détail du fichier : un court paragraphe de texte, un unique détail d'une image ou deux à trois secondes d'une vidéo ou d'un enregistrement audio (charge au meneur de jeu de déterminer ce que signifie exactement « un détail » dans ce cas-là). Le meneur de jeu peut imposer des malus au test si la tentative d'édition est particulièrement complexe ou sophistiquée. Pour éditer un fichier en continu sur une période donnée, par exemple pour effacer toute trace de certaines personnes sur un flux d'enregistrement vidéo, il faut effectuer cette action une fois par tour de combat pendant toute la durée d'édition.

Si cette action est utilisée pour copier un fichier, le personnage est le propriétaire du nouveau fichier. Si le fichier à copier est protégé, cette action échoue automatiquement. Si le fichier a une bombe matricielle attachée, celle-ci explose

à la figure du personnage (les hackers précautionneux essayent donc de se souvenir de scanner les fichiers avant de les ouvrir).

Cette action permet aussi au propriétaire d'un fichier d'en activer la protection. Protéger un fichier nécessite un test d'Informatique + Logique [Traitement de données]. Le nombre de succès devient l'indice du fichier protégé. Un fichier protégé ne peut pas être lu, modifié, effacé ni copié jusqu'à ce que sa protection soit désactivée ou brisée.

ENTRER/SORTIR D'UN SERVEUR (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : aucune (sortir d'un serveur) ou 1 (entrer dans un serveur)

Test : Aucun

Cette action permet d'entrer dans un serveur préalablement marqué et d'y faire apparaître son icône, ou de quitter un serveur. Aucun test n'est requis pour cette action : un serveur permet à n'importe qui d'entrer à la condition d'avoir une mark autorisée. N'importe qui peut sortir librement du serveur sur lequel il se trouve. Le serveur que le personnage souhaite quitter pourrait très bien ne pas voir cela d'un bon œil, toutefois, et faire en sorte qu'il soit contraint d'y rester, en lançant par exemple certaines CI ayant la capacité de le piéger dans le serveur jusqu'à ce qu'il réussisse à s'en échapper.

Lorsqu'un persona quitte un serveur, il retourne sur la grille où il se trouvait avant d'entrer dans le serveur en question.

EFFACER UNE MARK (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : spécial

Test : Informatique + Logique [Attaque] contre Volonté + Firewall

Cette action permet de supprimer une mark qui a été placée sur son persona ou sur une autre icône. Pour effectuer cette action, il faut disposer de trois marks sur l'icône sur laquelle la mark doit être effacée, mais aucune n'est nécessaire sur l'icône qui l'a placée. Il est possible de tenter d'effacer deux marks en une seule action en appliquant un modificateur de -4 dés ou trois marks en appliquant un modificateur de -10 dés. Seules les marks posées par la même icône sur la même icône peuvent être effacées en une fois. Cette action ne permet pas de changer le propriétaire de la cible.

Par exemple, un programme CI a marqué un personnage et son ami. Le joueur lance Informatique + Logique (limité par l'indice d'Attaque), opposé à l'indice de la CI (utilisé en lieu et place de la Volonté) + Firewall pour effacer sa mark de l'icône de son personnage. Le personnage doit avoir posé trois marks sur l'icône de son ami pour effacer les marks que la CI a placés sur lui, or celui-ci n'est pas prêteur de nature et est donc livré à lui-même pour l'instant.

EFFACER UNE SIGNATURE MATRICIELLE (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : aucune

Test : Informatique + Résonance [Attaque] contre (indice de Signature) × 2

Cette action permet de supprimer une signature matricielle qu'une entité de résonance, comme un technomancien ou un sprite, a laissé derrière elle. Si l'action est réussie, la



signature disparaît. Il faut avoir un indice d'attribut Résonance supérieur à 0 pour pouvoir tenter cette action. Contrairement aux autres actions nécessitant Résonance, celle-ci est une véritable action matricielle, et une action d'Attaque qui plus est, pouvant, par conséquent, infliger des dommages matriciels et augmenter le Score de Surveillance de celui qui l'effectue.

ENVOYER UN MESSAGE (ACTION SIMPLE)

Marks requis : 1

Test : aucun (action de Traitement de données)

Cette action permet d'envoyer un message écrit ou audio pas plus long qu'une phrase, une image ou un fichier par la Matrice à un utilisateur dont le personnage connaît le commcode. Si le personnage utilise la Matrice par le biais d'une IND, même en RA, il peut envoyer des messages plus longs et plus complexes, de longueur à peu près égale à celle d'un paragraphe de texte. Cette action permet également d'ouvrir un canal de diffusion d'informations en temps réel à un ou plusieurs utilisateurs, utilisant pour cela tout appareil d'enregistrement numérique en sa possession.

FORMATER UN APPAREIL (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : 3

Test : Informatique + Logique [Corruption] contre Volonté + Firewall

Cette action permet de réécrire le code d'amorçage d'un appareil. La prochaine fois qu'il devra rebooter, il s'éteindra pour de bon, jusqu'à ce que son logiciel soit remplacé, grâce à un test étendu de Logiciels + Logique [Mentale] (12, 1 heure). Un appareil qui a été éteint de cette façon perd tous ses modificateurs sans fil et ne peut plus accéder à la Matrice, mais peut être utilisé de façon standard (une porte avec une poignée pourra être ouverte, un pistolet avec une détente pourra faire feu, etc.).

FURETER (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : 1

Test : Guerre électronique + Intuition [Corruption] contre Logique + Firewall

Cette action permet d'intercepter du trafic matriciel envoyé depuis ou à la cible tant que le personnage dispose d'au moins une mark sur celle-ci. Il est possible d'écouter, visionner ou lire ce flux de données ainsi que de le sauvegarder pour une écoute / lecture ultérieure pour peu de disposer d'un endroit où stocker l'enregistrement (un deck par exemple).

HACKER À LA VOLÉE (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : aucune

Test : Hacking + Logique [Corruption] contre Intuition + Firewall

Cette action permet de marker une cible sans avoir les permissions légales. Cette action est celle des hackers priviligiant leur indice de Corruption plutôt que celui d'Attaque et a des effets similaires à ceux de l'action *passer en force*.

UTILISATION DE L'ACTION FURETER

L'utilisation du furetage dépasse généralement la simple écoute téléphonique. Si la cible effectue un appel, il est possible de noter le nom de son correspondant et essayer de le retrouver en ligne grâce à une action de perception matricielle. S'il est dans un rayon de 100 mètres, le personnage le repère immédiatement, s'il n'est pas en mode silencieux. Dans le cas contraire, un autre test de perception matricielle est requis.

De une à trois marks peuvent être placées sur l'icône ciblée. De plus, chaque tranche de 2 succès excédentaires correspond à un succès gratuit de perception matricielle, permettant ainsi d'obtenir quelques informations en plus de la mark.

Le joueur doit décider du nombre de marks que son personnage va placer avant d'effectuer le test. Placer deux marks en un seul coup impose un modificateur de -4 dés pour le test, et en placer trois un modificateur de -10 dés.

Cette action permet également de sauter vers une grille pour laquelle le personnage n'a pas d'accès légitime. La réserve de dés de la défense dans ce cas-là est de 4 dés pour une grille locale et de 6 dés pour une grille globale. En cas de réussite, le personnage saute vers la grille ciblée, au lieu d'y placer une mark. Échouer lors d'une action *hacker à la volée* pour sauter vers une grille n'alerte pas la grille ou ses demi-DIEU, contrairement aux actions de Corruption ayant échoué en temps normal.

IMITER UN ORDRE (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : 1 (voir description)

Test : Hacking + Intuition [Corruption] contre Logique + Firewall

Falsifie l'identité du propriétaire d'un appareil, faisant croire à celui-ci que l'ordre lui est donné par son propriétaire légitime. Il faut avoir une mark sur l'icône imitée, mais aucune n'est nécessaire sur la cible. Les dés de la défense restent basés sur la cible, cependant. Cette action ne fonctionne que sur les appareils et les agents, mais pas sur les CI, sprites, serveurs, personas, ou toute autre icône.

INVITER AU MARKAGE (ACTION SIMPLE)

Marks requis : 4 (propriétaire)

Test : aucun (action de Traitement de données)

Le propriétaire d'un appareil, d'un fichier, d'un persona, d'un serveur ou d'un programme CI peut inviter d'autres icônes à marker l'appareil, le fichier, etc. en question. Le propriétaire choisit le nombre de marks autorisées, leur durée de validité ainsi que la durée de l'invitation. L'invité peut alors marker l'icône en une action gratuite. L'invitation peut être révoquée à tout moment avant que la mark soit placée, mais une fois que l'autre icône a placé une mark, il faut soit utiliser l'action effacer une mark soit rebooter l'appareil pour l'enlever avant que la validité choisie n'expire.



PASSER EN DÉFENSE TOTALE MATRICIELLE (ACTION D'INTERRUPTION)

Marks requis : 4 (propriétaire)

Test : aucun (action de Firewall)

Cette action permet de se défendre contre les actions d'Attaque et peut être effectuée à n'importe quel moment. La Volonté du personnage est ajoutée à sa réserve de dés pour tous les tests de défense contre une action matricielle (la Volonté est ajoutée une deuxième fois si l'attribut fait déjà partie de la réserve en question). Cette action réduit le score d'initiative du personnage de 10 mais les effets durent pour le reste du tour de combat.

PASSER EN FORCE (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : aucune

Test : Cybercombat + Logique [Attaque] contre Volonté + Firewall

Cette action permet de marker une cible sans devoir obtenir les autorisations préalables prévues par la procédure légale. Cette action est destinée aux hackers qui veulent privilégier leur indice d'Attaque plutôt que leur indice de Corruption, reliée, quant à elle, à l'action *hacker à la volée*.

Si cette action est réussie, une ou plusieurs marks sont placées sur la cible, sans pouvoir cumuler plus de trois marks par icône. S'il le souhaite, le personnage peut aussi infliger une case de dommage matriciel à la cible tous les deux succès excédentaires obtenus, auxquels la cible résiste avec Indice d'appareil + Firewall, si celle-ci peut encaisser des dommages matriciels.

Le joueur doit décider du nombre de marks que son personnage va placer avant d'effectuer le test. Placer deux marks en un seul coup impose un modificateur de -4 dés pour le test, et en placer trois un modificateur de -10 dés.

Cette action permet également de sauter vers une grille pour laquelle le personnage n'a pas d'accès légitime. La réserve de dés de la défense dans ce cas-là est de 4 dés pour une grille locale et de 6 dés pour une grille globale. En cas de réussite, le personnage saute vers la grille ciblée, au lieu d'y placer une mark. Réussir une action *passer en force* pour sauter vers une grille n'alerte pas la grille ou ses demi-DIEU, contrairement aux actions d'Attaque réussies en temps normal.

PERCEPTION MATRICIELLE (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : aucune

Test : Informatique + Intuition [Traitement de données] (contre Logique + Corruption)

Cette action fondamentale et polyvalente est utilisée pour trouver des icônes dans la Matrice autant que pour analyser des objets matriciels. Utiliser cette action pour analyser des objets ou scanner les environs pour repérer d'éventuelles icônes en mode silencieux nécessite un test simple et les succès déterminent le nombre d'informations obtenues. Pour chaque succès excédentaire obtenu, le joueur peut demander une information à propos de l'objet analysé, que ce soit son type, un indice, le nombre de marks qui y sont placées, tout fichier qu'il pourrait transporter, quelle grille il utilise, s'il y a des icônes en mode silencieux dans la zone ou toute autre information matricielle pertinente. Une information est disponible par succès excédentaire. Parmi les marks observées, un personnage ne peut reconnaître que celles laissées par des personas qu'il a déjà markés lui-même.

Repérer une icône distante de plus de 100 mètres nécessite un test simple : le premier succès permet de repérer la cible et tout succès additionnel peut être utilisé pour obtenir plus d'informations sur celle-ci, comme indiqué plus haut. Si l'icône recherchée est en mode silencieux (après avoir déterminé qu'une telle icône était bel et bien présente), le test devient un test opposé, et la cible se défend en lançant Logique + Corruption (ou Logique uniquement si la cible n'a pas d'attribut Corruption). Les succès excédentaires sont utilisés exactement de la même façon que pour repérer des cibles distantes, le premier succès permettant le repérage et les suivants l'analyse.

PIC DE DONNÉES (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : aucune

Test : Cybercombat + Logique [Attaque] contre Intuition + Firewall

Cette action permet à un personnage d'envoyer des instructions nuisibles à un persona ou un appareil ciblé, lui causant des dommages matriciels. L'attaque a une valeur de dommages égale à l'indice d'Attaque du personnage, plus une case additionnelle de dommage pour chaque succès excédentaire et deux cases additionnelles de dommage pour chaque mark dont il dispose sur la cible. Ces dommages sont des dommages matriciels (p. 229), auxquels la cible résiste en jetant son Indice d'appareil + Firewall.

REPÉRAGE MATRICIEL

LA CIBLE EST...

ET...

	VISIBLE	EN MODE SILENCIEUX
À moins de 100 mètres	automatique	Test opposé d'Informatique + Intuition [Traitement de données]
Au-delà de 100 mètres	Test simple d'Informatique + Intuition [Traitement de données]	contre Logique + Corruption
Un serveur	automatique	

PIRATER UN FICHER (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : 1

Test : Hacking + Logique [Attaque] contre indice de Protection ×2

Cette action permet d'enlever la protection d'un fichier et de rendre celui-ci lisible. Cette action n'a bien sûr aucun effet sur un fichier non protégé.



PLANTER UN PROGRAMME (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : 1

Test : Cybercombat + Logique [Attaque] contre Intuition + Firewall

Cette action permet de surcharger une partie de la mémoire de la cible pour perturber l'exécution de l'un de ses programmes actifs. Le programme ciblé doit être spécifié au préalable. Il est possible de connaître les programmes actifs de la cible en effectuant une action de perception matricielle ou en observant le programme en train d'être exécuté. Si l'action réussit, le programme plante : il s'arrête et ne peut pas être relancé tant que l'appareil sur lequel il s'exécutait n'est pas rebooté.

PLONGER DANS UN VÉHICULE INTERFACÉ (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : 3

Test : Guerre électronique + Logique [Traitement de données] contre Volonté + Firewall

Permet de plonger dans un appareil équipé d'un module d'interface pour rigging, généralement un véhicule ou un drone. Plusieurs conditions doivent être réunies pour pouvoir plonger dans un appareil : le personnage doit disposer de trois marks sur l'appareil dans lequel il souhaite plonger, il doit disposer d'un câblage de contrôle de véhicules et être en RV, et l'appareil doit disposer d'un module d'interface pour rigging. Le propriétaire de l'appareil et toute personne ayant reçu l'autorisation du propriétaire de l'appareil utilisé n'ont pas besoin de faire de test. Dans la Matrice, l'icône de l'appareil devient partie intégrante du perso de la personne qui y est plongée.

Si quelqu'un d'autre est déjà plongé dans l'appareil, cette action n'est possible que s'il libère le poste.

POSER UNE BOMBE MATRICIELLE (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : 1

Test : Logiciels + Logique [Corruption] contre (Indice d'appareil × 2)

Cette action permet de poser une bombe matricielle sur un fichier. Pour effectuer cette action, le joueur choisit l'indice de la bombe matricielle, jusqu'à un maximum égal au nombre de succès excédentaires obtenus lors du test. Il faut également déterminer si, une fois activée, la bombe détruira ou non le fichier à laquelle elle est attachée. Il faut également programmer le mot de passe requis pour la désactiver. On ne peut attacher qu'une bombe matricielle par fichier.

La bombe matricielle est déclenchée lorsque quelqu'un tente de lire le fichier, de le copier, le protéger, l'effacer ou d'y placer une autre bombe matricielle sans entrer le mot de passe de celle déjà en place. Lorsqu'une bombe matricielle explose, elle cause (indice)D6 dommages matriciels (auxquels la cible résiste normalement) à l'icône qui l'a déclenchée, efface le fichier (si elle était configurée en ce sens), puis s'efface elle-même. Si le mot de passe est utilisé, la bombe matricielle ne s'active pas, mais reste présente dans l'attente d'un prochain utilisateur.

Une bombe matricielle peut être détectée en utilisant la perception matricielle. Une fois détectée, elle peut être désamorcée avec l'action *désamorcer une bombe matricielle*. Une bombe matricielle désarmée est automatiquement effacée.



REBOOTER UN APPAREIL (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : 3

Test : Informatique + Logique [Traitement de données] contre Volonté + Firewall

L'appareil sur lequel cette action est effectuée s'éteint et reboote immédiatement. L'appareil réapparaît en ligne à la fin du tour de combat suivant. Les fonctions de nature électronique de l'appareil cessent de fonctionner et ce dernier disparaît de la Matrice jusqu'à ce que son redémarrage soit complété.

Lorsqu'un appareil sur lequel se trouve un persona reboote, le SS du persona est ramené à zéro et toutes ses marks, ainsi que celles que d'autres icônes ont placées sur lui, sont effacées. Un personnage en RV lorsque son appareil reboote subit un choc d'éjection (voir p. 231). Une fois revenue en ligne, son icône peut apparaître sur n'importe quelle grille à laquelle il a un accès légitime ou par défaut la grille publique s'il ne dispose d'accès à aucune autre grille.

Un délai d'attente entre le moment où l'appareil s'éteint et celui où il revient en ligne peut être spécifié au moment de l'action. Quiconque ayant accès physiquement à l'appareil peut annuler ce délai en appuyant sur le bouton d'alimentation, ce qui redémarre le processus de reboot et reconnecte l'appareil à la fin du tour de combat suivant.

Cette action ne marche que sur les appareils. Elle est inefficace sur les serveurs, les êtres vivants (comme les technomanciens, bien que ceux-ci puissent se « rebooter » eux-mêmes) ou tout construct de résonance (tels que les sprites) et le seul persona sur lequel elle fonctionne est le sien. Le propriétaire de l'appareil à rebooter n'a pas à faire de test. Cette action est impossible sur un appareil dont la connexion a été verrouillée (p. 231).

RECHERCHE MATRICIELLE (SPÉCIAL)

Marks requis : spécial

Test : Informatique + Logique [Traitement de données]

Cette action permet de chercher des informations sur un sujet précis dans la Matrice. Le temps que prend la recherche et le seuil de réussite dépendent, respectivement, de la disponibilité générale du sujet en question et de la zone de recherche. Tout succès au-delà du seuil requis permet de réduire le temps

de la recherche : le temps de base est divisé par les succès excédentaires pour calculer le temps de recherche effectif. En cas d'échec, la totalité du temps de recherche est utilisée.

Certaines informations sont protégées et gardées secrètes, stockées dans un serveur n'ayant aucun accès public. Trouver ce genre d'informations requiert généralement de localiser le serveur contenant les infos et y pénétrer avant de pouvoir effectuer une action *recherche matricielle* à l'intérieur de celui-ci, en utilisant un temps de base de 1 minute (quelle que soit l'information recherchée). Ceci ne fonctionne que si les utilisateurs légitimes du serveur accèdent au moins occasionnellement aux données. Si l'information est archivée, il faudra creuser plus profondément dans le serveur pour la trouver, une procédure dangereuse qui sera détaillée dans le prochain supplément dédié à la Matrice.

SAUT DE GRILLE (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : aucune

Test : aucun (action de Traitement de données)

Cette action permet de sauter d'une grille à l'autre, par exemple de la grille publique à celle de l'Emerald city, la grille locale de Seattle. Pour ce faire, il faut avoir accès à la grille de destination. Dans le cas contraire, le personnage peut utiliser les actions *passer en force* ou *hacker à la volée* pour sauter vers une autre grille de façon illégale. Il n'est pas possible de faire un *saut de grille* depuis l'intérieur d'un serveur, il faut d'abord le quitter avant de pouvoir sauter vers une autre grille.

SE CACHER (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : aucune

Test : Guerre électronique + Intuition [Corruption] contre Intuition + Traitement de données

À un moment ou un autre, tout hacker se fait repérer par une autre icône, quand bien même il est en mode silencieux. Cette action permet d'échapper à l'attention de la cible. En cas de réussite, le persona échappe au repérage de la cible qui doit effectuer une nouvelle action de perception matricielle à son encontre pour pouvoir le repérer à nouveau. Un persona ne peut pas se cacher d'une icône qui a posé une mark sur lui et doit par conséquent commencer par effacer la ou les marks.

RECHERCHE DE DONNÉES SUR LA MATRICE

L'INFORMATION EST :	SEUIL	TEMPS DE RECHERCHE DE BASE
De culture générale ou de notoriété publique	1	1 minute
De nature privée ou non publiée	3	30 minutes
Cachée ou traquée activement puis effacée	6	12 heures
Protégée ou secrète	N/A	N/A
L'INFORMATION EST :	MODIFICATEURS	
Complexe ou spécialisée		-1
Peu claire		-2
Sur une autre grille		-2

SE DÉBRANCHER (ACTION SIMPLE)

Marks requis : 4 (propriétaire)

Test : Matériel électronique + Volonté [Firewall] contre Logique + Attaque

Cette action permet de se débrancher de la Matrice et de rebooter l'appareil utilisé. Se débrancher en mode RV cause un choc d'éjection. La réserve de dés de la défense ne s'applique qu'en cas de connexion verrouillée (p. 231) par un utilisateur ou programme CI. Le test est effectué à l'encontre de



RÉCAPITULATIF DES ACTIONS MATRICIELLES

La liste alphabétique de ce chapitre est très utile si vous savez déjà ce que vous voulez faire, mais parfois, vous aurez besoin de quelque chose de plus synthétique. Ce récapitulatif classe les actions matricielles en fonction de l'utilisation que l'on peut en

faire d'une part, et de l'attribut matriciel auquel elles sont liées d'autre part. Pour plus de clarté, le type d'action est annoté à côté de chaque action.

LES ACTIONS MATRICIELLES PAR FONCTION

COLLECTE D'INFORMATIONS	TYPE D'ACTION
Fureter	Complexe
Perception matricielle	Complexe
Recherche matricielle	Spécial
Traquer une icône	Complexe
Vérifier son Score de Surveillance	Simple
MANIPULATION D'APPAREILS	TYPE D'ACTION
Contrôler un appareil	Variable
Falsifier un ordre	Complexe
Formater un appareil	Complexe
Rebooter un appareil	Complexe
MANIPULATION DE FICHIERS	TYPE D'ACTION
Désamorcer une bombe matricielle	Complexe
Éditer un fichier	Complexe
Pirater un fichier	Complexe
Poser une bombe matricielle	Complexe
MANIPULATION DE MARKS	TYPE D'ACTION
Effacer une mark	Complexe
Hacker à la volée	Complexe
Inviter une mark	Simple
Passer en force	Complexe
COMBAT MATRICIEL	TYPE D'ACTION
Passer en défense totale matricielle	Interruption
Pic de données	Complexe
Planter un programme	Simple
DIVERS	TYPE D'ACTION
Brouiller des signaux	Complexe
Changer de mode d'interface	Simple
Changer son icône	Simple
Effacer une signature matricielle	Complexe
Entrer / Sortir d'un serveur	Complexe
Envoyer un message	Simple
Plonger dans un appareil interfacé	Complexe
Sauter de grille	Complexe
Se cacher	Complexe
Se débrancher	Simple

LES ACTIONS MATRICIELLES PAR LIMITES

ATTAQUE	TYPE D'ACTION
Brouiller des signaux	Complexe
Effacer une mark	Complexe
Effacer une signature matricielle	Complexe
Passer en force	Complexe
Pic de données	Complexe
Pirater un fichier	Complexe
Planter un programme	Complexe
CORRUPTION	TYPE D'ACTION
Falsifier un ordre	Complexe
Formater un Appareil	Complexe
Fureter	Complexe
Hacker à la volée	Complexe
Poser une bombe matricielle	Complexe
Se Cacher	Complexe
Vérifier son Score de Surveillance	Simple
TRAITEMENT DE DONNÉES	TYPE D'ACTION
Changer de mode d'interface	Simple
Changer son icône	Simple
Contrôler un appareil*	Variable
Éditer un fichier	Variable
Entrer / Sortir d'un serveur	Complexe
Envoyer un message	Simple
Inviter une mark	Simple
Perception matricielle	Complexe
Plonger dans un appareil interfacé	Complexe
Rebooter un appareil	Complexe
Recherche matricielle	Complexe
Saut de grille	Complexe
Traquer une icône	Complexe
FIREWALL	TYPE D'ACTION
Passer en défense totale matricielle	Interruption
Désarmer une bombe matricielle	Complexe
Effacer une signature matricielle	Complexe
Se débrancher	Simple

*Contrôler un appareil peut ne pas utiliser Traitement de données comme Limite au test, selon la situation



l'icône qui a verrouillé la connexion. Si plus d'un persona ou programme CI ont verrouillé la connexion, il faut les battre chacun individuellement : le joueur ne jette les dés qu'une seule fois et les succès sont comparés à ceux de chacun des adversaires ayant procédé au verrouillage de connexion.

Il n'est possible que de se débrancher soi-même ; pour éjecter quelqu'un d'autre, il faut lui infliger suffisamment de dommages matriciels pour bricker son appareil.

TRAQUER UNE ICÔNE (ACTION COMPLEXE)

Marks requis : 2

Test : Informatique + Intuition [Traitement de données] contre Volonté + Corruption

Cette action permet de chercher la localisation physique d'un appareil ou d'un persona dans la Matrice. En cas de réussite, la position réelle de la cible est découverte, et reste connue tant que le personnage a encore au moins une mark sur cette dernière. Cette action ne fonctionne pas sur les serveurs car ils n'ont généralement aucune présence physique, ni sur les programmes CI car ils n'ont d'existence que sur leur serveur.

VÉRIFIER SON SCORE DE SURVEILLANCE (ACTION SIMPLE)

Marks requis : aucune

Test : Guerre électronique + Logique [Corruption] contre 6 dés.

Cette action permet de connaître le niveau du risque de convergence sur son icône. Vérifier son SS est une action

de Corruption, donc les succès obtenus par la défense lors du jet s'ajoutent au SS. En cas de réussite, le meneur de jeu annonce l'indice de SS avant le test, puis y ajoute en secret les succès obtenus lors du test de défense.

CYBERPROGRAMMES

Les programmes (ou plus exactement les cyberprogrammes, s'ils sont conçus pour la Matrice) sont des fichiers qui peuvent s'exécuter sur un deck. Quand un programme est actif, il améliore le deck ou lui fait bénéficier de plus de fonctionnalités. Un seul programme de chaque type peut être actif à la fois sur un deck (et non, mec, changer le nom d'une copie d'un programme afin d'exécuter deux copies ne fonctionne pas). Le bonus ou avantage d'un programme ne s'applique que lorsque celui-ci est actif. Dès qu'il est arrêté ou échangé pour un autre programme, les avantages et bonus cessent.

Les programmes actifs apparaissent comme des icônes connectées au persona. Comme pour toutes les icônes dans la Matrice, l'aspect d'un programme est personnalisable, bien que son apparence soit liée à son utilisation. Un programme Marteau pourrait donc ressembler à un marteau, une mitraillette ou une batte de baseball cloutée, mais ne pourra pas ressembler à une montre à gousset ou un trépied. Les icônes de programmes sont généralement de petite taille mais peuvent prendre toute forme thématiquement liée à leur utilisation (et approuvée par le meneur de jeu).

Un deck peut stocker un nombre illimité de programmes, mais le nombre de programmes qui peuvent être actifs à un instant donné est par contre limité (voir la table **Cyberdecks**, p. 228 et **Reconfigurer son deck**, p. 229).

Liste des programmes

Les programmes sont classés en deux catégories. Les programmes **d'usage courant** sont inoffensifs et disponibles dans n'importe quel endroit fréquenté par les amateurs et les professionnels de la Matrice. Les programmes de **hacking** sont plus dangereux et leur vente, leur détention et leur usage sont illégaux en l'absence de permis.

Voici la liste des programmes les plus courants.

PROGRAMMES D'USAGE COURANT

Configurateur : au lancement de ce programme, le joueur choisit une configuration de deck différente de celle actuellement en place. Cette configuration alternative est stockée dans le Configurateur. Lors de la prochaine reconfiguration du deck, la totalité de la configuration peut être remplacée par celle ainsi sauvegardée au lieu de juste permuter deux attributs ou programmes, même s'il faut désactiver le programme Configurateur à un moment ou à un autre. La configuration alternative stockée dans ce dernier ne change pas lorsqu'elle est utilisée, permettant de la recharger à nouveau même si le deck a été reconfiguré une deuxième fois suite au premier chargement (à la condition, bien sûr, que le programme Configurateur soit actif).

Cryptage : tant que le programme Cryptage est activé, l'attribut Firewall bénéficie d'un bonus de +1.

SERVEUR : STUFFER SHACK™

Le magasin de proximité le plus célèbre au monde est également présent dans la Matrice ! Chaque magasin possède son propre serveur, qui est géré par l'établissement dont il dépend. Les nœuds des Stuffer Shack se situent dans la Matrice au niveau du sol virtuel, parmi les appareils environnants. Ils sont liés à leur localisation physique et ne flottent pas dans les airs comme la plupart des autres serveurs matriciels, ce qui leur garantit la même proximité dans la Matrice que dans le monde réel (« À l'endroit exact où un magasin de proximité devrait se trouver™ »). D'après le guide du franchisé Stuffer Shack, l'intérieur de chacun des serveurs de la chaîne doit ressembler à l'identique à leur équivalent physique, même si dans la pratique, les responsables de magasin sont rarement aussi compétents dans la sculpture matricielle ou même dans la gestion de serveur pour y parvenir. Par conséquent, les serveurs Stuffer Shack sont une sorte de boutique online foireuse, un squat de quartier et un point de chute pour les apprentis hackers des alentours. L'aspect, les lois physiques et les règles d'interactions diffèrent légèrement pour chaque Stuffer Shack au gré des envies de la direction et de l'argent qu'elle a déboursé pour son logiciel de firewall. Malgré tout ce chaos, vous pouvez acheter de vrais articles dans le serveur d'un Stuffer Shack, lequel préparera la commande et le retrait de la marchandise ou sa livraison à domicile si vous vous trouvez dans la zone desservie.



Édition : ce programme facilite l'édition de fichiers à l'aide d'une interface intelligente qui intègre progressivement le style du personnage et peut même lui donner quelques conseils. Tant que le programme est activé, la limite de Traitement de données augmente de 2 pour n'importe quel test à l'action éditer un fichier.

Gommage de bruit : en analysant et filtrant le bruit aléatoire et les signaux entrants, le Gommage de bruit fait gagner une réduction de bruit d'indice 2.

Machine virtuelle : ce programme crée un espace mémoire virtuel dans le deck, permettant d'augmenter le nombre limite de programmes au prix de la stabilité du système. Le deck peut exécuter deux programmes supplémentaires, mais à chaque fois que le persona enregistre des dommages matriciels, il se voit infliger une case de dommage matriciel supplémentaire à laquelle il ne peut résister.

Navigateur : ce navigateur matriciel et moteur de recherche très utile divise de moitié le temps de base de toute action *recherche matricielle*.

Toolbox : les utilitaires de gestion de mémoire du Toolbox procurent un bonus de +1 à l'attribut Traitement de données.

PROGRAMMES DE HACKING

Armure : ce programme, fonctionnant avec le micrologiciel pour faire office de second firewall, confère un bonus de +2 dés pour résister aux dommages matriciels.

Agresseur : en tenant activement la trace des marks placées par le persona, ce programme augmente de 1 les dommages supplémentaires infligés par les marks.

Biofeedback : ce programme mêle de dangereux signaux biofeedback aux attaques menées contre d'autres icônes ; c'est en gros la merde que les CI noires et les G-men utilisent. Le programme n'a d'effets que si la cible est de nature organique (un spider de sécurité, par exemple). Quand une attaque cause des dommages matriciels, la cible subit un nombre égal de dommages de biofeedback étourdissants (si elle est en cold sim) ou physiques (si la cible est en hot sim). Cet effet s'applique aussi aux dommages renvoyés suite à une action d'Attaque ayant échoué. On résiste aux dommages de biofeedback avec Volonté + Firewall.

Blackout : ceci est une version moins agressive de Biofeedback. Il fonctionne de la même manière, sauf qu'il n'inflige que des dommages étourdissants, même si la cible est en hot sim.

Carapace : ce programme utilise une série d'algorithmes de filtre qui fournissent un bonus de +1 dé pour résister à la fois aux dommages matriciels et aux dommages de biofeedback. Ce bonus s'ajoute à tout autre bonus similaire conféré par d'autres programmes.

Décryptage : les algorithmes casseurs de code contenus dans ce programme fournissent un bonus de +1 dé à l'attribut Attaque.

Démolition : démolition comprend les techniques les plus récentes et les plus avancées en matière de codage de bombe matricielle, ajoutant 1 point à l'indice de toute bombe matricielle posée lorsque que ce programme est actif.

Désamorçage : ce programme crée des protections prédictives contre les bombes matricielles, conférant un bonus de +4 dés pour résister aux dommages provoqués par l'activation de celles-ci.

EXEMPLE

Un spider attaque Slamm-0! (qui, bien sûr, est en hot sim) et lui inflige des dommages matriciels de VD 8. Slamm-0! (ou plutôt son deck) résiste aux dommages en lançant son Indice d'appareil + Firewall, obtenant 4 succès. Cela signifie que le deck enregistre 4 cases de dommages. Le spider a le programme Biofeedback actif, aussi Slamm-0! (et non son deck, cette fois-ci) doit maintenant utiliser sa Volonté + Firewall pour résister à une valeur de dommages de 8P. Tout dommage auquel il ne résiste pas lors du test va droit au cerveau de Slamm-0! qui remplit autant de cases de son moniteur de condition.

Discrétion : cet utilitaire redirige le trafic matriciel du deck sur des pistes redondantes et confère un bonus de +2 dés pour les tests de défenses contre les actions *pister utilisateur*. De plus, si un demi-DIEU converge sur le persona alors que ce programme est activé, la position physique du personnage lui reste inconnue, même si ce dernier subit normalement tous les autres trucs nocifs qu'il lui aura réservés.

Exploitation : ce programme analyse et scanne une cible pour chercher les failles de son Firewall. Il confère un bonus de +2 à l'attribut Corruption pour toute tentative d'action *hacker à la volée*.

Filtre de biofeedback : ce programme agit comme un firewall pour module sim, conférant un bonus de +2 dés pour résister aux dommages de biofeedback.

Fork : ce programme permet de cibler deux icônes différentes avec la seule et même action. Le joueur ne fait qu'un seul test et les modificateurs pour chaque cible se cumulent et s'appliquent en même temps. Chacune des cibles se défend normalement. Déterminez le résultat pour chacune d'elles séparément.

Furtivité : ce programme intelligent confère un bonus de +1 à l'attribut Corruption.

Garde : ce programme contrôle toute brèche dans la défense du deck, de la même façon que le ferait un adversaire et réduit les dommages supplémentaires infligés par la présence de marks à hauteur de +1 case par mark.

Maquillage : ce programme supprime les protocoles matriciels relatifs à l'apparence des icônes. Tant qu'il est actif, le personnage peut choisir l'apparence de ses icônes comme il le souhaite lorsqu'il effectue une action *changer son icône*. Sur la Matrice, son programme Marteau pourra donc ressembler à un fichier audio, l'icône de son Ares Predator à un créditube et son persona pourra ressembler à une Mitsubishi Nightsky. Un autre persona peut voir la vraie nature de l'icône ainsi travestie à l'aide d'un test de perception matricielle mais doit au moins être en droit de suspecter la supercherie pour pouvoir vérifier (voir **Perception matricielle**, p. 236).

Marteau : à chaque fois que le persona inflige des dommages matriciels suite à une action, ce programme offensif permet d'infliger 2 cases de dommages matriciels de plus. Ces dommages supplémentaires ne s'appliquent pas aux dommages subis par les auteurs d'action d'Attaque ayant échoué à l'encontre du persona.

Pistage : le programme Pistage surveille une cible à la place du personnage, facilitant la recherche et la localisation



COÛTS DES PROGRAMMES

PROGRAMMES	DISPO.	COÛT
Programme d'usage courant	—	80 ¥
Programme de hacking	4R	250 ¥
Agent (indice 1-3)	Indice × 3	Indice × 1 000 ¥
Agent (indice 4-6)	Indice × 3	Indice × 2 000 ¥

de son propriétaire dans le monde réel. Ajoutez 2 points à l'attribut Traitement de données lors des tests de l'action *traquer une icône* tant que ce programme est actif. Alternativement, si la cible exécute le programme Discrétion, le programme Pistage annule son bonus de +2 dés. Notez que le programme ne peut appliquer qu'un seul des deux effets à la fois, non les deux.

Surveillance : le programme Surveillance utilise des algorithmes volés au Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire et tient la trace des mouvements du persona dans la Matrice, permettant de constamment connaître son Score de Surveillance.

Verrouillage : lorsque le personnage inflige des dommages à un autre persona, la connexion de son propriétaire est verrouillée jusqu'à ce que ce programme soit désactivé ou que la cible réussisse une action *se débrancher*.

AGENTS

Les agents sont des programmes autonomes possédant un indice allant de 1 à 6. Chaque agent occupe un emplacement de programme disponible. Les agents utilisent les attributs matriciels de l'appareil sur lequel ils sont chargés et leur propre indice (jusqu'à 6) pour les tests. Les agents ont également les compétences Informatique, Hacking et Cybercombat égales à leur indice. Un agent s'exécute comme un programme et peut utiliser les programmes activés sur l'appareil sur lequel il se trouve. Pour le calcul d'initiative, on considère qu'il est en hot sim et il obtient ainsi un total de 4 dés d'initiative en combat matriciel.

Un personnage peut demander à son agent d'effectuer des actions matricielles à sa place. Lorsqu'un agent est actif, il possède son propre persona (et icône). Un agent est presque aussi intelligent qu'un programme autopilote de même indice (voir **Programmes autopilotes**, p. 271)

Toute attaque sur un agent endommage l'appareil sur lequel il tourne, plutôt que l'agent lui-même (qui n'est, après tout, qu'un programme). Cela signifie que les personnages qui font tourner un agent sur leur deck partagent leur moniteur de condition matriciel avec l'agent.

SERVEURS

Dans la Matrice, les serveurs sont en quelque sorte comme des mini-Matrices connectées à la grille. De l'extérieur, un serveur est une grande icône, souvent sculptée pour ressembler à un immeuble ou tout autre lieu pouvant être visité. La plupart des serveurs flottent dans l'atmosphère virtuelle de la Matrice mais d'autres sont liés à des lieux physiques, la plupart du temps des

magasins, des clubs, des restaurants locaux et autres serveurs fortement liés à un site spécifique dans la vie réelle.

L'espace virtuel à l'intérieur d'un serveur est séparé de la grille externe. De l'extérieur du serveur, il n'est pas possible d'interagir directement avec les icônes qui se trouvent à l'intérieur, bien qu'on puisse toujours envoyer des messages, effectuer des appels ou toute autre action du même style. Une fois à l'intérieur d'un serveur, il devient possible de voir et d'interagir avec les icônes présentes elles aussi à l'intérieur du serveur mais plus celles à l'extérieur (avec la même remarque pour les messages, appels, etc.).

Quand une personne accède à un serveur, son persona entre, au sens propre du terme, dans l'icône du serveur en question. L'accès peut être symbolisé par une porte, un portail ou toute autre ouverture mais certains serveurs laissent simplement les personas passer au travers de leur membrane externe. L'intérieur d'un serveur n'est pas limité par sa taille externe et va généralement de la taille d'une grande maison à celle d'un grand métroplex. Plus l'indice du serveur est élevé, plus sa taille tend à être grande, mais cela est loin d'être une règle formelle.

Chaque serveur est connecté à une grille spécifique. Comme le reste de la Matrice, l'accès à un serveur peut s'effectuer de n'importe quelle grille. Les serveurs font partie de la Matrice, une fois à l'intérieur d'un serveur, la grille sur laquelle le personnage se trouve n'a donc plus vraiment d'importance (tous les objets et personas sont considérés comme étant sur la même grille, mais le malus de grille publique s'applique toujours). Le Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire contrôle et traque le trafic depuis et vers n'importe quel serveur, bien qu'il ne surveille pas de près ce qui y est fait.

Les serveurs n'ont pas obligation de dépendre du DIEU pour leur protection. Un serveur peut exécuter des contre-mesures d'intrusion, ou CI, pour se défendre. Ces programmes sont des personas qui recherchent et repoussent ou punissent les hackers. Une CI est efficace et impitoyable, sympathique comme une crise cardiaque et a autant de pitié qu'un chargeur vide dans une fusillade. Se battre contre les CI est possible mais le serveur pourra en disséminer toujours plus, de sorte qu'il n'est pas vraiment possible de les vaincre. Le mieux qu'un personnage puisse espérer est de les tenir à distance suffisamment longtemps pour faire ce qu'il a à faire dans le serveur.

ARCHIVES DE SERVEUR

Dans les serveurs se trouvent des zones appelées **archives** et qui contiennent les fichiers non-utilisés. Les fichiers d'archives se trouvent dans les profondeurs du code du serveur, inaccessibles au hacker moyen. Pour récupérer un fichier archivé, il faut d'abord convaincre quelqu'un qui a déjà une mark sur le fichier de l'extraire des archives.

ATTRIBUTS DES SERVEURS

Les serveurs ont un Indice de serveur. Contrairement aux Indices d'appareil, l'Indice de serveur va de 1 à 12. Les serveurs ont également les quatre attributs matriciels : Attaque, Corruption, Traitement de données et Firewall. Les indices d'attribut d'un serveur sont généralement égaux à (Indice de serveur), (Indice de serveur + 1), (Indice de serveur + 2) et (Indice de serveur + 3), dans n'importe quel ordre. Par



EXEMPLES D'INDICE DE SERVEUR

EXEMPLES	INDICE DE SERVEUR
Sites personnels, archives pirates, éducation publique	1-2
Sites publicitaires bas de gamme, entreprise privée, bibliothèques publiques, policlubs internationaux	5-6
Jeux matriciels, serveurs corporatistes locaux, grandes universités, petit gouvernement	7-8
Groupes influents, serveurs corporatistes régionaux, gouvernement majeur, sites sécurisés	9-10
Quartier général de mégacorporation, commandement militaire, siège social clandestin	11-12
Extraordinaire	6

exemple, un serveur d'indice 4 pourra avoir Attaque 5, Corruption 4, Traitement de donnée 7, Firewall 6.

Les attributs d'un serveur sont partagés par lui-même et ses programmes CI.

CONVERGENCE DANS LES SERVEURS

Le DIEU ne traque pas les personas à l'intérieur d'un serveur, mais contrôle le trafic en provenance et à destination des serveurs. Ceci signifie que le Score de Surveillance d'un persona ne change pas lorsqu'il entre dans un serveur et qu'il continue d'augmenter dans le serveur. Un personnage qui se trouve dans un serveur lorsque la convergence est atteinte n'est pas grillé ni éjecté comme il le serait sur une grille (voir **Score de Surveillance et convergence**, p. 233). Au lieu de cela, le serveur pose trois marks sur le persona et commence à déployer des CI.

S'il quitte le serveur après la convergence, le demi-DIEU de la grille converge sur lui immédiatement. Dans ce cas-là, il a donc tout intérêt à se débrancher directement du serveur où il se trouve.

CONTREMESURES D'INTRUSION

Les contremesures d'intrusion, ou CI (ou « Glace » pour IC / intrusion countermeasures prononcé « ice » en anglais), sont un type de programme qui tournent dans un serveur. Le but d'un programme CI est de défendre son serveur contre toute attaque et il tend à être dépourvu du moindre sentiment de pitié lorsqu'il poursuit la mission pour laquelle il a été programmé.

Chaque programme CI a un persona avec son propre moniteur de condition matriciel et son propre score d'initiative. Pour le calcul d'initiative, on considère qu'il est en hot sim et il obtient ainsi un total de 4 dés d'initiative en combat matriciel. Les CI utilisent les attributs matriciels de leur serveur. Les CI dans un serveur et le serveur lui-même partagent leurs marks, donc si une CI marque une cible, toutes les CI la partagent, y compris le serveur. De la même façon, la CI et le serveur partagent instantanément les données de repérage donc si le serveur repère une icône, toutes ses CI la repèrent aussi. Ce qui n'est généralement pas une bonne nouvelle pour les hackers.

Si un programme CI isolé peut s'avérer être une menace, un groupe de programmes CI collaborant ensemble peut être carrément mortel. Dès que le serveur commence à lancer des CI, il est temps de plier bagage et de dégager vite fait.

RÉPONSE DE SÉCURITÉ

Lorsqu'un serveur repère une icône en train de faire quelque chose de non autorisé, illégal ou qui n'est simplement pas à son gré, il en informe son propriétaire (ou le représentant nommé par lui, comme un spider employé à la sécurité) et lance toutes les CI dont il dispose pour combattre l'intrus. Un serveur peut lancer une CI par tour de combat, au début de chaque tour de combat. Le serveur peut avoir jusqu'à son indice en programmes CI actifs en même temps. Lorsqu'un programme CI subit assez de dommages pour être briqué, il plante et disparaît du serveur. Le serveur peut lancer une autre copie de la CI au début du tour de combat suivant s'il le souhaite.

La plupart des serveurs n'activent pas leurs contremesures d'intrusion en permanence. Bien que les CI soient implacablement efficaces, elles ne sont pas très futées. La sécurité garantie par l'omniprésence de CI ne vaut pas le coût lié aux poursuites judiciaires pour blessures ou homicides accidentels (ou le fait de les dissimuler), étant donné que les CI peuvent être déployées en quelques secondes au moindre signe d'activité suspecte. Généralement, la seule CI qui reste active en permanence est la CI Patrouilleuse, la plus inoffensive à l'encontre d'icônes innocentes.

TYPES DE CI

Il existe des CI pour débusquer, neutraliser, détruire ou repousser les intrus. Les CI lancent l'Indice de serveur $\times 2$ pour toute attaque, l'indice d'Attaque du serveur servant de limite. L'attaque est une action complexe et la réserve de dés pour y résister est détaillée dans la description de chaque type de CI. Comme pour toute action d'Attaque, une attaque ayant échoué cause des dommages à la CI. La CI est toujours considérée comme légale et ses attaques ne lui procurent jamais de Score de Surveillance.

CI ACIDE

Attaque : Indice de serveur $\times 2$ [Attaque] contre Volonté + Firewall

La CI Acide cible et écrase les logiciels de protection. Lorsqu'elle obtient au moins 1 succès excédentaire à son attaque, elle réduit l'attribut Firewall de sa cible de 1. Si l'attribut Firewall est réduit à 0, la CI inflige 1 case de dommages matriciels par succès excédentaire à l'attaque. La réduction est cumulative et dure jusqu'au reboot de l'appareil ciblé.



CI BLASTER

Attaque : Indice de serveur × 2 [Attaque] contre Logique + Firewall

Également connue sous le nom de CI Grise, une CI Blaster inflige (Attaque) cases de dommages matriciels lorsqu'elle attaque, +1 case par succès excédentaire et +2 cases par mark sur la cible, et un montant égal de dommages de biofeedback. Le biofeedback causé par une CI Blaster n'inflige que des dommages étourdissants. Toute attaque réussie par la CI Blaster verrouille la connexion de la cible.

CI BLOQUEUSE

Attaque : Indice de serveur × 2 [Attaque] contre Volonté + Attaque

La CI Bloqueuse retourne le firewall de la cible contre ses propres attaques. Lorsqu'elle obtient au moins 1 succès excédentaire à son attaque, elle réduit l'attribut Attaque de sa cible de 1. Si l'attribut Attaque est réduit à 0, la CI inflige 1 case de dommages matriciels par succès excédentaire à l'attaque. La réduction est cumulative et dure jusqu'au reboot de l'appareil ciblé.

CI BROUILLEUSE

Attaque : Indice de serveur × 2 [Attaque] contre Volonté + Firewall

La CI Brouilleuse fait sauter la connexion de la cible à la Matrice et oblige l'appareil utilisé à rebooter. Si le serveur a trois marks sur la cible lorsque cette CI la touche (en obtenant au moins un succès excédentaire lors de son attaque), l'appareil ciblé reboote immédiatement et le personnage subit un choc d'éjection s'il était en RV.

CI CRASH

Attaque : Indice de serveur × 2 [Attaque] contre Intuition + Firewall

Si la CI Crash a une mark sur la cible (par le biais de son serveur) et obtient au moins un succès excédentaire lors de son attaque, un des programmes de la cible, choisi aléatoirement, plante. Les programmes plantés de cette façon ne peuvent être réactivés qu'après un reboot.

CI FRAGMENTEUSE

Attaque : Indice de serveur × 2 [Attaque] contre Volonté + Traitement de données

La CI Fragmenteuse corrompt le système d'exploitation. Lorsqu'elle obtient au moins 1 succès excédentaire à son attaque, elle réduit l'attribut Traitement de données de sa cible de 1. Si l'attribut Traitement de données est réduit à 0, la CI inflige 1 case de dommages matriciels par succès excédentaire à l'attaque. La réduction est cumulative et dure jusqu'au reboot de l'appareil ciblé.

CI FURIE

Attaque : Indice de serveur × 2 [Attaque] contre Intuition + Firewall

La CI Furie est aussi connue sous le nom de « Tueuse psychopathe », et est une version améliorée de la fameuse CI

Tueuse. Elle inflige des dommages matriciels de VD égale à son Attaque (+1 par succès excédentaire et +2 par mark sur la cible) ainsi qu'un montant égal de dommages de biofeedback.

CI NOIRE

Attaque : Indice de serveur × 2 [Attaque] contre Intuition + Firewall

La CI Noire est le programme de contremesure d'intrusion le plus craint sur le marché. Les serveurs qui choisissent de l'activer ne veulent pas seulement repousser les intrus, ils veulent leur mort. Lorsqu'elle touche, la CI Noire verrouille la connexion de sa cible. Elle inflige également (Attaque) cases de dommages matriciels (+1 par succès excédentaire et +2 par mark sur la cible), ainsi qu'un montant égal de dommages de biofeedback physique.

CI PATROUILLEUSE

Attaque : N / A

La CI Patrouilleuse agit plus comme un agent que comme une contremesure d'intrusion standard. Sa fonction est de patrouiller dans un serveur, scanner les marks présentes sur les icônes et rechercher toute activité illégale en effectuant l'action perception matricielle sur toutes les cibles dans le serveur. Bien que le fait de placer une mark soit une activité illégale, le simple fait d'*avoir* une mark ne l'est pas. Dès qu'un persona a une mark, il est considéré comme un utilisateur légitime. La CI Patrouilleuse n'attaque pas, mais partage ses informations avec le serveur dont elle dépend. Étant donné que la CI Patrouilleuse n'utilise pas d'action d'Attaque, elle ne subit aucun dommage matriciel lorsqu'elle échoue à ses tests. La plupart des serveurs disposent d'une CI Patrouilleuse et la laissent active en permanence.

CI POT DE COLLE

Attaque : Indice de serveur × 2 [Attaque] contre Logique + Firewall

La CI Pot de colle verrouille la connexion de sa cible lorsqu'elle la touche. Si la connexion est déjà verrouillée, elle place une mark sur sa cible, jusqu'à un maximum de trois.

CI RONGEUSE

Attaque : Indice de serveur × 2 [Attaque] contre Volonté + Corruption

La CI Rongeuse installe de petits malwares de type vers qui perturbent les flux de données. Lorsqu'elle obtient au moins 1 succès excédentaire à son attaque, elle réduit l'attribut Corruption de sa cible de 1. Si l'attribut Corruption est réduit à 0, la CI inflige 1 case de dommages matriciels par succès excédentaire à l'attaque. La réduction est cumulative et dure jusqu'au reboot de l'appareil ciblé.

CI SONDE

Attaque : Indice de serveur × 2 [Attaque] contre Intuition + Firewall

La tâche de la CI Sonde est de marker les intrus pour d'autres CI. Chaque « attaque » réussie place une mark sur la cible, au bénéfice du serveur et ses autres CI, jusqu'à un maximum de trois marks.



CI TRAQUEUSE

Attaque : Indice de serveur × 2 [Attaque] contre Volonté + Corruption

La CI Traqueuse suit les flux de données entre l'icône et le deck de sa cible. Si cette CI obtient au moins un succès excédentaire et que le serveur a au moins deux marks sur un persona, le serveur (et ses propriétaires) découvrent la position géographique du personnage, qui est généralement signalée dans la foulée aux autorités du monde réel.

CI TUEUSE

Attaque : Indice de serveur × 2 [Attaque] contre Intuition + Firewall

Cette CI, simple mais efficace, est un programme spécialisé dans le cybercombat qui inflige des dommages matriciels de VD égale à son Attaque (+1 par succès excédentaire et +2 par mark) à la cible à chaque attaque réussie.

TECHNOMANCIENS

Les technomanciens sont des métahumains dotés de la mystérieuse (voire mystique) capacité de se connecter à la Matrice et de la manipuler sans l'aide de la technologie. Ils ont non seulement cette aptitude apparemment surnaturelle, mais aussi celle de faire des choses qu'aucun ordinateur n'est ou ne *devrait être* capable de faire. Les scientifiques et les chercheurs en thaumaturgie n'ont toujours pas compris ce qui fait de quelqu'un un technomancien, mais tous s'accordent à dire que ce n'est ni de la science, ni de la magie. Comme vous pouvez l'imaginer, les technomanciens rendent beaucoup de personnes très nerveuses. À l'inverse, beaucoup croient qu'il serait amusant pour les chercheurs de disséquer le cerveau d'un technomancien pour comprendre son fonctionnement, ce qui rend les technomanciens nerveux envers les étrangers et particulièrement envers les ingénieurs matriciels des mégacorporations.

Les technomanciens vivent dans un monde bercé par le sac et le ressac des données. Ils sentent les flux de données et socialisent avec les icônes. La Matrice n'est qu'un des aspects du monde dans lequel ils vivent, et ils y sont aussi à l'aise qu'un simple piéton marchant dans la rue. Même les technomanciens ne savent pas vraiment comment ils le font. Ils le font, point.

Grâce à leur emprise intuitive sur les ordinateurs et la Matrice, presque tous les technomanciens sont des programmeurs hors pair. La plupart des employeurs ne se hasarderont toutefois pas à les engager car le monde entier se méfie d'eux. Du point de vue de l'opinion générale, les technomanciens sont d'effrayantes abominations de la nature. Ils communiquent à travers la Matrice (*en la subvertissant*, dit-on) par la simple force de la pensée, alimentant ainsi les suspicions de conspiration mondiale qui courent à leur sujet. Dès que quelque chose tourne mal dans la Matrice, surtout s'il y a des morts dans le lot, le spectre de la menace technomancienne refait surface dans les médias. Le DIEU ne parvient pas à pister les technomanciens aussi facilement qu'il le fait avec les deckers, aussi leur laisse-t-il peu de marge de manœuvre et se montre peu miséricordieux dès lors

qu'ils sont impliqués. La conséquence de tout ceci est que ces derniers cachent leurs capacités et leur véritable nature ; certains vont même jusqu'à cacher leurs talents de programmeurs afin d'éviter tout harcèlement ou menaces.

Ceci ne veut pas dire que tous les technomanciens sont mauvais et enclins à détourner la Matrice à leurs propres fins. La plupart souhaitent simplement vivre leur vie en paix. Peu d'entre eux sont de réels hackers et seuls quelques-uns sont assez compétents pour être des shadowrunners.

LA VIE DES TECHNOMANCIENS

Si les deckers peuvent être considérés comme les plongeurs sous-marins de la Matrice, utilisant toute sorte d'équipement pour y plonger et s'y orienter, les technomanciens en sont en quelque sorte les sirènes. La Matrice est leur environnement naturel et ils l'utilisent par instinct et par réflexe. Ils n'ont pas à vérifier qu'ils ont le bon matériel avec eux, ni qu'il soit allumé, connecté et qu'il fonctionne au mieux de ses performances. S'ils veulent faire quelque chose, ils n'ont qu'à s'immerger dans les courants alentours et le faire.

Les technomanciens acquièrent les compétences nécessaires pour gérer à la fois le monde physique et les données qui fluctuent constamment dans l'air autour d'eux. Ils apprennent à ne pas se noyer dans les zones de trafic intense et à ne pas se sentir isolés ou dépressifs dans les zones d'interférences ou les lieux à faible couverture. Ils apprennent à faire de leur propre cerveau un système d'exploitation en même temps qu'un navigateur, un point d'accès afin de trouver ce qu'ils désirent, tout ceci en empêchant quiconque d'y entrer et de marteler leurs neurones avec les moindres chansons lyriques, cotations boursières et autres potins de stars. Ou deux millions de vidéos de chats.

Tout ce que fait leur cerveau, et une foule de chercheurs adoreraient découvrir comment, c'est d'apprendre les protocoles basiques de la Matrice, de sorte qu'ils arrivent à voir les icônes matricielles de la même façon que les utilisateurs ordinaires grâce à leur matériel. C'est comme apprendre une autre langue pour eux, et une fois qu'ils y parviennent, les technomanciens ont du mal à imaginer un monde sans ce vocabulaire virtuel. Ceci leur permet de voir les icônes et les ORA en surimpression sur le monde autour d'eux et d'entrer en une sorte de transe afin d'accéder à la version technomancienne de la RV.

La plupart des technomanciens affirment que la RV leur est plus confortable, plus « réelle ». Ils disent se sentir étrangers à la dure et inflexible réalité du monde de la chair. Ils préfèrent être entourés par les choses qui répondent à leurs souhaits et leurs ordres, les choses qui réagissent à l'information, qui en vivent et qui ne sont pas inertes et mortes comme les objets du monde réel.

Les technomanciens ont tendance à être des penseurs agiles, de talentueux analystes et de brillants programmeurs. Alors que les deckers travaillent avec leur équipement, partant de l'outil pour produire le résultat souhaité, les technomanciens, eux, se basent sur leurs désirs et conçoivent ou invoquent ensuite les outils qui leur permettraient de les réaliser. Ils peuvent être très rapides, créatifs et imprévisibles. La plupart des non-technomanciens préfèrent en avoir un ou une à leur côté ou bien ne pas avoir à en rencontrer du tout.



RÉSONANCE

La **Résonance** est le terme que les technomanciens eux-mêmes utilisent pour décrire l'énergie qu'ils ressentent et qu'ils manipulent dans la Matrice. Il s'agit de l'accumulation des données, des interactions entre les flux de données, des intentions, des pensées... ok, personne ne sait vraiment ce dont elle est faite, mais pour les technomanciens, c'est une chose réelle qu'ils peuvent ressentir et toucher.

Tous les technomanciens ont un attribut Résonance, c'est ce qui fait d'eux des technomanciens. Cet attribut indique leur niveau de connexion à la résonance. L'indice de Résonance affecte toutes les capacités de résonance et le persona incarné. Le maximum naturel de votre Résonance est égal à l'Essence arrondie à l'inférieur. Tout ce qui réduit l'Essence d'un personnage réduit aussi son attribut de Résonance. Chaque perte d'Essence la faisant passer sous la barre d'un point entier entraîne une baisse de 1 point de son attribut Résonance et de son maximum. Par exemple, un personnage passant de 6 à 5,5 en Essence voit sa Résonance et son maximum dans cet attribut diminuer de 1. Si le personnage perd ensuite 0,3 en Essence, passant 5,2, la Résonance et son maximum ne changent pas. Si son attribut Résonance est réduit à zéro, il ne peut plus utiliser aucune compétence nécessitant un attribut Résonance, même si son indice maximal de Résonance reste supérieur à zéro. Cependant, il peut toujours augmenter cet attribut avec du Karma et récupérer ses capacités. Si son indice maximal de Résonance tombe à zéro, il est grillé, perdant toute aptitude de résonance. Il est devenu un ordinaire, définitivement.

SIGNATURES DE RÉSONANCE

Lorsqu'un personnage utilise une capacité de Résonance, il laisse une signature unique derrière lui, faite de résonance même. Cette **signature** de résonance reste sur la cible de la capacité. S'il était dans un serveur, sa signature y reste également. Une signature a un indice égal à l'indice de Résonance de la source qui en est à l'origine, et persiste pendant une heure par point d'indice.

Tout autre être de résonance (technomancien, sprite et... autres) peut détecter une signature de résonance en obtenant 3 succès lors d'un test de perception matricielle. Remarquer une signature est une information s'ajoutant gratuitement aux informations qu'un joueur peut demander lors d'un test donné. Si le personnage a déjà vu une signature auparavant, il peut la reconnaître (le meneur de jeu vous demandera d'effectuer un **test de mémoire**, p. 155). Avec 5 succès ou plus, le personnage parvient également à déterminer quel type d'être ou d'habileté est à l'origine de la signature (là encore, l'information est gratuite). Une signature peut être effacée à l'aide de l'action *effacer une signature*.

Les êtres de résonance ont leur propre signature (d'un indice égal à leur attribut Résonance) sur eux en permanence. Un sprite a la signature de résonance du technomancien qui l'a compilé, tout comme les signatures que le sprite laisse derrière lui. Il est possible de dissimuler temporairement sa propre signature sur soi-même (ou sur quelqu'un d'autre), mais le camouflage ne dure qu'un tour de combat par succès obtenu à un test d'*effacer une signature*.

ACTIONS DE RÉSONANCE

Certaines actions que les technomanciens peuvent effectuer sont des actions de résonance. Ces actions n'ont d'effets que dans la Matrice, mais elles ne sont pas des actions matricielles pour autant et ne suivent pas les mêmes règles. La mauvaise nouvelle est que le bonus lié au fait d'être en RV ne s'applique pas (il ne s'applique qu'aux actions matricielles), mais la bonne nouvelle est qu'aucune de ces actions n'est comptabilisée dans le Score de Surveillance. Les actions de résonance ne nécessitent aucune mark. Les technomanciens peuvent aussi effectuer des actions matricielles standard, en appliquant les règles les concernant (y compris celles du Score de Surveillance).

Presque toutes les actions de résonance engendrent du **Technodrain**, un drain mental, sur le technomancien (voir p. 254).

APPELER/RENOYER UN SPRITE (ACTION SIMPLE)

Test : aucun

Permet d'appeler un sprite inscrit en attente dans les royaumes de résonance. Le sprite appelé apparaît au début du tour de combat suivant. Cette action permet aussi de renvoyer un sprite à la résonance, ce qu'il fait lors de sa prochaine action, le libérant de toute tâche encore due.

COMPILER UN SPRITE (ACTION COMPLEXE)

Test : Compilation + Résonance [Niveau du sprite] contre Niveau du sprite

Permet de compiler un sprite (p. 256).

DÉCOMPILER UN SPRITE (ACTION COMPLEXE)

Test : Décompilation + Résonance [Sociale] contre Niveau du sprite (+ Résonance du compilateur)

Permet de décompiler un sprite (p. 259).

DONNER UN ORDRE À UN SPRITE (ACTION SIMPLE)

Test : aucun

Permet de donner un ordre à un sprite, qui utilise généralement, pour ce faire, une de ses tâches.

INSCRIRE UN SPRITE (ACTION COMPLEXE)

Test : Inscription + Résonance [Niveau du sprite] contre Niveau du sprite × 2

Permet d'inscrire un sprite (p. 258).

TISSER UNE FORME COMPLEXE (ACTION COMPLEXE)

Test : Logiciels + Résonance [Niveau de la forme complexe] contre spécial

Permet de tisser une forme complexe (p. 253).



TUER UNE FORME COMPLEXE (ACTION COMPLEXE)

Test: Logiciels + Résonance [Mentale] contre Niveau de la forme complexe + Résonance

Permet de tuer une forme complexe (p. 254).

Il y a aussi l'action *effacer une signature matricielle* (p. 240), qui est une action matricielle, et non une action de résonance mais qui est très utile aux technomanciens, d'où ce rappel.

PERSONA INCARNÉ

Les technomanciens ont un persona incarné qu'ils utilisent dans la Matrice. L'icône d'un persona incarné peut ressembler à n'importe quoi, toujours en respectant les règles relatives aux icônes de personas. Cette icône peut être modifiée à l'aide de l'action *changer son icône*, comme le fait n'importe quel autre utilisateur normal de persona. Puisque les personas incarnés sont juste des personas, pas des appareils, ils ne disposent d'aucun espace de stockage. Cet écueil peut être géré facilement dans la mesure où les fichiers peuvent généralement être stockés dans des appareils à proximité.

L'Indice d'appareil d'un persona incarné est égal à la Résonance du technomancien. Les attributs matriciels sont calculés à partir des attributs mentaux, comme indiqué dans la **table du persona incarné**. Par contre, les personas incarnés ne peuvent ni être reconfigurés ni exécuter de programmes, vu que ces capacités sont exclusives aux commlinks et aux cyberdecks. Les technomanciens ne sont pas des appareils et ne peuvent donc pas être esclaves ou maîtres d'un réseau, ni faire partie d'un PAN ou d'un WAN.

Les technomanciens, ne peuvent utiliser que la RA et la RV hot sim (la seule façon pour eux d'être en RV cold sim est de se connecter depuis un cyberdeck ou un commlink... beurk). Puisqu'être en hot sim est quelque chose de naturel pour eux, ils peuvent ajouter leur indice de Résonance à leur réserve de dés pour tout test d'addiction pour usage de hot sim. Les attributs mentaux et matriciels sont utilisés pour calculer l'initiative et les dés d'initiative selon les règles normales pour la RA ou la RV hot sim. Étant donné leur connexion intime à la Matrice, ils obtiennent un bonus de +2 dés à tous les tests de perception matricielle.

Les technomanciens n'ont pas de moniteur de condition matriciel séparé. À la place, toute case de dommage matriciel que le personnage subit se transforme automatiquement en dommage étourdissant.

PERSONA INCARNÉ

ATTRIBUT MATRICIEL	INDICE
Indice d'appareil	Résonance
Attaque	Charisme
Corruption	Intuition
Traitement de données	Logique
Firewall	Volonté

REBOOTER SON PERSONA INCARNÉ

Les technomanciens peuvent rebooter leur persona incarné s'ils le souhaitent. En réalité, ceci les contraint à se couper totalement de la Matrice pendant un certain temps, mais l'opération suit exactement la même mécanique que l'action *rebooter un appareil* (bien que dans le cas présent, cela ne compte pas comme une action matricielle). Beaucoup de technomanciens rebootent leur persona incarné avant d'aller se coucher, utilisant le retardateur de reboot comme une sorte de réveil intégré. Cela a l'avantage de les préserver de toute cyber-attaque pendant qu'ils comptent paisiblement les moutons électriques dans leurs rêves.

UTILISATION DES DISPOSITIFS ÉLECTRONIQUES ORDINAIRES

Les technomanciens peuvent utiliser un commlink ou un cyberdeck s'ils le souhaitent. Beaucoup de technomanciens le font pour garder leurs capacités secrètes. Quand un technomancien utilise un persona sur un commlink ou un deck, il ne peut pas utiliser ses compétences de Résonance. Celles-ci ne fonctionnent qu'avec le persona incarné et il n'est possible d'utiliser qu'un seul persona à la fois.

TISSAGE

Si vous demandez à différents technomanciens comment ils réalisent leurs miracles matriciels, ils vous diront qu'ils le font grâce à ce qu'ils appellent le **tissage**, mais aucun ne sera d'accord quant à la façon dont cela fonctionne. Pour certains, il s'agit d'un exercice mental. D'autres demandent poliment à la Matrice d'effectuer ce qu'ils désirent quand d'autres encore ne font que penser à la dernière partie de combat urbain. Peu importe la façon dont c'est fait, les résultats sont là.

Les technomanciens peuvent tisser des **formes complexes**, des effets spécifiques sur la Matrice. Le tissage est accompli à l'aide de l'action *tisser une forme complexe*, qui est une action de Résonance (et non une action matricielle). Lorsque qu'un personnage tisse une forme complexe, le joueur en choisit le **Niveau** pour déterminer ses effets. Plus le Niveau est haut, plus l'effet est puissant, mais plus le risque encouru est élevé. Le Niveau doit être inférieur ou égal à trois fois l'indice de Résonance du technomancien.

Le tissage est affecté par les modificateurs dus au bruit, ceux dus au fait qu'une cible se trouve sur une autre grille, et ceux liés à la grille publique. Il n'est possible d'utiliser des formes complexes que sur les icônes préalablement repérées.

Certaines formes complexes peuvent être maintenues en se concentrant. Ceci permet à leurs effets de perdurer tant qu'elles sont maintenues. Ce processus est source de distraction et impose un malus de -2 dés à toutes les actions pour chaque forme complexe maintenue. S'il se produit un événement dont le meneur de jeu considère qu'il peut rompre la concentration du personnage, il peut demander d'effectuer un test de Résonance + Volonté (2) pour réussir à maintenir les formes complexes. Un personnage ne peut pas maintenir de formes complexes lorsqu'il est inconscient.

Le tissage cause du Technodrain, variant selon la forme complexe tissée et son niveau, avec une VD minimum de



Technodrain de 2. Si le joueur obtient plus de succès sur le test de tissage que l'indice de Résonance du personnage, le Technodrain inflige des dommages physiques. Autrement, il inflige des dommages étourdissants.

La **bibliothèque de résonance** (ci-dessous) contient une liste de formes complexes connues et largement répandues.

TUER DES FORMES COMPLEXES

L'action tuer une forme complexe permet de mettre un terme aux formes complexes d'autres technomanciens, sans leur demander leur permission. Cela se résout par un test de Logiciels + Résonance [Mentale] contre le Niveau de la forme complexe ciblée + Résonance du tisseur. Chaque succès excédentaire réduit de 1 les succès obtenus lors du test de tissage de la forme complexe ciblée. Si ce nombre est réduit à zéro, la forme complexe cesse.

L'action *tuer une forme complexe* inflige un Technodrain équivalent à celui subi pour tisser soi-même la forme complexe ciblée. Le drain est physique si le Niveau de la forme complexe est supérieur à l'indice de Résonance du technomancien, étourdissant dans le cas contraire.

TECHNODRAIN

Les technomanciens sont puissants mais pas infatigables. Les capacités de Résonance éprouvent leur utilisateur, allant même jusqu'à le faire s'évanouir si elles sont utilisées de façon excessive. Les technomanciens appellent ce drain le Technodrain. Ils résistent au Technodrain avec Résonance + Volonté. Le Technodrain ne se récupère qu'au travers du processus naturel de guérison du corps, ce qui implique une certaine période de repos.

À chaque fois qu'un technomancien tisse une forme complexe ou invoque un sprite, il doit résister à des dommages de Technodrain dus à l'effort mental requis pour le modelage de la résonance par leur propre volonté. Le montant des dommages de Technodrain est déterminé par chaque forme complexe, bien que sa VD ne puisse pas être inférieure à 2 (avant le test de résistance). Le Technodrain induit par le tissage est physique si le nombre de succès obtenus lors du test de tissage est supérieur à l'indice de Résonance, autrement il est étourdissant.

Pour la compilation, la décompilation ou l'inscription d'un sprite, la VD de Technodrain est égale à deux fois le nombre de succès (et non succès excédentaires) obtenus par le sprite au test opposé, pour une VD minimum de 2. Il faut résister au Technodrain, que la tentative soit réussie ou non. Si l'indice du sprite est supérieur à l'indice de Résonance du technomancien, les dommages sont physiques, sinon étourdissants.

BIBLIOTHÈQUE DE RÉSONANCE

Les technomanciens créent leurs propres formes complexes pour ensuite les partager (ou pas). Les formes complexes les plus communes ont été compilées dans un fichier connu sous le nom de bibliothèque de résonance, largement diffusé parmi la communauté technomancienne. Un technomancien peut apprendre une forme complexe en l'analysant grâce à un test de Logiciels + Intuition [Mentale]. Le temps

nécessaire à l'apprentissage est de 12 jours divisés par le nombre de succès obtenus lors du test. Le Karma est dépensé à la fin de la période. Le nombre maximum de formes complexes connues est de Résonance \times 2.

Chacune des formes complexes de la liste dispose de certaines caractéristiques. La **cible** détermine ce sur quoi elle fonctionne. Une forme complexe pouvant cibler les appareils peut également cibler les personas. Elle est également définie par sa **durée**, notée « I » pour instantanée (la forme complexe s'applique immédiatement sans effet persistant), « M » pour maintenue (la forme complexe peut être maintenue active) ou « P » pour permanente (si la forme complexe est maintenue pendant un nombre de tours de combat égal à son Niveau, ses effets deviennent permanents sans qu'il soit nécessaire de la maintenir). La caractéristique valeur de Technodrain ou VT, définit la VD du Technodrain, basé sur le niveau « N » de la forme complexe.

BOMBE D'INTERFÉRENCES

Cible : personnel • **Durée :** I • **VT :** N + 2

Cette forme complexe permet au technomancien de se cacher d'icônes qui l'ont repéré. Le joueur fait un test opposé de Logiciels + Résonance [Niveau] contre Intuition + Traitement de données à l'encontre de chacune des icônes qui l'ont repéré. S'il y a plus d'une icône adverse dans ce cas, comparez les succès à chacune d'entre elles, séparément. Chaque icône ayant moins de succès que le joueur perd le persona de vue et ne le repère plus. Toute icône ayant marqué le persona ne peut pas le perdre de vue, bien sûr.

CANAL DE RÉSONANCE

Cible : appareil • **Durée :** M • **VT :** N - 1

Au lieu d'utiliser les canaux matriciels, le technomancien communique à travers un canal de résonance. Le jouer fait un test de Logiciels + Résonance [Niveau]. Pour chaque succès excédentaire, réduisez l'indice de bruit dû à la distance le séparant de l'appareil ciblé de 1.

DISPERSION DE L'ATTRIBUT MATRICIEL

Cible : appareil • **Durée :** M • **VT :** N + 1

Cette entrée regroupe quatre formes complexes différentes, une pour chaque attribut matriciel. Chacune d'entre elles permet de réduire l'un des attributs matriciels de la cible d'un nombre de points égal au nombre de succès excédentaires sur le test opposé de Logiciels + Résonance [Niveau] contre Volonté + Firewall de la cible. Un attribut matriciel ne peut pas être réduit en dessous de 1.

ÉDITION

Cible : fichier • **Durée :** P • **VT :** N + 2

Cette forme complexe permet d'imprégner un fichier d'assez de résonance pour pouvoir en manipuler le contenu. Le joueur fait un test opposé de Logiciels + Résonance [Niveau] contre Intuition + Traitement de données du propriétaire du fichier. Cette forme complexe peut être utilisée pour protéger un fichier, dans ce cas les succès ont le même effet que si la protection était posée par une action éditer un fichier.



GRILLE TRANSCENDANTE

Cible : personnel • **Durée :** I • **VT :** N - 3

Cette forme complexe permet au technomancien d'élargir sa connexion à la Matrice et de se connecter à toutes les grilles accessibles depuis sa position géographique en même temps. Il ne subit aucune pénalité en agissant sur des grilles différentes (car il se trouve sur chacune d'entre elles) mais les autres utilisateurs le ciblant non plus. Il ne subit pas non plus de pénalité liée à la grille publique. Les effets persistent pendant une minute par succès obtenu sur un test de Logiciels + Résonance [Niveau], puis la forme complexe prend fin.

INDIC

Cible : persona • **Durée :** P • **VT :** N - 2

La résonance peut être utilisée pour imiter les rapports témoins d'activité illégale dans la Matrice, au grand dam de la cible dont le Score de Surveillance augmente de 1 par succès obtenu sur un test de Logiciels + Résonance [Niveau]. Cette forme complexe ne fonctionne que si la cible possède déjà un Score de Surveillance.

INJECTION DE [ATTRIBUT MATRICIEL]

Cible : appareil • **Durée :** M • **VT :** N + 1

Cette entrée regroupe quatre formes complexes différentes, une pour chaque attribut matriciel. La Résonance inonde l'appareil ciblé, boostant l'attribut spécifié. Le Niveau de la forme complexe doit être égal ou supérieur à l'indice de l'attribut affecté. L'attribut est augmenté d'un nombre de points égal au nombre de succès obtenus sur un test de Logiciels + Résonance [Niveau]. L'attribut injecté ne peut dépasser le double de son indice normal (et l'augmentation ne peut pas dépasser la limite générale de +4, tous les succès excédentaires sont ignorés). Chaque attribut ne peut être affecté que par une seule injection à la fois. Si un attribut boosté par cette forme complexe est permuté suite à une reconfiguration (voir **Reconfigurer son deck**, p. 228), la forme complexe prend fin.

MARIONNETTISTE

Cible : appareil • **Durée :** I • **VT :** N + 4

Cette forme complexe permet d'imposer des ordres de résonance à la cible, l'obligeant à effectuer une action matricielle. Le joueur choisit une cible et une action matricielle à effectuer puis fait un test opposé de

EXEMPLE

UTILISER LES FORMES COMPLEXES

Lemuel est un technomancien qui aide son équipe à s'infiltrer dans un hôtel. Il décide que la meilleure solution pour lui est de rester en RA pendant la mission car cela lui permettra de rester vigilant à son environnement et d'aider ses coéquipiers en cas de problème dans le monde réel.

L'hôtel est une propriété de la Renraku et Lemuel détermine qu'il serait mieux de travailler depuis la grille globale de la mégacorporation. Le point d'accès à la grille, qui ressemble au torii traditionnel des sanctuaires shinto, est facilement repérable dans le hall de l'hôtel. Comme il n'a pas accès à la grille de la Renraku et qu'il ne souhaite pas travailler sur deux grilles différentes, il doit sauter vers la grille de la Renraku. Il pourrait le faire grâce à l'action commune *hacker à la volée* mais il ne souhaite pas se retrouver si vite avec un Score de Surveillance. Aussi, décide-t-il de tisser la forme complexe Grille transcendante. Il ajoute son score de Logiciels de 5 à sa Résonance de 6, obtenant une réserve de 11 dés. Il veut pouvoir avoir une certaine marge de manœuvre, au cas où le jet serait bon, et choisit un Niveau de 5.

Lemuel obtient 4 succès, juste au-dessous du Niveau qu'il a choisi. Ces 4 succès lui garantissent 4 minutes d'accès libre à toutes les grilles. Il doit également résister à un Technodrain de VT 2. Il lance sa Volonté de 4 plus sa Résonance de 6 (10 dés au total). Il n'obtient qu'un seul succès, ce qui signifie qu'il subit 1 case de dommages étourdissants.

Une fois sur la grille de la Renraku, le technomancien a plus facilement accès aux appareils et personas évoluant dans le hall de l'hôtel. Il se demande s'il y a un spider de sécurité se cachant quelque part et effectue un test de perception matricielle,

lançant son Informatique 5 et son Intuition 3 (8 dés, 10 au total avec le bonus des technomanciens pour la perception matricielle) contre la Logique 5 et la Corruption 5 du spider (10 dés au total). Lemuel obtient 5 succès. Sa limite de Traitement de données pour le test est égale à sa Logique, qui est de 4. Il obtient donc au final 4 succès. Le spider obtient quant à lui 3 succès, si bien que Lemuel peut désormais visualiser l'icône du persona du spider, ressemblant à un écheveau de fils tendus à travers tout l'hôtel et branchés aux différentes icônes d'appareil présentes.

Lemuel estime qu'il serait bon que le spider soit quelque peu ralenti alors que son équipe effectue le travail. Il décide alors de tisser une forme complexe de Dispersion d'Attaque afin d'occuper le spider quelques moments. La compétence Logiciels de Lemuel de 5 et sa Résonance de 6 lui donnent un total de 11 dés. Il souhaite ralentir le spider pour de bon et choisit un Niveau 6. Il obtient 5 succès, satisfait de son choix de s'être décidé pour un Niveau élevé. Le spider a une Volonté de 4 et un Firewall de 6, et obtient 3 succès. Lemuel obtient 2 succès excédentaires et abaisse donc l'indice normal d'Attaque du spider de 6 à 4, tant que la forme complexe est maintenue (donnant par la même occasion un modificateur de -2 dés à toutes les actions du technomancien, dû à l'effort de concentration que le maintien de la forme complexe à peine tissée implique). Lemuel doit à nouveau résister au Technodrain, cette fois d'une VT de 7. Il lance ses 10 dés pour résister et n'obtient que 3 succès. Cela signifie qu'il subit 4 nouvelles cases de dommages étourdissants, pour un total de 5. Il perd 1 dé supplémentaire dû aux dommages subis. Une fois la mission terminée, il devra impérativement prendre du temps pour une bonne sieste.



Logiciels + Résonance [Niveau] contre Volonté + Firewall. Le nombre de succès excédentaires nécessaire dépend du type d'action choisi : 1 pour une action gratuite, 2 pour une action simple et 3 pour une action complexe. Si le test est réussi, la cible effectue l'action matricielle définie à sa prochaine action disponible.

NETTOYEUSE

Cible : persona • **Durée :** P • **VT :** N + 1

Les actions illégales laissent des traces dans la Matrice, mais la Résonance peut en effacer quelques-unes. Réduit le Score de Surveillance de la cible de 1 par succès obtenu sur un test de Logiciels + Résonance [Niveau].

PIC DE RÉSONANCE

Cible : appareil • **Durée :** I • **VT :** N

Cette forme complexe permet d'envoyer un pic destructeur de résonance brute sur la cible, générant erreurs et ennuis sérieux. La cible subit une case de dommage matriciel pour chaque succès excédentaires obtenu sur un test opposé de Logiciels + Résonance [Niveau] contre Volonté + Firewall, sans possibilité de résister.

SUTURE

Cible : sprite • **Durée :** P • **VT :** N - 2

Cette forme complexe permet de reconstituer l'intégrité de la trame de résonance d'un sprite. Une case de dommage matriciel du sprite ciblé est effacée par succès obtenu sur un test de Logiciels + Résonance [Niveau].

TEMPÊTE D'IMPULSION

Cible : persona • **Durée :** M • **VT :** N

Cette forme complexe permet d'extraire des signaux de la résonance pour en encercler la cible. L'indice de bruit de la cible augmente de 1 par succès excédentaires obtenu sur un test opposé de Logiciels + Résonance [Niveau] contre Logique + Traitement de données.

VOILE DE RÉSONANCE

Cible : appareil • **Durée :** M • **VT :** N - 1

Cette forme complexe permet de faire croire à la cible que quelque chose vient d'arriver dans la Matrice. En cas de réussite d'un test de Logiciels + Résonance [Niveau] contre Intuition + Traitement de données de la cible, l'illusion est suffisamment convaincante. Même si la cible a raison de penser qu'il s'agit d'une supercherie, elle doit effectuer un test de perception matricielle avec un seuil égal aux succès excédentaires pour percer l'illusion.

VOILE D'INTERFÉRENCES

Cible : persona • **Durée :** M • **VT :** N - 1

L'énergie de la résonance enveloppe le technomancien et le cache du DIEU. Le joueur fait un test de Logiciels + Résonance [Niveau] avec un seuil de 1 si le persona est dans la grille publique, de 2 dans les autres cas. Tant que cette forme complexe est maintenue et que le persona ne saute pas vers une autre grille, son Score de Surveillance

n'augmente plus avec le temps (voir p. 233). Son SS continue toutefois d'augmenter normalement à toute action illégale effectuée.

SPRITES

Les sprites sont des créatures numériques formées (ou invoquées, selon à qui on s'adresse) à partir de la résonance. Les sprites apparaissent alors dans la Matrice, sous la forme de personas dépourvus d'appareils. Les sprites sont à peu près comme des agents, obéissants et semi-autonomes, mais pas vraiment futés. Selon sa personnalité et ses croyances, un technomancien peut considérer un sprite comme un outil, un programme, un animal de compagnie, un ami ou un esprit de la machine. Lorsque le code d'un sprite est analysé, il ressemble à un fatras indigeste de bribes de codes et autres données inutiles qui ne devraient pas fonctionner, bien qu'elles le fassent.

Les sprites enfreignent les règles de la Matrice par le simple fait d'exister. La Matrice ne sait pas trop quoi en faire. Lorsqu'un sprite est compilé, son Score de Surveillance est enclenché (et démarre à 0), même s'il n'a pas encore eu la chance de faire quoi que ce soit d'illégal (c'est injuste pour ces petits bouts de choux numériques mais la vie elle-même est injuste, mon gars). Lorsqu'un demi-DIEU ou un serveur converge sur un sprite, celui-ci disparaît purement et simplement, même s'il lui reste encore des tâches à accomplir.

Les sprites ont un Indice d'appareil, un attribut Résonance, des niveaux de compétence et au besoin des attributs mentaux égaux à leur Niveau et leurs quatre attributs matriciels sont calculés à partir de leur Niveau et de leur type. Leur moniteur de condition matriciel est égal à $8 + (\text{Niveau} / 2)$ cases. L'initiative des sprites est également calculée à partir de leur Niveau et ils ont 4 dés d'initiative. Le propriétaire d'un sprite est le technomancien qui l'a compilé et tout sprite porte la signature de Résonance de celui qui l'a compilé. Si la position physique du sprite est pistée, le pisteur obtient la localisation physique de son propriétaire à la place. Cela s'applique également lorsqu'un demi-DIEU converge sur un pauvre petit sprite.

COMPILATION DE SPRITES

Amener un sprite dans la Matrice afin qu'il travaille pour soi s'effectue à travers un processus appelé la **compilation**. Lorsqu'un technomancien compile un sprite, il choisit le Niveau du sprite, jusqu'à deux fois son indice de Résonance et effectue l'action *compiler un sprite* (qui est une action de résonance, pas une action matricielle). Plus le Niveau est élevé, plus le sprite est puissant. Pour chaque succès excédentaires obtenu lors du test de Compilation + Résonance [Niveau du sprite] contre Niveau du sprite, le sprite doit une tâche. Ces tâches peuvent être dépensées pour demander au sprite de faire une des actions de la liste des tâches des sprites compilés.

Compiler un sprite engendre un Technodrain de VD 2 par succès (et non par succès excédentaires) obtenu lors du test de défense, avec un minimum de 2. Les dommages de ce Technodrain sont étourdissants, sauf si le Niveau du sprite est supérieur à la Résonance du technomancien, auquel cas les dommages deviennent physiques. Un technomancien ne peut avoir qu'un seul sprite compilé à la fois.





EXEMPLE

Netta veut compiler un sprite Coursier pour garder ses arrières alors qu'elle est concentrée sur une de ses missions. Elle n'a pas besoin de l'être le plus puissant qui soit et décide d'appeler un sprite de Niveau 3. La compétence Compilation de Netta est de 5 et sa Résonance de 6, pour un total de 11 dés. Elle obtient 4 succès à son jet mais n'en retient que 3 car la limite de ce test est le Niveau du sprite, de son côté le sprite lance 3 dés, et obtient 1 succès. Les 2 succès excédentaires de Netta lui garantissent 2 tâches de la part du sprite mais avant tout, elle doit gérer le Technodrain.

Les deux succès du sprite impliquent un Technodrain de VD 2 et puisque son Niveau 3 est inférieur à la Résonance 6 de Netta, les dommages sont étourdissants. La technomancienne lance sa Volonté 3 + Résonance 6, pour un total de 9 dés, et n'obtient qu'un succès, encaissant la moitié des dommages et remplissant une case de son moniteur de condition étourdissant. Rien de bien méchant... pour l'instant.

Pour sa première tâche, elle demande au sprite de vérifier la zone alors qu'elle travaille sur une protection récalcitrante posée sur un fichier. Le meneur de jeu effectue un test de perception matricielle pour le sprite, lance ses 6 dés et obtient deux succès. Cela suffit au sprite pour repérer une icône, en mode silencieux, à proximité de Netta. Grâce au deuxième succès du sprite à son test de perception matricielle, elle demande à ce dernier de lui donner le type d'icône et son indice. Le sprite lui répond qu'il s'agit d'un persona avec un Indice d'appareil de 4. La situation se fait un peu plus dangereuse à présent.

Comme Netta a encore une tâche à demander au sprite, elle lui demande d'utiliser son pouvoir Cookie pour tenter de garder la trace du persona pendant une heure. Les probabilités ne sont pas en faveur du sprite : il lance ses 6 dés (Hacking 3 + Résonance 3) contre l'Intuition 4 et Firewall 6 du persona. Le sprite obtient un bon résultat de 3 succès sur 6 dés, alors que le persona n'obtient que 2 succès sur ses 10 dés. Le cookie est placé, mais avec un seul succès excédentaire, il ne fournira que le strict minimum d'informations.

L'utilisation du pouvoir Cookie est la seconde tâche du sprite, aussi sa mission est terminée. Après être resté à proximité pendant l'heure qui suit et avoir envoyé les résultats de son cookie, il se décompile et retourne se fondre dans la résonance.

TÂCHES DES SPRITES COMPILÉS

Pour faire simple, une tâche est une mission confiée ou un ordre donné à son sprite. Elle doit être simple et ne pas présenter de conditions ou de choix importants à faire. Une tâche unique peut couvrir les activités suivantes : l'utilisation unique d'un des pouvoirs du sprite, une série d'actions

matricielles possibles, liées à un seul et même travail, pendant un tour de combat, la participation à un cybercombat jusqu'à ce que tous les adversaires impliqués aient été vaincus ou que le propriétaire ait pu s'échapper sain et sauf. Si un sprite utilise un pouvoir maintenu pour son propriétaire, le maintien du pouvoir ne compte pas comme une tâche supplémentaire (en plus de l'usage du pouvoir en question), à moins de changer son utilisation, comme en faisant changer le sprite de cible par exemple.

Un sprite peut être envoyé effectuer une tâche à distance sur une autre grille ou un serveur dans lequel le technomancien ne se trouve pas. Dans ce cas, le sprite disparaît et retourne dans la Résonance une fois la tâche à distance effectuée, et toute autre tâche restante est perdue.

INSCRIPTION DE SPRITES

Comme la Matrice ne sait pas comment traiter les sprites, elle les considère comme des activités illégales. Ceci limite le temps pendant lequel un technomancien peut garder un sprite avec lui avant que le DIEU ne le trouve et le plante. La longévité des sprites peut être augmentée en les **inscrivant** à la Matrice. Ce processus nécessite un nombre d'heures égal au Niveau du sprite pour être accompli. Pendant toute cette période, le Score de Surveillance du sprite n'augmente pas avec le temps et ni le technomancien ni le sprite ne peuvent entreprendre d'autres actions. À la fin de la période, le joueur fait un test opposé d'Inscription + Résonance [Niveau] contre le Niveau du sprite $\times 2$. L'inscription cause un Technodrain de VD 2 par succès (non par succès excédentaire) obtenu par le sprite, pour un minimum de VD 2.

Si le joueur obtient au moins un succès excédentaire, le sprite est inscrit à la Matrice. Son SS est effacé mais peut se réinitialiser à nouveau si le sprite effectue une action illégale. Les succès excédentaires obtenus lors du test d'Inscription sont ajoutés au nombre de tâches que le sprite doit. Le sprite est maintenant un sprite inscrit et ne compte plus dans la limite d'un sprite compilé à la fois. Un sprite inscrit restera aux côtés du technomancien aussi longtemps qu'il lui devra au moins une tâche. Tout le reste est similaire à un sprite compilé. Enfin, presque tout. Un technomancien peut inscrire un nombre de sprites égal à sa Logique.

TÂCHES DES SPRITES INSCRITS

Voici la liste des tâches qu'un technomancien peut demander à un sprite inscrit :

Tâche de sprite compilé : un sprite inscrit peut faire tout ce qu'un sprite compilé peut faire pour son propriétaire.

Aide à l'étude : pour le coût d'une tâche, un sprite inscrit peut fournir un bonus égal à son Niveau à la réserve de dés pour apprendre de nouvelles formes complexes. Le coût est d'une tâche pour chaque nouvelle forme complexe.

Assistance au tissage : un sprite inscrit peut ajouter son Niveau à la réserve de dés pour tisser une forme complexe. Ce bonus ne s'applique qu'à un seul jet.

Maintien de forme complexe : un sprite inscrit peut maintenir une forme complexe et subir le malus dû au maintien la place du technomancien. Chaque tâche utilisée à cette fin permet de demander au sprite de maintenir une



forme complexe pour une période égale à (Niveau) tours de combat. Une fois cette période terminée, le technomancien peut choisir de reprendre le maintien de la forme complexe en question à son compte.

Prêt de tâches : le technomancien peut demander à un sprite inscrit de suivre les ordres d'un autre persona, même si ce persona n'est pas un technomancien. Il doit choisir combien de tâches il souhaite ainsi prêter, mais ne peut pas choisir quelles doivent être ou ne pas être ces tâches. Il faut donc s'assurer de confier son sprite à une personne de confiance.

Réinscription de sprite : permet de tenter de réinscrire le sprite en utilisant une tâche. S'il s'agit de la dernière tâche due par le sprite, il vaut mieux ne pas foirer la tentative. En cas de réussite, les succès excédentaires sont ajoutés au nombre de tâches dues par le sprite (soustraction faite de celle utilisée pour la réinscription, bien sûr). En cas d'échec, toutes les tâches sont perdues, point barre. Réinscrire un sprite cause du Technodrain, comme la première inscription.

Stand-by : permet de demander au sprite inscrit de retourner à la résonance mais en faisant en sorte de rester disponible pour revenir dès qu'il sera appelé à nouveau. Ceci coûte une tâche, mais évite au sprite de renseigner d'autres utilisateurs sur la position du technomancien ou de se mettre dans des situations dangereuses.

Tâche à distance : un sprite inscrit qui effectue une tâche à distance, ne retourne pas à la résonance une fois la tâche accomplie mais revient vers le technomancien (à la condition qu'il doive encore au moins une tâche).

LIEN SPRITE-TECHNOMANCIEN

Les technomanciens partagent un lien mental avec leurs sprites aussi longtemps qu'ils sont connectés à la Matrice. Ils peuvent communiquer à travers ce lien et envoyer texte, images, paroles, etc. S'ils perdent leur connexion à la Matrice, ils perdent également leur lien mental avec leur(s) sprite(s). Ces derniers continuent alors à faire ce qu'ils ont à faire, mais une fois leurs tâches accomplies, soit ils disparaissent, soit, s'ils sont inscrits, ils resteront dans les parages en attendant le retour de leur propriétaire. Une fois de retour en ligne, le lien mental reprend avec leur(s) sprite(s).

Les sprites sont des personas, mais sont dépourvus d'appareils. Ils ne peuvent donc pas faire partie d'un PAN ou d'un WAN.

DÉCOMPILATION DE SPRITES

Il est possible de décompiler un sprite, en tentant de le renvoyer à la Résonance, le chassant de la Matrice. Un technomancien peut décompiler ses propres sprites, si nécessaire, mais le simple fait de les congédier, est généralement suffisant.

Pour décompiler un sprite, le joueur fait un test opposé de Décompilation + Résonance [Sociale] contre le Niveau de la cible (+ la Résonance du technomancien si le sprite est inscrit). Chaque succès excédentaire réduit les tâches du sprite de 1. Si le nombre de tâches du sprite est réduit à 0, il retourne à la Résonance à sa prochaine action. Ceci cause un Technodrain de VD 2 par succès (et non les succès excédentaires) obtenus par le sprite lors du test, avec un minimum de VD 2.

POUVOIRS DE SPRITES

Les pouvoirs listés ci-dessous sont exclusivement réservés aux sprites. La **base de données de sprites** (p. 261) précise quels sprites disposent de quels pouvoirs. Utiliser un pouvoir de sprite est une action de Résonance standard.

CAMOUFLAGE

Le sprite dissimule un fichier dans un autre fichier de telle façon qu'il le rend invisible aux recherches matricielles. Les fichiers ainsi camouflés ne peuvent être trouvés que grâce à un test de perception matricielle en recherchant spécifiquement le fichier en question. Même le sprite ayant dissimulé le fichier doit procéder au test pour retrouver et extraire le fichier.

COOKIE

Un sprite utilise son pouvoir cookie pour marquer un persona cible avec un fichier cookie pouvant être utilisé pour traquer l'activité matricielle de l'icône. Le sprite doit réussir un test de Hacking + Résonance [Corruption] contre Intuition + Firewall de la cible. Si c'est le cas, le persona emporte avec lui et à son insu le fichier cookie.

Le cookie est un fichier exécuté en mode silencieux et est protégé par un indice égal au Niveau du sprite. Le fichier enregistrera la moindre action de l'icône, par exemple, chaque serveur dans lequel entre le persona, le détail des communications que le persona effectue (avec qui et quand mais pas le contenu des échanges), tout programme que l'icône utilise, etc. Les succès excédentaires du sprite permettent d'évaluer la précision des informations que le cookie accumule (1 succès fournit une simple synthèse, alors que 4 succès ou plus donneront un rapport détaillé).

À la fin du temps imparti par le sprite (ou son propriétaire) lors du placement du cookie, le fichier cookie se transfère tout seul ainsi que les informations accumulées directement vers le sprite. Une fois que le sprite a récupéré le tout, il peut le partager avec le technomancien. Si le sprite n'est pas dans la Matrice quand le fichier se transfère, le fichier est supprimé.

Les fichiers Cookie peuvent être détectés grâce à un test réussi de perception matricielle effectué sur le persona porteur du fichier. Une fois identifié, il peut être enlevé en annulant la protection du fichier et ensuite en supprimant ce dernier.

DIAGNOSTIC

Le pouvoir Diagnostic permet au sprite d'évaluer le fonctionnement intrinsèque d'un appareil électronique. Le sprite doit accéder à l'appareil en question et peut aider quelqu'un à utiliser ou réparer l'appareil grâce à un test d'équipe. Le sprite effectue un test simple de Matériel électronique + Niveau [Traitement de données]. En cas de réussite, le personnage ajoute +1 à sa limite et chaque succès procure un dé supplémentaire à sa réserve pour réparer ou utiliser l'appareil (si une connaissance poussée de son fonctionnement interne en facilite l'utilisation). Ce pouvoir requiert la complète attention du sprite et le bonus dure jusqu'à ce que le sprite arrête d'utiliser le pouvoir ou fasse quelque chose d'autre.



GREMLINS

Ce pouvoir cause le dysfonctionnement mystérieux d'un appareil ou le fait fonctionner d'une façon quelconque (mais généralement nuisible). Le sprite cible un appareil, effectuant un test de Matériel électronique + Niveau [Attaque] contre Indice d'appareil + Firewall. Si le sprite l'emporte, l'appareil subit une complication (p. 47). Le meneur de jeu choisit un dysfonctionnement approprié à l'appareil et à la situation, comme des commandes brouillées, un signal en boucle, ou un défaut de lecture. Si le sprite obtient 4 succès excédentaires, traitez le dysfonctionnement comme un échec critique : l'appareil plante, grille ou inflige une décharge électrique à son propriétaire, ou toute autre surprise à la discrétion du meneur de jeu.

HACHAGE

Le pouvoir de Hachage permet au sprite de crypter temporairement un fichier au moyen d'un algorithme de résonance unique, de telle manière que seul le sprite peut le décrypter. Si le sprite cesse de porter le fichier, celui-ci revient à la normale. Si le sprite est tué alors qu'il porte le fichier, cependant, le fichier haché est définitivement corrompu et devient inutilisable. La période maximale pendant laquelle un sprite peut utiliser ce pouvoir est égale à Niveau \times 10 tours de combat.

STABILITÉ

Un sprite peut utiliser ce pouvoir sur n'importe quel persona ou appareil sur lequel il a une mark. Stabilité empêche les dysfonctionnements ou accidents normaux d'arriver à la cible (y compris les complications standard ou celles provoquées par les pouvoirs Accident ou Gremlins). Les complications sont ignorées et les échecs critiques deviennent des complications.

SUPPRESSION

Les sprites sont plutôt étranges la plupart du temps, mais un sprite utilisant le pouvoir de suppression est tout bonnement bizarre, particulièrement pour les serveurs. Si un sprite est dans un serveur et qu'il utilise ce pouvoir quand le serveur lance une CI, son lancement est retardé de (Niveau / 2) tours de combat. Une CI retardée ne peut ni agir, ni être ciblée.

TEMPÊTE D'ÉLECTRONS

Cette attaque permet au sprite d'engloutir le persona ciblé dans un barrage continu de signaux corrupteurs. Si le sprite réussit à battre la cible dans un test de Cybercombat + Résonance [Attaque] contre Intuition + Firewall, le persona ciblé est noyé sous un déluge d'impulsions numériques. À la première attaque, et à chaque fois que le sprite effectue une action pendant qu'il maintient ce pouvoir, il inflige des dommages matriciels de VD (Résonance), auxquels la cible résiste normalement. La tempête cause également 2 points de bruit à la cible. Si le sprite subit des dommages matriciels, la tempête prend immédiatement fin.

WATERMARK

Le sprite peut marquer une icône avec une empreinte invisible que seules les entités guidées par la résonance peuvent

voir, un peu comme une signature matricielle. Cela permet au sprite de laisser des messages secrets sur les objets matriciels. Un sprite peut écraser une watermark existante avec une nouvelle. Une watermark peut être effacée à l'aide de l'action *effacer une signature* matricielle, sinon, elle dure tant que l'icône reste en ligne.

SUBMERSION

Les technomanciens sont connectés à la résonance mais ils peuvent renforcer cette connexion en se **submergeant** dans la résonance. L'expérience de la submersion est plus spirituelle que technologique. Lorsqu'ils se submergent, leur ego est remis en question, leur conscience s'étire et une fois le processus achevé, la personne qui ressort n'est pas la même que celle qui y est entrée. Cela la rapproche par contre de la résonance et des pouvoirs accrus qui vont avec.

La submersion est mesurée en grade, en commençant par le grade 1 et augmentant. Chaque grade a un coût égal à $10 + (\text{grade} \times 3)$ points de Karma. Le grade de submersion ne peut pas dépasser l'attribut Résonance. Si la Résonance d'un personnage descend au-dessous de son grade de submersion, alors le grade est réduit d'autant (les points de Karma dépensés sont perdus, mais il est toujours possible de racheter son grade après avoir augmenté à nouveau sa Résonance).

RÉSONANCE ACCRUE

Le maximum naturel de Résonance est de $6 + \text{grade}$ de submersion. Augmenter son attribut Résonance après avoir gagné un grade s'achète avec du Karma de façon normale.

ACCÈS AUX DOMAINES DE RÉSONANCE

Lors de sa première submersion, le technomancien se fraye un chemin vers les **domaines de résonance** secrets, des lieux faits de pensées et d'informations, nichés dans les espaces entre les objets de la Matrice. Ces domaines ne sont connus que des seuls technomanciens submergés (et peut-être aussi des sprites, mais ils n'en parlent jamais). Ils sont autant de voies et de lieux vierges de toute influence méta-humaine. Ils sont des mines d'information pure, étranges et potentiellement utiles, mais sont malheureusement trop poussés pour le sujet de ce livre et seront décrits en détail dans le supplément à venir de règles sur la Matrice.

ÉCHOS

Les technomanciens apprennent de nouveaux pouvoirs appelés échos lors de chaque submersion. Chaque grade obtenu procure un nouvel écho. Sauf mention contraire, chaque écho ne peut être choisi qu'une seule fois, dans le cas contraire leurs bonus se cumulent.

Lien de résonance : cet écho donne la capacité d'établir un lien empathique unidirectionnel de faible niveau avec un autre technomancien de son choix. Tant que les deux sont liés, ils peuvent discerner l'humeur et les émotions dominantes de leur compagnon. Ils savent si celui-ci est attaqué ou en difficulté, s'il souffre ou, de façon générale, en danger. Le lien de résonance ne fonctionne que dans une seule



CARACTÉRISTIQUES DES SPRITES

TYPE DE SPRITE	ATTAQUE	CORRUPTION	TRAITEMENT DE DONNÉES	FIREWALL	INITIATIVE	DÉS D'INITIATIVE	RÉSONANCE
Coursier	N	N + 3	N + 1	N + 2	(N × 2) + 1	4D6	N
	Compétences : Informatique, Hacking			Pouvoirs : Cookie, Hachage			
Cracker	N	N + 3	N + 2	N + 1	(N × 2) + 2	4D6	N
	Compétences : Informatique, Guerre électronique, Hacking			Pouvoirs : Suppression			
de Données	N - 1	N	N + 4	N + 1	(N × 2) + 4	4D6	N
	Compétences : Informatique, Guerre électronique			Pouvoirs : Masquage, Watermark			
d'Erreur	N + 3	N	N + 1	N + 2	(N × 2) + 1	4D6	N
	Compétences : Informatique, Guerre électronique, Hacking			Pouvoirs : Tempête d'électrons			
Machine	N + 1	N	N + 3	N + 2	(N × 2) + 3	4D6	N
	Compétences : Informatique, Guerre électronique, Matériel électronique			Pouvoirs : Diagnostic, Gremlins, Stabilité			

direction (le compagnon ne reçoit pas de signal empathique de la part du celui qui possède l'écho), mais si les deux choisissent cet écho en pensant l'un à l'autre, ils peuvent établir un lien « bidirectionnel ».

Neurofiltre : cet écho procure un bonus de +1 dé pour résister aux dommages de biofeedback. Cet écho peut être pris deux fois.

Overclocking : accélère son persona incarné pour qu'il agisse plus rapidement sur la Matrice. Confère +1 dé d'initiative en RV.

Possession de la machine : Cet écho confère le bénéfice d'un câblage de contrôle de véhicules d'indice 1. Cet écho peut être choisi deux fois supplémentaires (pour un total de trois), augmentant à chaque fois l'indice effectif du câblage de 1.

[Programme] de résonance : cet écho permet de copier les effets d'un programme de hacking ou d'usage courant (p. 246). Chaque fois que cet écho est choisi, le joueur doit choisir quel programme sera imité. Il est possible de prendre cet écho une fois par programme différent.

Upgrade de [attribut matriciel] : cette entrée regroupe quatre échos différents, un pour chaque attribut matriciel. Le joueur doit spécifier l'attribut matriciel sur lequel porte l'écho. L'indice de l'attribut spécifié du persona incarné augmente de 1. Cet écho peut être pris deux fois par attribut matriciel.

BASE DE DONNÉES DE SPRITES

Il y a cinq types de sprites décrits dans la liste ci-dessous, mais des rumeurs prétendent qu'il en existe d'autres vivants dans la Résonance. La lettre « N » dans la description correspond au Niveau du sprite.

SPRITE COURSIER

Les sprites Coursier sont très bons pour délivrer des messages de façon sécurisée et sont d'excellents traqueurs.

SPRITE CRACKER

Pour ceux qui ont besoin d'un sprite pour un run discret, restant au-delà de toute détection, le sprite Cracker est la solution.

SPRITE DE DONNÉES

Les sprites de Données sont maîtres dans l'art de trouver et de manipuler l'information. Ils font d'excellents bots de recherche, bibliothécaires, ainsi que de parfaites antisèches pour les concours de culture générale.

SPRITE D'ERREUR

Le sprite d'Erreur est le type de sprite que l'on souhaite avoir en combat pour surveiller ses arrières. Froid comme un CI et deux fois plus tenace, il mettra ses ennemis en pièces en un battement d'icône.

SPRITE MACHINE

De tous les sprites, le sprite Machine est le plus à même d'interagir avec le monde physique, bien qu'il ne le fasse qu'à travers les appareils. Il est passé expert dans toutes sortes de dispositifs électroniques.





LE DANGER DES PETITS BOULOTS

« Blondie, t'es là ? »

Le link d'Ellida prit vie en crépitant alors qu'elle descendait la I-5 en direction du sud. Elle sourit et, d'un mouvement du poignet, activa un ORA pour répondre.

« Je suis là, Legless. Ça roule ? »

— J'ai une limousine blindée sur le pont de la 520. Trop lourd pour mon bahut. J'ai pensé à toi.

— Ah ouais ? Et t'as pensé à moi pour combien ?

— Vingt pour cent. »

Elle renifla. « Descends à dix et je viens sauver tes fesses.

— T'es chiante. » Elle le laissa mijoter ; il avait appelé le central pour communiquer son acceptation du contrat mais il ne pouvait désormais plus tenir son engagement, un grave manquement pour tout chauffeur titulaire d'un contrat avec la ville. Comme elle ne répondait pas, il soupira. « Très bien. Dix pour cent. Un de ces jours, Blondie...

— Oui, mais pas aujourd'hui. Envoie-moi les détails et je te filerai ta part quand le boulot sera fait.

— Bien reçu. Terminé. »

Elle prit la direction du pont de la 520 et indiqua à GridGuide qu'elle devait opérer un revirement prioritaire. Comme par magie, un espace s'ouvrit afin qu'elle puisse faire demi-tour et se garer en face de la limousine en panne. Malgré quelques encombrements, la circulation continuait à se faire en douceur du fait de la redirection automatique des voitures autour du véhicule en détresse.

Prenant quelques instants pour examiner la limousine avant de sortir de son camion, Ellida vit que cette dernière était effectivement blindée, que deux personnes se trouvaient à l'intérieur et qu'elle transportait du sérieux matos à l'arrière. Une inspection plus minutieuse à

travers les vitres teintées révéla une femme portant épée au fourreau et pistolet à la main, balayant du regard la circulation qui s'écoulait autour de la voiture. L'autre personne semblait être un jeune garçon dans une nacelle médicale. Le troll bien habillé se tenant debout à côté de la limousine était également armé d'une sorte de pistolet. Le costume sur mesure le dissimulait bien, mais pas suffisamment bien.

Des gardes du corps. Ou un chauffeur armé et une nourrice armée. Même chose.

La présence du gamin confirma à Ellida qu'il ne s'agirait pas d'un genre de détournement. Elle acquiesça intérieurement et sortit de son bahut. Ce faisant, elle ouvrit à distance le rack de drones au-dessus de la cabine et ordonna à Tekkei, son Dragonfly, de rester en observation aérienne et d'être ses yeux dans le ciel. Juste au cas où. On ne savait jamais ce qui pouvait se passer pendant un arrêt. D'autant plus que certains conducteurs insistaient pour conduire manuellement leur voiture comme des idiots. Ou alors quelqu'un décidait d'espionner et d'enregistrer le tout, ce qui arrivait avec les gens riches.

Le troll fit le tour de la limousine afin de venir à sa rencontre. Il s'avéra le plus petit troll qu'elle ait jamais rencontré. *Il doit pas mesurer plus de vingt-cinq centimètres que moi, s'émerveilla Ellida.* Blonde de type nordique de deux mètres de haut, elle aimait ses hommes grands et indestructibles. Elle eut un sourire de contentement. *Il doit probablement se dire que je suis la plus grande humaine qu'il ait jamais rencontrée.*

« C'est quoi le problème ? » Ellida lui tendit la main.

Le troll la prit et la serra d'une poignée de main ferme mais sans lui écraser les doigts. « Le système est mort. Une décharge IEM. Peut-être.

— Mort-mort, ou vous voulez que je regarde et que je voie si une résurrection est possible ? »





PAR JENNIFER BROZEK

Il haussa les épaules. « Elle n'ira nulle part. Regardez si bon vous semble. » Il se pencha et elle sentit une pointe épicée et discrète d'eau de Cologne. « Mais nous sommes quelque peu pressés. »

Elle acquiesça. Ellida comprenait ce que « pressé » voulait dire. « Deux cents, le prix standard pour vous conduire à la baie la plus proche. »

Le troll l'examina de haut en bas, jeta un coup d'œil à la cabine de son gros semi-remorque, accompagné de son plateau, et lui adressa un petit sourire, mi-figue mi-raisin. « Cela vous intéresse de vous faire un peu plus que cela ? »

Ellida leva un sourcil en guise de réponse.

« Combien cela coûterait-il pour nous emmener à Boeing Field ? »

Ils n'étaient probablement que des gardes du corps, mais... « On doit s'attendre à de la compagnie ? » Par-dessus son épaule, le troll jeta un coup d'œil à l'embouteillage progressant paisiblement. « Peut-être. »

Ellida mit Tekkei en état d'alerte, à l'affût de véhicules rapides et aux mouvements erratiques, et commença ensuite les calculs. Elle voulait vraiment remplacer le vieux brouilleur Hedgehog par un Armadillo et les derniers deux-trois mille se montraient difficiles à gagner. « Cinq mille. D'avance. »

— Ça marche. »

Aucune hésitation. Aucune réaction. Putain. Le troll avait des relations. « Merde. J'aurais dû demander plus. »

Le sourire du troll fut cette fois-ci charmant et franc. « Probablement. »

Elle lui rendit son sourire et se mit au travail. Quadriga, son camion, était équipé de tous les colifichets à portée de sa bourse : un moteur de 1 000 CV à treize rapports Paccar MZ, un rack de drones, des bras mécaniques, un treuil, ainsi que quelques extras

pour quand les événements viraient à l'aigre. Pour le moment, les événements tournaient tout ce qu'il y a de plus rond aussi attachait-elle le treuil à l'avant de la limousine. Elle manœuvra ensuite les bras et leur fit hisser le presse-papiers le plus lourd du monde sur le plateau de son bahut.

Tekkei gazouilla dans sa tête, attirant son attention sur deux véhicules en approche rapide, une Suzuki Mirage et une Thundercloud Contrail modifiée, zigzaguant à travers la circulation. Ellida fronça les sourcils et regarda ce que voyait le Dragonfly : deux motards, l'un humain ou elfe, l'autre manifestement ork, tous deux en bleu et argent. Elle jeta un regard au troll. Ses yeux étaient tournés vers l'extrémité est du pont.

« C'est des gars à vous qui arrivent ? »

Il hocha la tête, tout en continuant à regarder derrière lui. « Je pense que nous avons un peu de temps, mais... » La requête inexprimée invitant Ellida à plus de célérité demeura en suspens.

Ellida termina de hisser la limousine sur le plateau et l'arrima avec des chaînes, auxquelles elle ajouta un maglock. On ne pouvait jamais être trop sûr lorsque l'on trimballait les biens des riches. Pendant tout ce temps, le gamin dans la nacelle médicale l'observa avec un intérêt inquiet. Ellida fit de son mieux pour l'ignorer. Elle ne voulait pas qu'on sache qu'elle pouvait voir à l'intérieur du véhicule. Cela pourrait conduire à quelques désagréments.

« Rien vu, rien entendu », se murmura Ellida à elle-même avant de se redresser. « Allons-y. » Elle vit le troll jeter un regard furtif à la limousine l'espace d'un instant et remarqua sa gorge bouger. Suite à ce geste, les deux motos s'arrêtèrent. Les runners formaient manifestement une équipe : ils n'avaient pas véritablement revêtu d'uniforme, mais ils portaient des couleurs suffisamment similaires.



« Ça vous dérange si je monte dans la cabine avec vous ? » Le sourire du troll était plein d'espoir. « D'ailleurs, il faut aussi que je vous paie. »

Elle haussa les épaules. « Très bien. » Ellida pensa à de multiples façons de tuer son passager s'il devenait présomptueux. Personne ne cherche des noises à un rigger dans son véhicule.

Une fois tous deux installés dans la cabine, elle lui envoya les coordonnées bancaires vers lesquelles transférer les fonds. « Vous pouvez m'appeler Ellida.

– Trollface.

Les nuyens s'additionnèrent sur son compte. « Trollface ? »

Il haussa les épaules et sourit : « Je ne cache rien. » Elle se retrouva de nouveau à lui sourire.

Ce foutu troll disposait probablement de phéromones adaptatives. « Bon à savoir. »

Dès qu'ils eurent commencé à rouler, Tekkei l'avertit de la présence d'un troisième motard sur une BMW 2065. Toujours en bleu et argent. Celui-ci était difficile à manquer. Sa RA donnait l'impression que la moto et lui étaient en flammes, des flammes bleu et argent. Le mec enflammé la doubla comme une balle et s'enfonça plus avant dans la circulation.

« Éclaireur ?

– Ouaiip.

– Vous êtes pas un peu... trop assortis pour des shadowrunners ?

– Pas des runners. »

Ellida lança un regard furtif à Trollface. Il lui sourit et n'ajouta rien de plus. Elle réfléchit à ce qu'elle savait du coin et fronça les sourcils, lançant une recherche de données tout en jetant un œil à la circulation entre ici et Boeing Field. Un truc était en train d'engorger l'I-5 Sud de manière considérable. Les résultats de sa recherche lui revinrent à l'instant même où elle allait mentionner l'emouteillage.

Un gang de motards ? Un petit gang de motards en mission d'escorte ? Avec de l'argent ? Tout ça n'avait aucun sens. Plutôt que de poser des questions, Ellida prépara un itinéraire contournant le bouchon sur l'I-5. La SR-99. Mais bien sûr. Pile à travers un territoire bien pourri. « L'I-5, c'est mort. On a deux choix : soit on reste coincés dans la circulation, soit on suit la SR-99 jusqu'après les chantiers navals. » Elle n'en dit pas plus et laissa le client décider.

Trollface resta silencieux pendant un moment avant de dire : « La SR-99. »

Ellida acquiesça et mit ses drones d'attaque dissimulés, Frick et Frack, en état d'alerte. Il s'agissait de deux Crawlers Aztechnology armés respectivement d'un pistolet et d'un taser. Elle écouta le plan de Trollface ce faisant, tout en guidant le camion vers la SR-99.

« Crispy, crée une distraction dans le coin de Downtown, juste avant les chantiers navals, mais ne t'énerve pas avant que nous soyons passés. Slaegan, va avec lui. Empêche-le de tout cramer. Solo, tu prends l'arrière. Nous devrions vous laisser suffisamment de champ libre pour vous occuper de ce qu'il y a à faire. » Il se tourna vers elle. « Ne vous arrêtez pas. Peu importe quoi. Conduisez-nous à l'aéroport. »

Ellida ne le regarda pas. Elle était trop occupée à conduire, à balayer la circulation avec les senseurs de Tekkei et à garder un œil sur GridGuide au cas où un problème apparaîtrait. « M'apprenez pas mon boulot. » Trollface ne répondit pas, mais elle le vit hocher la tête du coin de l'œil.

Le temps qu'ils passent les chantiers navals, une émeute dans le plus pur sens du terme faisait rage dans le quartier de Downtown, bloquant la circulation à la fois sur la SR-99 et sur l'I-5. La route d'Ellida était dégagée jusqu'à la Duwamish Waterway, ce qui lui permit de bien voir les motards qui attendaient sur la passerelle.

« On a des problèmes devant. »

C'est alors qu'elle remarqua la barrière à moitié en équilibre sur le rebord du viaduc autoroutier. Les gangers se donnaient du mal pour la faire passer par-dessus. Trollface vit la scène, lui aussi. « Putain. Des Disassemblers. Solo, sois une bonne fille et occupe-toi de ces enfoirés. »

La moto à l'arrière les dépassa à une vitesse phénoménale, filant en direction de la bretelle de sortie. Les gangers, d'énormes trolls, un ork et plusieurs humains se préparèrent à recevoir Solo, mais ils n'étaient pas prêts pour ce qui les attendait. La femme était plus que ce qu'elle paraissait car son premier coup de pied arracha littéralement la tête du premier ganger à venir à sa rencontre.

Ellida se concentra sur son travail afin de les conduire hors de danger. Un panneau s'ouvrit en coulissant dans le toit de la cabine et une tourelle escamotable pourvue de deux mitrailleuses légères Ares MP apparut. Elle visa les gangers sur le viaduc. Elle n'avait pas besoin de les descendre tous. Il fallait juste qu'elle en descende suffisamment pour les empêcher de faire tomber la barrière sur l'autoroute.

Lorsqu'elle ouvrit le feu sur eux, en rafales contrôlées afin d'être sûre de ne pas trop gaspiller de munitions, les conducteurs des rares voitures qui l'entouraient paniquèrent, freinant à mort et partant en tête-à-queue. C'était tout aussi bien. Les gangers du pont qui n'étaient pas déjà engagés en combat avec Solo ripostèrent. Trollface se baissa vivement et tressaillit lorsque les balles percèrent le pare-brise, mais Ellida resta imperturbable. Elle avait acheté le meilleur revêtement pare-balles que l'argent pouvait offrir. Elle fit néanmoins la grimace devant ce que l'assaut faisait à sa peinture personnalisée. Quadriga aurait besoin de beaucoup de soins affectueux après tout ceci.

Lorsqu'il devint clair que les Disassemblers n'allaient pas pouvoir faire tomber la barrière, plusieurs d'entre eux sautèrent sur leurs motos afin de poursuivre le semi et sa cargaison mais aussi d'échapper à la mort tourbillonnante que représentait Solo. Un ganger un peu toqué se laissa tomber sur le toit de la cabine, atterrissant durement mais réussissant à conserver son équilibre, du moins jusqu'à ce que Frick rampe hors de son trou et tire dans le visage de l'ork avec son Colt M1991. Le ganger valdingua loin du camion en hurlant. C'était un vieux flingue mais il faisait toujours son boulot.

Elle entendit Trollface appeler tout le monde à la rescousse lorsque le semi atteignit le viaduc et la première bretelle d'accès. Ellida vit Solo rattraper l'un des poursuivants et l'expédier dans le fossé d'un coup de pied.

« Slaegan va devoir sauter sur le camion. Ne lui faites pas de mal.

– L'ork ?

– Ouais. »

Ellida acquiesça. « Où ? »

« Là. »

Levant les yeux, elle vit Slaegan lancer un troll sur l'autoroute en contrebas. Ce dernier roula sur le flanc avant de se relever d'un bond tel le plus gros diable à ressort du monde. Il était trop loin sur le côté pour qu'elle puisse l'écraser. Elle le vit se préparer à sauter sur le camion. Slaegan faisait de même. Si elle faisait une embardée, ils manqueraient tous les deux leur coup. Elle devrait faire confiance à Slaegan et présumer qu'il pourrait s'occuper du troll.

Alors qu'ils bondissaient tous deux vers le gros semi-remorque, Tekkei la prévint qu'un autre drone volant était entré dans son espace aérien et la suivait. À travers ses yeux dans le ciel, elle remarqua qu'il s'agissait d'un vieux Strato-9 rénové, aux couleurs des Disassemblers. Volé à la Lone Star, voire vendu par cette dernière, ce machin ne présageait néanmoins rien de bon.

Elle tourna exclusivement son attention sur la conduite et le Dragonfly, comptant sur Trollface et sa bande pour se charger du reste. Ellida plongea dans le drone, devenant le Dragonfly qui volait au-dessus du Strato-9. Si l'on supposait que le rigger contrôlant le drone savait ce qu'il faisait, il l'aurait déjà repérée. Elle l'observa un instant afin de voir si l'appareil réagirait. Devant son absence de réponse, elle fondit sur le drone et atterrit dessus.

Le choc qui en résulta faillit ramener violemment Ellida dans son corps. Le bahut fit une embardée sur le côté, manquant presque de propulser Slaegan hors du plateau. Elle secoua mentalement la tête et s'accrocha sur le haut du drone, en espérant que la fonction taser ne soit qu'une mesure à usage unique. Sans attendre de le savoir, elle



mit ses pinces à vibrolames au travail et commença à éviscérer le drone ennemi par le haut. Le deuxième choc la fit à nouveau souffrir, mais il possédait beaucoup moins de punch et cela ne la ralentit pas.

Lorsque le Strato-9 tomba en panne et amorça sa chute, Ellida tenta de décoller. Elle découvrit alors que l'un des chocs avait neutralisé ses ailes et qu'elle ne pouvait pas voler. Avec une grimace de regret, elle s'extirpa de Tekkei et le laissa dégringoler vers le sol, à la rencontre de sa destruction. Il avait été un bon petit drone et il lui manquerait. Qu'il ait été bon marché n'avait pas d'importance. Il avait été l'un de ses premiers et on se souvenait toujours de ses premiers.

De retour dans son corps, elle vit Slaegan mériter son nom et dégager le troll de l'arrière du plateau d'un coup de masse de chantier en plein visage. Crispy avait rejoint la fête et relâché une nappe d'hydrocarbures enflammés de plusieurs mètres de long qui élimina un autre motocycliste. Solo avait sorti une épée et assena un violent coup à un motard en armure rouge. L'arme lui entailla le cou de part en part.

« C'est tout ce qu'il reste d'eux ? », demanda Ellida, portant toujours le deuil de Tekkei.

Trollface acquiesça. « Ouais. Je crois. Au moins jusqu'à ce que nous arrivons à l'aérodrome.

— J'espère que ce gamin en vaut la peine. »

Il la regarda longuement, avant de hocher la tête. « Ouais. Il la vaut. Pour ses parents du moins.

— Qu'est-ce qui va pas chez lui ?

— Rien. Plus rien. »

Elle en était encore à se demander si elle allait lui demander de plus amples informations quand il répondit à sa question muette.

« Une défaillance organique induite par le SIVTA. Sa famille lui a trouvé un remplacement. Du deltaware. »

Le SIVTA. Pas étonnant que le gamin se soit trouvé dans une nacelle médicale. « Et il est guéri ? Il est pas contagieux ? » Ellida frissonna à l'idée d'une nouvelle épidémie de SIVTA dans la région de Seattle. Du deltaware ? Elle avait entendu parler d'un vol dans une bioclinique high-tech du coin. Son respect vis-à-vis de Trollface et de son gang de motards monta d'un cran.

« Le doc l'a retapé. Il va bien. Nous n'aurions pas accepté ce run sans ça.

— J'aurais dû demander plus d'argent. »

Trollface lui adressa son charmant sourire. « Eh bien, il y a encore de l'argent à faire pour une bonne rigoureuse et contrebandière. Si vous cherchez plus de travail, bien sûr. »

Elle profita du virage menant au Boeing Field pour différer sa réponse. « Nous y sommes. Faites attention.

— Je fais toujours attention. »

Ellida sourit en balayant du regard le portail, les gens en costume qui attendaient et le jet Gulfstream V Luxe derrière eux. Maintenant que le gros semi-remorque était arrivé, on pouvait ressentir un accroissement de la vigilance mais aucune impression d'appréhension. Ils ne craignaient pas une attaque. D'un geste de la main, l'un des hommes en costume noir intima au Hauler de franchir le portail. Lorsqu'elle se gara, les portes étaient refermées et du personnel supplémentaire portant armes et armures fit son apparition. Ils prirent position, dos au camion.

Elle avait envie de prendre un peu de temps pour jeter un œil à cette beauté qu'était le luxueux jet privé mais, au lieu de cela, elle s'attela directement au débardage de la limousine depuis le plateau. Elle se tenait près de l'avant du Quadriga, en train d'examiner les dommages causés à la cabine et à sa peinture, lorsque la nacelle médicale contenant le gamin fut extraite de la limousine

et conduite vers l'avion. Elle avait hâte de donner à son camion la nouvelle peinture qu'il méritait.

Le reste du gang se rassembla. Trollface se dirigea vers eux d'un pas nonchalant afin de leur parler. Crispy avait l'air un peu roussi. Slaegan était en sang mais ne semblait pas s'en soucier. Une partie de la veste de Solo manquait à l'appel et sa chair exposée luisait de l'éclat d'une armure magique. La femme de la limousine se dirigea vers Solo, qui ôta son casque. Les deux femmes étaient manifestement jumelles. Elles discutèrent à voix basse avant de se retourner pour regarder Trollface.

Dès que le gamin fut emmené, Ellida supposa que le Boeing Airfield ne voudrait pas d'une limousine flinguée en plein milieu de leur route et commença de nouveau à la hisser sur le plateau. Elle remarqua le bras mécanique de gauche faire des à-coups en luttant pour replacer la limousine. Une nouvelle dépense à laquelle faire face.

Tandis qu'elle arrimait la limousine, Frick lui fit savoir que Trollface et Slaegan venaient dans sa direction. Elle se tourna vers eux. « Bon. Où voulez-vous qu'on emmène la limousine maintenant ? »

Slaegan et Trollface se regardèrent. Trollface haussa les épaules. « Gardez-la. Considérez cela comme une prime pour avoir bien fait votre travail. »

Elle jeta un coup d'œil à l'avion en train de reculer. « Ils veulent pas la récupérer ? »

« Nan. Elle a fait son taf. » Il lui adressa à nouveau ce petit sourire, mi-figue mi-raisin. « Ça vous dérangerait de nous ramener dans l'autre sens ? Seulement à Downtown. »

Les yeux fixés sur le troll et l'ork, Ellida haussa les épaules. « Pas de problème, mais l'un d'entre vous devra monter à l'arrière. »

Slaegan ne répondit pas par des mots. Il hocha la tête, se hissa sur le plateau et monta dans la limousine. Les autres gangers revinrent sur leurs motos, les femmes à deux sur la leur, et se préparèrent à quitter les lieux.

Trollface se fendit d'un large sourire lorsqu'ils montèrent dans la cabine. « Z'avez le temps de sortir dîner ce soir ? »

Elle secoua la tête négativement avec un petit sourire. « Peut-être dans quelques heures. Je vous envoie un message quand je termine le boulot.

— J'invite », ajouta-t-il en s'installant dans le siège.

Compte tenu que, sans le bonus supplémentaire représenté par la limousine, elle rentrerait à peine dans ses frais avec tout ce que son pauvre bahut avait traversé. Pensant à tout ce qu'elle aurait à réparer ou à remplacer, Ellida hocha la tête et dit : « Y a intérêt. » ✖



RIGGERS

Conduire une voiture à distance peut être génial. Un panneau de contrôle virtuel s'ouvre devant soi en RA ou RV, les senseurs intégrés de la voiture s'affichent, et toutes les commandes sont relayées à la voiture qui y obéit comme si on tournait physiquement le volant. On peut conduire la voiture d'un geste ou d'une pensée et préserver son attention sur autre chose, comme regarder Neil le barbare ork couper les têtes de ses ennemis comme autant de melons. C'est ainsi que les gens conduisent leurs véhicules en 2075, quand ils les conduisent.

Mais si on pouvait *être* la voiture ? Et si on pouvait utiliser les mêmes impulsions inconscientes que pour bouger ses membres, cligner des yeux pour se focaliser sur différents objets, et maintenir son équilibre et éviter des obstacles instinctivement, pour conduire sa voiture ? Et si on pouvait non seulement faire conduire la voiture, mais la faire *danser* ? Ce serait être un **rigger**.

LIBRE COMME L'AIR

Être un rigger, ce n'est pas comme être un automobiliste ordinaire. C'est avoir la capacité de se fondre dans ses véhicules et ses drones, au moins virtuellement, devenant plus que la somme de la chair et du métal. Le mouvement utilise beaucoup de parties différentes du cerveau, tout comme les sens, et le câblage de contrôle de véhicules se connecte à chacune de ces zones, faisant de cet implant le céphalaware le plus invasif qu'on puisse acheter, ce qui en dit long sur ceux qui l'achètent.

Quand on plonge dans un véhicule ou un drone, le câblage de contrôle de véhicules injecte des informations dans le cerveau pour que le rigger ressente la machine. Une légère transformation visuelle prend une seconde ou deux pour s'assurer que le changement ne heurte pas le rigger de plein fouet. Après cela, le câblage de contrôle de véhicules utilise les signaux du cerveau du rigger pour contrôler la machine, pour qu'elle se déplace comme il le souhaite, de manière si transparente qu'on dirait qu'ils ne font qu'un. Accélérer, freiner, manœuvrer, c'est aussi facile que de remuer son gros orteil ou déplacer le poids de sa viande.

Le câblage de contrôle de véhicules ne gère pas seulement le déplacement. Il interprète également les signaux du véhicule et les injecte dans le cerveau sous forme de stimuli visuels, auditifs, tactiles, olfactifs et d'autres sensations. Un réservoir de carburant vide donne faim. Un package de senseurs devient nos yeux et nos oreilles. Le câblage de contrôle de véhicules devient un accéléromètre pour qu'on ressente l'équilibre. Et, bien entendu, les dommages provoquent de la douleur.

LES RIGGERS SONT PARTOUT

Les riggers remplissent beaucoup de rôles dans le Sixième Monde. Ils servent le plus souvent de chauffeurs (évidemment), bien que seul un petit pourcentage de chauffeurs professionnels (chauffeurs de bus et de taxi, de maître, livreurs, etc.) s'équipent d'un câblage de contrôle de véhicules. Les chauffeurs qui doivent être très précis et efficaces, comme les coursiers très rapides, les pilotes de course, les chauffeurs de services d'urgence, et ainsi de suite, sont par contre bien plus souvent des riggers.

Les riggers peuvent assurer un grand nombre de services en utilisant des drones, contrôlés à distance depuis un seul endroit. La surveillance du trafic routier et les patrouilles de police sont souvent assurées par des drones, généralement volants. Les riggers utilisent les drones pour des missions dangereuses, comme la maintenance d'un réacteur, la lutte anti-incendie, l'exploitation minière, et la démolition. Les drones sont souvent les premières forces à arriver sur une scène de crime violent, en partie parce qu'ils sont plus rapides, mais essentiellement parce que c'est plus sûr pour les forces de police.

Les riggers n'ont pas à se cantonner aux véhicules et drones : d'autres appareils peuvent également être adaptés à un contrôle par rigger. Les tourelles montées, particulièrement les canons à eau sur les camions de pompiers et les batteries anti-aériennes sur les navires, sont souvent riggés. Il existe un câblage de contrôle de véhicules spécialisé pour les instruments de musique qui ne prend le pas que partiellement sur les fonctions motrices de l'utilisateur afin qu'il puisse toujours jouer pour un public sur une scène. Beaucoup de grandes installations sécurisées ont un rigger qui opère et surveille le bâtiment entier.

LES RIGGERS DANS LES OMBRES

Mais ça s'arrête là uniquement dans la vie normale. Voici ce qu'il en est dans les Ombres.

Les riggers sont forts en combat. Un seul rigger peut engager plusieurs drones de combat à la fois dans un affrontement et les utiliser comme force de frappe mobile ou pour du tir de barrage. Dans de grands espaces ou en fuite, un rigger dans un véhicule personnalisé peut être aussi efficace qu'un tank. Même dans de plus petits espaces, il ne faut jamais sous-estimer la maniabilité et la puissance de feu (et l'attitude) d'un rigger sur une moto armée.

Les riggers sont également bons en reconnaissance. Les microdrones et minidrones peuvent s'infiltrer discrètement





dans des zones sécurisées et collecter des informations pour le groupe. Les grands drones peuvent patrouiller un périmètre.

Avec un brin d'intelligence, une voiture riggée innocemment garée à une position stratégique peut fournir des informations sur toute la zone.

Bien entendu, le rigger peut aussi conduire l'équipe là où elle a besoin. C'est, après tout, le cœur de sa spécialité. Surtout quand « là où elle a besoin » veut dire « à 150 km / h sur l'I-5 pendant que ses membres sont penchés par les fenêtres et défouillent sur un go-gang / une escouade de police / un hélico de combat corpo / un dragon enragé. »

ÊTRE LA MACHINE

Pas de rigging sans l'augmentation **câblage de contrôle de véhicules** (p. 455). Ce n'est cependant qu'un point de départ : être un rigger, ça signifie bien plus que d'avoir une interface. Comme tout le reste dans la rue, c'est aussi une question de compétences. Et enfin, le câblage de contrôle de véhicules le plus récent qui soit et les meilleures compétences du monde ne vaudront pas grand-chose sans rien à contrôler, à savoir un véhicule ou un drone. Ou plusieurs drones, auquel cas il vous faudra une **console de commande pour rigger**, ou CCR. Personne n'a dit qu'un truc aussi cool n'allait pas coûter cher.

PLUS QUE MÉTAHUMAIN

Un câblage de contrôle de véhicules est le point de départ, mais ce n'est pas la seule chose dont a besoin un rigger. Comme tout rigger a besoin d'un véhicule, tout câblage de contrôle de véhicules a besoin d'un **module d'interface pour rigging**. Le module d'interface pour rigging est un module spécialisé installé dans un véhicule et qui permet au rigger de plonger dans le véhicule, rigger-style. Les drones sont conçus avec un module d'interface pour rigging intégrée. Presque tous les véhicules ont besoin que cette interface soit ajoutée comme option postérieure à la sortie d'usine, excepté pour les véhicules militaires et des forces de l'ordre.

LE CÂBLAGE DE CONTRÔLE DE VÉHICULES

L'implant de câblage de contrôle de véhicules se connecte à de nombreuses zones du cerveau. Il utilise le cortex moteur, bien entendu, ainsi que des parties du lobe frontal, du tronc cérébral et du centre sensoriel, et quelques vrilles se fauillent

dans les cortex frontaux et pré-frontaux. Il comporte un module sim intégré (cold sim ; peut être modifié pour le hot sim, voir p. 441), ce qui fait que le rigger peut l'utiliser comme une IND avec d'autres appareils. Il est également équipé d'un connecteur de données universel et d'un mètre de câble rétractable (c'est comme avoir un datajack gratuit).

CONTRÔLE TOTAL

Les véhicules et autres appareils (comme des portes, des écrans tridés, etc.) peuvent être contrôlés de quatre manières. Le **contrôle manuel** nécessite de véritables contrôles physiques, comme une roue, un accélérateur, des boutons, un affichage RA ou quoi que ce soit d'autre qu'une personne peut manipuler pour contrôler l'appareil. Le **contrôle à distance** est le résultat de l'action Contrôler un appareil (p. 239) et le **contrôle par rigger** correspond au fait de plonger dans l'appareil. Le **pilote automatique** nécessite que l'appareil ait un programme de pilotage, ce qui est le cas pour la plupart des véhicules et des drones.

PRIORITÉS DE CONTRÔLE

Un appareil ne peut être contrôlé que d'une manière à la fois. Impossible, par exemple, de tirer avec une tourelle pendant qu'une autre personne tire manuellement avec. Certaines méthodes de contrôle peuvent prendre le pas sur d'autres méthodes, et celui ayant la priorité la plus haute dans l'ordre contrôle l'appareil. Dans l'ordre de priorité, la plus haute est le contrôle par rigger, suivie du contrôle à distance, du contrôle manuel et en dernier du pilote automatique. Il est possible de passer outre le contrôle de quelqu'un d'autre sur un appareil en utilisant une méthode qui est plus haut dans l'ordre de priorité, donc commander un appareil via un câblage de contrôle de véhicules empêchera toute tentative de contrôle à distance ou manuel. Une fois que le contrôle d'un appareil est pris, l'appareil ne peut pas être contrôlé par une méthode inférieure ou égale dans l'ordre de priorité à celle actuellement employée jusqu'à la passe d'initiative suivant celle où le contrôleur actuel en abandonne le contrôle (volontairement ou non).

COMPÉTENCES DE RIGGING

Les compétences recherchées en tant que rigger sont les compétences actives de pilotage, ainsi que la compétence Armes de véhicules pour pouvoir tirer depuis ses véhicules. Typiquement, Véhicules terrestres est la plus couramment utilisée, comme le rigger est lui-même essentiellement une créature terrestre. Pour piloter des drones qui ne sont pas



terrestres (volants, le plus souvent), les compétences correspondantes peuvent être intéressantes.

Les compétences actives de pilotage se trouvent p. 146.

RÈGLES SPÉCIALES DU RIGGING

Les riggers obéissent à un ensemble de règles spéciales quand ils sont en plongée. Elles les rendent plus puissants, mais les exposent également à davantage de risques. Voici les informations sur tout ce qui fait la particularité d'un rigger dans le Sixième Monde.

PLONGER

Pour pouvoir plonger dans un véhicule (ou un drone, ou une tourelle, ou un poste de soudure à l'arc articulé à six degrés de liberté), il y a certains prérequis. Il faut un câblage de contrôle de véhicules implanté, être le propriétaire ou avoir 3 marks sur le véhicule ou drone dans lequel on prétend plonger, et bien sûr il faut que le véhicule ait un module d'interface pour rigging.

Plonger dans un véhicule est une action complexe et nécessite d'être en RV.

Depuis la Matrice, l'icône du rigger et de l'appareil fusionnent en une seule icône. Généralement, l'icône du rigger est simplement dans celle de l'appareil, mais le rigger peut choisir une apparence différente pour distinguer « lui » de « lui en plongée dans une machine de mort riggée ».

PLONGÉE ET RV

Le rigger en plongée dans un véhicule ou autre appareil est en mode réalité virtuelle (RV). Le câblage de contrôle de véhicules lui permet de traiter les actions de véhicules de la même manière que des actions matricielles : tout bonus aux actions matricielles s'applique également aux actions de véhicule lorsque le rigger est en plongée, y compris les tests de contrôle, d'Armes de véhicule et de Senseurs.

Tout comme dans la Matrice, le rigger a le choix entre le cold sim et le hot sim. En cold sim, le rigger obtient +2D6 à ses dés d'initiative (pour un total de 3D6), et tout dommage de biofeedback est étourdissant. En hot sim, il obtient +3D6 (4D6 au total) dés d'initiative et un modificateur de réserve de dés de +1 qui s'applique à tous les tests matriciels (actions de véhicule comprises, donc), mais tout dommage de biofeedback est physique.

PLONGÉE ET LIMITES

En plongée dans un véhicule, drone, ou autre appareil, les Limites de cet appareil sont augmentées de l'indice du câblage de contrôle de véhicules du rigger. Cela concerne les Limites basées sur les indices de Senseurs, Vitesse et Accélération de l'appareil ainsi que la Précision d'armes montées utilisées par le rigger (Remarque : ces indices ne sont pas augmentés, seules les Limites associées). Le câblage de contrôle de véhicules se connecte également plus efficacement via une CCR en RV. Ce bonus de Limite est cumulable avec ceux octroyés par le fait de piloter en RA ou en RV (p. 201).

AUTRES BONUS EN PLONGÉE

En plongée dans un véhicule, drone, ou autre appareil, le rigger voit les seuils de ses tests de compétences de pilotage réduits de l'indice de son câblage de contrôle de véhicules (seuil minimum de 1). L'indice du câblage de contrôle de véhicules sert également de bonus à la réserve de dés du rigger pour ses tests de compétences de pilotage.

BRUIT

Un rigger en wifi subit à toutes ses actions un modificateur de bruit (voir p. 232). En cas de connexion directe, pas la peine de s'inquiéter de ce modificateur. Le câble de données d'un rigger a une grande utilité pour cette raison.

DOMMAGES PHYSIQUES

Chaque fois que le véhicule ou autre appareil dans lequel le rigger est plongé encaisse des dommages physiques, le biofeedback peut atteindre le rigger. Chaque fois que le véhicule ou drone en question encaisse des casés de dommages, le rigger doit résister à la moitié (arrondie au supérieur) de ces dommages de biofeedback (p. 230).

DOMMAGES MATRICIELS

Lorsque le rigger en plongée encaisse des dommages matriciels, ceux-ci vont au premier appareil que le rigger utilise pour son persona, et non vers l'appareil dans lequel il est plongé. S'il utilise son commlink ou une console de commande pour rigger pour entrer en RV avant de plonger, le commlink ou la CCR (respectivement) est la cible des dommages matriciels infligés au persona. Si le rigger est connecté directement au véhicule dans lequel il est plongé, c'est ce dernier qui encaisse les dommages matriciels.

SORTIE

Quand le rigger veut sortir d'un véhicule, drone ou autre appareil, il peut utiliser l'action Changer de mode d'interface (voir p. 239) pour passer en RV ou RA. S'il utilise une console de commande pour rigger, il peut à la place utiliser l'action plonger dans un appareil riggé pour plonger directement dans un autre appareil de son PAN.

Si un véhicule, drone ou appareil est détruit alors que le rigger est plongé dedans, ce dernier subit un choc d'éjection (VD 6 de dommages de biofeedback, p. 230).

RIGGERS ET DECKERS

Comme on peut s'en douter après toutes ces mentions de dommages matriciels, le decker est l'ennemi naturel du rigger. Bien que le rigger et le decker aient de nombreuses similitudes (ils ont quelques programmes en commun, utilisent du matériel dans la Matrice, passent beaucoup de temps en RV), il ne faut pas les confondre. Les deckers et les technomanciens règnent peut-être dans la Matrice, mais les riggers ont un grand pouvoir dans le monde physique. Les riggers respectent donc les hackers, mais ne les craignent pas. Les logiciels des deckers peuvent perturber l'équipement électronique du rigger, mais le céphalaware de ce dernier peut mettre à mal la caboche du decker, généralement sous la



forme de trauma crânien causée par blessure par balles. Ou des traces de pneus mal placées.

CONSOLE DE COMMANDE POUR RIGGER (CCR)

Une console de commande pour rigger, ou CCR, est comme un deck pour contrôler des drones (ou autres véhicules et appareils). Elle a à peu près la taille d'une mallette. Elle peut fonctionner comme un commlink, dont elle a toutes les fonctionnalités (hormis la possibilité d'y installer un module sim) en plus de tout le truc cool pour les drones. La principale fonction de la CCR est de créer un PAN avec les drones du rigger. Elle procure ainsi les avantages standards entre maîtres et esclaves (voir **PAN et WAN**, p. 234), mais la CCR a quelques fonctionnalités supplémentaires. Si un drone fait tourner ses propres autosofts, il ne peut pas bénéficier des autosofts de la CCR.

Un câblage de contrôle de véhicules est nécessaire pour pouvoir utiliser une CCR.

RÉDUCTION DE BRUIT ET PARTAGE

En plus des fonctionnalités standard d'un commlink, la console de commande pour rigger a des indices de Réduction de bruit et de Partage qui sont configurés au démarrage de la console.

L'indice de Réduction de bruit est juste ça, de la réduction de bruit (p. 232), cumulable avec d'autres réductions de bruit. L'indice de Partage est le nombre d'autosofts qu'il est possible de faire fonctionner sur la CCR qui tournent simultanément sur tous les drones asservis. Remarque : le nombre de programmes pouvant fonctionner en même temps sur une CCR est son Indice d'appareil.

Le total des deux indices ne peut pas dépasser l'Indice d'appareil de la CCR. Il est possible d'ajuster les valeurs de ces deux indices spéciaux avec une action Changer le mode d'un appareil connecté (p. 165). Cela signifie effectivement que si la CCR a un Indice d'appareil de 1, elle ne peut avoir qu'une seule des deux fonctionnalités d'activée à la fois.

TRAITEMENT DE DONNÉES ET FIREWALL

Les consoles de commande pour rigger sont dotées des indices de Traitement de données et de Firewall familiers des commlinks et des cyberdecks, mais ces indices sont plus proches des commlinks dans leur fonctionnalité car ils ne sont pas conçus pour la versatilité et ne peuvent pas être réajustés à la volée. Traitement de données est utilisé pour déterminer l'initiative en RV et sert de Limite pour tous les tests de Commande accomplis sur la CCR. Firewall est utilisé pour se défendre contre les intrusions sur l'ensemble du réseau de drones asservis.

COMMANDES GROUPÉES ET SAUTS DIRECTS

La CCR gère plusieurs connexions à la fois, il est donc possible de donner une instruction à un, tous ou certains des drones asservis dans la même action simple. Cette multi-connexion permet également de sauter d'un drone asservi à un autre sans d'abord sortir du drone que l'on quitte. Les instructions passées depuis la CCR sont appliquées lors de la phase d'action du drone, pas celle du rigger.

Les drones recevant de multiples instructions contradictoires du même niveau de contrôle (voir **Priorités de contrôle**, p. 267) avant d'avoir une occasion d'appliquer ces instructions lors de leur phase d'action n'en appliquent aucune et à la place renvoient un message d'erreur à leurs utilisateurs qui essaient de passer leurs instructions.

PAN & WAN, RIGGER STYLE

Pour faire bénéficier à ses drones d'une protection supplémentaire et avoir la possibilité de tous les commander à la fois, le rigger peut les asservir à sa CCR. La CCR peut supporter jusqu'à (Indice d'appareil × 3) drones asservis, devenant l'appareil maître de ce réseau. Le groupe des drones asservis plus la CCR maître constitue ce qu'on nomme un **PAN** (personal area network, ou réseau personnel local).

CONSOLE DE COMMANDE

CONSOLE	INDICE D'APPAREIL	DISPONIBILITÉ	COÛT	TRAITEMENT DE DONNÉES	FIREWALL
Scratch-Built Junk	1	2R	1 400 ¥	3	2
Radio Shack Remote Controller	2	6R	8 000 ¥	3	3
Essy Motors DroneMaster	3	6R	16 000 ¥	4	4
CompuForce TaskMaster	4	8R	32 000 ¥	5	4
Maersk Spider	4	8R	34 000 ¥	4	5
Maser Industrial Electronics	5	8R	64 000 ¥	3	4
Vulcan Liegelord	5	10R	66 000 ¥	6	5
Proteus Poseidon	5	12R	68 000 ¥	5	6
Lone Star Remote Commander	6	14R	75 000 ¥	6	5
MCT Drone Web	6	16R	95 000 ¥	7	6
Triox ÜberMensch	6	18R	140 000 ¥	8	7





Quand un appareil asservi doit faire un test de défense, il peut utiliser, soit son propre indice, soit celui de l'appareil maître pour le test. Par exemple, si un rotodrone asservi est la cible d'une action *passer en force* d'un hacker, le drone peut utiliser la Volonté du rigger à la place de son Indice d'appareil, et le Firewall de la CCR à la place de son propre indice, en supposant que ces indices sont meilleurs que ceux du drone.

Les mêmes règles pour les marks sur les appareils asservis s'appliquent dans la relation CCR-drone que dans les autres couples matriciels. La chose la plus importante à retenir est qu'une mark obtenue sur l'esclave signifie qu'une mark est également obtenue sur le maître, et si un attaquant a une connexion directe, le drone ne peut bénéficier de l'aide de son rigger. Pour plus de détails, voir **PAN & WAN**, p. 233.

Il y a également ce qu'on appelle les **WAN** (wide area network, ou réseau étendu), avec de multiples appareils asservis à un serveur. C'est le domaine de ce type particulier de rigger, le spider de sécurité. Ils asservissent leur CCR au serveur du bâtiment et se connectent au système de sécurité complet, y compris tous ses drones asservis. À l'intérieur d'un serveur, la « distance physique » effective entre le rigger et les drones asservis à ce serveur devient nulle, même si le rigger se trouve à l'autre bout du monde. Le spider-rigger fait souvent équipe avec un spider-decker pour l'aider contre les intrusions par hacking sur le système de sécurité.

LA GUERRE ÉLECTRONIQUE POUR LES RIGGERS

Personne n'aime perdre le contrôle de son propre matos par brouillage ou perte de signal. Ok, le pilote automatique prend le relais, mais qui veut que ce soit ça qui mène la danse ?

En utilisant une CCR, il est possible de compenser le bruit à la volée. Il faut dépenser une action complexe et effectuer un test de Guerre électronique + Logique [Traitement de données]. Les succès de ce test agissent comme de la réduction de bruit (cumulative avec toutes les autres réductions de bruit) pour le reste du tour de combat en cours.

Il est possible de rendre la monnaie de leur pièce à un rigger ou hacker ennemi en utilisant un brouilleur (p. 443). Certains puristes du rigging disent qu'utiliser le brouillage dans un duel de riggers est une technique déloyale, mais parfois c'est ce qu'il faut pour sauver ses miches.

SE FAIRE HACKER

Les consoles de commande pour rigger et les véhicules (drones inclus), sont les cibles fréquentes de deckers ennemis essayant de prendre la main sur un adversaire. Les riggers ne sont pas des deckers, mais ils ne sont pas totalement ignorants dans le monde de la guerre électronique. Voici quelques actions matricielles importantes que les riggers doivent connaître.

Lorsqu'un rigger est conscient d'une attaque matricielle, il peut utiliser l'action de *défense matricielle totale* pour renforcer ses cyberdéfenses. Cette option le ralentit un peu, mais c'est souvent préférable au fait de perdre le contrôle de sa CCR ou d'un drone précieux.

Parfois il vaut mieux perdre un drone quelques secondes que de le voir se retourner contre soi ou foncer dans le premier objet solide venu. L'action *rebooter un appareil* permet

d'arrêter net un hack ennemi avant qu'il n'aille trop loin. Cela prend un peu de temps, car le drone ne sera pas opérationnel avant la fin du tour de combat suivant, il faut donc être bien conscient de l'environnement du drone avant de jouer cette carte. Un redémarrage forcé ne se terminera pas automatiquement par la destruction s'il est fait avec prudence. Un drone aérien qui peut planer grâce à ses ailes ou par autorotation pendant quelques secondes sera encore intact quand il aura redémarré, et les drones de surface devraient être ok tant qu'ils ne vont pas trop vite. Pour un drone volant à poussée vectorielle, il vaudrait probablement mieux le poser avant d'employer cette astuce.

SE FAIRE JETER

Non, il ne s'agit pas du genre de conversation « restons bons amis », mais de se faire éjecter d'un appareil dans lequel on était plongé. Les riggers peuvent être éjectés de force des véhicules dans lesquels ils sont plongés de trois manières déplaisantes. La première, si le véhicule est détruit ou brické (pp. 215 et 229), le rigger est éjecté. La deuxième, si le rigger utilise un commlink ou une CCR et que l'appareil est détruit ou brické : éjecté. La troisième, si le rigger est branché via un connecteur universel et que son câble est arraché par l'un ou l'autre bout (aïe) : eject.

Dans les trois cas, un rigger éjecté subit le choc d'éjection (p. 231) et perd le contrôle du véhicule (si-si). Les véhicules avec un indice d'Autopilote repassent sous le contrôle du pilote automatique au début du prochain tour de combat. Les véhicules sont hors contrôle (voir **Controler un Véhicule**, p. 203) jusqu'à ce que quelqu'un d'autre en prenne le contrôle.

DRONES

Les drones sont des véhicules sans pilote conçus pour être utilisés à distance par des riggers ou pour opérer de manière autonome. Bien sûr, tout véhicule ou autre machine avec un module d'interface pour rigging peut être piloté à distance par des riggers ou un pilote automatique, mais les drones sont généralement moins chers, plus spécialisés dans leur fonction, et n'ont pas besoin de payer pour le parking. Néanmoins, les règles pour les drones s'appliquent à tout appareil contrôlé à distance ou riggé, mais le terme « drone » est employé par souci de concision et simplicité.

LES DRONES DANS LA MATRICE

Les drones sont des appareils, ils apparaissent donc dans la Matrice. Cela fait d'eux des cibles pour des hackers ennemis, mais cela veut aussi dire que le rigger peut les atteindre depuis n'importe où sur la planète. S'il est plongé dans un drone, l'icône matricielle de ce dernier et celle de l'appareil du rigger fusionnent. Tant que le rigger est plongé dans un drone (ou tout autre véhicule, pour rappel), un attaquant ne peut que cibler le rigger (son persona et l'appareil sur lequel il est) et non le drone. Lorsque le rigger n'est pas plongé dans le drone, ce dernier redevient alors une cible valide.

L'indice d'appareil d'un drone est le même que son indice d'Autopilote, ce qui signifie que tous ses attributs matriciels sont égaux à cet indice.

PROGRAMMES AUTOPILOTES

Les autopilotes ne sont pas brillants. Ceux qui doivent en utiliser dans leur travail les appellent « crânes de clebs », un peu comme on appelle « tête de piaf » quelqu'un de stupide avec qui on doit bosser.

Un programme autopilote est spécifique à l'appareil dans lequel il est. On ne peut pas simplement copier ce type de programme d'un appareil à un autre. Après une semaine environ, l'autopilote s'est tellement adapté au véhicule, drone ou autre appareil qu'il est devenu inutile à quoi que ce soit d'autre, même dans d'autres exemplaires du même modèle d'appareil.

Les autopilotes ont un indice indiqué par l'Indice d'appareil du véhicule, drone ou autre dans lequel ils sont. Cet indice est utilisé en lieu et place de tout attribut mental nécessaire à un test, mais il remplace difficilement un cerveau métahumain. Quand il est confronté avec quelque chose de nouveau ou d'inattendu, un programme Autopilote doit effectuer un test d'Indice d'appareil $\times 2$ contre un seuil déterminé par le meneur de jeu et basé sur le niveau de confusion de la situation. S'il échoue à ce test, il continue allègrement ce qu'il faisait, ou s'arrête tout simplement complètement et demande de nouvelles instructions.

CYBERPROGRAMMES POUR RIGGERS

Un certain nombre de cyberprogrammes couramment utilisés par les deckers peuvent également être employés par les riggers. Les programmes conçus pour une utilisation sur une CCR ne peuvent pas être utilisés sur un cyberdeck et vice-versa. Comme les decks, les CCR ne peuvent pas faire fonctionner plus d'un programme du même type à la fois, même en les renommant.

Voici une liste de programmes pratiques pour le rigger averti, ainsi que leur fonctionnement de base. Voir la section **Cyberprogrammes** du chapitre **La Matrice** p. 246 pour plus de détails.

Cryptage : +1 en Firewall

Gommage de bruit : réduction de bruit indice 2

Toolbox : +1 en Traitement de données

Machine virtuelle : 2 emplacements de programmes supplémentaires ; encaisse 1 case de dommages matriciels supplémentaire (non résistée) en cas d'attaque

Armure : modificateur de réserve de dés de +2 pour résister aux dommages matriciels

Filtre de biofeedback : modificateur de réserve de dés de +2 pour résister aux dommages de biofeedback

Garde : réduit les dommages supplémentaires dus aux marks à seulement 1

Carapace : modificateur de réserve de dés de +1 pour résister aux dommages matriciels et de biofeedback, cumulable avec d'autres programmes

Discrétion : modificateur de réserve de dés de +2 pour se défendre contre les actions traquer une icône

Maquillage : permet de défier les règles d'icônographie matricielles



EXEMPLE

Driver se relaxe dans son Eurocar Westwind modifiée, faisant de la surveillance pour son équipe. Il est actuellement branché à sa console de commande pour rigger (CCR) Maersk Spider. Il a activé les programmes et autosofts Filtre de biofeedback, Gommage de bruit et Acuité pour le Rotodrone Optic-X, les drones LDSD-41 et la Westwind. Il n'est plongé dans aucun de ses véhicules en ce moment et surveille tout en RV à la place. Tous ses drones et sa CCR opèrent en mode silencieux mais il a laissé la Westwind visible dans la Matrice pour ne pas avoir l'air suspect.

Spike est un decker avec une grosse animosité envers Driver à cause d'un certain désaccord sur le fait que Driver

devrait ou non sortir avec sa sœur. Spiked est garé dans une ruelle à peine à cinquante mètres de là. Il ne voit que la voiture de Driver et son commlink jetable bas de gamme dans la Matrice en RA, il se branche donc à son Renraku Tsurugi et commence à scanner la zone. Spike a configuré son deck pour les ennuis (Attaque 6, Corruption 3, Traitement de données 5, Firewall 5) et est actuellement en mode silencieux.

Spike accomplit une action de perception matricielle, sachant que la CCR et le Rotodrone de Driver sont en mode silencieux quelque part dans les 100 m. Il effectue un test d'Informatique + Intuition [Traitement de données], tandis que Driver

AUTOSOFTS

Les autosofts sont des programmes spécialisés conçus pour augmenter l'efficacité et la performance d'un drone. En d'autres termes, les gens ont des compétences, les drones ont des autosofts. Un autosoft a un indice allant de 1 à 6. Un drone a un nombre d'emplacements pour ses autosofts et cyberprogrammes égal à la moitié de son Indice d'appareil, arrondi au supérieur. Changer d'autosoft et de programme est une action matricielle complexe.

Voici une petite liste de programmes autosoft. Cette liste n'est pas exhaustive, on peut trouver des autosofts pour d'autres compétences sur le marché. Un autosoft avec le terme [Modèle] dans son libellé indique que chaque copie de l'autosoft est dédiée à un modèle précis de drone ou véhicule. Par exemple, un autosoft Manœuvre [Steel Lynx] ne fonctionne que pour les drones Steel Lynx et est inutile dans un drone Nissan Jackrabbit ou Doberman.

Pour les prix et disponibilités des autosofts, voir la table **Logiciels**, p. 445.

Acquisition [Arme] : il s'agit de la compétence Armes de véhicule, mais pour une arme d'un modèle spécifique. Si c'est un Ingram Smartgun qui est monté, il faut donc un autosoft d'Acquisition pour Ingram Smartgun.

Acuité : agit comme la compétence Perception du drone.

Évasion [Modèle] : cet autosoft apprend à l'autopilote du drone comment éviter d'être verrouillé par des senseurs.

Furtivité [Modèle] : cet autosoft aide un drone d'un modèle particulier à opérer dans la plus grande discrétion possible et fonctionne comme une compétence Discrétion pour le drone.

Guerre électronique : exactement comme la compétence Guerre électronique.

Manœuvre de [Modèle] : c'est comme une compétence de pilotage mais qui ne s'applique qu'à un modèle précis de drone.

Si un drone est asservi à une console de commande pour rigger et n'exécute aucun de ses propres programmes, il utilise les programmes tournant sur la CCR. Cela peut dépasser sa limite de programmes.

COMBAT DE DRONES

Les règles pour le combat de drones sont les mêmes que celles pour les personnages de chair et de sang normaux et se trouvent dans le chapitre **Combat** (p. 160). Les règles

spécifiques à l'utilisation d'Armes de véhicules et des Senseurs en combat s'y trouvent également (p. 185).

PERCEPTION DES DRONES

Undrone observe son environnement via un test d'Autopilote + Acuité [Senseurs]. Si un rigger est plongé dans le drone, il effectue un test de Perception + Intuition [Senseurs]. Dans les deux cas, l'utilisation de la suite complète de senseurs du drone est possible, s'il en a une.

DRONES ET DISCRÉTION

Les drones ont parfois besoin d'être discrets. Lorsque cela arrive, quelques éléments doivent être pris en considération. Lorsqu'il opère indépendamment, un drone lance Autopilote + Furtivité [Maniabilité] contre Perception + Intuition [Mentale]. Le rigger peut vouloir passer son drone en mode silencieux, sinon son icône matricielle trahirait sa présence à quiconque observerait la scène dans la Matrice. En plongée, le test est Furtivité + Intuition [Maniabilité] contre Perception + Intuition [Mentale]. Le rigger a également intérêt à ce que son persona opère en mode silencieux durant ce temps.

INITIATIVE DES DRONES

Un drone agissant de manière autonome a un attribut Initiative égal à son indice d'Autopilote × 2, et a 3 dés d'initiative supplémentaires (pour un total de 4D6). Lorsqu'un rigger est plongé dedans, le drone utilise l'initiative RV de ce dernier.

RÉPARATION DE DRONE

Les drones ont deux moniteurs de condition : physique et matriciel. Qu'un seul des deux soit rempli, et c'est bye-bye piou-piou car le drone est soit détruit et irréparable et finit en pièces détachées, soit brické et il est alors temps de lui recâbler intégralement les entrailles. Mais jusqu'à ce qu'on en arrive là, les dommages infligés à un drone peuvent être réparés.

La réparation des dommages physiques suit les règles de construction / réparation p. 148. Pour réparer les dommages matriciels, il faut se référer à **Réparer les dommages matriciels**, p. 230.

Si l'électronique *et* le châssis du drone sont bons pour la casse, il en coûtera probablement plus de le réparer que d'en acheter un nouveau. Mais s'il a une valeur sentimentale, est-ce que ça n'en vaut pas la peine ?



EXEMPLE (SUITE)

et son drone font un jet de Logique + Corruption. Spike obtient au moins un succès excédentaire contre chaque icône, et localise les deux appareils. Il ne peut pas trouver l'Optic-X ni les LDSD-41 car ils sont trop loins.

L'icône de Spike sort un coin luisant tandis que Spike utilise son action Hacker à la volée pour essayer de coller une mark sur le Rotodrone. Spike devrait normalement lancer Hacking + Logique [Corruption] contre Intuition + Firewall, mais le Rotodrone est asservi à la CCR de Driver et peut donc utiliser le Firewall de la CCR à la place du sien. Spike réussit, et le coin se glisse dans l'icône du drone et se dissout en un tout petit emblème iridescent de cible. Cela donne à Spike une mark sur le Rotodrone et une sur la CCR de Driver, puisqu'il s'agit de l'appareil maître.

Sans alerte apparente, Spike tente à nouveau sa chance. Cette fois il essaie d'obtenir deux marks et subit le malus de -4. Après un jet de Hacking + Logique [Corruption] contre Intuition + Firewall, le Rotodrone obtient plus de succès. Mauvais coup, Spike est marqué. Comme le Rotodrone est un appareil, son maître Driver obtient la mark sur Spike et la danse commence.

Le meneur de jeu demande de lancer une initiative et les personnages entrent en tours de combat.

Les scores d'initiative sont : Spike 23, Driver 19, Rotodrone 14.

La première passe d'initiative démarre avec Spike à 23. Il laisse tomber le mode silencieux et tente une nouvelle action Hacker à la volée contre le Rotodrone et obtient 2 succès excédentaires. Il a maintenant 2 marks contre le persona de Driver.

Le Rotodrone passe en défense matricielle totale, diminuant son score d'initiative mais se donnant un bonus égal à son indice d'Autopilote (à la place d'Intuition). Il n'effectue aucune action durant cette phase d'action car il n'a aucun ordre à suivre.

Driver reconnaît l'icône de Spike qui vient d'apparaître à cinquante mètres quand la mark l'a atteint, et il sait de quoi il retourne. Il utilise l'action envoyer un message pour commander à son Rotodrone d'attaquer le véhicule dans lequel Spike se trouve. Sa deuxième action simple est une autre action envoyer un message pour l'Optic-X pour se verrouiller sur la voiture et la suivre si elle s'en va.

Avec une commande à suivre et n'ayant pas agi lors de sa phase d'action, le drone débouche de la ruelle et va attaquer la voiture, assaisonnant cette dernière de balles gel comme on lui a ordonné. Personne ne fait de jet car les dommages étourdissants n'ont aucun effet mais font beaucoup de bruit et « relookent » la voiture dans un style post-apo.

Le meneur de jeu baisse les scores d'initiative de 10 et démarre la deuxième passe d'initiative : Spike 13, Driver 9, Rotodrone -6 (il a déjà perdu 10 via sa défense matricielle totale).

Spike ne réalise pas que c'est avec des balles gel qu'on lui tire dessus et utilise une action pic de données sur le Rotodrone. Il lance Cybercombat + Logique [Attaque] contre Intuition + Firewall. Comme le drone est asservi à Driver, il se bat avec l'Intuition et le Firewall de Driver, plus la Volonté de ce dernier car le Rotodrone est en défense matricielle totale. Spike inflige finalement 4 cases de dommages sur le moniteur de condition matriciel du Rotodrone.

Driver utilise une action simple pour envoyer un message et ordonner au Rotodrone d'atterrir et de rebooter. En raison de ses manœuvres défensives, le Rotodrone n'a pas d'action durant cette passe, il ne peut donc pas suivre cet ordre pour l'instant.

La troisième passe d'initiative ne laisse que Spike avec une phase d'action dans laquelle il utilise à nouveau pic de données, mais après un jet moisi, il perd et encaisse 1 case de dommages matriciels tandis que le Firewall lui renvoie du code vérolé.

C'est le début d'un nouveau tour de combat, et les nouveaux scores d'initiative sont : Spike 17, Driver 21, Rotodrone 22, Optic-X 16.

Le Rotodrone atterrit et reboote.

Driver active le brouilleur de zone d'indice 4 dans sa Westwind et utilise envoyer un message pour ordonner au LDSD-41 (armé à balles réelles, des APDS en fait) de se placer pour un tir mais d'attendre l'ordre de tir.

Spike utilise envoyer un message pour ordonner à sa voiture de se barrer et Vérifier son Score de Surveillance pour voir s'il commence à attirer l'attention (la réponse est oui). L'Autopilote de la voiture rejoint l'initiative, obtient 18 à son jet et réduit immédiatement le total de 10 pour la passe d'initiative qui vient de passer dans ce tour de combat, lui laissant une possibilité d'action à 8.

Le LDSD-41 ajuste pendant deux actions simples.

La deuxième passe d'initiative donne les scores suivants : Spike 7, Driver 11, Rotodrone en reboot, LDSD-41 6, l'Americar de Spike 8.

Driver utilise une action plonger dans un appareil riggé sur la Westwind au cas où.

La voiture de Spike sort de la ruelle et commence à s'éloigner, respectant la signalisation.

Spike utilise l'action contrôler un appareil pour conduire la voiture et écarte ainsi l'Autopilote tandis qu'il détale.

Le LDSD-41 ajuste pendant deux actions simples.

La troisième passe d'initiative (scores : Spike -3, Driver 1, Rotodrone en reboot, LDSD-41 -4, l'Americar de Spike -2) débute et s'achève sur le rire de Driver à la voiture qui s'éloigne et sur son action envoyer un message à Spike qui dit, « On en parle plus tard. »

À la fin du tour de combat, le Rotodrone termine son reboot et redevient opérationnel, sans mark.

Un nouveau tour de combat et les nouveaux scores d'initiative : Spike 24, Driver 23, Rotodrone 18, LDSD-41 16, voiture de Spike 14.

Spike utilise une action pic de données et attaque la CCR de Driver. Il lance Cybercombat + Logique [Attaque] contre Intuition + Firewall et atteint la CCR par 3 cases de dommages.

Driver utilise une action envoyer un message pour envoyer à Spike un message disant, « Ça aurait pu être ta tête ! Barre-toi ! » et une deuxième action envoyer un message pour ordonner au LDSD-41 de tirer.

Le LDSD-41 tire et réduit presque en miettes la voiture.

Spike utilise l'action envoyer un message pour répondre, « Ok, pousse. On se voit plus tard. »

Driver retourne en rogne à sa surveillance, furieux de devoir se coltiner ce gosse corpo pourri de frère de sa petite amie.





UNE PETITE MUSIQUE DES OMBRES

Une fois que vous avez fait l'expérience d'un très bon concert depuis le plan astral, les trucs comme les BTL et les drogues psychédéliques ne vous brancheront même plus. Ne me demandez pas comment je le sais, j'ai déjà suffisamment de mal à maintenir mon image de « bonne fille » en l'état. Bien sûr, lorsque certaines personnes essaient de vous faire sauter la tête, cela a quelque peu tendance à casser votre trip musical.

Laissez-moi juste revenir un peu en arrière ou rien de tout cela n'aura de sens.

Je fus diablement surprise par le coup de fil de Winterhawk hier. Cela faisait quelques années que je n'avais pas entendu parler de lui : un ami commun nous avait mis en contact car je devais apprendre à la hâte un sort spécifique mais obscur pour un boulot spécialisé. Depuis lors, il m'envoyait parfois du travail. Cette fois, c'était différent. Déjà, il voulait me rencontrer astralement au Grieving Angel, un club de Londres connu pour sa sécurité magique et sa discrétion.

Il était déjà là à mon arrivée, baguenaudant dans le club, tout aussi élégant et insupportable qu'à l'accoutumée. Ce type a un ego de la taille de Lofwyr mais, là encore, nous sommes nombreux dans ce cas parmi les magos. Ce n'est pas exactement comme si je ne passais pas ma gueule-d'amour-moyenne-pour-une-elfe au Fabulisateur mental avant de me présenter à mes regards astraux. En plus, il s'était finalement débarrassé de sa barbe.

Bon, je vous entends déjà vous demander comment j'ai pu passer des retrouvailles avec un vieil ami à une sévère descente entourée d'environ cinq cents de mes plus proches camarades ? Le tout en esquivant des balles au beau milieu d'un show privé

et non annoncé d'Ian Cinnabar, la toute dernière étoile montante parmi les chanteurs sur la scène mojo-rock ?

Me croiriez-vous si je vous disais que Sa Seigneurie était trop malade pour y aller elle-même ?

Ouais, je n'y ai pas cru non plus. Et pourtant c'est vrai : il avait chopé une sorte de saloperie insidieuse en Égypte ou un truc du genre, et il était trop cassé pour y assister. D'où le rendez-vous astral. J'ai déjà mentionné le mot ego ? C'est une belle façon de dire qu'il ne voulait pas que je le voie avec la gueule d'un truc que les rats du diable avaient trouvé dans les poubelles.

Rien de tout cela n'aurait été bien grave si le concert ne devait en réalité être consacré au boulot et pas à l'amusement. Il semblerait qu'un vague associé à lui avait découvert qu'un objet particulier était en possession de ladite superstar en devenir et il voulait mettre ses nerveuses petites mimines sur ce bibelot avant que le mec ne s'envole pour une longue tournée en Extrême-Orient. Winterhawk se figurait qu'entrer, piquer le bidule et sortir sans que personne ne s'en aperçoive serait du gâteau, mais il n'avait pas pensé à la peste astrale de la mort qui l'avait terrassée le jour précédant le concert.

Du coup : entrée en scène d'Alani la doublure, côté jardin.

Le spectacle avait lieu dans une boîte à la mode de Soho appelée Cyanotic. Entrer fut simple : j'avais tchatché et passé sans anicroche les deux murs de bidoche à la porte faisant office de videurs trolls, je suppose donc que Winterhawk n'avait eu aucune difficulté à faire changer à la dernière minute le nom sur la liste des invités. Je remarquai tout de suite que la foule était presque totalement Éveillée, à part quelques touristes s'efforçant





PAR ROBYN «RAT» KING

d'avoir l'air de faire partie du truc et deux ou trois déchets qui planaient, défoncés à la beuh Éveillée. C'est toujours comme ça dans les spectacles qui font vraiment grimper les magiciens dans les tours : ce n'est bien souvent pas top pour les ordinaires. Voilà pourquoi nombre d'artistes de mojo-rock optent pour un mélange des deux, afin d'avoir au moins une partie de la foule sur ses pieds pendant que l'autre se vautre dans son fauteuil et donne sa meilleure imitation de la Nuit des dormeurs vivants.

Une fois à l'intérieur, je passai en perception astrale et le monde s'embrasa d'auras éclatantes. Tout flamboyait, des motifs ordonnés des hermétiques avec leurs vestes de synthécuir très chic et leurs tatouages bioluminescents à la brillance sauvage et dansante des chamans en costume techno-tribal et même jusqu'à l'intensité étrange de ce qui ressemblait à un couple de hougans vaudous glandant dans un coin, près du bar, et sirotant des verres surdimensionnés ornés de petits parasols. Des esprits folâtraient un peu partout, prenant leur pied sur les vibrations que diffusait la première partie en illuminant la pièce. La salle n'était pas énorme : j'avais fait des recherches un peu plus tôt dans la journée et un ami decker de Winterhawk m'avait envoyé quelques plans de l'intérieur afin que je puisse planifier une sortie rapide. En gros, il n'y avait qu'un petit hall d'entrée dans le prolongement de la grande salle, la scène, des toilettes et quelques loges et bureaux en bas.

Oh ! Et j'ai oublié de mentionner Freddie.

Freddie était un esprit de l'air lié qu'Hawk avait probablement dépêché afin de garder un œil sur son investissement. Non pas que j'ai vraiment eu besoin d'un élémentaire grincheux, bien

à l'abri dans le plan astral, qui me suive partout et critique ma technique. « Il pourra t'aider si tu te retrouves dans la mouise », m'avait dit Hawk. « C'est le moins que je puisse faire. Évite juste de l'envoyer chercher des verres. Il déteste ça. » Oh ! Et le nom ? Qui sait ? Sa bizarrerie va jusque là. On s'y fait.

Où en étais-je ? Ah oui, le bibelot. Les magiciens ont toujours besoin de réactifs pour toutes sortes de rituels magiques comme invoquer des esprits, construire des objets pour augmenter leurs capacités et même brasser des potions et des trucs comme ça. Ces réactifs peuvent être n'importe quoi, tant qu'ils s'accordent à la bonne tradition : du vieux bois, des os, des bijoux, des morceaux de bâtiments, et ainsi de suite. L'important c'est qu'ils soient suffisamment vieux ou exposés à la magie pour devenir utiles. Et lorsque l'on doit accomplir un rituel singulier, ce dernier nécessite parfois des réactifs singuliers.

D'après l'associé de Winterhawk, ce n'était pas de notoriété publique mais Cinnabar possédait un médiateur qui avait autrefois appartenu à JetBlack. Bon, je ne suis pas une grande historienne de la musique mais, même moi, j'ai reconnu ce nom. Star ténébreuse et charismatique, il était mort jeune. Et puis les gens avaient passé des décennies à dire qu'il était toujours en vie mais qu'il vivait dans la clandestinité, qu'il existait des enregistrements secrets et inédits, ce genre de choses. Si l'on était fan, ce type d'énergie sympathique contribuerait quelque chose de balèze à donner la bonne saveur au rituel. Le seul problème était que Cinnabar l'avait emmené avec lui lorsqu'il était parti en tournée. Il le considérait comme un porte-bonheur et se plaisait à le garder près de lui. Ce qui voulait dire que le seul moment où il s'en éloignerait serait pendant un concert,



où il le laissait généralement dans sa loge. La seule raison pour laquelle j'avais une quelconque chance de mettre la main dessus, c'était que peu de gens en connaissaient l'existence. De plus, ce truc ne serait véritablement intéressant que pour deux types de personnes : les fans inconditionnels de JetBlack et les magiciens vraiment branchés musique.

La première partie touchait à sa fin. Je me joignis aux applaudissements lorsqu'ils quittèrent la scène en file indienne, puis me dirigeai vers le bar afin de prendre un verre et d'attendre que Cinnabar reprenne le flambeau. *Hé, Freddie, pensai-je, Va jeter un coup d'œil et dis-moi quel genre de sécurité ils ont dans les loges. Et ne te fais pas repérer, d'accord ?*

Je pus presque voir l'esprit lever les yeux au ciel. *Pas besoin de m'insulter*, me répondit-il par télépathie. Il fit néanmoins ce que je lui avais ordonné.

Il ne revint pas avant qu'il ne soit clair que le spectacle était sur le point de commencer. *Deux gardes armés et vêtus d'une armure apparente. Ils ne semblent pas faire partie du personnel de la salle, dit-il. L'un est à l'intérieur des loges et l'autre à l'extérieur.*

Une armure apparente ? Intéressant. Les gens du divertissement optaient habituellement pour une sécurité plus subtile. Je me demandai de quoi Cinnabar avait peur, voire s'il avait obtenu des infos sur un truc en cours. Cela faisait néanmoins une grosse sécurité pour protéger un médiateur. *Les loges ont-elles des runes de protection ?*

Non. De plus, continua l'esprit d'un ton ennuyé, vous ne m'avez rien demandé à ce sujet, mais il semblerait que les forces de sécurité dans la salle de concert soient un peu plus importantes que ce à quoi l'on pourrait s'attendre compte tenu de sa taille et de l'exclusivité de la performance.

De plus en plus curieux. *Merci, Freddie.*

Je vis pour servir.

Le ton sarcastique me donna l'impression qu'une petite partie de Winterhawk était là avec moi. Je trouvai plus prudent de m'abstenir de demander de nouvelles choses à Freddie à partir de maintenant. Il ne m'en devait plus qu'un ou deux et ce ne serait pas très drôle de le voir disparaître devant moi à l'instant même où j'en aurai le plus besoin.

Les gens se tournaient vers la scène, comme attirés, les magos se vautrant dans des fauteuils confortables afin de pouvoir passer en astral dès que la musique commencerait. Je trouvai un siège et me préparai à faire la même chose pendant un certain temps. Je m'étais dit qu'attendre que Cinnabar soit pleinement rentré dans son concert serait plus sûr. Et d'ailleurs, il était hors de question que j'assiste à un concert tel que celui-ci et que je ne profite pas *d'au moins une partie* du spectacle. Ce pourrait bien être une expérience à raconter à mes petits-enfants. En supposant que je vive assez longtemps pour en avoir.

Cinnabar était à la hauteur de tout le battage médiatique autour de lui. Son groupe et lui se lancèrent dans leur première chanson, entremêlant les sons physiques de leurs instruments de vibrations magiques illuminant le plan astral. Un très bon artiste magiquement actif était capable de manipuler les émotions du public aussi bien qu'un autre instrument, or c'était un très bon artiste magiquement actif. Je sortis un instant de l'astral et fus étonnée de voir qu'ils avaient même gardé les ordinaires à l'esprit : silhouettes mystiques de belles femmes vêtues de robes flottantes, créatures magiques, et même un minuscule et sinueux dragon oriental, se tordaient et dansaient parmi les musiciens, rayonnants d'énergie arcanique. J'étais impressionnée : ce genre de sort était facile à jeter mais très difficile à bien exécuter. C'était de l'art, purement et simplement.

J'attendis encore quelques chansons, regardant tour à tour le spectacle astral, le spectacle ordinaire et la foule, puis il fut temps

pour moi d'entrer en scène. Fort heureusement, les toilettes se trouvaient dans la même direction générale que les loges, j'avais donc une excuse. Personne ne prêtait une quelconque attention à mon passage, ceci dit. Je traversai la grande salle, descendis l'escalier, dépassai les toilettes et le panneau « Interdit au public ». Tout au long de mon périple, j'en étais déjà à décider de la manière dont j'allais m'occuper des deux gardes.

Sauf qu'ils n'étaient pas là. Celui du couloir ne l'était pas, tout du moins.

Et la porte était ouverte.

Les poils de ma nuque se hérissèrent. J'étais inquiète, mais bon, s'ils voulaient me rendre la tâche plus facile, je n'allais pas m'en plaindre. Il faudrait juste que je sois encore plus prudente au cas où il s'agisse d'un genre de piège. Tripotant un petit talisman dans ma poche, je murmurai quelques mots et disparus, invisible. Si une autre personne invisible et en perception astrale se trouvait là, elle me verrait tout de suite, mais je devais prendre le risque. Je n'avais jamais trouvé le temps d'apprendre un sort de clairvoyance et je le regrettais aujourd'hui.

Je repérai tout de suite l'un des gardes, étalé au sol, inconscient. Impossible de mettre la main sur l'autre. Après un rapide coup d'œil afin de m'assurer que personne d'autre ne se trouvait dans la pièce, je rappelai un veilleur que j'avais invoqué plus tôt dans la soirée. Il scintilla dans les airs sous la forme d'un chat fantomatique aux lignes élégantes. Je lui donnai une description de la petite boîte que Winterhawk m'avait décrite, puis gardais un œil nerveux sur la porte pendant qu'il fouillait la pièce. Je lui faisais confiance pour trouver le médiateur : les veilleurs ne sont pas très fins, mais ils sont bons pour débusquer la magie.

Il sauta sur mon épaule quelques minutes plus tard. *Désolé, chef. Ya rien ici.*

« Ben, merde », dis-je à haute voix. Cela signifiait qu'il devait l'avoir avec lui. Ou que quelqu'un d'autre s'en était déjà emparé.

Voilà tout ce à quoi mon raisonnement me conduisit avant que des coups de feu et des cris ne transpercent le rythme ambiant et lancinant et ne chassent de ma tête à peu près tout le reste.

Qu'est-ce que - ?

Je retournai dans le couloir en douce et fermai la porte derrière moi. Cela ne le ferait pas de se faire pincer dans la loge d'Ian Cinnabar au milieu de ce genre de situation, quelle qu'elle puisse être. Rompant le sort d'invisibilité, je me hâtai de revenir vers la scène. Tous mes instincts me disaient qu'il s'agissait là d'une très mauvaise idée et que je devrais me tirer d'ici tant que je le pouvais. Mais un boulot était un boulot et je connaissais suffisamment bien Hawk pour savoir que si je foirais ce coup là, il ne m'en enverrait jamais plus d'autre. Et ce n'était pas exactement ma première fusillade.

C'est marrant de voir à quel point le grand public pense que tous les magiciens sont de redoutables jeteurs de sorts de combat, prêts à se balancer à la tronche boules de feu, torrents d'acide et véhicules de taille moyenne au moindre désaccord. La vérité, c'est que bon nombre d'entre nous ne connaissent aucun sort de combat et n'auraient pas les couilles de s'en servir le cas échéant. Surtout en Grande-Bretagne, où la bureaucratie est élevée au rang d'art. Pourquoi est-ce que je vous raconte tout ça ? Parce que cela aidera à expliquer le fait que, lorsque je revins au niveau de la scène, la plupart d'entre eux s'étaient jetés au sol en tremblant ou couraient vers les sorties en suppliant qu'on ne leur tire pas dessus, et ce bien que le club ait été plein à craquer d'Éveillés. Je veux bien sûr parler de ceux qui n'avaient pas déjà été abattus ou piétinés.

Une autre rafale de coups de feu éclata dans la foule. Le cœur battant, j'arrachai un coup d'œil rapide à la scène. Le joueur de



synthé était au sol et se tordait de douleur. Le guitariste était blot-ti derrière une pile d'amplis et le batteur se tapissait derrière son kit, où je pouvais à peine le voir. Mais où était Cinnabar ? *Freddie. Tu peux trouver Cinnabar ? Il est mort ?*

Je sentis l'esprit s'éloigner afin de suivre mes ordres. La musique avait cessé, mais les cris de la foule, le larsen des amplis et le hurlement strident d'une alarme se combinaient parfaitement pour créer un mur sonore tout ce qu'il y avait de plus envahissant. Je plongeai derrière le bar et hasardai un autre regard alentour. Les deux hommes dans la foule agitaient des mitraillettes d'un air menaçant. Ils n'étaient pas en train de tirer pour le moment mais parvenaient merveilleusement bien à dégager un grand espace autour d'eux. Ils portaient des blousons de gangers assortis et criaient quelque chose que je ne parvins pas à distinguer. Je crus néanmoins saisir les mots « putain de bouffeur de pissenlit ». Où étaient tous les gardes de sécurité ? Ceux qui étaient censés protéger la scène –

C'est exactement à cet instant que les morceaux commencèrent à s'assembler. Les membres de la sécurité du site que j'avais vu encercler le devant de la scène au début du spectacle n'étaient désormais plus là. Soit ils étaient tous morts, soit un truc bien plus important qu'un médiateur volé était en jeu ici.

La voix de Freddie se rappela à mon bon souvenir depuis le plan astral en s'insinuant dans mon cerveau : *M. Cinnabar se dirige vers sa loge. Avec un empressement manquant de dignité.*

Je ne pris pas le temps de poser de questions, je mis immédiatement le cap sur cette direction. Je ne savais pas s'il avait encore des gens à lui ici, mais si on l'embarquait quelque part dans une voiture, je n'aurais jamais d'autre chance de mettre la main sur mon bidule. Je descendis le couloir à toute vitesse, restant près du mur et ouvrant l'œil, des fois que d'autres hommes armés surgissent, mais à part quelques clients paniqués tentant de trouver une sortie, je ne rencontrai personne.

Je le repérai juste au moment où il ouvrait la porte de la loge à la volée et se glissait à l'intérieur. Faisant une nouvelle fois appel à un sort d'invisibilité, je me fauflai juste derrière lui avant que la porte ne se referme.

Hormis l'ork inconscient au sol, l'endroit était toujours désert. Cinnabar s'arrêta au milieu de la pièce et se plia en deux, ruisselant de sueur. Je pouvais voir son dos se soulever au rythme de sa respiration affolée. Son pantalon de cuir, son manteau bouffant ouvert et la peinture corporelle mystique qui avait paru tellement théâtrale sur scène étaient quelque peu ridicules ici, parmi les râteliers à costumes et les gobelets en plastique. Son regard hagard passa à toute vitesse de l'ork à la porte fermée tandis qu'il se saisissait de son commlink, posé sur la coiffeuse. « Galen ? Marissa ? Il y a quelqu'un ? » Sa voix était haut perchée, presque un vagissement. « Merde, vous êtes où les gens ? Ils me tirent dessus, putain ! »

Tout arriva alors en même temps. Si je n'avais pas regardé dans la bonne direction, je serais arrivée éte trop tard pour l'empêcher. Je perçus un mouvement rapide et, tout à coup, l'ork « inconscient » de la sécurité se releva d'un bond, pointa ses mains vers Cinnabar et aboya un genre de mot de commande arcanique.

Je réagis avant de penser. Plongeant en avant, toujours invisible, je me lançai dans les jambes de Cinnabar et le fis tomber. Faisant jouer mes rouages mentaux, je laissai tomber mon sort d'invisibilité et le remplaçai par une barrière qui se manifesta sous la forme d'un dôme scintillant autour de moi et du musicien renversé. Mes mains se levèrent et mes poings se serrèrent, tremblant comme des feuilles, tandis que je luttais pour garder le sort contre la force intense de la vague de foudre crépitante qui martela ma barrière tel un bélier. Une lumière brillante explosa dans toutes les directions, se répandant dans les coins sombres de la petite pièce.

Cinnabar hurlait mais je n'avais pas le temps d'y prêter attention. Je savais que je ne pourrais guère maintenir la barrière plus longtemps : j'y insufflais une grande quantité de pouvoir supplémentaire, mais ce genre d'effort prenait rapidement son dû. La sueur perlait déjà sur mon front et ma vision était en train de se brouiller. L'ork laissa échapper un rugissement de rage et changea de tactique, décrivant une série de gestes dans les airs d'une main et dégainant un pistolet de l'autre. Tout cela allait mal finir si quelque chose ne changeait pas très bientôt. « Aidez-moi ! », hurlai-je à l'attention d'un Cinnabar recroquevillé sur lui-même. « Faites quelque chose, bordel ! »

« Il essaie de me buter, putain ! », hurla-t-il. Du moins, je pense que c'est bien ce qu'il disait. Il était plutôt incohérent à ce moment-là.

Bon, pas d'aide de ce côté. *Freddie !*

Fort heureusement, Freddie était meilleur au combat que Cinnabar et, avec bonheur, je n'avais pas épuisé tous ses services. L'air autour de l'ork s'éleva en tourbillonnant, arrachant tout dans son voisinage : tasses, vêtements, boîtes, chaussures, poussière. On aurait dit que le type disposait subitement de sa propre tornade personnelle sifflant autour de lui. Désorienté, il leva brusquement les mains dans un geste de défense et tira une balle dans le plafond, gesticulant en tous sens. La porte sauta alors de ses gonds dans un grand *boum*. Les deux videurs trolls firent irruption dans la pièce et lui sautèrent dessus. Ce fut l'un des plus beaux tableaux que j'avais vu de toute la nuit et je retirai tout de suite les pensées peu aimables que j'avais eues à leur rencontre à l'entrée. Laissant retomber la barrière, mais gardant un œil attentif sur la situation au cas où les trolls blufferaient, je tombai à genoux à côté de Cinnabar et fit de mon mieux pour ne pas m'évanouir.

✖

Je n'avais pas vraiment envie de rester longtemps dans les parages après cela, mais Cinnabar me demanda de rester s'en jeter quelques-uns afin de me remercier, et avant qu'il ne laisse ses gens l'embarquer. Je traînai donc un peu dans le coin et, tout en l'attendant, j'écoutai ses gestionnaires parler entre eux à voix basse. Lorsque nous eûmes l'occasion de discuter, Cinnabar et moi, j'avais saisi la majeure partie de l'histoire. « Bon », lui dis-je, après qu'il m'ait exprimé sa gratitude et alors que je m'apprêtais à partir, « toute cette histoire fut très amusante. Non, vraiment. Mais faites-nous une faveur à tous, d'accord ? La prochaine fois que vous envisagez de foutre le camp de chez votre ancien producteur, engagez un véritable shadowrunner afin de procéder à une bonne extraction. Ne vous contentez pas de vous tirer de votre propre chef. Faire chier des gens comme ça sans protection, ça n'est presque jamais gage de santé, pigé ? Et n'oubliez pas : à charge de revanche sur ce coup-là. »

✖

Je crois que Winterhawk fut plutôt surpris lorsqu'il reçut le lendemain le paquet que je lui avais envoyé. « On m'a dit ce qui s'est passé », avait-il dit lors de son appel. Pas de vidéo de son côté, remarquai-je. « C'est partout dans les fils d'actu. Je ne t'aurais pas blâmée si tu t'étais contentée de te tirer de là. »

– Quoi, et manquer toute la rigolade ? » Je souris. « D'ailleurs, si j'étais partie, je n'aurais pas eu l'occasion de lui demander son porte-bonheur. Celui-là même qu'il trouva ne pas être si porte-bonheur que cela, après tout. » Mon sourire s'élargit. « Peut-être que la prochaine fois tu me donneras quelque chose qui sera réellement un défi. »

– Fais attention à ce que tu demandes », dit-il. J'entendis un léger gloussement dans sa voix lorsqu'il mit fin à la communication. ✖



MAGIE

INTRODUCTION

Depuis l'origine du Sixième Monde, certaines personnes sont capables de se connecter à une nouvelle forme d'énergie, cette chose que l'on appelle mana. Le mana est canalisé au travers d'une personne et est projeté sous la forme de sorts, ou utilisé pour invoquer un être à partir d'un méta-plan, ou pour améliorer ses capacités physiques au-delà des limites métahumaines normales. Les gens qui peuvent manipuler le mana sont appelés « Éveillés ».

Il s'avère que le mana qui emplit le monde est une chose fragile, dont la présence décline sous les coups de la pollution et de la misère humaine. En dépit des fluctuations du mana, la métahumanité a appris à le maîtriser et réalise d'extraordinaires tours de magie.

De nos jours, il existe un ordre social parmi les Éveillés. Au sommet de la chaîne alimentaire se trouvent les **magiciens** (ces gens qui peuvent jeter des sorts et/ou invoquer des esprits) et **adeptes** (ceux qui peuvent canaliser le mana dans leurs corps pour accomplir des choses exceptionnelles) de seconde et de troisième génération. Ils ont été capables de se dresser sur les épaules de ceux qui sont nés avant eux, utilisant la magie de la même manière que les enfants utilisent la technologie inventée du temps de leurs parents : par réflexe et intuitivement. La connaissance qui n'a été obtenue par les générations antérieures qu'au prix d'une haute lutte, ils l'absorbent simplement comme de courtes leçons de leur enfance. Ils en tirent parfois une arrogance non feinte, et se donnent parfois beaucoup de mal pour s'attribuer un héritage mystique. Il ne faut jamais se laisser prendre à écouter l'un de ces automates raconter comment son arrière-arrière-arrière-arrière-arrière-grand-mère a été brûlée à Salem pour sorcellerie. Mais ils sont doués dans ce qu'ils font, les corporations se battent à travers le monde pour obtenir leurs services, et ils ont même leurs propres organisations pour les personnes nées dans les « familles magiques ». S'ils agissent parfois comme si le monde était leur jouet, c'est parce qu'à de nombreux égards, c'est le cas.

Ensuite, on trouve les magiciens et adeptes du pauvre, l'équivalent magique des gagnants chanceux de la loterie. Un jour, souvent pendant la puberté, ils découvrent qu'ils peuvent déclencher les choses par la seule force de leur pensée. Ils s'énervent, ils jettent un regard enflammé, et quelque chose prend *réellement* feu, ou ils arrivent par la force de la volonté à des démonstrations incroyables de prouesses physiques, comme de simples bonds capables de franchir des grillages ou des haies, laissant leurs amis se débattre à la traîne.

Ce groupe de magiciens sans ascendance magique a son propre système de caste, la principale scission existant entre les magiciens complets et magiciens spécialisés. Les premiers croient qu'ils sont supérieurs aux seconds, alors que 90% de ceux qui ont reçu le don de magie sont limités dans leur manière de l'utiliser (comme par exemple, en étant capables d'utiliser uniquement l'enchantement ou la sorcellerie), ou peut-être que c'est à cause de cela. Mais ce n'est pas comme si les seconds étaient vraiment limités.

L'origine de l'aptitude et la manière dont elle est héritée sont des mystères pour tout le monde, bien que de nombreuses mégacorporations fassent la course pour les élucider et déterminer comment causer délibérément l'Éveil de quelqu'un. Les gens de ce groupe peuvent maintenant faire leur choix de postes au sein des corporations, ou ils peuvent se lancer dans les rues, et s'y balader avec des cibles géantes dans le dos, grâce à l'adage urbain « Flingue le mago d'abord », que tous les shadowrunners ont entendu. Capitaliser sur une vie pépère semble couler de source, mais certains mages finissent dans la rue dans tous les cas. Peut-être ont-ils un tempérament colérique ou un casier judiciaire, qui font que les corporations ne préfèrent pas prendre de risque en les recrutant. Peut-être ont-ils vexé ou insulté la mauvaise personne. Ou peut-être encore, en dépit de toutes les pressions du monde, qu'ils ont réussi de garder un soupçon d'intégrité et qu'ils n'étaient pas prêts à le vendre. Pas encore.

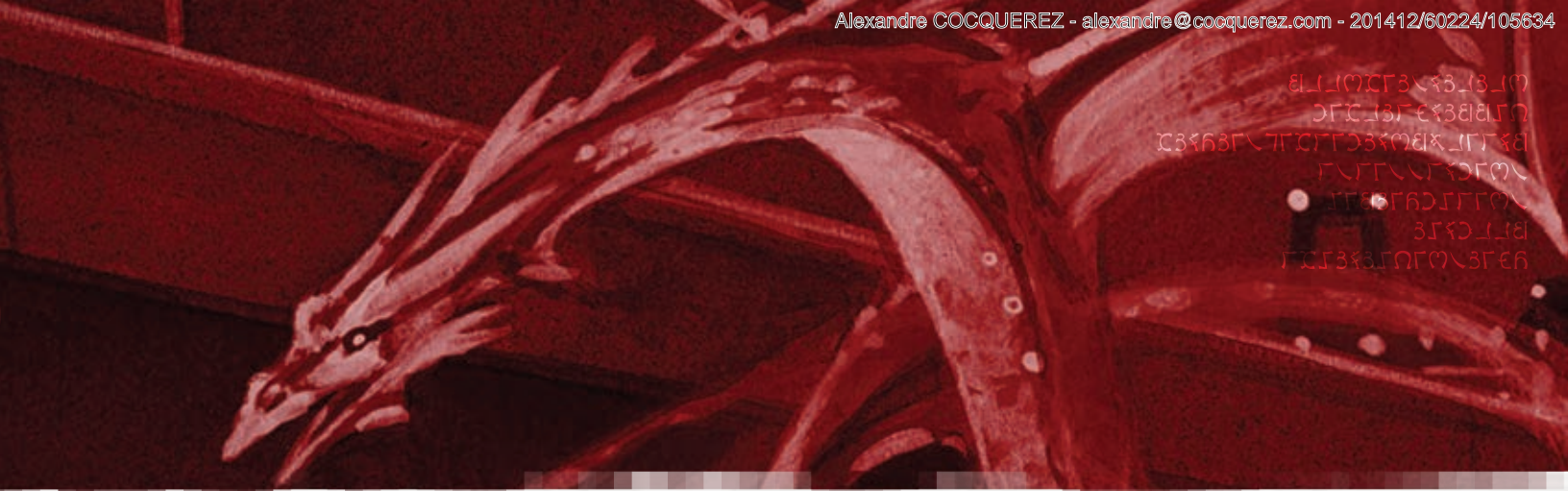
Tous les Éveillés ont accès, quels que soient leur hérité ou leur degré d'aptitude, à la considérable infrastructure d'industrie magique qui a été établie au cours des précédentes décennies. Des boutiques d'alchimie et magasins Curio emplit d'objets d'intérêt magique pouvoient aux besoins des mages et des chamans, distribuant des marques corporatistes concurrentes comme Alchemix et Ming Solutions.

Parmi les objets que vendent ces enseignes, on trouve des réactifs, de petits éléments porteurs d'énergie magique qui sont l'équivalent ésotérique du ruban adhésif : utiles dans presque toutes les situations. Ils peuvent être utilisés pour des loges temporaires, pour des aides au lancement de

MARCHANDS DE TALISMANS ET BOUTIQUES MAGIQUES CORPORATISTES

- Ipsissimus (Mitsuhamas)
- Lore Stores, Inc. (Shiawase)
- MageWerks (Aztechnology)
- Yin and Yang (Wuxing)
- Pentacles (Ares)
- Pentagrams (Manadyne)





sorts, pour des rituels, ou même pour bannir les esprits les plus retors avec la bonne combinaison d'ingrédients.

Ce qui n'a pas changé, même après tout ce temps, c'est l'ignorance du public en ce qui concerne la magie. La magie rend moins nerveux le public que par le passé, grâce à la désensibilisation induite par les dragons dignes de figurer à la une (et en une occasion, d'être élus), les esprits, les documentaires et fictions tridéo, et même par les publicités destinées aux mages ou celles qui les mettent en scène. Cependant, la compréhension qu'ont les gens des mécanismes de la magie est encore très limitée.

Si les magiciens et les adeptes ont saisi l'imagination du public, ils ont aussi attiré l'attention des faiseurs de règles corporatistes et gouvernementaux à travers le monde, ce qui a entraîné l'apparition de tout un ensemble de régulations couvrant l'usage de la magie. Quiconque ayant une aptitude magique est supposé déclarer le fait qu'il est Éveillé dans son SIN, et doit généralement posséder un permis pour pratiquer la magie ainsi que pour la possession des « matériaux liés à la magie ». Les guildes doivent s'inscrire sur un registre pour être légales, ce qui signifie qu'elles doivent prouver que tous leurs membres sont des magiciens légaux. Sans enregistrement, elles sont susceptibles de voir des flics Éveillés faire une descente, ceux-ci s'intéressant de près lors des patrouilles astrales aux rassemblements d'individus Éveillés qui pourraient ne pas être autorisés. Les autorités semblent en effet penser que toute discussion entre magiciens non avalisée par leurs soins pourrait éventuellement mener au chaos et/ou la destruction. Et elles n'ont pas entièrement tort.

La plupart des juridictions requièrent un permis pour vendre des biens magiques (mais c'est peut-être bien pour mettre la pression sur les petits alchimistes indépendants) et elles collent des amendes salées aux marchands qui vendent des biens à quelqu'un qui n'a pas les bons permis ou, les esprits les gardent, pas de SIN. Certains gouvernements et certaines corporations poussent cette réglementation de la magie à des niveaux extrêmes, requérant des Éveillés non seulement qu'ils soient déclarés mais aussi de fournir un échantillon de tissus. Ce qui signifie que les magiciens et les adeptes peuvent être pistés s'ils franchissent la ligne jaune, ou font quoi que ce soit qui agace les autorités.

Alors peut-être votre délit est-il d'avoir jeté un sort de Frappe à distance sur l'officier de la Lone Star qui vous ennuyait, ou peut-être qu'il n'est pas même besoin de jeter un sort quand le système claqué des doigts. Les corpos voient les Éveillés comme une autre ressource à exploiter. Elles essaient d'attirer les magiciens chez elles en échange d'une éducation magique, d'un meilleur style de vie, et même

d'un SIN corporatiste. Ils sont appelés les « mages corpos » et bien que ce ne soit pas un terme agréable, beaucoup de magiciens voient cela comme une meilleure alternative que les autres options limitées qui pourraient les attendre.

Il y a plein d'Éveillés qui disent « Rien à foutre de tout ça ! » et préfèrent travailler dans les Ombres. Qui voudrait d'un bureaucrate ordinaire ignorant, essayant d'appliquer sa gestion du temps et des ressources à un rituel ? Pourquoi remplir huit formulaires simplement pour justifier l'achat d'yeux de grenouilles ? Pourquoi ne pas pouvoir descendre le long de la façade d'un immeuble au lieu de prendre l'ascenseur ? Les corpos peuvent avoir l'avantage d'être des puits de connaissances magique, mais le fait qu'elles sachent des choses ne veut pas dire qu'elles vont les partager. Dans la rue, les choses sont difficiles, mais en majorité, le système fonctionne comme on veut. Besoin de réactifs ? Il suffit de faire des recherches, de les traquer, et de les trouver ou de les acheter soi-même. Pas besoin d'attendre l'approbation de ses supérieurs (quels supérieurs ?) pour pratiquer un rituel. Les seules limites sont celles de l'ingéniosité, de l'obstination et du courage. Si vous êtes suffisamment tenace pour trouver plus que ce dont vous avez besoin, vous avez de la chance : les Ombres sont pleines d'acheteurs potentiels.

La Magie est vraiment très utile dans un run, que le magicien mette en place des boucliers pour dévier les balles ou d'autres sorts, ou qu'il dissimule le groupe et ses actions à la vue et aux oreilles de ses adversaires, pour qu'il puisse mener son opération sans encombres. Les adeptes sont également utiles, qu'ils poussent leurs corps à des prouesses impossibles ou qu'ils mettent tout le poids de leur charme extraordinaire dans la balance. Cela ne s'accompagne pas de la même pression que celle que les corpos peuvent mettre. Au lieu de cela, un tout autre éventail de problèmes attend l'Éveillé, des gangs qui veulent lui tailler un costard aux snipers qui veulent l'effacer en un tir avant qu'il ne fasse de trop gros dégâts. Et puis, il y a les forces de l'ordre. La loi est bien consciente qu'il existe beaucoup de Éveillés malhonnêtes ici-bas, et elle a de nombreux moyens à sa disposition pour prendre le problème en main. Cela va des menottes conçues spécialement pour eux aux cagoules qui restreignent leur champ de vision pour lancer leurs sorts, ou aux salles de détentions qui sont traitées avec des substances qui inhibent la sorcellerie et la conjuration.

Le pire dans tout cela est que les autorités ont une bonne raison de craindre la magie, car certains jeteurs de sorts et adeptes font parfois de belles saloperies. Le terme légal désignant la magie illégale est **maleficium**, et cela peut être assez sale. De la magie toxique qui invoque des esprits à partir de la pourriture bouillonnante des coins les plus pollués du



Sixième Monde, à la magie du sang dont les mages drainent des victimes involontaires pour ajouter à la puissance de leurs sorts, la magie peut aller dans des recoins sombres et tourmentés. La plupart de ces pratiques ont un impact sur leurs praticiens, déformant leurs esprits jusqu'à ce qu'ils soient aussi tordus que les effets magiques qu'ils créent. Ils deviennent ensuite généralement des tyrans de leur propre royaume, ou se font trucider par des équipes de runners venant chercher leur tête et les primes que quelqu'un y a inévitablement accrochées.

FONDAMENTAUX SUR LA MAGIE

Ici se trouve tout ce qui est nécessaire pour utiliser la magie dans *Shadowrun*.

MAGIE

La Magie est un attribut spécial qui mesure la puissance magique d'un personnage. Les personnages ne disposent pas d'un attribut Magie à moins de sélectionner l'une des priorités qui en confèrent spécifiquement un (voir la **Table des priorités**, p. 67). La Magie a une valeur de départ comprise entre 1 et son maximum naturel, soit 6, ou 7 avec l'avantage Attribut exceptionnel. Mais un personnage n'a pas à se contenter pour toujours de la limite imposée par son maximum naturel. Il peut passer par le processus d'**initiation** (p. 328) qui peut améliorer ses aptitudes (il peut d'ailleurs y recourir avant même d'atteindre ce plafond). La valeur maximale de l'attribut Magie d'un personnage (qui en a un) est 6 + son niveau d'initiation.

Tout ce qui réduit l'Essence d'un personnage réduit aussi son attribut de Magie. L'attribut Magie et son maximum sont diminués de la perte totale d'Essence arrondie au supérieure. Si son attribut Magie est réduit à zéro, il ne peut plus utiliser aucune compétence nécessitant un attribut Magie, même si son indice maximal de Magie reste supérieur à zéro. Cependant, il peut toujours augmenter cet attribut avec du Karma et revenir dans le monde merveilleux des jeteurs de sorts. Si son indice maximal de Magie tombe à zéro, il est grillé, perdant toute aptitude magique, perception et projection astrales incluses. Il est devenu un ordinaire, définitivement. Les magiciens grillés gardent toutes leurs compétences et connaissances magiques, mais ne disposent plus de la capacité à les utiliser. Toutes leurs compétences actives, à l'exception de la compétence Arcanes deviennent des compétences de connaissance.

COMPÉTENCES MAGIQUES

Il y a trois groupes de compétences magiques. Les trois compétences de Sorcellerie (Lancement de sorts, Contresort et Magie rituelle) sont celles qu'un personnage utilise pour manipuler la magie sous forme de sorts. Les trois compétences de Conjuraison (Invocation, Lien d'esprits, et Bannissement) lui permettent de conjurer des esprits venus d'outre espace astral pour l'assister ou le servir. Les trois compétences d'Enchantement (Alchimie, Création

EXEMPLE

Jimmy Two-Tone, qui a un attribut de Magie de 4 et un indice maximal de 6, a décidé qu'il ne peut vivre sans yeux cybernétiques. Pour que la perte d'Essence soit la plus faible possible, il sélectionne le modèle d'indice 1, qui coûte 0,2 points Essence. Son Essence est réduite à 5,8, son indice de Magie actuel devient 3, et son indice maximal de Magie est réduit à 5. Il peut recevoir un peu plus de cyberware s'il veut, puisque les réductions d'Essence ne diminueront plus son attribut Magie jusqu'à ce que son Essence chute sous un indice de 5.

d'artefacts et Désenchantement) lui permettent d'instiller de la magie dans des objets ordinaires présents sur le plan physique.

La compétence Arcanes n'est pas une compétence magique à proprement parler, ce qui permet à des ordinaires de s'en servir pour établir des théories magiques, reconnaître des préparations ou concevoir des formules de focus.

PUISSANCE

Presque tout ce qui est magique dispose d'un attribut de Puissance, notamment les esprits, les sorts, les focus, et bien d'autres encore. Cet attribut mesure la puissance magique de l'objet ou de l'être magique. La Puissance est utilisée comme limite pour les effets magiques réalisés dans les bénéfiques de canalisation des réactifs et focus.

LIMITE NATURELLE : ASTRALE

Si quelqu'un va faire les quatre-cents coups dans l'espace astral, il aura besoin d'un esprit fort, car c'est lui qui va faire tout le travail de forçat une fois qu'il sera détaché de son enveloppe corporelle. Son esprit est à la fois son muscle le plus puissant et le facteur limitant fondamental dans l'espace astral. La Limite astrale d'un personnage est égale à l'indice le plus élevé entre sa Limite sociale et sa Limite mentale.

DRAIN

Le Drain est le prix à payer par un personnage pour exprimer ses pouvoirs magiques si extraordinaires. La manipulation du mana, que ce soit pour former un sort, concocter une potion, ou attirer à lui un être d'un autre plan d'existence, peut l'épuiser ou le blesser. Le mana est une forme d'énergie, et canaliser de grandes quantités de cette énergie peut imposer un stress au corps et à l'esprit, effet auquel on se réfère sous le nom de Drain. Les actions magiques qui causent un Drain ont une Valeur de Drain, qui est une mesure de l'importance du drain qu'elles infligent.

La Valeur de Drain de base pour les tests de Sorcellerie, de Magie rituelle et d'Enchantement est listée dans la description du sort, du rituel ou de la préparation en cours. Pour les tests de Conjuraison, la Valeur de Drain est égale au double des succès (et non des succès excédentaires)



généralisés par l'esprit lors de son test de résistance à la tentative de Conjuración. Le Drain prend généralement la forme de dégâts étourdissants, bien que certaines situations puissent parfois résulter en des dommages physiques (voir les sections Sorcellerie, Conjuración et Enchantement). On résiste aux dommages du Drain par un test de résistance au Drain ; chaque succès diminue sa valeur d'un point. Pour chaque point restant de la Valeur de Drain, une case de dommages est appliquée sur le moniteur de condition étourdissant ou physique. Les dommages causés par le Drain, quel que soit leur type, ne peuvent être soignés par aucun autre moyen que les capacités naturelles de récupération de l'organisme, ce qui exclut les soins magiques, et les premiers soins et médicaments. Si vous en faites trop, vous aurez simplement besoin de prendre du temps pour vous reposer.

POINTS DE POUVOIR

Les points de pouvoir sont la manière de quantifier l'énergie que les adeptes peuvent dépenser pour s'acheter des pouvoirs permanents, le *qi*. Lors de la création du personnage, les adeptes reçoivent un nombre de points de pouvoir égal à leur attribut de Magie, tandis que les adeptes mystiques doivent acheter leurs points de pouvoir avec du Karma. Par la suite, les points de pouvoir peuvent être obtenus de deux façons. Pour les adeptes, augmenter son attribut Magie d'un point permet de gagner gratuitement un point de pouvoir, et il est également possible de gagner un point de pouvoir par l'intermédiaire de l'**initiation** (p. 328), au lieu d'apprendre une métamagie. Seule cette dernière option est accessible aux adeptes mystiques. Perdre de l'Essence est doublement dangereux pour les adeptes et adeptes mystiques, puisqu'à chaque fois que leur attribut de Magie est réduit, ils perdent un nombre équivalent de points de pouvoir, devant donc se séparer de pouvoirs pour compenser totalement cette perte. Si l'attribut Magie d'un personnage est réduit à 0, il est coupé de la magie et ne peut plus accéder à ses capacités mystiques. Il s'agit donc pour lui d'un bon moment pour faire profil bas et éviter quiconque pourrait avoir eu maille à partir avec lui par le passé et pourrait lui avoir gardé rancune, tandis qu'il essaie d'apprendre de nouvelles compétences.

TRADITIONS

Une tradition magique décrit la manière dont un personnage interagit avec le mana. Bien sûr, il n'a pas nécessairement besoin de choses comme des chants, d'élégantes passes gestuelles, de malédictions murmurées et d'une philosophie holistique pour lancer des sorts et invoquer des esprits, mais cela l'aide certainement à se connecter à la magie, et sa tradition est ce qui lui apporte tout cela. Souvent, lorsqu'ils recherchent des façons de se concentrer, les gens retombent sur des éléments de leur culture ou de leur environnement qu'ils associent à la magie. Si toute sa vie, il a cru que la magie survient lorsqu'il brandit une baguette, le faire vraiment l'aidera à focaliser ses aptitudes. Si l'on lui a dit que la magie peut-être contenue dans un pendentif orné de perles, tenir et toucher ce genre de pendentif est ce dont il aura besoin. Tous les magiciens sont des membres de l'une des traditions magiques.

Il existe de nombreuses traditions magiques différentes dans le Sixième Monde, et deux d'entre elles sont présentées ici. La tradition hermétique met en valeur une approche logique, académique de la sorcellerie. La tradition chamannique est plus sauvage, plus intuitive, et peut tirer sa force de la personnalité du magicien. Les pratiquants de la tradition hermétique sont les mages, et ceux de la tradition chamannique sont les chamans.

Divers aspects du monde, les éléments, sont importants pour les traditions à plusieurs égards. La description de chaque tradition décrit comment sa vision du monde accorde les éléments à chaque type de sorts, de réactifs, et d'esprits, indiquant à quels types d'esprits et de pouvoirs spirituels, de sorts et de réactifs ils peuvent faire appel selon les situations. Cette description mentionne aussi les attributs utilisés pour le test de résistance au Drain pour les jeteurs de sort de cette tradition.

LE MAGE HERMÉTIQUE

Le mage hermétique se repose sur la logique, la pratique et l'exécution d'une formule planifiée plutôt que sur l'intuition et l'improvisation pour lancer effectivement des sorts. Il a appris à contrôler la magie et croit que l'univers (qu'il s'agisse de ses parties magiques et ordinaires) suit des schémas d'énergie qui peuvent être manipulés par l'intermédiaire de symboles et de formules complexes, et de la connaissance des arcanes de ses composantes. Cette tradition était largement pratiquée, bien qu'inefficace, même avant l'Éveil, et cette forme de magie a intéressé très tôt les corporations et les gouvernements à cause de sa nature formalisée et intellectuelle. Dans la pensée hermétique, faire appel à la magie implique d'imposer la volonté du magicien à l'univers. On peut donc imaginer quels egos peuvent fleurir quand les mages se rassemblent. Les mages sont des savants, ils ont souvent des bibliothèques d'information magique à partir desquelles ils conçoivent leurs sorts. Tout mage digne de ce nom a au moins une copie numérique de l'un des textes fondateurs de l'hermétisme, et les mages riches ont l'une de ces copies papier si onéreuses, manuscrites et brandies à la main dans ces cérémonies pleines de fioritures. Les attributs de l'hermétisme incluent également des équipements luxueux et soigneusement conçus dans des laboratoires archaïques où les mages peuvent créer leurs préparations et mener leurs recherches.

Les mages créent des cercles de pouvoir (qui sont en fait de simples loges magiques, transposées à la sauce hermétique, mais n'essayez pas de l'expliquer à un mage). Les réactifs hermétiques incluent les minéraux, les métaux, et d'autres éléments. Une connaissance de la géologie, de la paragéologie, et de la chimie aide donc les mages à trouver où les collecter. Dans les environnements urbains, ils peuvent utiliser les éléments trouvés dans les recoins oubliés, anciens et ésotériques des cités. Les immeubles les plus anciens, les cimetières, et les boutiques d'antiquités contiennent des briques, des poteries, du verre, du fer forgé, et de la joaillerie qui peuvent s'imprégner des propriétés magiques de ces éléments. La connaissance de l'architecture et des antiquités aident à rechercher ces réactifs.

Les mages, sans surprise, ont une vision quelque peu arrogante de la conjuration. Le mage tend à penser que les esprits sont des êtres intelligents mais inférieurs destinés à



TRADITION HERMÉTIQUE

Combat : Feu
Détection : Air
Illusion : Eau

Manipulation : Terre
Santé : Homme
Drain : Logique + Volonté

la servitude. Dans cet état d'esprit, les mages sont généralement plus à l'aise avec le lien d'esprits que le sont les pratiquants des autres traditions.

LE CHAMAN

Le chaman utilise le mana pour équilibrer le monde de la nature et leur propre volonté. Ils croient en l'harmonie et les signes, observant le monde et utilisant les émotions pour tisser la magie. Ils respectent le don de magie qui les connecte au flot de l'esprit de la vie. Pour le chaman, la terre est un être vivant, et ses enfants sont les esprits qui guident et assistent ceux qui agissent en sa faveur, les esprits du ciel, de la montagne, des oiseaux, des rats, et même de la métahumanité. Le chamanisme est pratiqué depuis bien plus longtemps que la magie hermétique et est retrouvée dans le monde entier, bien qu'elle ne fut pas prise au sérieux par la métahumanité moderne jusqu'à la Grande Danse Fantôme. Pour le chaman, jeter un sort, c'est demander à une grande entité universelle supérieure telle qu'un esprit mentor de lui accorder son pouvoir.

Les chamans appellent leurs loges magiques des « loges de médecine ». Une loge de médecine (encore appelée tente à sueur, ini tipi, kiva, temazcal, ou bien d'autres noms encore) peut prendre des formes variées, de la petite hutte en forme de dôme au toit fait de peau animale au trou creusé dans le sol et soigneusement couvert de branchages entrelacés, en passant en zone urbaine par une petite pièce remplie de peaux, de peintures, et de pacotilles urbaines décoratives et artistiques.

Les étendues sauvages sont un excellent endroit pour les collectes des chamans en réactifs, éléments issus de plantes et d'animaux, pierres naturellement taillées, et de fioles d'eaux issues de lieux vierges de la main de l'Homme. La connaissance de la zoologie, de la parazoologie, de la botanique et de la parobotanique les aide à trouver et récupérer ces matériaux. Des chamans considèrent que l'esprit de la vie existe aussi dans les villes, dans les zones urbaines. Ces « chamans urbains » trouvent des réactifs dans les animaux urbains, les pierres naturellement érodées dans les parcs et les voies d'eau, et la joaillerie artisanale faites de matériaux naturels. La connaissance de l'architecture et des artisanats est d'une aide précieuse pour la collecte de ces réactifs.

La perspective chamanique au sujet de la conjuration est basée sur la croyance que les esprits sont intelligents et anciens, et qu'ils devraient être traités avec le respect que l'on

aurait envers un aîné. À cause de leur croyance dans le fait que les esprits sont omniprésents, les chamans invoquent fréquemment des esprits à l'endroit où ils sont lorsque le besoin s'en fait sentir, plutôt que de les lier sur de longues périodes. Ils développent souvent des liens personnels avec les esprits, qu'ils poursuivent tandis qu'ils apprennent la magie.

LOGES MAGIQUES

Une **loge magique** est une collection fixe de symboles, d'écrits, d'outils, de fétiches et d'autres matériaux mystiques qui aide les jeteurs de sorts à matérialiser leurs connaissances, étendre leurs talents, et pratiquer la magie. C'est un outil de base pour tous les magiciens du monde, contenu dans l'espace d'une pièce. Un magicien en aura besoin pour apprendre des sorts, réaliser des rituels, concevoir des focus et, en cas de besoin, il est possible de l'utiliser pour se protéger des menaces magiques. Chaque loge est rattachée à une tradition spécifique, une loge chamanique est destinée aux chamans, et une loge hermétique aux mages.

Les loges magiques ne ressemblent pas toujours à des loges. Une loge chamanique est une loge de médecine traditionnelle, mais une loge hermétique est une série de cercles magiques, d'étagères croulant sous les tomes de sciences arcaniques, de mécanismes mystiques, et d'appareils alchimiques. Chaque tradition a sa propre version de la loge magique, mais toutes fonctionnent de la même manière.

Les loges magiques ne sont pas faites pour être portables, bien qu'on puisse en dresser une temporairement avec des réactifs (p. 319). Pour créer la sienne, un magicien a besoin de matériaux pour loge magique (au prix de Puissance × 500 nuyens) appropriés à sa tradition. Une fois ces matériaux en sa possession, il doit trouver un espace où les mettre, comme son appartement, ou une caverne dans une étendue sauvage, ou un tunnel d'égout secret et abandonné ; en fait, n'importe quel endroit où il n'aura pas de problème à passer du temps. Il est nécessaire de passer un nombre de jours égal à la Puissance de la loge pour lui dédier cet espace, en mettant en place les composantes physiques, construisant sa forme astrale, bâtissant des barrières, et l'harmonisant à son aura. Une fois que le magicien a terminé, sa loge magique est dressée et active. Une loge magique active agit comme une barrière mana (p. 318) et partage la signature astrale de son créateur.

Pour déplacer sa loge, il faut un jour pour la démanteler, la rendant à l'état de matériaux pour loge magique, qu'il sera ensuite possible de réutiliser pour la recréer ailleurs. Pour améliorer une loge, il faut simplement apporter plus de matériaux (en quantité suffisante pour correspondre à la Puissance ciblée) et les ajouter à ceux qui la composent actuellement, puis passer un nombre de jours égal à la Puissance désirée de la loge, elle sera atteinte à la fin du travail.

PERCEPTION DE LA MAGIE

La magie est rarement subtile. Toute forme de magie, qu'il s'agisse de conjuration, de lancement de sorts,

TRADITION CHAMANIQUE

Combat : Bêtes
Détection : Eau
Illusion : Air

Manipulation : Homme
Santé : Terre
Drain : Charisme + Volonté



d'enchantement, de loges magiques, d'esprits, etc., change le monde autour d'elle. Parfois elle est évidente au travers des gestes du magicien ou ses incantations (les magiciens vus par les gens ordinaires étant parfois appelés « doigts gigotants »). Les esprits causent quelquefois des vibrations dans l'air, même depuis l'espace astral. Lorsqu'il y a de la magie dans l'air, les gens parlent de frissons, de sensations d'effroi, ou d'autres moins naturelles encore qu'ils ne peuvent pas vraiment définir.

Percevoir la magie est un test simple de Perception + Intuition [Mentale] dont le seuil est égal à l'indice de compétence de l'être en train d'exercer sa magie, moins la Puissance de la tâche en cours, ou à 6 - Puissance si aucune compétence n'est impliquée, avec un minimum de 1 dans tous les cas. Par exemple, pour un magicien ayant Lancements de sorts 6 qui jette un Éclair mana de Puissance 4, le seuil est donc de 2 (indice de compétence 6 - Puissance 4). Si l'on vient juste de traverser une rune de Puissance 5, le seuil pour la remarquer par l'intermédiaire de son dessin ou d'une sensation de fourmillement est de 1 (6 - Puissance 5). Celui qui cherche à percevoir la magie a un modificateur de réserve de dés de +2 pour ce test s'il connaît une compétence liée à la magie, qu'elle soit active ou de connaissances.

Évidemment, si un magicien projette du feu du bout de ses doigts, vous le saurez probablement sans faire de test. Mais si la magie est plus discrète, alors il faudra jeter quelques dés.

SORCELLERIE

La sorcellerie est l'art de sculpter le mana pour créer des effets spécifiques. On peut l'utiliser pour jeter des sorts (Lancement de sorts et Magie rituelle) ou pour protéger la cible de sorts ou détruire ceux-ci (Contresort). Nulle concentration n'est nécessaire pour jeter un sort, mais la tradition du magicien utilise probablement beaucoup de chants, de gestes, de pas de danses et d'autres choses pour accompagner cela. Toutes les traditions utilisent les mêmes règles pour jeter des sorts.

LANCEMENT DE SORT

Le lancement de sorts est l'art de canaliser le mana par la force de la volonté, le transformant en une forme astrale ou physique appelée sort. Avant de lancer un sort, un magicien doit l'apprendre (**Apprentissage de sorts**, p. 301). Jeter un sort implique les étapes suivantes :

ÉTAPE 1 : CHOISIR LE SORT

Lors de la création de personnage, les magiciens achètent un répertoire de sorts pour pouvoir les lancer, ils y ajoutent ensuite de nouveaux sorts lors de leur progression. Le magicien peut seulement faire son choix parmi ce répertoire.

Lancement simultané de sorts : Certains magiciens ont la discipline mentale nécessaire au tissage simultané de multiples flux de mana en différents sorts. On peut tenter de jeter plusieurs sorts lors de la même action, même en visant des cibles différentes. Pour ce faire, le magicien doit diviser sa réserve de Lancement de sorts + Magie entre les sorts qu'il souhaite lancer (voir Étape 4), avec un minimum de 1 dé par sort. Puisque les modificateurs pour chaque sort

peuvent être différents, ils sont appliqués après la division de la réserve. Le nombre de sorts que le magicien peut jeter simultanément est limité à son attribut Magie.

ÉTAPE 2 : CHOISIR LA CIBLE

Ensuite, il faut choisir la ou les cibles. Le magicien doit être capable d'établir un lien avec sa cible, ce qui, selon le sort, correspond à être capable de la voir ou de la toucher pour établir un lien mystique.

S'il est nécessaire de voir la cible, une ligne de vue peut être établie grâce à la vision naturelle, qu'elle soit directe, passe au travers d'objets transparents ou qu'elle utilise la réflexion de la cible sur des surfaces réfléchissantes. Les améliorations visuelles issues du cyberware et du bioware, qui sont acquises en payant de son Essence, comptent comme naturelles. Toute assistance visuelle technologique qui numérise ou accroît le stimulus visuel pour le lanceur ne fonctionnera pas, qu'il s'agisse d'une caméra, de jumelles électroniques, de retransmissions matricielles, ou de tout autre appareillage par lequel on regarde une image générée, et non la lumière issue ou réfléchi par la vraie cible. Le lancement de sort par ciblage visuel est sujet aux modificateurs de visibilité normaux. Il est possible d'utiliser le ciblage visuel pour atteindre des cibles astrales lorsqu'on est dans l'espace astral. Bien que l'on ne les voie en fait pas réellement, le sens astral analogue fonctionne dans ce contexte.

Certains sorts ne peuvent être jetés que sur des cibles que l'on touche. Il n'est alors pas nécessaire de voir celles-ci, mais l'on peut avoir besoin de faire une attaque à mains nues pour rentrer en contact avec une cible récalcitrante. Toucher une cible au travers de ses vêtements, de son armure ou d'une couche de peinture est acceptable.

Un magicien dans le monde physique ne peut jeter des sorts que sur des cibles présentes dans le monde physique. De même, un magicien dans l'espace astral peut seulement jeter des sorts sur des cibles présentes dans le monde astral, bien que les auras des choses du monde physique puissent y être vues, les auras seules ne sauraient être ciblées. Utiliser la perception astrale ou être de nature duale permet de jeter des sorts sur des cibles existant sur les plans physique et astral. Seuls les sorts de type mana peuvent fonctionner dans l'espace astral, même si le magicien les lance depuis le monde physique en état de perception astrale pour repérer sa cible.

Sorts de zone : les sorts de zone peuvent être jetés sur des cibles spécifiques ou un point de l'espace que le magicien peut voir. À moins que le contraire ne soit indiqué dans la description du sort, la zone d'effet de celui-ci est une sphère centrée sur la cible et dont le rayon est égal en mètres à la Puissance du sort. Toutes les cibles de la zone d'effet qu'il peut voir, qu'il s'agisse d'amis ou d'ennemis, sont des cibles valides pour le sort. Toute cible potentielle en dehors de son champ de vision, par exemple parce qu'elle est abritée par un écran, ne sera pas affectée.

ÉTAPE 3 : CHOISIR LA PUISSANCE DU SORT

Il faut ensuite déclarer la Puissance à laquelle le magicien jette le sort. La Puissance agit comme Limite pour le sort, des sorts de Puissance élevée sont donc plus puissants,



mais causent plus de Drain. Le magicien peut choisir une Puissance maximale égale au double de son indice de Magie. Si le nombre de succès (et non de succès excédentaires) qu'il obtient *après application de la Limite (ou utilisation de la Chance)* dépasse son indice de Magie, le Drain du sort est converti en dommages physiques au lieu d'étourdissants.

ÉTAPE 4 : JETER LE SORT

Jeter un sort implique une certaine préparation mentale et est donc une action complexe. Faites un test de Lancement de sorts + Magie [Puissance], en prenant en compte les modificateurs de réserve de dés dus aux blessures, les sorts maintenus, et tout autre modificateur pertinent. Tout jet d'opposition ou seuil à atteindre est indiqué dans la description du sort. Si le nombre de succès (et non de succès excédentaires) obtenus par le magicien (après application de la Limite ou l'utilisation de Chance) dépasse son indice de Magie, le Drain du sort est converti en dommages physiques au lieu d'être étourdissant.

Lancement de sort précipité : Un magicien peut se passer de certains préparatifs, mais cela peut se ressentir sur son corps. Cette action est le lancement de sort précipité : elle lui permet de jeter un sort en une action simple au lieu d'une action complexe, mais au prix d'un modificateur de Valeur de Drain de +3. S'il décide de jeter deux sorts comme actions simples pendant la même phase d'action, tous deux reçoivent ce modificateur.

ÉTAPE 5 : DÉTERMINER L'EFFET

Les détails de l'effet accompagnent la description de chaque sort. Certains sorts nécessitent un test opposé avant leur résolution, tandis que d'autres peuvent être esquivés par la cible. La résistance au Drain n'est que l'étape suivante, l'effet du sort survient même si le Drain emporte le magicien.

ÉTAPE 6 : RÉSISTER AU DRAIN

Le calcul du Drain est décrit avec chaque sort, la Valeur de Drain est déterminée en utilisant la Puissance et cette

opération, mais ne peut jamais être inférieure à 2. Après le lancement du sort, le magicien doit résister au Drain en utilisant la réserve de dés de résistance au Drain relative à sa tradition. Rappel : si le nombre de succès obtenus lors du test de Lancement de sorts (voir Étape 4) *après application de la Limite (ou utilisation de la Chance)* excède son indice de Magie, le Drain du sort est converti en dommages physiques au lieu d'être étourdissant.

ÉTAPE 7 : DÉTERMINER LES EFFETS DE SORTS MAINTENUS

Si le magicien maintient un sort (c'est-à-dire qu'il souhaite que l'effet d'un sort maintenu persiste), il subit un modificateur de réserve de -2 dés sur tous ses tests pendant toute la durée du maintien. Il est possible de maintenir plusieurs sorts à la fois, mais cette pénalité est cumulative, augmentant donc pour chaque sort maintenu.

Les sorts de zone maintenus peuvent être déplacés d'un point à n'importe quel autre point du champ de vision du magicien en une action complexe. Les personnages qui sortent de la zone affectée ne subissent plus les effets du sort, tandis que les personnages qui sont enveloppés par la nouvelle zone affectée doivent se défendre contre le sort en conséquence.

COMPLICATIONS

Une complication sur un sort peut causer un Drain supplémentaire, généralement par un modificateur de +2 à la Valeur du Drain, invoquer un effet élémentaire différent de celui qui était recherché, toucher la mauvaise cible, ou toute autre difficulté dont le meneur pourrait avoir l'idée machiavélique. Lors d'un échec critique, le magicien pourrait perdre le contrôle de son sort, causant toute sorte de chaos, ou ne pas avoir la possibilité de résister au Drain, ou il pourrait avoir un effet complètement imprévisible et non conventionnel qui pourrait être nuisible pour lui et son équipe. C'est encore au meneur de décider de ce qui arrive.

GRIMOIRE

Chaque sort est décrit par un ensemble de caractéristiques. Voici une liste de ces catégories et des différentes abréviations accompagnant leurs significations.

Type : les sorts peuvent être soit mana (M), soit physiques (P). Pour une discussion complète sur les différences entre les deux types, voyez l'encart **Physique contre Mana** (ci-contre).

Portée : cette caractéristique décrit à quel point le magicien doit se rapprocher de sa cible, ou de combien il peut s'en éloigner, pour jeter ce sort. La portée la plus commune est le champ de vision (CDV), qui implique de voir physiquement la cible comme cela est décrit à l'étape 2 de la description du lancement de sorts (p. 283). Certains sorts, dits de contact (C), nécessitent de toucher la cible. Si celle-ci est récalcitrante, le magicien doit réussir une attaque à mains nues contre elle, cette attaque étant réalisée dans la même action que le sort (mais nécessitant un test séparé de Combat à mains nues, voir **Précision**,

PHYSIQUE CONTRE MANA

Sorts physiques : lorsqu'il utilise des sorts physiques, le magicien convertit le mana canalisé en énergie et / ou matériau tangible dans le monde physique. Le matériau tangible est simple, qu'il s'agisse d'énergie ou de matière comme par exemple la glace, l'acide, l'oxygène, la chaleur, la lumière. Le matériau est également temporaire à moins d'être issu d'un sort maintenu, se reconvertissant en énergie mana lorsque le sort se termine. Les sorts physiques peuvent affecter à la fois les êtres vivants et les objets inanimés dans le monde physique.

Sorts mana : lorsqu'il utilise des sorts mana, le magicien peut seulement affecter les êtres vivants dotés d'auras ou d'entités actives sur le plan astral (comme les esprits ou les focus), même présentes dans le monde physique. Les sorts mana peuvent affecter les cibles existant sur les plans astral ou physique, mais seulement si la cible et le magicien sont sur le même plan.



p. 170). Il n'est pas possible d'utiliser le lancement précipité dans ce cas précis.

Certains sorts ont une zone, affectant une zone plutôt qu'une cible unique. (Z) est l'indication qui désigne ces sorts. L'aire d'effet de sort de zone, à quelques exceptions près, est égale à un cercle d'un rayon égal à la Puissance du sort.

Dommages : si le sort inflige des dommages, ceci en décrit le type, qu'il soit physique (P) ou étourdissant (E). La Valeur de Dommages du sort est listée dans la description du sort ou du type de sort.

Durée : cette catégorie décrit combien de temps dure l'effet du sort. Les sorts instantanés (I) ont un effet qui survient puis s'évanouit, tandis que les sorts maintenus (M) durent tant que le magicien le décide (ou en a la capacité, il n'est pas possible de maintenir un sort lorsqu'on est inconscient). Les sorts permanents (P) ne s'évanouissent pas et ne se dissipent pas, leur effet devient une caractéristique durable et non magique de la cible après avoir été maintenus par le magicien pendant (Puissance) tours de combat. Une fois qu'un sort maintenu est lancé, son maintien ne nécessite plus de maintenir une ligne de vue avec la cible.

Drain : c'est la formule utilisée pour calculer la Valeur de Drain infligée par un sort, elle est basée sur la Puissance (P) du sort et ne peut jamais être inférieure à 2.

Certains sorts sont accompagnés entre parenthèses par des mots-clés, ces mots-clés sont expliqués dans la description de la catégorie de sorts.

SORTS DE COMBAT

Les sorts de Combat utilisent le mana pour créer des effets endommageant leur cible, que ce soit par des moyens directs ou indirects. Ce sont des pistolets aux balles de mana, et ils sont traités comme tels par les forces de l'ordre.

Direct : quand un sort de Combat direct est lancé avec succès, il inflige un nombre de cases de dommages égal à ses succès excédentaires sur le test opposé. Celui-ci place généralement en compétition la réserve de Lancement de sorts + Magie [Puissance] du magicien contre Constitution (contre les sorts physiques) ou Volonté (contre les sorts mana) de la cible, qui ne fait pas de test de résistance aux dommages.

Indirect : tous les sorts de Combat indirects, de type Physique par nature, prennent leur origine physique à proximité du corps du magicien. En général, les magiciens utilisent leurs mains ou leurs yeux, mais certains utilisent leurs pieds pour des « coups de pied puissants » ou irradient la puissance par tous leurs pores, pour une sorte d'effet de projection d'aura. Le sort est lancé avec un test opposant la réserve de Lancement de sorts + Magie [Puissance] du magicien à Réaction + Intuition de la cible, d'une manière similaire à la résolution d'une attaque à distance (dans ce cas, avec des balles faites d'acide, de feu ou de toute autre chose avec laquelle il ne vaut mieux pas être frappée). Il n'est pas nécessaire de vraiment voir la cible, l'on peut jeter ces sorts à l'aveuglette ou en les ciblant au moyen d'améliorations externes de la vision, tant que l'on a une ligne de tir dégagée. La Valeur de Dommages d'un sort de Combat indirect réussi est égale à Puissance + succès excédentaires, avec une valeur de PA égale à -(Puissance). On résiste aux dommages d'un sort de Combat indirect par un test normal de Constitution + Armure (ajustée par la PA du sort). Les sorts de zone indirects migrent

CATÉGORIES DE SORTS

Sorts de Combat : ces sorts sont rapides, violents et vicieux. L'énergie de ces sorts est utilisée pour blesser, handicaper ou tuer d'une manière ou d'une autre la cible. L'énergie du sort peut être directement canalisée dans la cible, l'endommageant de l'intérieur, ou elle peut générer de l'énergie externe pour endommager la cible de l'extérieur.

Sorts de Détection : ces sorts accroissent les sens. Ils permettent au sujet du sort de voir ou entendre à grande distance, ou accordent de nouvelles aptitudes sensorielles. Il existe également des sorts de Détection faits pour sentir la présence d'autres êtres, la magie, la vie, et / ou d'ennemis.

Sorts d'illusion : ces sorts peuvent perturber les perceptions d'une cible. Ils peuvent être utilisés pour mystifier, rendre des choses invisibles ou silencieuses, confondre les sens, ou fournir des divertissements simples ou complexes.

Sorts de Manipulation : ces sorts sont utilisés par les magiciens pour altérer et sculpter leur environnement de manières variées. Les sorts de Manipulation peuvent contrôler les émotions ou actions d'une personne, déplacer des objets, sculpter, créer ou canaliser de l'énergie, ou changer la forme ou l'apparence d'une cible en altérant sa structure.

Sorts de Santé : ces sorts affectent l'état et les performances d'un organisme vivant. Ils peuvent être utilisés pour traiter ou soigner des blessures, purger des poisons ou des toxines, et accroître ou diminuer des attributs.

du magicien au point de détonation, où ils explosent. Le test est similaire à celui utilisé pour les grenades (p. 182) : un test de Lancement de sorts + Magie [Puissance] (3) avec une déviation de 2D6 mètres. Cependant, à la différence des grenades, il faut ajouter les succès excédentaires obtenus sur ce test à la Valeur de Dommages du sort, à la seule condition que le magicien atteigne le seuil. Dans le cas contraire, le sort explose quand même, mais les succès sont utilisés pour réduire la déviation d'un mètre par succès. Contrairement aux grenades, les cibles peuvent se défendre contre ces sorts normalement (et peuvent bénéficier de même de la défense contre sorts).

Élémentaire : ces sorts causent des dommages supplémentaires, liés à leur nature élémentaire (**Type de dommages spéciaux**, p. 172). Ce type spécifique est mentionné dans la description du sort.

COUP ÉTOURDISSANT (DIRECT)

Type : M **Portée :** C **Dommages :** E
Durée : I **Drain :** P - 6

ÉCLAIR ÉTOURDISSANT (DIRECT)

Type : M **Portée :** CDV **Dommages :** E
Durée : I **Drain :** P - 3



BOULE ÉTOURDISSANTE (DIRECT)

Type : M **Portée :** CDV (Z) **Dommages :** E
Durée : I **Drain :** P

Ces sorts canalisent un pouvoir magique destructeur directement dans les cibles, causant des dommages étourdissants. On les désigne parfois comme des sorts de « sommeil » car ils peuvent rendre leurs cibles inconscientes, sans les tuer, dans les cas où l'on préfère une violence plus retenue. Le magicien doit toucher sa cible pour lancer un Coup étourdissant, et il peut affecter à distance une cible avec un Éclair étourdissant, ou une zone avec une Boule étourdissante.

EXEMPLE

L'un des gangers a acculé Rikki le chaman Rat, et Rikki n'a d'autre choix de lui balancer un peu de mojo. Puisqu'il n'y en a qu'un, il lance un Éclair étourdissant à Puissance 4. Avec 5 en Magie et 4 en Lancement de sorts, Rikki obtient 4 succès tandis que le ganger avec ses 3 en Volonté arrive à 1 succès. Cela signifie que le ganger prend 3 points de dommages étourdissants (correspondant aux succès excédentaires de Rikki puisqu'il s'agit d'un sort de Combat direct). Le ganger n'a pas droit à un test de résistance ou à une esquive.

Le second ganger rejoint le combat, et Rikki doit sortir le grand jeu. Rikki choisit un sort d'Explosion à Puissance 7. Une manœuvre risquée, mais il veut mettre fin au combat rapidement pour tourner les talons et se cacher. Il obtient miraculeusement 5 succès excédentaires ! Puisqu'il s'agit d'un sort de Combat indirect, ses dommages seront donc égaux à Puissance 7 + les succès excédentaires de Rikki. Le premier ganger est un peu à l'ouest et fait seulement 2 succès. Le second ganger est plus rapide et fait 4 succès. Les 3 succès excédentaires font monter les dommages totaux frappant le premier ganger à 10, tandis que le second doit tenter d'absorber 8 points de dommages. Tous deux portent des manteaux renforcés (Armure 12) mais avec une Puissance si élevée, la PA du sort réduit la protection offerte par les armures à 5. Les deux gangers ont une Constitution de 5, et disposent donc de 10 dés pour résister aux dommages. Le premier ganger obtient 3 succès, et subit donc 7 cases de dommages étourdissants, ce qui, combiné à l'éclair étourdissant, l'assomme. Le second ganger fait mieux avec 5 succès, et prend seulement 3 cases de dommages étourdissants. Il comprend que ça ne vaut pas le coup d'affronter Rikki seul et s'enfuit pour chercher de l'aide. Rikki est plus blessé par le lancement de ce sort qu'il ne l'aurait été en étant tabassé par les gangers, son nez saignant à cause des 4 cases de dommages étourdissants issus du Drain.

FLOT ACIDE (INDIRECT, ÉLÉMENTAIRE)

Type : P **Portée :** CDV **Dommages :** P
Durée : I **Drain :** P - 3

VAGUE TOXIQUE (INDIRECT, ÉLÉMENTAIRE)

Type : P **Portée :** CDV (Z) **Dommages :** P
Durée : I **Drain :** P - 1

Ces sorts créent une substance corrosive puissante qui est vaporisée sur la cible, causant de terribles brûlures et dévorant les substances organiques et les matériaux métalliques. Traitez cela comme des dommages acides (p. 172), avec des effets appropriés sur la zone d'effet et les objets qui s'y trouvent. L'acide disparaît promptement, donnant l'impression de s'évaporer, mais les dommages qui ont été infligés, eux, ne disparaissent pas. Le Flot acide est un sort visant une cible unique, tandis que Vague toxique est un sort de zone.

FOUDRE (INDIRECT, ÉLÉMENTAIRE)

Type : P **Portée :** CDV **Dommages :** P
Durée : I **Drain :** P - 3

BOULE DE FOUORE (INDIRECT, ÉLÉMENTAIRE)

Type : P **Portée :** CDV (Z) **Dommages :** P
Durée : I **Drain :** P - 1

Ces sorts créent et dirigent de vicieuses projections d'électricité, faisant ainsi des dégâts électriques (p. 172). Foudre est un sort affectant une cible unique, tandis que Boule de foudre est un sort de zone.

FRACASSEMENT (DIRECT)

Type : P **Portée :** C **Dommages :** P
Durée : I **Drain :** P - 6

ÉCLAIR DE FORCE (DIRECT)

Type : P **Portée :** CDV **Dommages :** P
Durée : I **Drain :** P - 3

BOULE DE FORCE (DIRECT)

Type : P **Portée :** CDV (Z) **Dommages :** P
Durée : I **Drain :** P

Ces sorts canalisent un pouvoir magique destructeur dans les cibles, causant des dommages physiques. La cible cuit de l'intérieur, comme si l'on passait un hot-dog au four micro-ondes magique. En tant qu'énergies physiques, ils peuvent affecter à la fois les cibles vivantes et inanimées, et l'on y résiste avec sa Constitution. Fracassement est un sort de contact, Éclair de force affecte une cible unique, et Boule de force est un sort de zone.



FRAPPE (INDIRECT)

Type : P Portée : C Dommages : E
Durée : I Drain : P - 6

FRAPPE À DISTANCE (INDIRECT)

Type : P Portée : CDV Dommages : E
Durée : I Drain : P - 3

EXPLOSION (INDIRECT)

Type : P Portée : CDV (Z) Dommages : E
Durée : I Drain : P

Ces sorts frappent la ou les cibles d'une force psychokinésique invisible, similaire à un coup de poing puissant, qui inflige des dommages étourdissants. Il est nécessaire de toucher la cible pour lancer Frappe, Frappe à distance affecte une cible unique dans le champ de vision du magicien, et Explosion est un sort de zone.

LANCE-FLAMMES (INDIRECT, ÉLÉMENTAIRE)

Type : P Portée : CDV Dommages : P
Durée : I Drain : P - 3

BOULE DE FEU (INDIRECT, ÉLÉMENTAIRE)

Type : P Portée : CDV (Z) Dommages : P
Durée : I Drain : P - 1

Ces sorts créent une explosion de flammes qui jaillissent dans le monde réel et brûlent la ou les cibles, ce qui a le double bénéfice d'être très douloureux et extrêmement intimidant. Ces sorts font des dommages de feu (p. 173). Ces flammes s'éteignent après avoir frappé leurs cibles, mais leurs effets secondaires pourraient enflammer des matériaux inflammables, qui continuent à brûler après la fin du sort. Lance-flammes est un sort affectant une cible unique, tandis que Boule de feu est un sort de zone.

TOUCHER MORTEL (DIRECT)

Type : M Portée : C Dommages : P
Durée : I Drain : P - 6

ÉCLAIR MANA (DIRECT)

Type : M Portée : CDV Dommages : P
Durée : I Drain : P - 3

BOULE MANA (DIRECT)

Type : M Portée : CDV (Z) Dommages : P
Durée : I Drain : P

Toucher mortel, Éclair mana et Boule mana canalisent tous une puissance magique destructrice à l'intérieur de la cible, causant des dommages physiques. Les dommages infligés sont similaires à une mort cellulaire massive induite par les radiations ou à une fasciite nécrosante, mais ne s'accompagnent pas des autres effets à court et long termes rattachés à ces affections. Ces sorts n'en sont pas moins plutôt sales. S'agissant de sorts mana, les sorts de ce groupe affectent seulement des cibles vivantes ou magiques et on y résiste par la Volonté. Toucher mortel requiert un contact avec la cible, Éclair mana affecte une cible unique et Boule mana est un sort de zone.

SORTS DE DÉTECTION

Les sorts de Détection donnent au sujet un nouveau sens, au-delà des cinq habituels, ou améliorent un sens dont dispose déjà le sujet, tant qu'ils sont maintenus. Le magicien peut utiliser les sorts de Détection sur lui-même ou sur un autre sujet à portée de contact. Un sens accordé par un sort de Détection de **portée standard** s'exerce sur une zone de perception s'étendant à partir du lanceur selon un cercle de rayon standard égal à Puissance × Magie du lanceur en mètres. Les sorts de Détection à **portée étendue** ont pour rayon Puissance × Magie du lanceur × 10 en mètres. Plus nombreux sont les succès excédentaires obtenus lors du lancement de ce sort, plus le sujet du sort reçoit des informations détaillées.

Utiliser un sens supplémentaire ou amélioré peut nécessiter de la part du sujet une action simple pour *observer en détail*. Les sorts de Détection sont soit **directionnels**, comme la vision normale, soit à **aire d'effet**, fonctionnant dans toutes les directions à la fois, comme l'ouïe, ou **psychiques**, fournissant une autre forme spécifique de sens comme la télépathie ou la précognition.

Le sens est soit actif, nécessitant des efforts ou actions particuliers pour être utilisé, soit passif, augmentant les aptitudes des sujets affectés sans impliquer d'actions supplémentaires de leur part. Quel que soit le type du sort, par défaut, ses effets ne sont pas évidents à moins qu'il ne soit précisé le contraire.

EXEMPLE

Rikki le chaman Rat (indice de Magie 5) veut jeter un œil dans le club sans bouger de son coin sombre près du bar. Il se jette donc un sort de Clairvoyance à Puissance 4. Cela signifie qu'il a une seconde paire d'yeux invisibles qui peuvent se déplacer jusqu'à 20 mètres de sa position (Magie 5 × Puissance 4 = 20). Il promène sa seconde vue magique de table en table, lisant à l'occasion ce qu'affiche un commlink, et ne voit rien d'inhabituel. Comme le club n'est pas si grand, il projette sa vision à la distance maximale de 20 mètres, ce qui l'amène dehors, dans la rue, où quelqu'un de familier est en train de parler à quelqu'un à l'autre bout d'un commlink. La conversation est trop courte pour que Rikki lance Clairaudience et vienne y trainer une oreille magique indiscreète.



RÉSULTATS DES SORTS DE DÉTECTION

SUCCÈS EXCÉDENTAIRES

RÉSULTATS

- | | |
|---|--|
| 1 | Connaissance générale uniquement, aucun détail.
<i>Exemple pour Détection de la vie : un groupe de métahumains.</i> |
| 2 | Détails majeurs seulement, sans détails mineurs.
<i>Exemple pour Détection de la vie : un nain, un troll et un ork entrent dans un bar. Arrêtez-moi si vous la connaissez.</i> |
| 3 | Détails majeurs et mineurs, certains détails mineurs étant obscurs ou manquants.
<i>Exemple pour Détection de la vie : les trois individus dont on parlait sont tous armés, et leurs armes dégainées. Le troll est le chef.</i> |
| 4 | Information détaillée.
<i>Exemple pour Détection de la vie : le troll est votre contact, Moira ; vous ne croyez pas avoir déjà rencontré les deux autres.</i> |

Actif : les sorts de Détection actif impliquent un test opposé entre la réserve de Lancement de sorts + Magie [Puissance] du lanceur contre Volonté + Logique [Mental] pour les êtres vivants dotés d'auras, et contre (Puissance × 2) pour les objets magiques, ou la résistance d'objet pour les objets ordinaires (p. 298). Contresort peut être utilisé pour défendre la cible contre les sorts de Détection actif, même si la cible est inconsciente de leur lancement (par exemple, s'ils arrivent à portée d'action d'un sort actif de Détection des ennemis).

Quand un sort affecte des cibles multiples, soit parce qu'il a une aire d'effet, soit parce qu'il est maintenu et peut être affecté par plusieurs personnes, il ne faut faire qu'un seul test de Lancement de sorts. Toutes les cibles potentielles font ensuite un test de résistance au sort individuel et comparent leur résultat à celui du lanceur indépendamment. De nouvelles cibles peuvent être détectées tandis qu'elles se déplacent à portée du sort, elles doivent alors, elles aussi, faire un test de résistance contre le résultat d'origine du lanceur.

Passif : un sens passif fonctionne simplement, et apporte l'influx sensoriel au cerveau du sujet tout comme n'importe quel autre sens, aucune interprétation n'est nécessaire. Tant que le sort est maintenu, les tests de Perception utilisant ce sens ont une Limite égale aux succès excédentaires du lancement du sort au lieu de la Limite mentale du sujet. Contresort ne peut être utilisé contre un sens passif, mais une fois qu'un joueur de sorts réalise qu'il est en présence d'un sort maintenu de Détection passif, il peut essayer de le dissiper. (voir **Dissipation**, p. 297).

Complications : une complication sur un test de Lancement de sorts de Détection peut entraîner des informations fausses ou pouvant porter à confusion. Un échec critique peut infliger un Drain supplémentaire (par exemple, avec un modificateur de Valeur de Drain de +2), transformer les dommages du Drain en dommages physiques, supprimer temporairement un sens du sujet, ou appliquer inexplicablement le sens conféré par le sort à d'autres individus à portée, en particulier des adversaires. Espérons qu'ils pensent à

remercier le magicien pour les avoir aidés à les détecter lui et son équipe.

ANALYSE D'OBJET

(ACTIF, DIRECTIONNEL)

Type : P **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 3

Ce sort permet au sujet d'analyser le but et le fonctionnement d'un appareil ou d'un équipement à portée du sens. L'objet résiste au sort par sa propre résistance (p. 298). Chaque succès excédentaire peut être utilisé pour obtenir une information qui n'est pas immédiatement apparente sur l'appareil, par exemple, le sort ne communiquera pas qu'il s'agit d'un appareil fabriqué par Renraku si celui-ci a un logo géant de la corpo, mais il peut indiquer quelle est sa fonction de base. Chaque succès excédentaire donne également au sujet un modificateur de réserve d'un dé supplémentaire pour faire fonctionner l'appareil, lui permettant aussi d'ignorer tout modificateur de défiance de compétence pour l'utiliser tant que le sort est maintenu.

ANALYSE DE LA MAGIE

(ACTIF, DIRECTIONNEL)

Type : P **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 3

Ce sort permet au sujet d'analyser le but d'un objet magique, par exemple un focus, une préparation alchimique, une loge magique, un rituel actif). Traiter les succès du test de Lancement de sorts comme des succès sur la table **Observation astrale** (p. 316), bien qu'il ne soit pas nécessaire pour le sujet d'être en état de perception astrale.

ANALYSE DE VÉRACITÉ

(ACTIF, DIRECTIONNEL)

Type : P **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 2

Le sujet peut savoir si les propos d'une cible sont vrais, ou du moins si elle croit qu'ils sont vrais. Il faut au moins un succès excédentaire pour réussir à déterminer la validité d'une affirmation donnée. Le sort ne fonctionne pas sur des écrits ou sur les enregistrements effectués par n'importe quel moyen technologique. Le sujet doit entendre en personne la cible, qui doit être à portée du sort, pour être apte à juger de la véracité de ses dires.

CLAIRAUDIENCE

(PASSIF, DIRECTIONNEL)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 3

Le sujet peut entendre des sons distants comme s'il était physiquement présent à un point choisi à portée sensorielle du sort. Le point d'écoute peut être déplacé vers un autre point de l'espace à portée en une action complexe. Tandis qu'il utilise Clairaudience, le sujet ne peut pas utiliser son ouïe normale. Le sort ne traduit pas d'images visuelles, seulement des sons compris dans le spectre auditif naturel du sujet, l'ouïe augmentée ne s'applique pas.



CLAIRVOYANCE (PASSIF, DIRECTIONNEL)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 3

Le sujet peut voir des scènes distantes comme s'il était physiquement présent à un point choisi à portée sensorielle du sort. Le point d'observation peut être déplacé vers un autre point de l'espace à portée en une action complexe. Tandis qu'il utilise Clairvoyance, le sujet ne peut pas utiliser sa vision normale et sa perception astrale. Le sort ne traduit pas de sons, seulement la vision, dans le spectre visuel naturel du sujet, la vision augmentée ne s'appliquant pas. Il n'est pas possible de cibler des sorts par l'intermédiaire de Clairvoyance.

DÉTECTION D'UN INDIVIDU (ACTIF, AIRE D'EFFET)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 3

Le sujet peut détecter la présence d'un individu particulier partout à portée de son sens. Le magicien doit spécifier l'individu recherché pendant le lancement du sort, cet individu devant faire partie des personnes qu'il connaît ou a au moins rencontrées, croisées, ou étudiée par Observation astrale par le passé.

DÉTECTION DE [FORME DE VIE] (ACTIF, AIRE D'EFFET)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 2

DÉTECTION DE [FORME DE VIE], ÉTENDUE (ACTIF, AIRE D'EFFET ÉTENDUE)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P

Le sujet détecte tous les représentants d'une forme de vie spécifique à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative. Un sort doit être appris et lancé par forme de vie spécifique que le magicien aimerait détecter (Détecter les orks, Détecter les elfes, Détecter les dragons, et ainsi de suite).

DÉTECTION DE [OBJET] (ACTIF, AIRE D'EFFET)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 2

Le sujet détecte tous les objets d'un type spécifique à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative. Un sort doit être appris et lancé par type spécifique d'objet que le magicien aimerait détecter, Détecter les armes à feu, Détecter les ordinateurs, Détecter les explosifs, et ainsi de suite.

DÉTECTION DE LA MAGIE (ACTIF, AIRE D'EFFET)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 2

DÉTECTION DE LA MAGIE, ÉTENDUE (ACTIF, AIRE D'EFFET ÉTENDUE)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P

Le sujet détecte la présence de tous les focus, sorts, runes, loges magiques, préparations alchimiques, rituels actifs, et esprits à portée de sens. Il n'est d'aucune utilité pour repérer les personnages ou créatures Éveillés, les signatures astrales, les préparations alchimiques qui ont expiré ou qui ont déjà été déclenchées (le sort rattaché ayant cessé), ou les effets des sorts permanents une fois qu'ils sont devenus permanents.

DÉTECTION DE LA VIE (ACTIF, AIRE D'EFFET)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 3

DÉTECTION DE LA VIE, ÉTENDUE (ACTIF, AIRE D'EFFET ÉTENDUE)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 1

Le sujet détecte les êtres vivants (mais pas les esprits) à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative. S'il y a foule dans la zone, le sort est virtuellement inutile, car il ne détecte qu'une masse floue de traces de vie.

DÉTECTION DES ENNEMIS (ACTIF, AIRE D'EFFET)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 2

DÉTECTION DES ENNEMIS, ÉTENDUE (ACTIF, AIRE D'EFFET ÉTENDUE)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P

Le sujet peut détecter les cibles vivantes à portée qui ont des intentions hostiles envers lui. Le sort ne repère pas les pièges, puisqu'ils ne sont pas vivants, et ne peut pas détecter quelqu'un prêt à tirer au hasard dans la foule, puisque l'hostilité de celui-ci n'est pas dirigée envers le sujet du sort. Le sens peut détecter les cibles préparant une embuscade ou autre attaque surprise dirigée contre le sujet, en cas de succès, le sujet est considéré comme ayant réussi un test de Perception avant le test de Surprise de l'embuscade.

LIEN MENTAL (ACTIF, PSYCHIQUE)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 1

Lien mental permet au magicien et à un sujet volontaire de communiquer mentalement, échangeant des conversations, des émotions, et des images mentales. Un succès sur le test de Lancement de sorts suffit pour établir le lien.



Le sujet doit rester à portée standard du magicien pour qu'opère le Lien mental.

SENS DU COMBAT (PASSIF, PSYCHIQUE)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P

Le sujet peut analyser les combats et autres situations dangereuses à portée, ressentant les événements une fraction de seconde avant qu'ils ne surviennent. Chaque succès du test de Lancement de sorts ajoute 1 dé à la Réaction lors des tests de surprise, et aussi aux jets faits pour se défendre contre les attaques de mêlée et à distance tant que le sort fait effet. Les bonus retirés de ce sort et du pouvoir d'adepte éponyme ne sont que partiellement cumulables, seul le meilleur modificateur de défense est retenu, cependant un personnage affecté par ces deux effets peut bénéficier du test de Perception (voir **Sens du combat**, p. 314) et du modificateur de Réaction pour son test de Surprise, le cas échéant.

SONDE MENTALE (ACTIF, DIRECTIONNEL)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 1

Ce sort permet au sujet de sonder télépathiquement l'esprit d'une cible spécifique à portée standard du sens, choisie lors du lancement du sort. La cible est consciente d'être sondée, sans toutefois pouvoir forcément identifier la source du sort. Le nombre de succès excédentaires obtenus par le magicien détermine le genre d'informations que le sujet peut lire, comme cela est indiqué dans la table suivante, le meneur détermine ce que le personnage sait consciemment ou inconsciemment. Le sujet peut sonder une information par action complexe tant que le sort est maintenu. Les tentatives de lancement supplémentaires de Sonde mentale contre la même cible sont soumises à un modificateur de réserve de dés de -2, pendant un nombre d'heures égal à la Volonté de la cible.

SONDE MENTALE

SUCCÈS EXCÉDENTAIRES

RÉSULTATS

1-2	Le sujet peut seulement lire les pensées de surface de la cible.
3-4	Le sujet peut découvrir tout ce que la cible connaît consciemment et voit ses souvenirs récents, pouvant remonter jusqu'à 72 heures.
5+	Le sujet peut sonder le subconscient de la cible, acquérant des informations que la cible peut même ne pas connaître consciemment, comme des troubles psychologiques, des peurs profondes, ou des souvenirs cachés.

SORTS DE SANTÉ

Les sorts de Santé peuvent soigner les blessures physiques, guérir les maladies ou en infliger les symptômes, rendre les poisons et drogues inoffensifs ou imiter leurs effets, et modifier les attributs. Aucune technique actuellement connue de la magie ne peut effacer les dommages étourdissants ou soigner les maladies psychologiques. Tous les sorts de Santé requièrent un contact du magicien avec la cible, cette « imposition des mains » est une composante traditionnelle des arts de soins magiques connus partout dans le monde.

La plupart des sorts sont lancés avec un test simple de Lancement de sorts + Magie, les exceptions étant rappelées dans la description des sorts concernés.

Essence : les personnages ayant une faible Essence sont plus difficilement affectés par certains sorts de Santé. Il est plus difficile de ramener l'organisme à son état naturel quand cet état a été altéré de manière artificielle. En termes de jeu, cela signifie que le magicien subit un modificateur de réserve de dés négatif égal à la différence entre l'Essence actuelle et l'Essence maximale du sujet du sort (qui est donc un nombre négatif ou nul), arrondie au supérieur.

ANTIDOTE

Type : M **Portée :** C
Durée : P **Drain :** P - 3

Ce sort aide un sujet empoisonné à contrer les effets d'une toxine. Il est utilisé après que la cible ait été exposée au poison, mais avant qu'elle ne doive faire son test de résistance aux toxines, donc avant que la durée correspondant à la Vitesse de la toxine ne soit écoulée. Ajoutez les succès du lancement de sort aux succès du test de résistance aux toxines.

AUGMENTATION D'ATTRIBUT (ESSENCE)

Type : P **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 3

Ce sort augmente un attribut donné, qu'il soit naturel et augmenté, chez un sujet volontaire. Chaque attribut, physique ou mental, nécessite d'apprendre une version de ce sort. Ce sort n'existe pas pour les attributs spéciaux, qu'il s'agisse de l'Initiative, de la Chance, l'Essence, la Magie ou la Résonance. La Puissance de ce sort doit égaler ou dépasser la valeur (augmentée) de l'attribut affecté. L'attribut est augmenté d'une valeur égale aux succès du test de Lancement de sorts, à concurrence du maximum augmenté de la cible. Tout succès qui augmenterait l'attribut au-delà de son maximum augmenté est ignoré. Un attribut donné ne peut être affecté que par un seul sort d'Augmentation d'attribut à la fois.

Augmenter un attribut affecte également les autres caractéristiques qui en sont dérivées, par exemple, accroître la Réaction affecte aussi l'Initiative, tandis qu'accroître la Constitution rajoute des cases au moniteur de condition physique du personnage, tant que le sort est maintenu.

AUGMENTATION DE RÉFLEXES (ESSENCE)

Type : P **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P



Ce sort augmente l'initiative d'un sujet. Chaque succès du test de Lancement de sorts ajoute 1 à l'Initiative de la cible, et chaque paire de succès ajoute un dé d'Initiative. Un personnage ne peut être affecté que par un seul sort d'Augmentation de réflexes à la fois, et le nombre maximum de dés d'Initiative que peut avoir un personnage est égal à 5D6.

DÉSINTOXICATION

Type : M **Portée :** C
Durée : P **Drain :** P - 6

Désintoxication atténue les effets secondaires d'une drogue ou d'un poison. La Puissance du sort doit égaler ou dépasser la Valeur de Dommages de base de la toxine. Un succès suffit à éliminer tous les symptômes. Désintoxication ne guérit ou ne prévient pas les dommages causés par les toxines mais seulement les effets secondaires qu'elles pourraient causer chez la victime (vertiges, hallucinations, nausées, douleurs...). Désintoxication est le remède miracle contre les gueules de bois de ceux qui peuvent se le payer.

DIMINUTION D'ATTRIBUT (ESSENCE)

Type : P **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 2

Ce sort affaiblit une cible en diminuant un attribut donné. Chaque attribut, physique ou mental, nécessite d'apprendre une version de ce sort, qui affecte à la fois l'attribut naturel et augmenté. Ce sort n'existe pas pour les attributs spéciaux, qu'il s'agisse de l'Initiative, de la Chance, l'Essence, la Magie ou la Résonance.

Le lancement de ce sort est un test opposé de Lancement de sorts + Magie [Puissance] du magicien contre (attribut ciblé) + Volonté de la cible. Si le magicien gagne, l'attribut perd un nombre de points égal aux succès excédentaires du sort. Si un attribut physique est réduit à 0, la victime est incapacitée et paralysée. Si un attribut mental est réduit à 0, la victime s'immobilise, confuse et incapable de penser ou ressentir. Diminuer un attribut affecte également les autres caractéristiques qui en sont dérivées, par exemple, si la Réaction ou l'Intuition diminue, l'Initiative aussi, tant que le sort est maintenu.

GUÉRISON DE MALADIES (ESSENCE)

Type : M **Portée :** C
Durée : P **Drain :** P - 4

Ce sort est utilisé à n'importe quel moment après l'infection pour aider le patient à surmonter sa maladie. Le personnage infecté reçoit un modificateur de réserve de dés égal aux succès excédentaires du sort pour son test de résistance aux maladies, jusqu'à ce qu'il guérisse ou meure. Le sort ne guérit pas les dommages infligés par la maladie, cela nécessite un sort de Soins distinct.

OXYGÉNATION

Type : P **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 5

Ce sort oxygène le sang d'un sujet volontaire, fournissant des dés de Constitution supplémentaires, à raison de 1 par

succès, pour résister aux effets de la suffocation, de la strangulation, d'un gaz inhalé, ou de tout autre effet lié à la privation d'oxygène. Ce sort permet aussi au sujet de respirer sous l'eau.

PROPHYLAXIE

Type : M **Portée :** C
Durée : P **Drain :** P - 4

Le sort fournit au sujet un dé supplémentaire par succès pour résister aux infections, aux drogues et aux toxines. Le sort ne fait pas de distinction entre les drogues nocives ou bénéfiques, le sujet résiste donc aussi aux médicaments et autres drogues aux effets positifs pour lui tant qu'il est sous son effet. Diminuez les bonus de telles drogues de 1 par succès du test de Lancement de sorts. Il faut trois succès ou plus pour bloquer les effets qui ne sont pas associés à un bonus ou une pénalité.

RÉSISTANCE À LA DOULEUR

Type : M **Portée :** C
Durée : P **Drain :** P - 4

Résistance à la douleur permet au sujet d'ignorer la douleur causée par des blessures, réduisant les pénalités issues de dommages physiques ou étourdissants. Chaque succès du test de Lancement de sorts annule l'effet d'une case de dommages pour chacun des moniteurs de conditions. Les dommages ne sont pas retirés, seulement les modificateurs. Si toutes les cases d'un moniteur sont remplies, le personnage s'écroule malgré tout.

Le sort est permanent puisque l'augmentation des niveaux d'endorphines du patient ne s'estompe pas au cours du temps. Si les dommages qu'il subit dépassent son niveau de résistance à la douleur ou si les blessures existantes guérissent, le sort se dissipe. Un personnage ne peut être sous l'effet que d'un seul sort de Résistance à la douleur à la fois (celui avec le plus de succès), et l'on ne peut utiliser ce sort de manière préventive.

SOINS (ESSENCE)

Type : M **Portée :** C
Durée : P **Drain :** P - 4

Soins répare les blessures physiques, à concurrence d'un nombre de cases de dommages physiques égal aux succès du magicien au test de Lancement de sorts. Les succès peuvent également être utilisés pour diminuer le temps de base pour rendre les effets permanents : chaque succès utilisé de cette manière retirant 1 tour de combat à cette durée. Il est évidemment possible de répartir les succès entre soins et diminution de cette durée de latence.

Tous les dommages physiques persistant chez la cible après qu'elle ait été soignée magiquement ne peuvent être soignés que par du temps et du repos.

STABILISATION

Type : M **Portée :** C
Durée : P **Drain :** P - 4

Lorsqu'il est appliqué à un personnage dont le moniteur de condition physique est rempli, ce sort stabilise toutes les





fonctions vitales et empêche le personnage de mourir. La Puissance du sort doit égaler ou dépasser le surplus de dommages déjà encaissé lorsque le sort débute. Il faut maintenir le sort pendant toute la durée avant qu'il ne devienne permanent, afin que le personnage soit vraiment stabilisé, toutefois son état arrête de s'aggraver dès le lancement du sort. Les succès diminuent ce temps à raison d'un tour de combat par succès. Le sort empêche le personnage de subir des dommages supplémentaires par surplus de dommages physiques (p. 209).

SORTS D'ILLUSION

Quel que soit leur degré de réalisme, les illusions ne peuvent causer directement des blessures physiques. Elles peuvent causer des distractions, une perte d'équilibre ou d'orientation, et même des symptômes comme la nausée ou de la douleur. De tels effets s'évanouissent cependant dès que le magicien cesse de maintenir l'illusion. Les illusions peuvent certainement blesser en manipulant les sens pour qu'une victime se jette au milieu de la circulation ou depuis le haut d'un immeuble, par exemple, mais elles ne peuvent causer de dommages directs.

Les illusions se répartissent selon les catégories suivantes :

Les illusions **évidentes** sont utilisées seulement pour le divertissement et ne peuvent pas tromper les sujets et leur faire croire à leur réalité.

Les illusions **réalistes** semblent complètement réelles.

Les illusions **unisensorielles** affectent seulement un sens donné.

Les illusions **plurisensorielles** affectent tous les sens.

Illusions mana : les sorts d'illusion basés sur le mana affectent l'esprit et sont inefficaces contre les systèmes technologiques comme les caméras. On résiste aux illusions mana par un test de Logique + Volonté. Certaines illusions mana affectent directement les sens de la cible, les autres affectent les sens de toute personne interagissant avec le sujet du sort (bien qu'on ne soit jamais affecté par ses propres sorts d'illusions). Bien que les illusions basées sur le mana puissent être créées sur le plan astral, leurs auras magiques trahissent leur nature à quiconque fait un test d'Observation astrale. Les illusions ne peuvent tromper l'Observation astrale et ne peuvent pas être utilisées pour déguiser ou créer des auras.

Illusions physiques : les sorts d'illusion physique créent des images réelles ou altèrent des propriétés physiques comme la lumière ou le son. Les illusions physiques peuvent être utilisées à la fois sur les systèmes technologiques et sur les êtres vivants. On résiste aux illusions physiques par un test d'Intuition + Logique ; les appareils utilisent leur résistance d'objet. Le magicien doit obtenir plus de succès que l'observateur pour que l'illusion soit crédible. Si la cible ne résiste pas complètement au sort, elle est pleinement affectée par l'illusion.

Les sorts d'illusion de zone sont lancés de la même manière que des sorts de Combat, affectant normalement toutes les cibles visibles dans la zone choisie au moment du lancement de sort.

AGONIE (RÉALISTE, UNISENSORIELLE)

Type : M
Durée : M

Portée : CDV
Drain : P - 4

AGONIE DE MASSE (RÉALISTE, UNISENSORIELLE, ZONE)

Type : M **Portée :** CDV (Z)
Durée : M **Drain :** P - 2

Favori des magiciens traversant des moments difficiles, Agonie inflige à une cible l'illusion d'une terrible douleur. Chaque succès excédentaire du magicien inflige temporairement une case de dommages physiques et une case de dommages étourdissants. Ce ne sont pas des dégâts réels, seulement une mesure de l'effet du sort. La cible est affectée de la même manière que par des dégâts réels, recevant les pénalités de blessures habituelles. Si un moniteur de condition de la cible est complètement rempli, elle est submergée de douleur, incapable de se déplacer ou d'agir. Une fois que le sort s'achève, la douleur et les cases de dégâts disparaissent immédiatement.

Agonie affecte une seule cible, tandis qu'Agonie de masse est un sort de zone.

CONFUSION (RÉALISTE, PLURISENSORIELLE)

Type : M **Portée :** CDV
Durée : M **Drain :** P - 3

CONFUSION DE MASSE (RÉALISTE, PLURISENSORIELLE, ZONE)

Type : M **Portée :** CDV (Z)
Durée : M **Drain :** P - 1

CHAOS (RÉALISTE, PLURISENSORIELLE)

Type : P **Portée :** CDV
Durée : M **Drain :** P - 2

MONDE CHAOTIQUE (RÉALISTE, PLURISENSORIELLE, ZONE)

Type : P **Portée :** CDV (Z)
Durée : M **Drain :** P

Ces sorts produisent un tourbillon de sensations contradictoires et d'images pour perturber les sens. Pour chaque succès excédentaire du test de Lancement de sorts, la cible subit un modificateur de réserve de dés de -1 sur tous ses tests à cause de la distraction.

Confusion affecte une seule cible, Confusion de masse est un sort de zone. Le sort de Chaos est une version physique de Confusion, et affecte donc les systèmes technologiques et appareillages de détection. Monde chaotique est une version de zone de Chaos.

FANTASME (RÉALISTE, PLURISENSORIELLE, ZONE)

Type : M **Portée :** CDV (Z)
Durée : M **Drain :** P - 1

FANTASME TRIDÉO (RÉALISTE, PLURISENSORIELLE, ZONE)

Type : P **Portée :** CDV (Z)
Durée : M **Drain :** P

Ces sorts de zone créent des illusions convaincantes représentant tout objet, créature ou scène désirés par le magicien. Celui-ci peut reproduire à peu près n'importe quoi qu'il a observé auparavant, qu'il s'agisse d'une fleur ou d'un créditube, en passant par un dragon crachant du feu, tant que l'illusion ne dépasse pas la taille de la zone d'effet du sort.

Toute personne en mesure de percevoir l'illusion à jour doit d'abord résister avec succès au sort. Le magicien fait un seul test de Lancement de sorts et utilise ses succès comme seuil pour quiconque doit y résister ultérieurement.

Fantasme affecte seulement les êtres vivants, Fantasme tridéo affecte aussi les senseurs technologiques.

FURTIVITÉ (RÉALISTE, UNISENSORIELLE)

Type : P **Portée :** CDV
Durée : M **Drain :** P - 2

Furtivité rend le sujet moins audible à l'écoute normale et augmentée. Le sujet se déplace en silence, faisant peu ou pas du tout de bruit. Les choses qui ne sont pas touchées directement par le sujet peuvent toujours faire du bruit, ainsi un personnage affecté par un sort de Furtivité ne ferait pas de bruit en cognant dans une porte, mais celle-ci en ferait en frappant le sol ou le mur qu'elle toucherait s'il la défonçait.

Toute personne qui pourrait entendre le sujet doit résister avec succès au sort. Le magicien fait un seul test de Lancement de sorts et utilise ses succès comme seuil pour quiconque doit y résister ultérieurement. Même si l'on résiste au sort, le sujet reste indétectable s'il a fait un test de Discretion suffisamment bon.

INSECTES (RÉALISTE, PLURISENSORIELLE)

Type : M **Portée :** CDV
Durée : M **Drain :** P - 3

NUÉE D'INSECTES (RÉALISTE, PLURISENSORIELLE, ZONE)

Type : M **Portée :** CDV (Z)
Durée : M **Drain :** P - 1

Ces sorts font croire à la cible que de petits insectes de natures variées rampent sur tout son corps, la mordant, grouillant et se glissant dans ses orifices. L'aspect, l'odeur, le contact des insectes et même leur goût semblent réels. L'illusion est généralement suffisante pour terroriser une cible qui échoue sur son test de résistance. Chacun des succès excédentaires du magicien lui fait alors perdre 2 sur son score d'initiative. Si le sort est maintenu, cette pénalité s'applique au score d'initiative au début de chaque tour de combat.

Insectes affecte une seule cible, Nuée d'insectes est un sort de zone.



INVISIBILITÉ (RÉALISTE, UNISENSORIELLE)

Type : M **Portée :** CDV
Durée : M **Drain :** P - 2

INVISIBILITÉ PHYSIQUE (RÉALISTE, UNISENSORIELLE)

Type : P **Portée :** CDV
Durée : M **Drain :** P - 1

Ce sort rend la détection du sujet plus difficile par les sens visuels normaux, qu'il s'agisse des visions thermographique et nocturne et des autres sens dépendant du spectre visuel. Le sujet reste complètement tangible et détectable par les autres sens, qu'il s'agisse de l'ouïe, de l'odorat, du toucher ou même du goût si cela devait en arriver là. Son aura est également toujours visible à la perception astrale.

Tout individu en position de percevoir le sujet doit d'abord résister avec succès au sort. Le magicien fait un seul test de Lancement de sorts et utilise ses succès comme seuil pour quiconque doit y résister ultérieurement. Même si l'on résiste au sort, le sujet reste indétectable s'il a fait un test de Discrétion suffisamment bon. Un personnage invisible peut toujours être détecté par des moyens non visuels, comme l'odorat et l'ouïe. Les attaques contre les cibles invisibles subissent le modificateur de tir au jugé si l'attaquant est incapable de voir ou de localiser d'une manière ou d'une autre le sujet du sort.

Invisibilité affecte l'esprit des observateurs, Invisibilité physique imite l'environnement du sujet selon tous les angles possibles et affecte également les senseurs technologiques.

MASQUE (RÉALISTE, PLURISENSORIELLE)

Type : M **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 2

MASQUE PHYSIQUE (RÉALISTE, PLURISENSORIELLE)

Type : P **Portée :** C
Durée : M **Drain :** P - 1

Le sort de Masque nécessite que le magicien touche le sujet, dont il modifie selon ses désirs l'apparence physique, la seule limite étant que son aspect doit avoir à peu près la même taille et silhouette que sa forme naturelle. Ce sort peut également altérer la voix, l'odeur et les autres caractéristiques du sujet.

Toute personne en mesure de percevoir le déguisement à jour doit d'abord résister avec succès au sort. Le magicien fait un seul test de Lancement de sorts et utilise ses succès comme seuil pour quiconque doit y résister ultérieurement. Masque affecte l'esprit des observateurs vivants, tandis que Masque physique crée une illusion qui affecte aussi les senseurs technologiques.

SILENCE (RÉALISTE, UNISENSORIELLE, ZONE)

Type : M **Portée :** CDV (Z)
Durée : M **Drain :** P - 2

SILENCE PHYSIQUE (RÉALISTE, UNISENSORIELLE, ZONE)

Type : P **Portée :** CDV (Z)
Durée : M **Drain :** P - 1

Ces sorts créent une zone qui amortit les sons. Les attaques soniques portées à l'intérieur de la zone ou en provenance de l'extérieur, ainsi que les pouvoirs de créatures utilisant les sons comme vecteur, comme Hurllement paralysant, sont réduites de 1 par succès du test de Lancement de sorts. Toute personne tentant d'entendre un son produit dans la zone du sort ou la traversant doit résister avec succès au sort. Silence est un sort mana et n'affecte donc que les êtres vivants et les attaques soniques magiques. Silence physique affecte les appareillages technologiques et est utile pour étouffer les alarmes sonores, les appareils de détection, les sonars et communications tactiques sonores, ainsi que les armes soniques technologiques.

SPECTACLE (ÉVIDENTE, PLURISENSORIELLE, ZONE)

Type : M **Portée :** CDV (Z)
Durée : M **Drain :** P - 3

SPECTACLE TRIDÉO (ÉVIDENTE, PLURISENSORIELLE, ZONE)

Type : P **Portée :** CDV (Z)
Durée : M **Drain :** P - 2

Ces sorts de zone créent des illusions évidentes mais divertissantes. Les succès du test de Lancement de sorts mesurent le degré de détails de l'illusion et à quel point elle est captivante et intéressante pour son public. Le magicien peut reproduire à peu près n'importe quelle chose issue de son imagination, ou recréer quelque chose qu'il a vécu.

Spectacle affecte l'esprit des sujets et ne peut être détecté par les senseurs électroniques, Spectacle tridéo est un sort physique et peut être perçu à la fois par les sujets vivants et les senseurs technologiques.

Ces sorts sont utilisés pour l'amusement ainsi que pour l'art. L'industrie du divertissement utilise les illusionnistes comme de vrais magiciens des effets spéciaux. Les concepteurs et artistes magiques travaillent à créer des sensations nouvelles et intéressantes, qui ne peuvent notamment pas être ressenties autrement dans le monde réel. Seuls les riches peuvent se permettre les expériences uniques offertes par de tels magiciens.

SORTS DE MANIPULATION

Les sorts de Manipulation contrôlent, animent ou transforment la matière et l'énergie. Il existe un certain nombre de mots-clés pour les sorts de Manipulation.

À dégâts : les sorts de Manipulation qui causent des dommages ont une Valeur de Dommages non modifiée par les succès du test de Lancement de sorts, et une PA de 0. On résiste aux dommages par un test de Constitution + Armure.

Mental : la cible résiste à ces sorts par un test de Logique + Volonté. Les succès excédentaires du magicien



déterminent combien de temps il peut maintenir le sort. Tant que le sort est maintenu, la cible peut prendre une action complexe lors de son tour pour résister en faisant un test de Logique + Volonté avec un modificateur négatif de réserve de dés égal à la Puissance du sort. Si la réserve de la victime du sort est ainsi réduite à zéro, elle ne peut plus faire appel qu'à sa Chance. Chaque succès de la cible réduit les succès excédentaires du lanceur. Celui qui est contrôlé peut utiliser cette action même s'il devrait être incapable d'agir à cause du sort. Celui-ci se termine quand les succès excédentaires du lanceur sont réduits à zéro.

La victime d'un sort de Manipulation mentale peut tenter de **percevoir la magie** (p. 282) et ainsi remarquer l'effet magique. Certains des sorts mentaux les moins subtils tels que Contrôle des actes sont assez évidents, mais des sorts plus subtils comme Contrôle des pensées peuvent être assez insidieux.

Environnemental : les sorts de Manipulation environnementale n'ont pas vraiment de cible, et n'affectent pas vraiment les cibles directement. Ils affectent seulement une zone.

Physique : ces sorts affectent les formes physiques, on y résiste habituellement avec Force + Constitution pour les cibles vivantes, et avec la résistance d'objet des objets inanimés.

ANIMATION (PHYSIQUE)

Type : P **Portée** : CDV
Durée : M **Drain** : P - 1

ANIMATION DE MASSE (PHYSIQUE, ZONE)

Type : P **Portée** : CDV (Z)
Durée : M **Drain** : P + 1

Ce sort donne « vie » aux objets inanimés, leur donnant la capacité de se déplacer, en fonction de leur structure : les balles rouleront, les tapis ramperont, les statues humanoïdes marcheront, et ainsi de suite. Les objets acquièrent une flexibilité limitée, ce qui permet aux objets solides tels que les statues de traîner les pieds, comme s'ils avaient des articulations. Il faut obtenir des succès excédentaires contre la résistance d'objet de la cible (p. 298), les plus gros, dépassant 200 kg, voient leur résistance augmentée de 2 par tranche complète de 200 kg. Contrôler l'objet ne nécessite qu'une action simple, les objets peuvent aussi recevoir l'ordre de maintenir leur mouvement tandis que l'on dirige son attention ailleurs. Le contrôle sur le mouvement de l'objet n'est que rudimentaire et l'on ne peut en manipuler des parties ou composantes individuelles. Un contrôle plus fin nécessiterait d'avoir recours à un sort tel que Doigts télékinésiques (p. 296). La vitesse de déplacement maximale des objets est de (Puissance) mètres par tour, à la discrétion du meneur. Si l'objet est tenu par quelqu'un d'autre, il faut réussir un test opposé de Puissance $\times 2$ contre un seuil déterminé par le meneur.

Animation affecte un seul objet inanimé, Animation de masse est un sort de zone qui peut déplacer tous les objets à la fois dans la zone (comme tout le contenu d'un placard à balais, par exemple).

ARMURE (PHYSIQUE)

Type : P **Portée** : CDV
Durée : M **Drain** : P - 2

Ce sort crée un champ d'énergie magique étincelante autour du sujet qui le protège contre les dommages physiques. Il fournit un indice d'Armure égal aux succès lors du test de Lancement de sorts et se cumule avec toute autre armure, sans être toutefois inclus dans les calculs de détermination d'encombrement de l'armure (voir **Armure et encombrement**, p. 170).

BARRIÈRE MANA (ENVIRONNEMENTAL, ZONE)

Type : M **Portée** : CDV (Z)
Durée : M **Drain** : P - 2

Barrière mana crée une barrière invisible d'énergie magique. Il est possible de former une barrière en forme de dôme d'un rayon (et donc d'une hauteur) maximal égal au rayon normal du sort. Il est aussi possible de créer un mur d'une hauteur maximale égale à la Puissance du sort et d'une longueur maximale égale au double de cette Puissance. Son indice de barrière est égal aux succès excédentaires du test de Lancement de sorts et elle suit les règles des barrières mana (p. 318). Cette barrière ne restreint pas les déplacements des êtres vivants ou des objets physiques, mais agit sur ceux des esprits, focus, entités duales, et sorts sur le plan sur lequel elle est lancée, qu'il s'agisse du plan physique ou astral. S'il est lancé sur le plan astral, le sort affecte aussi la visibilité et le déplacement des formes astrales.

BARRIÈRE PHYSIQUE (ENVIRONNEMENTAL, ZONE)

Type : P **Portée** : CDV (Z)
Durée : M **Drain** : P - 1

Ce sort crée un champ de force translucide et étincelant doté d'un point d'Armure et de Structure par succès. Il est possible de former une barrière en forme de dôme d'un rayon (et donc d'une hauteur) maximal égal au rayon normal du sort. Il est aussi possible de créer un mur d'une hauteur maximale égale à la Puissance du sort et d'une longueur maximale égale au double de cette Puissance.

Barrière physique crée un mur physique. Tout ce qui fait la taille d'une molécule ou moins peut traverser celui-ci, ce qui inclut l'air et les autres gaz. Tout ce qui est plus grand interagit avec la barrière comme si c'était un mur physique normal. Le mur est transparent mais scintillant, l'équivalent d'un brouillard léger (p. 176). La barrière ne gêne pas le lancement de sorts en dehors des modificateurs de visibilité, à l'exception des sorts qui ont une composante physique comme les sorts de Combat indirects. La barrière peut être altérée par les attaques physiques, mais tant qu'elle est maintenue, elle régénérera l'intégralité de son indice de Structure au début de chaque tour de combat. Cependant, si cette Structure est réduite à 0, elle est abattue et le sort prend fin.



COMBUSTION (PHYSIQUE)

Type : P **Portée :** CDV
Durée : P **Drain :** P - 1

Le sort de Combustion accélère le mouvement des molécules de la cible, lui faisant prendre feu lorsqu'il devient permanent. Un magicien attaquant une cible inanimée doit réussir contre sa résistance d'objet. Lorsque la cible commence à se consumer, elle brûle normalement jusqu'à combustion complète ou que le feu soit éteint.

Attaquer une cible vivante correspond à un test opposé de Lancement de sorts + Magie [Puissance] du magicien contre Constitution + Réaction de la cible. En cas de succès, le sort enveloppe la cible de chaleur et de flammes, lui faisant finalement prendre feu (**Dommages dus au feu**, p. 173).

CONTRÔLE DES ACTES (MENTAL)

Type : M **Portée :** CDV
Durée : M **Drain :** P - 1

CONTRÔLE DES FOULES (MENTAL, ZONE)

Type : M **Portée :** CDV (Z)
Durée : M **Drain :** P + 1

Le magicien contrôle les actions physiques de sa cible comme un marionnettiste tirant des ficelles. La conscience de la victime n'est pas affectée, mais le lanceur contrôle son corps et utilise ses propres compétences lorsqu'il la force à réaliser des actions ; les Limites et attributs physiques et spéciaux de la cible sont utilisés si nécessaire, le modificateur de blessures le plus élevé entre celui du lanceur et celui de la cible est appliqué le cas échéant. Une action complexe est nécessaire au magicien pour n'importe quelle action que sa cible accomplit. Il n'est pas possible d'utiliser des capacités liées à la Magie ou à la Résonance par l'intermédiaire de la cible de cette manière, ni de l'utiliser sur une cible inconsciente : ce sort repose sur le fonctionnement basique du corps, si celui-ci est incapable d'assurer ces fonctions, ce sort ne peut les remplacer.

Contrôle des actes affecte seulement une cible unique, mais Contrôle des foules affecte tous les êtres vivants de l'aire d'effet. Les victimes de Contrôle des foules peuvent être manipulées individuellement grâce à des actions distinctes, ou recevoir le même ordre de groupe, en une unique action.

CONTRÔLE DES PENSÉES (MENTAL)

Type : M **Portée :** CDV
Durée : M **Drain :** P - 1

CONTRÔLE DES PENSÉES DES FOULES (MENTAL, ZONE)

Type : M **Portée :** CDV (Z)
Durée : M **Drain :** P + 1

Le magicien prend le contrôle des esprits de ses cibles dirigeant tout ce qu'elles pensent. Le magicien leur donne

des ordres mentaux avec une action complexe, et elles sont forcées d'obéir comme si c'était leur propre idée.

Contrôle des pensées affecte seulement une cible unique, mais Contrôle des pensées des foules affecte tous les êtres vivants de l'aire d'effet. Les victimes de Contrôle des pensées des foules peuvent être manipulées individuellement grâce à des actions distinctes, ou recevoir le même ordre de groupe, en une unique action. Les cibles peuvent être indifféremment des métahumains ou des créatures (métacratures, animaux ordinaires ou insectes).

COUCHE DE GLACE (ENVIRONNEMENTAL, ZONE)

Type : P **Portée :** CDV (Z)
Durée : I **Drain :** P

Ce sort crée une couche de glace glissante sur l'aire d'effet. Les personnages qui se déplacent sur celle-ci doivent faire un test d'Agilité + Réaction, le seuil pour éviter de tomber est égal aux succès du test de Lancement de sorts. Les véhicules doivent faire immédiatement un **test d'accident** (p. 202). La glace fond au rythme d'un mètre carré par minute pour une température ambiante d'environ 20 °C, plus rapidement pour une température plus élevée, plus lentement pour une température plus basse, voire pas du tout si elle est inférieure à 0 °C.

DOIGTS TÉLÉKINÉSQUES (PHYSIQUE)

Type : P **Portée :** CDV
Durée : M **Drain :** P - 2

Les Doigts télékinésiques créent un effet psychokinésique ressemblant à des mains invisibles qui peuvent tenir et manipuler des objets. Les succès du test de Lancement de sorts deviennent la Force et l'Agilité effectives du sort. Le magicien peut se battre, crocheter une serrure ou réaliser toute autre action à l'aide des Doigts télékinésiques comme s'il s'agissait de ses propres mains, et peut donc utiliser ses compétences à distance, remplaçant ses Limites naturelles par la Puissance du sort. Il est difficile d'exercer un contrôle fin, même des actions simples comme ramasser une pièce peuvent donc nécessiter un test, à la discrétion du meneur de jeu. Les objets manipulés doivent se trouver dans le champ de vision du magicien et seuls les objets situés à moins d'un mètre l'un de l'autre peuvent être manipulés au même moment, les « mains » ne pouvant se trouver à une distance supérieure à celle des mains réelles du magicien. Ce sort peut donner un coup de main (ah-ah) pour désarmer les bombes et effectuer d'autres travaux risqués à distance respectueuse.

INFLUENCE (MENTAL)

Type : M **Portée :** CDV
Durée : P **Drain :** P - 1

Le magicien plante une unique suggestion dans l'esprit d'une victime, comme une puissante commande post-hypnotique. Par exemple, il pourrait faire penser à sa cible que FizzyFluid est la meilleure boisson sur le marché, ou qu'il



ne peut se souvenir du nom de son meilleur ami, ou qu'il devrait lui laisser franchir une porte dont il contrôle le passage. La cible réalise cette suggestion comme s'il s'agissait de sa propre idée, mais si elle est confrontée à son incongruité, comme lorsque le goût réel de FizzyFluid contraste dans sa bouche avec la croyance que la boisson est bonne, elle peut tenter de la surmonter en utilisant les règles pour surmonter les manipulations mentales (p. 294). Dans tous les cas, la suggestion s'efface naturellement après un nombre de minutes égal au succès excédentaires du lanceur.

LÉVITATION (PHYSIQUE)

Type : P **Portée :** CDV
Durée : M **Drain :** P - 2

Lévitacion permet au magicien de se soulever ou de déplacer une personne ou un objet grâce à une force télékinésique. Il doit dépasser un seuil égal à (masse du sujet en kg / 200), arrondi au supérieur. Le sujet du sort peut être déplacé n'importe où dans le champ de vision du magicien à une vitesse de déplacement égale à (Puissance du sort) en mètres par tour de combat.

Si l'on tente de faire léviter un objet tenu par un être vivant ou un être vivant réfractaire, cet être peut se défendre contre le test de Lancement de sorts avec sa réserve de Force + Constitution. Ce sort permet de léviter, si l'on a besoin d'un point de vue plus élevé ou si l'on désire faire de la chute libre sans parachute.

LUMIÈRE (ENVIRONNEMENTAL, ZONE)

Type : P **Portée :** CDV (Z)
Durée : M **Drain :** P - 4

Ce sort crée un point lumineux mobile, qui éclaire autour de lui sur un rayon égal à la Puissance du sort en mètres. Il ne peut être utilisé pour aveugler une cible, mais il annule les modificateurs de vision liés à l'obscurité. Chaque succès du test de Lancement de sorts contre une pénalité de -1 à cause des conditions lumineuses.

POLTERGEIST (ENVIRONNEMENTAL, ZONE)

Type : P **Portée :** CDV
Durée : M **Drain :** P - 2

Poltergeist soulève tous les petits objets d'au plus un kilogramme dans la zone d'effet, et les y fait tourbillonner selon une trajectoire aléatoire. Cela crée une pénalité de visibilité équivalente à un brouillard léger (p. 176). Le sort inflige 2 cases de dommages étourdissants à quiconque se trouve dans la zone à chaque tour de combat, les matraquant de débris volants. Les victimes résistent à ces dégâts par un test de Constitution + Armure. Poltergeist pourrait faire plus de dommages dans un environnement très riche en débris, ou infliger des dommages physiques si le meneur trouve que les débris sont suffisamment dangereux, comme des éclats de verre ou des clous. S'il n'y a pas de débris dans la zone, ce sort ne fait pas grand-chose de plus qu'un bruit étrange.

PROJECTILE (PHYSIQUE, À DÉGÂTS)

Type : P **Portée :** CDV
Durée : I **Drain :** P - 2

Grâce à une force psychokinésique, ce sort projette sur une cible un seul objet qui ne doit pas peser plus de (Puissance) kg. Le test de Lancement de sorts est utilisé à la place d'un test de combat à distance normal pour déterminer si le projectile touche sa cible, et la Magie du lanceur est utilisée à la place de sa Force pour en déterminer la Valeur de Dommages et la portée. Cette attaque utilise les portées des grenades standards (voir la table **Portées des armes**, p. 186)

TÉNÉBRES (ENVIRONNEMENTAL, ZONE)

Type : P **Portée :** CDV (Z)
Durée : M **Drain :** P - 3

Ce sort crée un globe d'obscurité d'un rayon égal à la Puissance du sort en mètres. Chaque paire de succès du test de Lancement de sorts augmente le modificateur de lumière d'une catégorie : 2 succès pour une lumière partielle, 4 succès pour une lumière faible, 6 succès pour une obscurité totale. Ce sort ne peut pas causer des conditions de luminosité pire que l'obscurité totale.

CONTRESORT

Contresort offre au magicien deux bénéfices, la défense contre sorts et la Dissipation. Cette compétence ne fonctionne pas contre les esprits, les pouvoirs de créatures et les préparations alchimiques.

DÉFENSE CONTRE SORTS

La défense contre sorts est utilisée contre les sorts jetés contre le magicien ou des cibles qui sont dans son champ de vision et qu'il décide de protéger de cette manière, les mêmes règles s'appliquant à ce cas qu'au ciblage lors du Lancement de sorts. Déclarer cette protection est une action gratuite ou, si le magicien n'en a plus, une action d'interruption qui réduit son score d'initiative de 5. Chaque tour de combat, la réserve de dés de défense contre sorts est égale à la compétence Contresort. Quand un sort est jeté, le magicien peut améliorer la défense contre celui-ci en choisissant d'utiliser cette réserve, partiellement ou totalement. Après chaque attaque au moyen d'un sort, il doit décider du nombre de dés de cette réserve qu'il compte allouer à cette défense, et sélectionner le nombre de personnes, lui inclus s'il le désire, qui sont couvertes par celle-ci. Il peut protéger simultanément un nombre de personnes égal à son indice de Magie. Le nombre de dés choisis est ajouté aux tests de défense de tous les individus défendus. La réserve de dés est rafraîchie au début de chaque tour de combat. Plusieurs magiciens peuvent tenter de défendre une cible contre un sort plus efficacement, en faisant un test d'équipe.

DISSIPATION

La dissipation est utilisée pour contrer un sort maintenu ou activé. Le test de dissipation oppose Contresort + Magie



EXEMPLE

L'équipe de Chordae est en train de se battre avec un gang de magos. Elle a 7 dans la compétence Contresort, ce qui signifie qu'elle a 7 dés de réserve de défense contre sorts à utiliser à chaque tour de combat. Au début du tour de combat, elle est ciblée par un sort d'éclair mana, et décide d'utiliser 3 dés de cette réserve pour y résister plus facilement. En conséquence, elle ajoute 3 dés à son test de défense contre ce sort.

Un second mage adverse décide ensuite de frapper l'équipe de Chordae avec une Boule de feu. Elle décide donc d'utiliser tout le reste de sa réserve pour la défense contre ce sort, et choisit de couvrir tous les membres de son équipe, ainsi qu'elle-même. Cela signifie que tous reçoivent 4 dés de bonus à leurs tests de défense. Mais Chordae est ensuite à court de dés de réserve de défense jusqu'à la fin du tour. Si un autre sort est lancé contre elle et son équipe avant le début du prochain tour de combat, ils devront résister sans l'aide de Contresort.

[Astral] du magicien à Puissance du sort ciblé + Magie de son lanceur, plus éventuellement le nombre de points de Karma dépensés lors de l'activation. Il est possible d'utiliser un focus de dissipation afin d'améliorer ses chances, ainsi que d'utiliser des réactifs pour changer la Limite du test. Chaque succès excédentaire réduit le nombre de succès excédentaires obtenus par le lanceur du sort ciblé. Cela peut réduire l'efficacité du sort, par exemple en diminuant le modificateur de visibilité induit par un sort de Ténèbres. Si le sort est réduit à 0 succès excédentaires, il s'achève. Quelle que soit l'issue de l'opération, le magicien qui dissipe subit le Drain du sort comme s'il l'avait lancé lui-même, sauf qu'on compare la Puissance du sort à son propre attribut Magie pour déterminer si le Drain est de nature physique (si la Puissance est supérieure) ou étourdissante (dans les autres cas).

Un rituel peut être dissipé s'il contient un mot clé de sort et s'il est persistant, c'est-à-dire maintenu ou durable d'une manière ou d'une autre. Le test oppose alors Contresort + Magie [Astral] du magicien à une réserve égale à la somme de la Puissance du sort ciblé et du total d'indices

de Magie de tous les participants du rituel. Chaque succès excédentaire du magicien réduit de 1 les succès excédentaires obtenus à l'étape de scellement du rituel (p. 299). Il subit un Drain égal au double des succès (et non des succès excédentaires) obtenus sur le test opposé de Dissipation. Le Drain causé par la dissipation du rituel est étourdissant, à moins que sa Puissance ne soit supérieure à l'indice de Magie, auquel cas le Drain est physique.

MAGIE RITUELLE

Alors que le lancement de sorts est la manipulation rapide du mana, la magie rituelle façonne le mana sur une plus longue période de temps. Cette durée étendue permet au magicien de manipuler le mana de manières que le lancement de sorts normal ne permet pas. Les rituels sont, comme les sorts et les préparations alchimiques, appris séparément et ont le même coût en Karma. Les rituels peuvent être réalisés par une personne ou un groupe. Les sorts appris normalement peuvent être incorporés dans certains rituels, comme c'est par exemple le cas des sorts de Combat avec le rituel de Sort prodigue (p. 301), et ne coûtent donc pas davantage de Karma dans un apprentissage séparé (c'est un avantage de la magie rituelle sur l'alchimie).

Pour lancer un rituel, il faut suivre ces étapes :

ÉTAPE 1 : CHOISIR LE LEADER DU RITUEL

Chaque rituel effectué doit avoir un leader qui connaît le type de rituel réalisé et peut accomplir sa dernière étape, qui scelle le rituel. Lors de cette première étape, les participants doivent annoncer leur participation au leader. Il n'est pas nécessaire pour ces participants d'avoir appris le rituel, ils doivent juste être volontaires pour y prendre part. Tous les effets du rituel ont la signature astrale du leader (p. 315). Chaque participant qui n'est pas de la même tradition que le leader subit un modificateur de réserve de dés de -2 sur toutes les actions de ce rituel. Si un magicien lance un rituel seul, il en est évidemment le leader.

ÉTAPE 2 : CHOISIR LE RITUEL

Le leader doit choisir le rituel réalisé. Si c'est nécessaire, il doit aussi choisir le sort qui sera inclus dans le rituel. Si un rituel nécessite la connaissance d'un sort ou d'une catégorie de sort, seul le leader a besoin de les connaître.

ÉTAPE 3 : CHOISIR LA PUISSANCE DU SORT RITUEL

La Puissance du rituel détermine non seulement son pouvoir général, mais également la Puissance de n'importe quel sort qui lui est incorporé.

ÉTAPE 4 : ÉTABLIR LA FONDATION

Un rituel doit être réalisé dans une loge magique appropriée à la tradition du leader, à laquelle on se réfère comme

TABLE DE RÉSISTANCE D'OBJET

TYPE D'OBJET	RÉSERVE
Objets naturels <i>Arbres, sol, eau non retraitée, bois travaillé à la main, métal battu à froid</i>	3
Objets et matériaux manufacturés de basse technologie <i>Brique, cuir, plastiques simples</i>	6
Objets et matériaux manufacturés de haute technologie <i>Plastiques avancés, alliages, équipement électronique, senseurs</i>	9
Objets hautement travaillés <i>Ordinateurs, déchets toxiques complexes, drones, véhicules</i>	15+

la **fondation** du rituel. Cela peut être une loge magique permanente ou une loge temporaire créée avec des réactifs (p. 319). La Puissance de la loge doit être supérieure ou égale à celle du rituel qui est en train d'être réalisé. Une fois que la loge est active, aucun participant ne peut plus la quitter avant la fin du rituel, si ce n'est l'**éclairé**, si le rituel en nécessite un. Si cela devait se produire, le rituel échouerait.

ÉTAPE 5 : FAIRE UNE OFFRANDE

Le rituel implique que le leader dépense des réactifs. Ces réactifs doivent avoir une Puissance égale à celle du rituel. Le leader peut dépenser plus de réactifs pour réduire le Drain lorsqu'il scelle le sort (étape 7). Pour chaque (Puissance) drachmes de réactifs dépensés au delà de l'offrande initiale, la Valeur du Drain est réduite de 1, avec un minimum de 2.

Même si vous ne dépensez pas de réactifs, vous devrez passer un peu de temps sur cette étape, en préparant la fondation pour le rituel.

ÉTAPE 6 : RÉALISER LE RITUEL

Au cours de cette étape, le rituel en lui-même est accompli. La durée de cette étape est spécifique à chaque rituel : cette information se trouve dans sa description, et est presque toujours basée sur la Puissance du rituel.

ÉTAPE 7 : SCELLER LE RITUEL

La dernière étape de tout rituel est de le sceller, ce qui l'achève. Le leader fait un test de Magie rituelle + Magie [Puissance] contre (Puissance × 2), et chaque participant fait un test d'équipe avec les mêmes caractéristiques. La description de chaque rituel explique de quelle manière les succès excédentaires de l'étape de scellement du rituel sont utilisés, s'il y en a.

Après que les effets du sort se soient déclenchés, chaque participant subit un Drain égal au double du nombre de succès (et non de succès excédentaires) obtenus par la réserve de dés de la défense (minimum 2), résisté normalement. Si le nombre de succès que le leader a obtenu sur son test d'équipe est plus élevé que son test de Magie, ce drain est physique, autrement il est étourdissant.

ÉCHEC DU RITUEL

Il existe un petit nombre de choses rares qui pourraient causer l'échec prématuré d'un rituel. Si un participant quitte la fondation après l'étape 4 du rituel et avant que celui-ci soit achevé, le rituel échoue. Si le leader est incapacité ou tué avant l'étape 7, le rituel se rompt et échoue. Si la fondation est brisée ou dissipée à n'importe quel point après l'étape 4, le rituel échoue.

Lorsqu'un rituel échoue, chaque participant subit immédiatement le Drain. Il faut alors faire un test de (Puissance × 2), comme si le rituel avait été scellé, le Drain est égal au double des succès (et non des succès excédentaires) sur ce test, et est toujours étourdissant. Tous les réactifs déjà dépensés à l'étape 5 sont consommés.

COMPLICATIONS

Une complication sur un rituel peut causer un Drain supplémentaire, généralement par un modificateur de +2 à la Valeur du Drain, une augmentation de 2 de la Puissance résistant à l'accomplissement du rituel, ou l'obligation pour le leader de sceller le rituel seul. Sur un échec critique, rien ne va plus : l'équipe du rituel doit s'attendre à tout (devoir abattre ce serviteur, découvrir qu'elle a raté sa cible, ou que ce qu'elle souhaitait être un Cercle de soins est en réalité un portail astral et que tout le monde vient d'être projeté dans un métaplan, ou quelque chose d'autre de déplaisant que pourrait imaginer le meneur de jeu).

RITUELS

Voici la liste de rituels que vous pouvez apprendre et réaliser. Chaque rituel est appris de la même manière que lorsque vous apprenez un sort (p. 301). La description de chaque rituel inclut, outre les détails spécifiques de sa nature, des mots-clés liés à des règles particulières partagées par tous les rituels les incluant dans leur description, à l'image des mots-clés utilisés pour les sorts.

Ancré : tous les rituels ancrés doivent être placés dans un symbole de signification mystique ou un objet physique, l'ancre servant de point focal du rituel. Cela pourrait être quelque chose utilisé spécifiquement pour le rituel, comme une pierre ou un encadrement de porte pour ancrer une rune, ou une inscription mystique écrite avec de l'encre, de la peinture, du sang ou une gravure ou toute autre forme de marque, ou la fondation elle-même. L'ancre ne peut être déplacée par rapport à la Gaïasphère (la planète) pendant la durée de l'effet du rituel, ou le rituel se rompt et l'effet s'achève prématurément.

Lien matériel : le rituel requiert un lien matériel avec la cible, un élément qui en a fait partie à un moment ou un autre. Il existe une limite de temps pour utiliser dans un rituel les liens matériels issus d'êtres vivants, comme cela est décrit de manière détaillée dans l'encart **Lien matériel** (ci-dessous).

LIEN MATÉRIEL

Un lien matériel est quelque chose qui fait partie intégrante de la cible. Si la cible est un objet inanimé, le lien doit être quelque chose qui est une part essentielle de la structure de l'objet. Une brique issue d'un mur pourrait être un lien matériel, mais pas une peinture accrochée au dit mur, ou un autre objet libre contenu à l'intérieur du bâtiment. Si la cible est un être vivant, cependant, il doit s'agir d'échantillons tissulaires. Ceux-ci se décomposent au bout d'un certain temps et cessent d'être des liens matériels viables. Les cheveux, le sang et autres fluides corporels, les rognures d'ongles, et ainsi de suite sont viables pour quelques heures, tandis qu'un doigt ou des échantillons tissulaires plus importants, comme la proverbiale livre de chair, peuvent durer quelques jours avant que l'aura de l'individu ne s'évanouisse trop pour qu'ils restent un lien. Les méthodes de préservation chimique détruisent instantanément la viabilité des échantillons comme liens matériels, mais les échantillons peuvent être congelés pour usage ultérieur.



Serviteur : le rituel crée une entité semi-autonome, habituellement destinée à aider le magicien qui l'a conçue. Le serviteur ainsi créé est lié au leader du rituel, celui-ci ne pouvant disposer d'un nombre de serviteurs supérieurs à son indice de Charisme.

Sort : ces rituels sont utilisés en conjonction avec un sort connu du leader du rituel. Certaines des propriétés du sort employé pourraient changer, de la manière indiquée dans la description du rituel. Si le leader reçoit des modificateurs de la part d'un esprit mentor pour ce sort, ils s'appliquent également au rituel. Les rituels de ce type sont susceptibles d'être dissipés (p. 297).

Éclaireur : si la cible du rituel n'est pas en vue du leader, celui-ci doit désigner quelqu'un pour voir la cible à sa place, qui devient ainsi l'éclaireur du groupe rituel. Cet individu doit être l'un des participants du groupe rituel, ou un esprit lié à un membre du groupe (ou un veilleur ou homoncule), et doit être capable de percevoir la cible par le biais de sens astraux. L'éclaireur doit être présent dans la fondation du rituel lorsque celui-ci commence et doit ensuite se déplacer physiquement ou astralement jusqu'à un endroit où elle pourra faire l'Observation astrale de la cible du sort. C'est donc une exception à la règle présentée à l'étape 4, selon laquelle personne ne peut quitter la fondation du rituel sans faire échouer le sort. La cible n'a pas à être active sur le plan astral, et ce sera souvent moins dangereux pour l'éclaireur si ce n'est pas le cas. L'éclaireur doit simplement être capable d'utiliser sur elle l'Observation astrale pour établir le lien mystique nécessaire. Si le sort a une aire d'effet, il doit être capable d'analyser la localisation cible. Pour la durée du rituel, un lien est présent entre la forme astrale de l'éclaireur et le groupe rituel. Si l'éclaireur est repéré par la cible, il est possible pour celle-ci d'utiliser le lien pour remonter la piste jusqu'à la localisation physique de l'équipe rituelle. L'éclaireur ne fait pas de test d'équipe avec le reste des participants mais subit le même Drain que tous les autres.

CERCLE DE PROTECTION (ANCRÉ)

Le cercle de protection est une petite barrière astrale et physique. Même si l'on emploie le terme « cercle », il crée en réalité une sphère autour de l'ancre d'un rayon égal à l'indice de Magie du leader. Le cercle agit comme une combinaison des sorts de barrière physique et mana (p. 318) d'une Puissance égale à la Puissance du rituel.

Le cercle dure un nombre d'heures égal aux succès excédentaires de l'étape de scellement. Les êtres vivants et objets à l'intérieur de la barrière sont protégés des objets physiques et attaques magiques extérieures. Si quoi ou qui que ce soit traverse la barrière depuis l'intérieur de son périmètre, elle disparaît (on peut cependant toujours lancer des sorts depuis l'intérieur vers l'extérieur). Ce rituel prend (Puissance) heures à réaliser.

CERCLE DE SOINS (ANCRÉ, SORT)

Ce rituel permet de lancer une magie de soins sur plusieurs cibles en même temps. Même si l'on emploie le terme

« cercle », il crée en réalité une sphère autour de l'ancre d'un rayon égal à l'indice de Magie du leader. Ce rituel prend (Puissance) heures à réaliser. Les succès excédentaires de l'étape de scellement sont utilisés comme succès excédentaires pour le sort, et tous les individus allant à l'intérieur du cercle à n'importe quel moment de sa durée de vie bénéficient de ses effets. Le cercle dure (Puissance) jours.

DÉTECTION À DISTANCE (ÉCLAIREUR, SORT)

Ce rituel permet de lancer un sort de Détection avec une portée encore plus grande. La zone d'effet du sort est accrue, devenant égale à Puissance × (somme totale des attributs Magie des participants) × 100 mètres. Le sujet du sort doit être présent dans la fondation au cours du rituel mais peut ensuite quitter la fondation avec son nouveau sens tandis que les participants au rituel maintiennent le sort pour lui. Tous les participants du rituel voient la même chose que ce que le sujet perçoit au travers du sort. Si le sort a une cible, comme une Liaison mentale ou une Sonde mentale, un éclaireur est nécessaire pour observer la cible.

Ce rituel prend (Puissance) heures à réaliser. Ensuite, si l'un des participants cesse de le maintenir, il s'achève.

HOMONCULE (SERVITEUR)

Le magicien peut capturer une étincelle d'intelligence dans une forme inanimée, créant un homoncule. Celui-ci a une forme physique, mais n'est pas très brillant. Il comprend tout langage que peuvent parler ses créateurs, leader et participants, et a un semblant de personnalité qui reflète ceux de ses créateurs.

Pour le rituel, un objet inanimé est nécessaire, car c'est lui qui s'animerait en devenant l'homoncule. Ce terme a beau signifier « petit homme », il n'est pas nécessaire que l'homoncule soit de forme humanoïde, les statuettes animales sont assez communes chez les chamans, et il ne faut pas sous-estimer l'utilité d'une rallonge animée. L'objet en question peut peser jusqu'à (Puissance × 10) kg, et acquiert une certaine flexibilité, de la même manière que le sort Animation (p. 295), pour la durée du rituel. L'homoncule peut utiliser les fonctions intrinsèques de l'objet qui le constitue. Tout objet utilisé ajoute sa Résistance d'objet à la réserve de dés de Puissance × 2 utilisée par le rituel pour résister à son accomplissement. C'est la raison pour laquelle on ne voit pas beaucoup d'homoncules faits à partir de commlinks. L'homoncule obéit aux ordres du leader autant que possible, dans les limites de sa forme physique. Commander à un homoncule n'est pas comme commander à un esprit. Un esprit est intelligent et a de l'intuition, un homoncule suit seulement les ordres et est frustré quand sa tâche devient impossible. Un homoncule dure (Puissance × succès excédentaires du test de scellement) jours. Ses compétences sont égales à la moitié de la Puissance du rituel, arrondie au supérieur. Il ne peut pas être banni, mais peut être dissipé. Les sorts et barrières mana l'affecte comme ils affectent un focus actif.

Ce rituel prend (Puissance) heures à réaliser.



VEILLEURS ET HOMONCULES

Limites : les limites des veilleurs et des homoncules sont calculées selon les mêmes règles que les personnages (p. 103).

Moniteurs de condition : les veilleurs et des homoncules ont un seul moniteur de condition, comme les brutes (p. 381).

VEILLEUR

Il n'est qu'une pâle réflexion de la personnalité du magicien, et est invoqué pour faire le genre de choses pour lesquelles une pâle réflexion peut exceller.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA
*	*	*	*	P-2	P-2	P-2	P-2

Initiative astrale : $(P \times 2) + 1D6$

Compétences : Combat astral, Observation astrale, Perception.

Pouvoirs : Conscience, Forme astrale, Manifestation, Recherche

** Les veilleurs n'ont pas de corps physique.*

HOMONCULE

Un serviteur physique qui peut réaliser des corvées ordinaires pour le magicien qui l'invoque.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA
*	P-2	P-2	P	1	1	1	3

Initiative : $(P + 1) + 1D6$

Déplacement : $\times 2 / \times 4 / +1$

Compétences : Combat à mains nues, Combat astral, Observation astrale, Perception.

Pouvoirs : Conscience, Nature duale

** La Constitution d'un homoncule est équivalente à l'indice de Structure du matériau utilisé pour sa création.*

MALÉDICTION

(LIEN MATÉRIEL, SORT)

Une Malédiction permet de lancer un sort d'Illusion sur un sujet par l'intermédiaire d'un lien matériel au lieu du lien mystique produit par l'observation du sujet. Une Malédiction peut être utilisée sur n'importe quelle cible, qu'elle soit à portée visuelle du leader ou pas, du moment qu'il existe un lien vers elle. Si le sort s'applique à des cibles multiples, comme dans un sort de masse, alors le rituel doit avoir un lien pour chacune des cibles.

Le lien est utilisé comme élément appartenant à l'offrande et est détruit par le rituel. Le sort est lancé normalement, en utilisant un test d'équipe, si c'est applicable. Le sort utilise tous les tests et le Drain de sa version originale (étape 6 de la magie rituelle).

Pour la durée du rituel, un lien existe entre la cible et le groupe rituel, tant que le sort est maintenu. Il est possible de remarquer ce lien et de l'utiliser pour remonter jusqu'à la localisation physique de l'équipe rituelle.

Ce rituel prend (Puissance) heures à réaliser. Ensuite, si l'un des participants cesse de le maintenir, il s'achève.

RENOUVELLEMENT

(ANCRÉ, SORT)

Ce rituel soutient et maintient un sort de Manipulation de zone pendant un certain temps. La zone d'effet du sort est une sphère autour de l'ancre d'un rayon égal à l'indice de Magie du leader, et son effet est basé sur la Puissance du rituel et les succès excédentaires de l'étape de scellement. L'effet dure à la base pendant une heure, mais ceci est doublé pour chaque succès excédentaire de l'étape de scellement du rituel. Ce rituel prend (Puissance) heures à réaliser.

RUNE

(ANCRÉ)

La rune est un rituel basique enseigné à de nombreux magiciens, créant une barrière astrale (p. 318) d'une Puissance égale à la Puissance du rituel. La rune peut couvrir un volume maximal égal à $50m^3 \times$ (somme totale des attributs Magie des participants). Ce rituel prend (Puissance) heures à réaliser. La rune dure (succès excédentaires du scellement) semaines. Si le leader dépense un nombre de points de Karma égal à la Puissance de la rune, celle-ci devient permanente.

SORT PRODIGE

(ÉCLAIREUR, SORT)

Ce rituel permet de lancer un sort de Combat sur une cible distante hors de vue de l'équipe rituelle. Le sort de Combat peut être direct ou indirect, les sorts de Combat directs traversent l'espace astral jusqu'à la cible. Les sorts de Combat indirect traverse l'espace physique jusqu'à la cible, nécessitant un chemin dégagé, mais pas nécessairement droit, entre l'équipe rituelle et la cible pour pouvoir atteindre leur cible. Le sort se projette depuis la fondation jusqu'à la cible, esquivant tout obstacle sur son chemin.

Ce rituel prend (Puissance) heures à réaliser.

VEILLEUR

(SERVITEUR)

Les veilleurs sont comme des esprits, mais sont en fait des entités nées de l'esprit même du leader du rituel et non des métaplans. Ce sont des créations de mana dessinées par les personnalités des participants du rituel. Un veilleur peut parler tout langage que peuvent parler ses créateurs, leader et participants. Il n'est lié qu'au leader du rituel et suit ses ordres. Il n'existe que pendant (Puissance \times succès excédentaires du test de scellement) heures, et ses compétences sont égales à la moitié de la Puissance du rituel, arrondie au supérieur.

Un leader peut révoquer un veilleur qui lui est lié par une simple action gratuite. On ne peut ni bannir ni dissiper un veilleur. Ce rituel prend (Puissance) minutes à réaliser.

APPRENTISSAGE DE SORTS

De nouveaux sorts, de nouveaux rituels ou de nouvelles préparations alchimiques (p. 319) peuvent être appris en





étudiant une formule ou en recevant l'enseignement d'un mentor, que celui-ci soit un esprit ou un autre individu Éveillé. Certains magiciens peuvent être assez chanceux pour disposer d'une bibliothèque collectionnant des grimoires et parchemins hérités de générations précédentes. Ils peuvent aussi avoir un parent Éveillé pour leur enseigner de nouvelles choses. Les autres Éveillés peuvent avoir accès à des communautés en ligne comme SpellSource ou Magicknet qui détiennent des collections de formules appartenant à des traditions variées, soumises par leurs membres. Ces réseaux sont généralement soutenus par une ou plusieurs corporations, ce qui signifie que pour les utiliser, vous devrez avoir un SIN légal et un permis pour utiliser la magie. Les magiciens qui ont pignon sur rue travaillent parfois à la limite de la loi, en enseignant à des magiciens sans permis, se faisant ainsi un petit pécule supplémentaire en transmettant leurs connaissances à quelqu'un qui n'est pas aussi expérimenté.

Si le magicien souhaite apprendre seul, il peut acheter une formule de sorts (prix sur la table **Biens magiques**, p. 329). S'il veut un magicien en chair et en os comme professeur, celui-ci lui facturera généralement un prix aux alentours de (Instruction × coût de la formule) nuyens. C'est assez cher, mais habituellement cela vaut chaque denier investi. Dans tous les cas, le magicien a besoin d'une loge magique de sa propre tradition.

Une fois qu'il a accès à une loge magique et à une formule de sort ou un professeur, le magicien est prêt à essayer d'apprendre le sort. Il doit pour cela réussir un test d'apprentissage, test simple de (Lancement de sorts, Magie rituelle, ou Alchimie) + Intuition [Puissance de la loge magique], selon qu'il cherche à apprendre un sort, un rituel, ou une préparation alchimique, respectivement. La durée nécessaire pour apprendre le sort est égale à 12 jours, divisés par le nombre de succès obtenus. S'il dispose d'un professeur (qui doit impérativement connaître le sort), celui-ci peut faire un test d'Enseignement (p. 143) pour ajouter des dés supplémentaires à son test d'apprentissage. À la fin de la période d'apprentissage, il doit dépenser 5 points de Karma pour apprendre le sort, le rituel ou la préparation alchimique.

Tous les modificateurs de blessures s'appliquent, ainsi que la distraction issue du maintien de sorts, de mauvaises conditions, et tout autre modificateur approprié. Si la formule ou le professeur proviennent d'une tradition différente de celle du magicien apprenant, il subit un modificateur de réserve de dés de -4 au test d'apprentissage.

Tandis qu'il apprend le sort, l'apprenti doit consacrer 8 heures par jour à cette tâche, ou échouer et recommencer à zéro. S'il n'obtient aucun succès sur le test d'apprentissage, il échoue, auquel cas il ne dépense pas de Karma, mais les honoraires d'un professeur sont dépensés.

CONJURATION

La conjuration est l'art d'appeler, révoquer et contrôler des êtres astraux indépendants appelés **esprits**. La conjuration peut inciter un esprit à venir au magicien et fournir des services ou faveurs avec l'Invocation, le forcer à des services prolongés avec le Lien d'esprit, et révoquer ou détruire un esprit avec Bannissement.

INVOCATION

Le magicien peut invoquer des esprits de sa tradition (p. 281). Invoquer un esprit est une action complexe. Il ne peut invoquer qu'un seul esprit à la fois, et celui-ci ne reste auprès de lui que pour un temps limité : un esprit invoqué retournera où il était quand il a été appelé par le magicien, dès que l'une de ces conditions se produit : tous les services qu'il doit au magicien ont été rendus, ou le soleil se lève ou se couche.

Voici la manière d'invoquer un esprit.

ÉTAPE 1 : CHOISIR LE TYPE D'ESPRIT ET SA PUISSANCE

Le magicien ne peut choisir qu'un type d'esprit accessible à sa tradition, les traditions ayant en général accès à cinq types d'esprits différents. Il doit également choisir la Puissance de l'esprit, qui reflète effectivement sa puissance effective, avec un maximum égal au double de son attribut Magie. Un esprit disposera de pouvoirs supplémentaires si sa puissance est suffisamment élevée : un pouvoir optionnel par tranche complète de 3 points de Puissance (ce qui signifie que les esprits de Puissance 1 ou 2 n'ont pas de pouvoirs optionnels, ceux de Puissance 3 à 5 ont un pouvoir supplémentaire, ceux de Puissance 6 à 8 en ont deux, et ainsi de suite). Une fois que l'esprit a été invoqué, ses pouvoirs optionnels ne peuvent pas être modifiés.

ÉTAPE 2 : TENTER L'INVOCATION

Le magicien fait un test opposé d'Invocation + Magie [Puissance] contre (Puissance) de l'esprit. Il est possible d'utiliser des réactifs afin de changer la Limite de ce test (p. 319). En l'absence de succès excédentaires, l'esprit n'apparaît pas. Dans le cas contraire, l'esprit arrive à proximité du magicien dans l'espace astral, lui devant un service par succès excédentaire. La nature des services rendus par un esprit dépend de son type, de sa puissance et ses pouvoirs (**Services spirituels**, p. 305).

ÉTAPE 3 : RÉSISTER AU DRAIN

Que l'esprit soit invoqué avec succès ou non, le magicien doit résister au Drain lié à sa tentative. La Valeur de Drain est égale au double du nombre de succès (et non de succès excédentaires) obtenus par l'esprit lors du test d'Invocation, avec un minimum de 2. Si la Puissance de l'esprit est supérieure à l'attribut Magie du magicien, le Drain d'invocation est converti en dommages physiques au lieu d'étourdissants. Le magicien doit résister au Drain en utilisant la réserve de dés de résistance au Drain relative à sa tradition.

COMPLICATIONS

Une complication lors d'une conjuration peut avoir pour résultat d'invoquer le mauvais type d'esprit (sans toutefois sortir des esprits possibles pour la tradition de l'invocateur), un esprit de Puissance moindre (mais qui fait le test opposé d'invocation avec la Puissance choisie par l'invocateur) ou un

Drain supplémentaire (augmenté de 2) avant résistance. Sur un échec critique, les meneurs de jeu les plus compatissants pourront doubler le Drain auquel le magicien doit résister, ou ne pas permettre de résister au Drain. Ceux qui sont plus durs (maléfiques) peuvent y voir une opportunité de présenter le magicien à un esprit de la Puissance désirée qui n'est pas sous contrôle de l'invocateur et souhaite avoir avec lui une « conversation » sur le ressentiment qu'ont certains esprits vis-à-vis des pratiques d'invocation et de contrôle, qu'ils voient comme une forme d'esclavage.

INVOCATION DE GROUPE

Les magiciens peuvent invoquer un esprit en équipe. Tous les membres de l'équipe doivent être capables d'invoquer le type d'esprit choisi, et les membres de l'équipe d'une tradition différente de celle du leader de l'équipe subissent un modificateur de réserve de dés de -2 pour leur test. L'équipe utilise les règles normales de test d'équipe (p. 51), et tous subissent la même Valeur de Drain, qui est égale au double du nombre de succès (et non de succès excédentaires) obtenus par l'esprit lors du test d'Invocation, avec un minimum de 2. Si la Puissance de l'esprit excède l'indice de Magie de l'un des membres de l'équipe, le Drain d'invocation est converti pour celui-ci en dommages physiques au lieu d'être étourdissant.

En cas de succès, seul le leader du rituel peut commander à l'esprit, alors choisissez avec précaution.

RELATIONS SPIRITUELLES

Les relations exactes entre un esprit et un magicien dépendent en partie de la tradition de l'invocateur. Beaucoup de traditions chamaniques échangent des offrandes (pas nécessairement des réactifs) aux esprits en échange de leurs services. Certains magiciens offrent des dons physiques, comme de l'encens, des feuilles, de la bière ou des cierges, des hommages, comme des prières, des chansons, des histoires ou simplement des conversations, ou des promesses, comme protéger une forêt ou surveiller une communauté. Certains magiciens donnent librement, et certains voient les offrandes comme des appâts. Certains magiciens ne font même pas l'effort de donner.

La nature exacte des esprits, la manière dont ceux qui sont invoqués sont sélectionnés, et la raison pour laquelle ils ont cette apparence sont des sujets de nombreux débats parmi les érudits étudiant la magie dans le Sixième Monde. Ce qui est clair, cependant, c'est que les esprits invoqués ont tendance à apparaître d'une manière appropriée à la tradition du magicien. Cela pourrait être dû au fait que la magie de l'invocateur détermine quel esprit est invoqué, ou parce que l'esprit cherche à gagner les faveurs de l'invocateur en apparaissant sous une forme attendue par lui. La plupart des esprits semblent apprécier d'être sur Terre, mais leurs raisons exactes ne sont pas évidentes et ils ne sont pas enclins à partager des informations dans ce domaine.



LIEN D'ESPRITS

Le Lien d'esprits est utilisé par un magicien pour forcer un esprit qu'il a déjà invoqué à lui rendre des services à plus long terme. Cela prend une heure par point de Puissance de l'esprit et nécessite (Puissance × 25) drachmes de réactifs dépensés lors de la tentative. Le magicien fait un test opposé de Lien d'esprits + Magie [Puissance] contre (Puissance × 2) de l'esprit, la Valeur de Drain est égale au double du nombre de succès (et non de succès excédentaires) obtenus par l'esprit lors du test, avec un minimum de 2. Les succès excédentaires au-delà du premier nécessaire pour réussir le Lien viennent ajouter des services supplémentaires à ceux déjà dus par l'esprit, à raison d'un service par succès.

Une fois l'esprit lié, l'esprit et les services qu'il doit ne disparaissent plus au prochain coucher ou lever de soleil, mais seulement lorsque tous les services ont été rendu au magicien auquel il est lié. Un esprit lié peut être appelé ou révoqué avec une action simple, l'esprit attendant les instructions du magicien depuis son métaplan quand il n'est pas auprès de lui. Un magicien peut lier un nombre maximal d'esprits égal à son attribut Charisme.

BANNISSEMENT

Le bannissement est la rupture du lien entre un esprit et son invocateur. Quand ce lien est brisé, l'esprit retourne sur son plan. Il ne s'agit pas de la même chose que la dissipation d'un esprit, qui le force à retourner sur son plan. Bien que cela l'interrompe également dans sa tâche et puisse être ennuyeux, le bannissement n'est pas aussi déplaisant que la dissipation, et un esprit engagé dans une tâche fastidieuse pourrait ne pas rechigner à être banni pour y échapper.

Bannir un esprit est une action complexe, résolue par un test opposé de Bannissement + Magie [Astrale] contre Puissance de l'esprit (+Magie de l'invocateur s'il est lié). Il est possible au magicien qui bannit d'utiliser des réactifs pour modifier la Limite de ce test (p. 319). Chaque succès excédentaire qu'il obtient réduit les services dus au magicien par

l'esprit de 1, les réduire à zéro libérant l'esprit, qui partira à la prochaine action.

La Valeur du Drain de bannissement est égale au double du nombre de succès (et non de succès excédentaires) obtenus par l'esprit lors du test, avec un minimum de 2. Si la Puissance de l'esprit dépasse l'attribut Magie du magicien, le Drain est physique, autrement il est étourdissant.

Si un magicien dispose d'une action avant le départ de l'esprit, il peut utiliser l'**Invocation** (p. 303) pour essayer de l'inciter à *lui* rendre des services, cela étant également valable pour le magicien ayant procédé au bannissement. Le type de l'esprit et la tradition du magicien ne comptent pas dans ce cas, puisqu'il est déjà présent et disponible.

FONDAMENTAUX SUR LES ESPRITS

Les esprits ont une forme naturelle astrale, de la même manière que les métahumains ont naturellement une forme physique. Un esprit existe entièrement dans l'espace astral, et ses attributs astraux sont donc égaux à sa Puissance. Un esprit peut se manifester (p. 317), utiliser le voyage astral (p. 317) et être bloqué par les barrières mana (p. 318), tout comme les autres formes astrales. Son apparence reflète fortement son type et la tradition du magicien qui l'a invoqué. Un esprit du Feu hermétique pourrait ressembler à l'image traditionnelle de l'élémentaire de feu, tandis qu'un esprit chamanique de l'Air pourrait apparaître sous la forme d'un aigle ou d'un papillon.

Si un esprit veut affecter quoi que ce soit sur le plan physique, il doit d'abord se matérialiser (p. 317). Ce faisant, il gagne des attributs physiques basés sur son type (**Esprits**, p. 305) et prend une forme qui est la version solide et physique de sa forme astrale. Cette forme est relativement solide, même si elle n'en a pas l'air, comme un tourbillon spirituel ou un élémentaire d'eau. L'esprit acquiert une **nature duale** tant qu'il est matérialisé, ce qui signifie qu'il existe simultanément sur les plans physique et astral, pouvant donc voir des objets dans les deux plans, et pouvant être ciblé par les magiciens

MAUVAISES RELATIONS AVEC LES ESPRITS LIÉS

Les esprits sont de puissantes entités, et pouvoir faire appel à leurs services est une formidable aptitude.

S'il y a des limites aux services rendus par les esprits simplement invoqués, les esprits liés sont forcés par le lien magique à faire de leur mieux pour le magicien, même s'il s'agit de sacrifier leur Puissance et se dissiper pour un temps.

Les esprits liés trouvent le fait d'être forcés à la servitude détestable, et ils luttent parfois contre le lien mystique. Un tel effort est cependant futile à moins que le magicien ne soit aux portes de la mort. Si le meneur de jeu le choisit, un esprit assigné à une tâche particulièrement longue et/ou indigne peut lutter contre son lien, imposant au magicien un modificateur de réserve de dés de -1 à tous ses tests tandis qu'il lutte pour affirmer son contrôle et forcer l'esprit à s'acquitter de sa tâche, comme un chien en laisse (analogie qui, d'ailleurs, ne plairait pas à beaucoup d'esprits). À tout moment, le

magicien peut passer une action complexe pour essayer de forcer l'esprit à courber l'échine, via un test opposé d'Invocation + Magie [Puissance] contre (Puissance + Volonté) de l'esprit. Si le magicien est à égalité avec l'esprit ou obtient plus de succès, l'esprit est calmé et poursuit ses services sans autre pénalité pour l'invocateur.

Le modificateur décrit ici ne devrait être appliqué qu'au cas où l'invocateur est cruel envers les esprits qu'il contrôle ou s'il les met en danger de manière répétée (se battre occasionnellement peut être admis, mais être dissipé régulièrement devient vite usant). Ce drain de puissance magique est la raison principale pour laquelle la plupart des magiciens laissent leurs esprits au repos. Tandis qu'ils sont en attente dans l'espace astral, leur lien avec le magicien n'a aucun effet sur ce dernier. Il ne devrait être utilisé que lorsque l'interprétation le demande, ou pour empêcher un joueur d'abuser des esprits de son personnage par le système de jeu.



sur le plan physique et les entités astrales, telles que les magiciens en projection astrale. Lorsqu'il est matérialisé, l'esprit utilise la perception astrale, sa seule forme de perception, pour percevoir le monde physique. La forme physique d'un esprit fait au plus la taille d'un métahumain et de manière très évidente éthérée, sans équivoque avec un être ou une chose de ce monde. Son corps physique n'est pas sujet à la gravité, bien que la plupart des esprits restent proches du sol puisque c'est à ce niveau que l'action se produit. Cependant, il peut être projeté dans l'espace par d'autres forces, ce qui rend parfois le fait de rester au sol pratique.

Les esprits suivent les règles normales du combat, qu'il soit physique ou astral. Si toutes les cases de l'un des moniteurs de condition d'un esprit sont remplies, l'esprit est dissipé, situation douloureuse qui le renvoie dans son métaplan de naissance. Tous les services qu'il pourrait encore devoir au magicien sont perdus.

Il y a toutes sortes de théories et de mythes traditionnels sur la provenance des esprits, et il est facile de s'impliquer dans ce genre de discussions qui dure des jours et ne va nulle part, en raison du manque de faits établis. Certaines personnes croient que les esprits sont les âmes d'autres êtres qui ont auparavant vécu sur Terre, tandis que d'autres croient que les esprits ont une origine extraplanaire et n'ont pas de réel lien avec les êtres du plan matériel, et on peut trouver tout un tas de croyances qui se placent entre ces deux théories extrêmes. Au final, il serait peut-être bon d'arrêter d'essayer de connaître ce qui ne peut l'être et de seulement se concentrer sur ceci : les esprits vivent sur un métaplan lié à leur type. Ils viennent de ce métaplan de naissance quand ils sont invoqués, ils y retournent quand on les laisse partir, qu'ils sont bannis ou dissipés. Si vous cherchez à rafler le prix Coyote Hurlant pour la recherche magique, continuez à creuser pour des réponses, mais autrement il serait sans doute mieux de se tenir avec ce que nous savons déjà.

CONNEXION ESPRIT-INVOCATEUR

Un esprit n'a pas besoin de parler à haute voix avec son invocateur. Il peut communiquer télépathiquement avec celui-ci, même depuis l'espace astral, et n'a donc même pas besoin de se manifester pour recevoir des ordres ou rapporter ce qu'il sait. Cela lui permet de communiquer à distance mais cette communication ne s'étend pas aux métaplans, et ne donne pas accès à une forme de connexion visuelle ou auditive. Un invocateur peut savoir quand un esprit qu'il a invoqué a été dissipé, puisqu'il sentira la perte de la connexion.

PORTÉE SPIRITUELLE

L'esprit ne peut pas s'éloigner de son invocateur de plus de son indice de Magie \times 100 mètres. S'il est forcé à sortir de ce rayon, il essaiera d'y retourner aussi vite que possible. S'il est envoyé au-delà de cette portée, cela compte comme un service distant.

SERVICES SPIRITUELS

Les **services** sont une manière de mesurer à quel point un esprit est volontaire ou forcé de vous aider. Un service est une simple tâche demandée ou requise d'un esprit par son

SERVICES SPIRITUELS

SERVICES D'ESPRITS INVOQUÉS

Combat
Utilisation de pouvoir
Tâche physique
Service distant

SERVICES D'ESPRITS LIÉS

Tout service d'esprit invoqué
Assistance alchimique
Assistance sorcière
Assistance à l'étude
Lien à un sort
Maintien de sort

invocateur. Le nombre de services que doit un esprit invoqué est égal au nombre de succès excédentaires de l'invocateur à son test opposé d'Invocation. Pour un esprit lié, à ce nombre s'ajoutent les succès excédentaires du test opposé de Lien d'esprits. Si le temps de l'esprit est venu, comme c'est le cas quand le soleil se lève ou se couche et que l'esprit n'est pas lié, simplement invoqué, tous les services qu'il doit encore à son invocateur sont perdus.

Le type de services qu'un esprit peut réaliser dépend du fait qu'il soit lié ou non par son invocateur. Il est plus difficile de lier un esprit mais en conséquence il est beaucoup plus serviable. Chaque élément de la liste suivante coûte un service.

ESPRITS

Les esprits sont les habitants des métaplans. On ne les rencontre habituellement que lorsqu'un magicien les invoque, mais beaucoup d'esprits libres vivent sans contrôle sur le plan matériel. Voici les informations de jeu pour les six types d'esprits présentés dans ce livre.

Pour plus d'informations sur les pouvoirs, faiblesses et compétences des esprits, voir **Créatures**, p. 394.

Attributs physiques : les attributs physiques listés ci-dessous sont utilisés quand un esprit est matérialisé sur le plan physique. L'indice minimal d'attribut est 1, même si la table indique qu'il devrait être inférieur.

Limites : les limites d'un esprit sont calculées selon les mêmes règles que les personnages (p. 103).

Compétences : les esprits ont les compétences comprises dans leur description, à un indice égal à leur Puissance.

Déplacement : Sur le plan physique, la vitesse de marche d'un esprit est égale à son Agilité \times 2, et sa vitesse de course à son Agilité \times 4. Il peut se déplacer dans toutes les directions, en ignorant la gravité, utilisant la compétence (Course, Natation, Vol) appropriée à son environnement pour « sprinter » à raison de 2 mètres supplémentaires par succès.

Pouvoirs optionnels : un esprit dispose d'un pouvoir optionnel par tranche complète de 3 points de Puissance. Un esprit ne peut changer les pouvoirs optionnels dont il dispose, une fois qu'il a été invoqué.

Moniteurs de condition : les esprits ont deux moniteurs de condition, comme les personnages-joueurs.



ESPRITS

ESPRITS DE L'AIR

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
P - 2	P + 3	P + 4	P - 3	P	P	P	P	P / 2*	P	P

Initiative : $((P \times 2) + 4) + 2D6$

Initiative astrale : $(P \times 2) + 3D6$

Compétences : Arme à distance exotique, Combat astral, Combat à mains nues, Course, Observation astrale, Perception, Vol.

Pouvoirs : Accident, Confusion, Conscience, Dissimulation, Engloutissement, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Recherche.

Pouvoirs optionnels : Attaque élémentaire, Aura d'énergie, Garde, Peur, Psychokinésie, Souffle nocif.

Spécial : Les esprits de l'Air gagnent 10 mètres supplémentaires par succès en sprintant.

ESPRITS DE L'EAU

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
P	P + 1	P + 2	P	P	P	P	P + 1	P	P / 2*	P

Initiative : $((P \times 2) + 2) + 2D6$

Initiative astrale : $(P \times 2) + 3D6$

Compétences : Arme à distance exotique, Combat astral, Combat à mains nues, Natation, Observation astrale, Perception.

Pouvoirs : Confusion, Conscience, Dissimulation, Engloutissement, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Recherche.

Pouvoirs optionnels : Accident, Attaque élémentaire, Aura d'énergie, Collage, Contrôle climatique, Garde.

Faiblesses : Allergie (Feu, Grave)

Spécial : Les esprits de l'Eau se déplacent deux fois plus vite quand ils sont dans l'eau.

ESPRITS DE L'HOMME

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
P + 1	P	P + 2	P - 2	P	P	P + 1	P	P / 2*	P	P

Initiative : $((P \times 2) + 2) + 2D6$

Initiative astrale : $(P \times 2) + 3D6$

Compétences : Combat astral, Combat à mains nues, Course, Lancement de sorts, Natation, Observation astrale, Perception.

Pouvoirs : Accident, Confusion, Conscience, Dissimulation, Forme astrale, Garde, Influence, Matérialisation, Sens améliorés (vision nocturne, vision thermographique), Recherche.

Pouvoirs optionnels : Mouvement, Peur, Psychokinésie, Sort inné (un sort connu de l'invocateur, Puissance limitée à la Magie de l'esprit).

* Seulement pour les esprits libres.

Magie $\times 100$ mètres, c'est un service distant. Une fois que l'esprit en a terminé avec ce service, il est libéré de ses obligations par rapport au magicien, et s'en retourne sur son métaplan d'origine, quel que soit le nombre de services qu'il lui doit encore.

Tâche physique : un esprit peut se matérialiser pour effectuer des actions sur le plan physique pour son invocateur.

Utilisation de pouvoir : le magicien peut demander à un esprit d'utiliser l'un de ses pouvoirs sur une ou des cibles de son choix. Si le pouvoir est maintenu, cela compte comme un service quel que soit le temps pendant lequel il est maintenu. Si l'utilisation du pouvoir fait partie d'une autre tâche, comme souvent dans un combat, alors elle ne compte pas comme un service séparé.

SERVICES D'ESPRITS LIÉS

Services d'esprits invoqués : l'invocateur peut demander à un esprit qu'il lie de faire pour lui n'importe quelle chose que ferait un esprit invoqué. Si un esprit lié lui rend un service distant, les autres services qu'il lui doit encore ne sont pas perdus, et il revient à lui une fois qu'il a terminé.

Assistance alchimique, Assistance sorcière et Assistance à l'étude : l'esprit peut ajouter son indice de Puissance comme modificateur de réserve de dés positif pour les tests d'Alchimie, de Lancement de sorts, de Magie rituelle (pour les rituels de sorts), et les tests d'apprentissage, si son type correspond à la catégorie de sort comme indiqué dans la description de sa tradition (p. 281). Il ne peut pas contribuer aux tests de Contresort. La vie n'est pas *si facile*, tout ne tient qu'à un fil.

Maintien de sort : l'invocateur peut demander à son esprit de maintenir un sort après l'avoir lancé, ainsi l'esprit subit le modificateur de réserve de dés de -2 dû au maintien du sort à sa place. Il ne peut cependant pas le faire éternellement, la durée maximale passée sur ce service est égale à (Puissance de l'esprit) tours de combat, avant de devoir le renouveler en dépensant un nouveau service.

Lien à un sort : ce service est similaire au Maintien de sort, mais dure beaucoup plus longtemps, au prix de la Puissance même de l'esprit. L'esprit à qui est confié le sort le maintient au prix d'un seul service, mais chaque jour entamé passé ainsi réduit irrémédiablement sa Puissance de 1. Si sa Puissance est réduite à 0, il est dissipé à jamais. C'est un service très douloureux pour un esprit et est généralement considéré comme abusif. Le magicien ferait mieux de se rappeler que les choses se savent facilement dans le monde des esprits, s'il a recours à cet artifice.

SERVICES D'ESPRITS INVOQUÉS

Combat : le magicien peut demander à un esprit de combattre à ses côtés. La totalité du combat correspond à un seul service.

Service distant : si le magicien envoie un esprit remplir un service au-delà de sa portée spirituelle normale de

ESPRITS ET CHANCE

Les esprits invoqués et liés n'ont pas leur propre réserve de Chance ou, s'ils en ont une, ils ne l'utilisent pas. Cependant, l'invocateur peut dépenser sa propre réserve de Chance pour les tests des esprits à son service s'il le désire.



ENCHANTEMENT

L'Enchantement est la technique permettant au magicien de faire appel aux pouvoirs fondamentaux latents dans les éléments naturels et d'instiller dans des objets une magie qui soutient et augmente ses aptitudes. Il est ainsi possible d'enchanter de petits objets avec des sorts, de créer des focus magiques, et de séparer des objets magiques dans leurs réactifs composants.

ALCHIMIE

Du lance-flammes mystique à la préparation d'un sac aux six démons, l'alchimie permet aux magiciens de préparer des objets afin qu'ils contiennent un sort qui sera libéré plus tard. Ces **préparations** sont généralement moins puissantes que leurs contreparties sous forme de sorts, mais souvent plus versatiles. L'objet utilisé comme préparation par le magicien doit être assez petit pour qu'il soit capable de le soulever, le tenir et le manipuler. Le magicien altère, marque, sculpte, ou ajoute d'une manière ou d'une autre une touche créative à l'objet dans le processus qui en fait une préparation alchimique, ce qui la rend reconnaissable comme telle avec un test réussi d'Arcanes + Intuition [Mentale].

L'aura des préparations est imprégnée de la signature astrale de leur créateur, et est visible depuis l'espace astral. L'aura et la signature astrale s'évaluent, après activation, à la même vitesse qu'un sort lancé normalement (p. 315). Les préparations qui, actives, maintiennent un sort, acquièrent temporairement une nature duale tant que le sort est actif.

Voici comment faire une préparation alchimique.

ÉTAPE 1 : CHOISIR LE SORT

Le magicien doit choisir la version alchimique du sort à préparer. Les sorts utilisés dans les préparations sont une version différente des sorts utilisés avec la compétence Lancement de sorts présentés en p. 285, mais ont les mêmes effets, Valeur de Drain, mots-clés et autres caractéristiques que ces sorts. Ils sont seulement appris dans une version séparée, dite alchimique, des sorts utilisés via le Lancement de sorts, mais le coût en Karma est le même. Seul un sort alchimique connu peut être choisi à cette étape.

ÉTAPE 2 : CHOISIR LA PUISSANCE DU SORT

Il faut ensuite déclarer la Puissance à laquelle le magicien crée la préparation. La Puissance agit comme Limite pour le sort, des préparations de Puissance élevée sont donc plus puissantes, mais causent plus de Drain. Le magicien peut choisir une Puissance maximale égale au double de son indice de Magie.

ESPRITS (SUITE)

ESPRITS DE LA TERRE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
P +4	P -2	P -1	P +4	P	P -1	P	P	P /2*	P	P

Initiative : $((P \times 2) - 1) + 2D6$

Initiative astrale : $(P \times 2) + 3D6$

Compétences : Arme à distance exotique, Combat astral, Combat à mains nues, Observation astrale, Perception.

Pouvoirs : Collage, Conscience, Forme astrale, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche.

Pouvoirs optionnels : Attaque élémentaire, Confusion, Dissimulation, Engloutissement, Peur.

ESPRITS DU FEU

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
P +1	P +2	P +3	P -2	P	P	P +1	P	P /2*	P	P

Initiative : $((P \times 2) + 3) + 2D6$

Initiative astrale : $(P \times 2) + 3D6$

Compétences : Arme à distance exotique, Combat astral, Combat à mains nues, Observation astrale, Perception, Vol.

Pouvoirs : Accident, Attaque élémentaire, Aura d'énergie, Confusion, Conscience, Engloutissement, Forme astrale, Matérialisation.

Pouvoirs optionnels : Garde, Peur, Recherche, Souffle nocif.

Faiblesses : Allergie (Eau, Grave)

Spécial : Les esprits du Feu gagnent 5 mètres supplémentaires par succès en sprintant.

ESPRITS DES BÊTES

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
P +2	P +1	P	P +2	P	P	P	P	P /2*	P	P

Initiative : $(P \times 2) + 2D6$

Initiative astrale : $(P \times 2) + 3D6$

Compétences : Combat astral, Combat à mains nues, Course, Observation astrale, Perception.

Pouvoirs : Contrôle animal, Conscience, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Peur, Sens améliorés (ouïe, odorat, vision nocturne).

Pouvoirs optionnels : Arme naturelle (VD : (Puissance)P, AP -), Confusion, Dissimulation, Garde, Recherche, Souffle nocif, Venin.

* Seulement pour les esprits libres.

ÉTAPE 3 : CHOISIR LA PIÈCE MAÎTRESSE DE LA PRÉPARATION

L'objet utilisé pour la préparation est appelé la « pièce maîtresse ». Elle doit être assez petite pour être soulevée, tenue et manipulée par le magicien. De plus, la pièce maîtresse doit être dépourvue d'aura, les êtres vivants sont donc exclus. Pour la magie, les objets de haute technologie sont généralement un problème à cause de leur Résistance d'objet,





mais ils peuvent devenir des préparations puisqu'ils ne sont pas eux-mêmes enchantés, ils agissent seulement comme une ancre pour le sort alchimique. On peut donc utiliser ce processus alchimique sur les munitions, avec toutes les contraintes que cela implique (Potentiel décroissant au cours du temps, signature astrale, et tous autres faits applicables aux préparations et aux munitions).

ÉTAPE 4 : CHOISIR LE DÉCLENCHEUR DE LA PRÉPARATION

Une préparation libère un sort quand une condition appelée déclencheur est remplie. Le magicien doit donc choisir un type de déclencheur pour la préparation, celui-ci s'ajoute à la Valeur de Drain de la préparation.

Commande : la préparation est déclenchée par le magicien, qui doit être sur le plan physique ou se manifester s'il est en projection astrale, avoir une ligne de vue sur celle-ci, telle que définie pour le **Lancement de sorts**, p. 283, et prendre une action simple pour la déclencher. Ce déclencheur permet un certain contrôle de la cible de la préparation, mais ajoute un modificateur de +2 au Drain causé par sa création. Les Commandes sont les seuls déclencheurs que les préparations de sorts alchimiques de soins peuvent avoir.

Contact : le prochain être vivant à toucher la préparation active le sort. Ce déclencheur ajoute un modificateur de +1 au Drain causé par sa création.

Délai : le magicien choisit un certain délai quand il choisit ce déclencheur, le compte à rebours débute à la fin de la création de la préparation et celle-ci s'active quand le temps est écoulé. Le délai choisi est limité par le Potentiel final de la préparation, qui représente la durée maximale du compte à rebours en heures, ce qui signifie que la préparation s'activera prématurément si le délai choisie est supérieur au Potentiel résultant de la création. Ce déclencheur ajoute un modificateur de +2 au Drain causé par la création de la préparation.

ÉTAPE 5 : CRÉER LA PRÉPARATION

Une fois tout le reste établi, il ne reste plus au magicien qu'à prendre (Puissance de la préparation) minutes pour ajouter sa touche créative à la pièce maîtresse et en faire la préparation. Il ne doit pas s'interrompre pendant ce temps, qu'il passe à dessiner des formules arcaniques, sculpter des symboles tels que des hiéroglyphes, mélanger des matériaux pour en faire la pièce maîtresse, ou quelque autre manière de mettre à exécution sa magie, qui prend du temps et est reliée d'une manière ou d'une autre à sa tradition. Plus la Puissance est élevée, plus complexe et intriqué sera le travail.

Il est possible d'utiliser des réactifs dans la conception d'une préparation, en les dépensant dans la tâche de création, comme des encres, des bibelots ou breloques, et ce que vous pourrez imaginer. Le nombre de drachmes de réactifs utilisés devient alors la Limite du test de préparation, à la place de la Puissance (voir **Réactifs**, p. 319), le Potentiel de la préparation (voir ci-dessous) peut donc dépasser la Puissance.

Après que le temps de création soit écoulé, il faut faire un test opposé avec Alchimie + Magie [Puissance] du

magicien contre Puissance de la préparation. Les succès excédentaires de ce test constituent le Potentiel effectif de la préparation. S'il n'obtient aucun succès excédentaire, la préparation échoue, le temps passé dans le processus est gaspillé ainsi que les réactifs et la pièce maîtresse utilisés, et il subit quand même le Drain.

ÉTAPE 6 : RÉSISTER AU DRAIN

Le calcul du Drain d'une préparation est le même que celui du sort équivalent utilisé avec Lancement de sorts, auquel s'ajoute le Drain additionnel lié au déclencheur choisi. Si le nombre de succès (et non de succès excédentaires) obtenu par le magicien sur son test d'Alchimie *après application de la Limite applicable* excède son indice de Magie, le Drain du sort est converti en dommages physiques au lieu d'être étourdissant.

COMPLICATIONS

Une complication sur une préparation peut entraîner l'inclusion du mauvais déclencheur, une erreur dans un Délai de déclenchement, ou le test opposé d'Alchimie pourrait être plus difficile, la Puissance de la préparation recevant un modificateur de +2. Lors d'un échec critique, il est fortement déconseillé de boire ce qui pourrait en résulter. La préparation pourrait exploser dans la main de celui qui la tient, ou toute autre chose également déplaisante imaginée par le meneur. Il est

EXEMPLE

Abbi Kadabra rassemble quelques jouets pour un job d'effraction et intrusion. Normalement elle ne laisse aucune préparation derrière elle, mais parfois elle ne peut l'éviter. L'une de ses préparations est une simple sphère de verre qu'elle grave afin qu'elle contienne un sort de Ténèbres de Puissance 5. Son indice de Magie est de 5 et sa compétence d'Alchimie de 5 également. Pour commencer la préparation, elle choisit le sort de Ténèbres à Puissance 5, et la sphère de verre comme pièce maîtresse. Puis elle détermine que le déclencheur sera une Commande, et utilise 8 drachmes de réactifs pour en enduire la sphère avant d'y réaliser sa gravure, augmentant ainsi la Limite du test à 8. Elle passe 5 minutes à graver soigneusement le verre de symboles cunéiformes décrivant une ancienne malédiction liée à l'obscurité. 10 dés sont ensuite lancés (Magie + Alchimie) et opposés à la Puissance du sort (5 dés). 6 succès sont obtenus sur son jet et 0 sur celui de l'opposition. Si Abbi n'avait pas utilisé de réactifs, le Potentiel de la préparation aurait été limité à 5 (sa limite Mentale), mais ici ce sera un 6.

Abbi doit ensuite résister au Drain, la Valeur de Drain étant de 5 (Puissance -2, +2 pour le déclencheur). Le Potentiel étant à 6, le Drain sera physique. Bien que très rude pour son corps et coûteuse en réactifs, la préparation est complète.

EXEMPLES DE PRÉPARATIONS ALCHIMIQUES

Un sort de Foudre avec une Commande de déclenchement et une pièce maîtresse qui est un cylindre de bois décoratif, sculpté récemment dans un style athabaskan.

Une Boule de feu avec un Délai de déclenchement lié à une boule de billard numéro 8 couverte d'une formule liée à la combustion spontanée écrite au marqueur argenté.

Un sort de Toucher mortel avec un Déclenchement par contact lié à un créditube, gravé à l'acide d'un haïku écrit en kanjis. Il est laissé à l'abandon dans un quartier désolé, attendant seulement que quelqu'un le ramasse.

Un sort de Bélier avec une Commande de déclenchement lié à un marteau couvert de runes nordiques dédiées au dieu Thor.

probablement plus sage de s'en écarter (ou de courir) jusqu'à ce que son Potentiel s'évanouisse (voir ci-dessous).

POTENTIEL ALCHIMIQUE

Une préparation alchimique n'est qu'une forme temporaire de magie, son Potentiel détermine combien de temps la magie est maintenue et à quel point le sort inclus dans la préparation sera puissant lorsqu'il sera activé. Le Potentiel est maintenu à plein pour (Potentiel × 2) heures. À l'issue de ce temps, le Potentiel est réduit de 1, puis de 1 encore à chaque heure supplémentaire qui passe. Quand le Potentiel atteint 0, ou si la pièce maîtresse est détruite, la préparation perd sa nature magique et le sort est perdu.

UTILISER UNE PRÉPARATION

Quand le sort est libéré par la préparation, il fonctionne comme s'il avait été lancé par un magicien. Le test de Lancement de sorts utilise le Potentiel de la préparation à la place de Lancement de sorts, et sa Puissance comme Magie et Limite. Si le sort est maintenu, il dure pour (Potentiel) minutes, ou dans le cas d'un sort permanent, jusqu'à ce qu'il devienne permanent. Il n'y a pas de Drain pour ce test de Lancement de sorts puisqu'il a déjà été encaissé par l'alchimiste. De même, aucune réserve de Chance ne peut être utilisée pour ce Lancement de sorts.

La ou les cibles de la préparation doivent être sur le plan physique. Les cibles effectives du sort dépendent de sa portée, telle que définie dans sa description :

Contact : les sorts de contact affectent l'être vivant qui touche la préparation (il n'est pas possible de cibler ainsi des objets inanimés). Si plus d'un être vivant touche la préparation quand elle est activée, la cible du sort est choisie par le magicien s'il a choisi le déclenchement par Contact, ou aléatoirement.

Champ de vision : la cible du sort est choisie par le magicien si la préparation employait un déclenchement par Commande, autrement, le sort frappe la plus proche cible viable présente dans le champ de vision. Dans les autres cas, la portée du sort est limitée par (Potentiel × Puissance) mètres.

Zone : la préparation est le centre de l'aire d'effet, et le rayon est égal au Potentiel de la préparation en mètres.



CRÉATION D'ARTEFACT

La création d'un focus magique est aussi appelée création d'artefacts. À la différence des autres biens magiques, un focus est puissant, réutilisable, et intimement lié à son propriétaire. Un focus représente un enchantement complexe et permanent, lentement construit à partir d'une formule d'arcanes et finalisée avec du Karma. Tous les focus suivent le même processus de création de base : d'abord, il faut une formule de focus, puis on choisit un telesma approprié (l'objet à enchanter). Ensuite l'enchantement lui-même est créé, et finalement le focus achevé est lié.

Voici comment procéder :

ÉTAPE 1 : CHOISIR LA FORMULE DE FOCUS

Concevoir un focus requiert une recette arcanique complexe connue sous le nom de formule de focus. Les formules de focus, comme toutes les formules magiques, sont produites en utilisant la compétence Arcanes. Ces formules sont bien trop complexes pour être mémorisées par les magiciens métahumains, et doivent être conservées sous une forme ou une autre. Il est possible de s'en procurer auprès des boutiques de magie et des marchands de talismans.

Toutes les formules de focus spécifient le type de focus (de Lancement de sorts, d'Invocation, de pouvoir, d'armes), sa Puissance, sa forme (un bâton de combat en bois, un anneau d'or, ou une vibrolame) et sa tradition (hermétique, chamannique, etc.). Les formules vendues par les marchands de talismans utilisent typiquement des formes « traditionnelles » des traditions magiques répandues (baguettes, amulettes magiques, épées couvertes de runes, etc.), c'est pourquoi beaucoup de magiciens créent souvent leur propre formule. Une formule de focus doit avoir une Puissance égale ou inférieure à la Magie du magicien. On ne peut faire de focus avec un indice supérieur à son propre indice de Magie.

S'il souhaite créer sa propre formule, le magicien peut la concevoir entièrement. Cette opération est un test étendu d'Arcanes + Magie [Astrale] (Puissance × Puissance, 1 jour). Une fois achevée, la formule de focus peut être utilisée par n'importe quel magicien de la tradition du concepteur pour réaliser ce focus spécifique. Un magicien peut traduire une formule de focus d'une autre tradition dans la sienne avec un test étendu d'Arcanes + Magie [Astrale] (Puissance, 1 jour).

ÉTAPE 2 : OBTENIR LE TELESMA

Avant de pouvoir créer un focus, vous devez acquérir un objet qui correspond à la forme définie par la formule de focus. Un objet préparé pour être enchanté de cette manière est appelé un telesma. Obtenir un telesma peut être simple ou complexe. Si la formule nécessite un couteau, ce pourrait bien être aussi simple que d'en acheter un dans la succursale locale de Weapons World, mais si elle décrit une flûte sculptée dans des os de condor californien, il faudra probablement un peu de travail pour acquérir l'objet en question. Tout objet inanimé peut servir de telesma, qu'il s'agisse d'une baguette de bois, d'un charme de bijoux, d'une arme, d'une voiture, d'une pierre aux formes étranges, ou de tout autre objet. Plus

l'objet est brut et naturel, ou plus le magicien travaille pour le créer, plus il est facile de l'enchanter. C'est pour cette raison que les enchanteurs ayant des compétences techniques ou artistiques pour le faire créent des telesma eux-mêmes.

ÉTAPE 3 : PRÉPARER LA LOGE MAGIQUE

Une loge magique de même tradition que le créateur et la formule et de Puissance au moins égale à celle-ci est nécessaire. Il serait bon de prévoir quelques commodités, car le magicien va passer un moment là-bas.

ÉTAPE 4 : DÉPENSER DES RÉACTIFS

Des réactifs vont également être nécessaires, le nombre de drachmes dépensés étant égal au nombre de points de Karma pour lier le focus à la Puissance spécifiée dans la formule de focus, avec un minimum de (Puissance) drachmes (p. 307). Ces réactifs sont dépensés au début du processus, et sont donc utilisés même si le magicien avorte la création ou échoue.

ÉTAPE 5 : CONCEVOIR LE FOCUS

Ensuite, il faut passer (Puissance de la formule) jours à rassembler le mana, l'accrochant au telesma et le travaillant pour l'incorporer dans le matériel de manière permanente. En réalité, le magicien travaille sporadiquement chaque jour, et peut donc gérer d'autres affaires pendant ce temps, mais il ne peut quitter la loge sans gâcher sa tentative de conception.

À la fin de ce temps de conception, il faut faire la part dangereuse du processus : invoquer le pouvoir du focus. Il faut faire un test de Création d'artefacts + Magie [Puissance de la formule] contre Puissance de la formule + Résistance d'objet du telesma. Il s'agit du point culminant de l'ensemble du travail du magicien après ces quelques jours, et l'on ne peut utiliser de Chance pour ce test. Les succès excédentaires obtenus par le magicien à ce test deviennent la Puissance effective du focus.

ÉTAPE 6 : RÉSISTER AU DRAIN

La Valeur de Drain est égale à la Puissance spécifiée par la formule de focus, plus 2 pour chaque succès (et non succès excédentaire) obtenu par la réserve opposée au magicien lors du test de Création d'artefacts. Le Drain est physique si la Puissance actuelle du focus arrive d'une quelconque manière à dépasser l'indice de Magie du créateur. S'il est encore conscient après avoir résisté au Drain, il peut dépenser (Puissance finale du focus) points de Karma pour sceller la conception du focus et ainsi l'achever. S'il est inconscient ou ne souhaite pas garder le résultat, il peut éviter de dépenser son Karma et recommencer à zéro (probablement après avoir récupéré).

COMPLICATIONS

En cas de complication, il est impossible de résister au Drain à l'étape suivante. En cas d'échec critique, la magie échappe au



contrôle du magicien et lui arrache un point d'Essence. La création d'artefacts n'est pas pour les faibles et les incompetents.

OBSERVATION ASTRALE D'ARTEFACTS

La compétence Création d'artefacts permet aussi de faire l'Observation astrale d'un focus afin de comprendre son créateur. Pour ce faire, on passe un test opposé de Création d'artefacts + Magie [Astrale] contre le double de la Puissance du focus. Il peut utiliser les succès excédentaires pour apprendre des choses sur l'aura du créateur de l'artefact (voir **Perception astrale**, p. 315). Une seule tentative par jour est possible par focus.

DÉSENCHANTEMENT

La compétence Désenchantement permet au magicien de dissiper temporairement ou même de défaire des constructs astraux.

Pour désactiver un focus actif, il lui faut faire un test opposé de Désenchantement + Magie [Astrale] contre Puissance de la cible + Magie du possesseur. Il peut être dans le plan physique ou astral, mais le focus doit être dans son champ de vision. S'il obtient des succès excédentaires sur le test, le focus se désactive.

Avec la compétence Désenchantement, un focus peut être efficacement recyclé, une portion du mana libéré peut recharger les réactifs dépensés. Pour rompre un focus en ses réactifs primaires et le détruire totalement, un magicien doit le toucher. Réussir cela requiert un test opposé de Désenchantement + Magie [Astrale] contre Puissance de la cible (+ Magie du possesseur si le focus en question est lié et qu'il n'est pas le sien).

Réussir à ce test détruit le focus. Le telesma en son cœur se désintègre et devient inutilisable. Le mana libéré par la destruction de son construct astral peut être canalisé dans des objets de la tradition du magicien, en faisant des réactifs. Pour cela, le magicien doit faire un test d'Alchimie + Magie [Astrale]. Chaque succès crée un réactif, jusqu'à un maximum égal à un tiers des réactifs utilisés dans la création du focus (voir **Étape 4 : Dépenser des réactifs**, p. 310). Ce processus prend (Puissance de la cible) heures.

Le Désenchantement fonctionne également sur les préparations alchimiques, ce cas est traité dans les règles de **Séparation**, ci-dessous.

La Valeur de Drain de ces test est de 1 par succès (et non succès excédentaires) obtenu contre le magicien. Si la Puissance de la cible est supérieure à la Magie du magicien, le Drain est physique, sinon il est étourdissant. Si elle est supérieure au double de son indice de Magie, le focus est un peu trop puissant pour le magicien, et il ne peut tenter le Désenchantement.

SÉPARATION

Pour simplifier, la Séparation est à l'Alchimie ce que la Dissipation est au Lancement de sorts. La Séparation permet au magicien de retirer le pouvoir magique contenu dans une préparation, la rendant à son état d'objet ordinaire. Pour Séparer une préparation, il doit avoir identifié l'objet comme

étant une préparation en faisant son Observation astrale (p. 145) et doit le toucher pour réaliser sa tentative. Séparer une préparation est une action complexe, et se résout par un test opposé de Désenchantement + Magie [Astrale] contre Puissance de la préparation + Magie de l'alchimiste (+ le montant de Karma éventuellement dépensé par l'utilisation de la métamagie de fixation). Tous les succès excédentaires obtenus par le magicien tentant la séparation réduisent le Potentiel de la préparation de 1. Le magicien subit le même Drain qu'il recevrait s'il avait créé lui-même la préparation.

Il existe un risque à cette pratique : si la préparation a un déclencheur par Contact et que le magicien échoue à son test de Désenchantement (il n'a pas assez de succès au test opposé), elle s'active. Il faut espérer qu'elle ne soit pas explosive.

ADEPTES

Dans la petite partie des gens qui s'est Éveillée aux pouvoirs magiques, certains, encore plus rares, sont capables de canaliser le mana en eux, leur donnant des capacités physiques accrues qui les rendent supérieurs aux métahumains. On les appelle adeptes physiques, ou, pour ceux qui sont moins loquaces, adeptes. Ils sont connus pour leur discipline et leur aptitude au développement personnel. Ce sont des athlètes, des artistes martiaux, des acolytes religieux, des gourous sportifs, et d'autres qui cherchent à combiner le corps et l'esprit. Les adeptes recherchent l'harmonie du corps et de l'esprit ainsi que leur renforcement, et ils focalisent leur pouvoir magique pour atteindre cet idéal.

Dans les premiers jours du Sixième Monde, quand le monde a vu l'avènement de personnes capables d'utiliser la magie pour augmenter leur propre potentiel physique et mental, les adeptes n'ont pas fait face aux mêmes préjugés que les magiciens. Ils ont vu à la place la naissance d'un mythe généré par les trids corpos exagérant leur athlétisme magique, les mettant sur un piédestal. Les gens voulaient essayer de les combattre pour se faire une réputation, ou ils les vénéraient, pensant que ce serait une voie pour obtenir eux-mêmes quelques capacités. L'enregistrement des adeptes est moins courant que l'enregistrement des magiciens, mais les adeptes ont toutefois eux aussi besoin des permis appropriés pour s'approvisionner en biens magiques ou jeter des sorts, s'ils sont ce rare hybride qu'est l'adepte mystique.

En tant qu'adepte, le personnage gagne un nombre de points de Pouvoir égal à son indice de Magie à la création. Ces points peuvent ensuite être dépensés dans l'achat de pouvoirs d'adeptes. Le nombre maximal de niveaux qu'il peut obtenir dans un pouvoir est égal à son indice de Magie, ou à la limite listée pour le pouvoir si celle-ci est inférieure. Avec un indice de Magie de 4, un adepte obtient 4 points de Pouvoir, mais ne pourrait par exemple acheter que 4 niveaux de Coup critique, au coût de 2 points de Pouvoir. Pour les adeptes mystiques, voir le chapitre **Création d'un shadowrunner**, p. 64.

UTILISER SES POUVOIRS

Certains pouvoirs s'activent et d'autres sont intrinsèques. Les pouvoirs d'adepte qui nécessitent d'être activés avant d'avoir un effet ont un coût d'activation défini dans la description du pouvoir, habituellement une action quelconque.



Quand un pouvoir n'a pas de coût d'activation, son effet est inné, il n'est pas nécessaire de recourir à une action pour gagner le bénéfice du pouvoir.

Drain d'adepte : certains pouvoirs causent un Drain. Le Drain des pouvoirs d'adepte est étourdissant à moins que le contraire ne soit spécifié dans la description, et la réserve utilisée pour sa résistance est la somme de Constitution + Volonté.

POUVOIRS D'ADEPTE

ARMURE MYSTIQUE

Coût : 0,5 PP par niveau

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques. Pour chaque niveau, il lui confère un point d'Armure, cumulative avec toute autre, sans toutefois s'ajouter à l'encombrement. Cette armure protège également contre les dommages subis en combat astral.

ATTRIBUT PHYSIQUE AMÉLIORÉ

Coût : 1 PP par niveau

Ce pouvoir augmente l'indice d'un attribut physique précis (Agilité, Constitution, Force, Réaction) de 1 point par niveau, et peut également affecter la Limite physique en fonction du nouvel indice, entre autres (l'indice amélioré de l'attribut est pris en compte pour tout ce qu'affecte normalement l'attribut). Ce pouvoir permet de dépasser le maximum naturel d'attribut, jusqu'à son maximum augmenté (maximum naturel + 4).

AUGMENTATION D'ATTRIBUT (ATTRIBUT)

Coût : 0,25 PP par niveau

Activation : Action simple

L'adepte peut faire appel à ses ressources intérieures pour réaliser des prouesses physiques extraordinaires, bien au delà de ses aptitudes normales. Il faut acheter un pouvoir d'Augmentation d'attribut séparément pour chaque attribut physique (Agilité, Constitution, Force, Réaction) à altérer et il est possible de l'acheter pour des attributs différents. Ce pouvoir ne peut être acheté ni pour un attribut mental ni pour un attribut spécial.

Quand ce pouvoir est activé, il faut effectuer un test de Magie + niveau d'Augmentation d'attribut. Chaque succès augmente l'indice de l'attribut auquel est affecté ce pouvoir de 1, jusqu'au maximum augmenté de cet attribut. Cela n'affecte que les réserves de dés, la Limite physique et l'attribut Initiative ne changent pas, par exemple. L'augmentation dure pendant (succès obtenus × 2) tours de combats. Quand elle prend fin, l'adepte subit un Drain égal au niveau de ce pouvoir.

COMPÉTENCE AMÉLIORÉE (COMPÉTENCE)

Coût : 0,5 PP par niveau

Ce pouvoir augmente l'indice d'une compétence spécifique de combat, de véhicules, physique, sociale ou technique de 1 point par niveau. Il est nécessaire de connaître

cette compétence afin d'acheter ce pouvoir pour l'augmenter, et il est impossible de l'acheter pour des groupes de compétences. L'amélioration maximale possible est égale à la moitié du niveau actuel de la compétence (soit un indice total égal au maximum à niveau actuel × 1,5), arrondie au supérieur.

CONTRÔLE CORPOREL

Coût : 0,25 PP par niveau

Contrôle corporel donne à l'adepte un contrôle total sur son langage corporel et sur sa communication non verbale et subconsciente, même s'il est en situation sociale stressante. Cela inclut les micro-expressions faciales, les mouvements corporels et oculaires, les fluctuations du rythme cardiaque et de la pression artérielle, et même un contrôle sur les glandes sudoripares ; il devient donc très difficile de jauger son état émotionnel et sa sincérité. Il bénéficie d'un modificateur de réserve de dés de +1 par niveau pour résister aux tests sociaux et aux tests destinés à évaluer ses émotions comme ceux pour Jauger les intentions ou la sincérité (par exemple, un sort d'Analyse de véracité), ou l'Observation astrale. Lorsque quelqu'un essaie de lire l'aura d'un personnage doté de Contrôle corporel, le test d'Observation astrale devient un test opposé contre le niveau de ce pouvoir. Si l'observateur obtient des succès excédentaires, il réussit à lire correctement les émotions du personnage.

CONTRÔLE VOCAL

Coût : 0,5 PP par niveau

Le Contrôle vocal induit un contrôle extraordinaire des propriétés vocales, permettant à l'adepte de changer la tonalité, la hauteur, l'octave et le volume de sa voix à volonté. Il peut masquer sa voix et imiter des sons compris dans les limites normales de la vocalisation métahumaine (et n'a donc pas accès aux infrasons et ultrasons) ou les voix d'autres personnes. S'il utilise ce truc pour tromper une personne ou un système de reconnaissance vocale, il réalise un test opposé d'Imposture + Charisme + niveau de ce pouvoir [Mentale] contre le double de l'indice du système de reconnaissance vocale, ou contre Perception + Intuition des personnes qu'il tente de tromper.

L'adepte est également capable d'ajuster sa voix pour générer des effets sociaux positifs, augmentant sa Limite sociale de 1 par niveau.

COUP CRITIQUE (COMPÉTENCE)

Coût : 0,5 PP

Ce pouvoir améliore une compétence de combat en mêlée spécifique, qu'il s'agisse d'Armes contondantes, Armes tranchantes, Combat à mains nues, Combat astral, ou d'une compétence particulière d'Arme de mêlée exotique. Cette compétence spécifique est sélectionnée lors de l'achat du pouvoir, mais ce dernier peut être choisi à plusieurs reprises par l'adepte, à chaque fois pour une compétence de mêlée différente.

La VD des attaques de l'adepte qui utilisent la compétence rattachée à ce pouvoir est augmentée de 1. Coup



critique est compatible avec les armes et autres pouvoirs d'adepte.

COURSE SUR LES MURS

Coût : 0,5 PP

Activation : action simple

Avec ce pouvoir, courir sur une distance limitée sur des murs bruts ou d'autres surfaces verticales devient possible. Pour l'utiliser, il faut faire un test de Course + Force [Magie], l'adepte pouvant grimper en une phase d'action d'un nombre de mètres égal à ses succès. S'il souhaite courir sur de plus longues distances, il aura besoin de marchepieds, de rebords, ou d'un endroit où s'arrêter pour réutiliser ce pouvoir ensuite. S'il veut courir le long d'une surface verticale plutôt que de la grimper, il peut le faire en combinant ce pouvoir avec une action de Sprint (p. 164). À la fin de son déplacement, il chute du mur, qu'il ait atteint son but ou non.

DÉCHARGE D'ADRÉNALINE

Coût : 0,25 PP par niveau

Activation : Action gratuite

Ce pouvoir permet à l'adepte d'accomplir plus de choses en un tour de combat. Chaque niveau de ce pouvoir confère un modificateur de +2 au score d'initiative pendant ce tour de combat. Au début du prochain tour après l'activation de Décharge d'adrénaline, il subit un Drain égal au nombre de niveaux de ce pouvoir.

GUÉRISON RAPIDE

Coût : 0,5 PP par niveau

L'adepte récupère plus rapidement des dommages, en se soignant magiquement sur des périodes prolongées. Il bénéficie d'un modificateur de réserve de dés de +1 par niveau à sa Constitution pour les tests de guérison, ainsi que d'un bonus équivalent pour tous les tests effectués pour le soigner par des moyens magiques ou ordinaires (comme le sort de Soins ou la compétence de Premiers soins), que la tentative soit la sienne ou celle d'un autre personnage.

IMMUNITÉ NATURELLE

Coût : 0,25 PP par niveau

Immunité naturelle ajoute un modificateur de réserve de dés de +1 par niveau aux tests de résistance de l'adepte contre les toxines et maladies.

MAINS MORTELLES

Coût : 0,5 PP

Activation : action gratuite

Ce pouvoir permet à l'adepte d'infliger des dommages mortels à mains nues, lui donnant le choix d'infliger à la cible de ses attaques à mains nues des dommages physiques ou étourdissants. Mains mortelles peut être combiné avec d'autres pouvoirs d'adepte qui peuvent augmenter les dommages à mains nues. De plus, les attaques à l'aide de ce pouvoir sont magiques et peuvent donc surpasser les défenses magiques d'une créature contre des attaques normales, telle que conférées par le pouvoir d'Immunité aux armes

normales, et elles peuvent aussi être utilisées par l'adepte doté de Perception astrale en combat astral.

PARADE DE PROJECTILES

Coût : 0,25 PP par niveau

Activation : action d'interruption (-5 au score d'initiative)

L'adepte peut attraper des projectiles de vitesse relativement faible en plein mouvement, se saisissant par exemple de flèches, de couteaux de lancer, de grenades ou des shurikens. En utilisant ce pouvoir, il gagne un modificateur de réserve de dés de +1 par niveau à sa défense contre les tests d'attaque à distance employant de telles armes. S'il obtient des succès excédentaires, il s'empare de l'objet en plein vol. Il faut avoir au moins une main libre pour utiliser Parade de projectiles.

PASSAGE SANS TRACES

Coût : 1 PP

Ce pouvoir donne l'aptitude de se déplacer sur des surfaces sans y laisser de traces, même s'il devait s'agir de neige, de sable ou de papier fin. Aucun son ne provient du contact de l'adepte avec le sol, bien que le mouvement puisse causer d'autres sons, et les tests de Perception faits pour le détecter subissent un modificateur de réserve de dés de -4. Il n'active pas non plus les senseurs de pression et autres détecteurs de vibration implantés dans le sol. Malgré ce pouvoir magique, il n'y a pas de miracle, et l'adepte ne peut se déplacer sur les surfaces liquides, bien qu'il puisse marcher dans de la poudreuse sans s'y enfoncer. Malgré la possibilité de le pister par des indices non visuels comme l'odeur, même ces tests de Pistage sont plus difficiles et subissent un modificateur de réserve de dés de -2.

PERCEPTION AMÉLIORÉE

Coût : 0,5 PP par niveau

Ce pouvoir aiguise tous les sens de l'adepte, qui obtient un modificateur de réserve de dés de +1 par niveau pour tous ses tests de Perception et Observation astrale.

PERCEPTION ASTRALE

Coût : 1 PP

Activation : Action simple

Ce pouvoir permet à l'adepte de faire le pont entre les royaumes astral et physique et de voir dans le monde astral. Pendant l'utilisation de la perception astrale, il a une nature duale et peut donc attaquer les formes astrales. Il suit l'ensemble des règles normales de perception astrale (p. 312).

POIDS PLUME

Coût : 0,25 PP par niveau

Poids plume est utilisé pour faire des sauts incroyables sur de longues distances. Le niveau du pouvoir est ajouté à l'Agilité avant de calculer la distance maximale que l'adepte peut sauter, et un nombre de dés équivalent est ajouté à son test de Gymnastique pour réaliser ce saut. S'il devait tomber, la hauteur effective de chute est réduite du niveau en mètres lors du calcul des dommages de chute.



POTENTIEL AMÉLIORÉ (LIMITE)

Coût : 0,5 PP

Ce pouvoir permet à l'adepte d'augmenter de 1 l'une de ses Limites naturelles (physique, mentale, sociale), spécifiée à l'achat du pouvoir. Il est possible d'acheter ce pouvoir une fois par Limite naturelle.

PRÉCISION AMÉLIORÉE (COMPÉTENCE)

Coût : 0,25 PP

Dans les mains de l'adepte, les armes deviennent une extension de son corps. Il choisit une compétence de combat (Pistolets, Armes contondantes, Armes lourdes, etc., sauf Combat à mains nues) lorsqu'il acquiert ce pouvoir, et ajoute 1 à la Précision de l'arme qu'il utilise quand elle relève de cette compétence. Ce pouvoir peut être acheté à plusieurs reprises, pour une compétence différente à chaque fois.

RÉFLEXES AMÉLIORÉS

Coût : variable (cf. table)

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte, tout comme les réflexes câblés. Chaque niveau confère un mo-

RÉFLEXES AMÉLIORÉS	
NIVEAU	COÛT EN PP
1	1,5
2	2,5
3	3,5

ificateur de +1 à la Réaction qui affecte également l'Initiative, et +1D6 dés d'initiative (avec un maximum de 5D6). Le niveau maximal de Réflexes améliorés est 3, et cette augmentation ne peut être combinée

avec d'autres augmentations technologiques ou magiques de l'initiative.

RÉSISTANCE À LA DOULEUR

Coût : 0,5 PP par niveau

Résistance à la douleur donne à l'adepte la capacité d'ignorer les effets des blessures (sans annuler les dommages réels). Pour chaque niveau de Résistance à la douleur, les modificateurs de blessures tels que déterminés à partir du moniteur de condition sont déplacés d'une case. Ainsi, avec un niveau de pouvoir, il subit un modificateur de -1 après 4 cases de dommages au lieu de 3. Avec un niveau de 2, la pénalité n'intervient pas jusqu'à ce qu'il subisse 5 cases de dommages. Résistance à la douleur fonctionne aussi bien sur le moniteur de condition physique que étourdissant, et fonctionne contre les effets douloureux de la torture, de la magie, des maladies, etc. Chaque niveau ajoute un modificateur de réserve de dés de +2 aux tests de résistance à la souffrance.

RÉSISTANCE AUX SORTS

Coût : 0,5 PP par niveau

L'adepte résiste de manière innée aux sorts, bénéficiant d'un modificateur de réserve de dés de +1 par niveau à ses

tests de résistance aux sorts, à la magie rituelle, aux préparations alchimiques, ou au pouvoir de Sort innée des créatures (mais pas à leurs autres pouvoirs). Résistance aux sorts n'interfère pas avec les sorts auquel l'adepte choisit de ne pas résister.

SENS AMÉLIORÉ

Coût : 0,25 PP

Ce pouvoir étend les sens de l'adepte pour lui donner des capacités qui ne sont normalement pas accessibles à son métatype. Cela inclut par exemple la vision thermographique ou nocturne, l'audition des hautes ou basses fréquences, et ainsi de suite. Toute amélioration sensorielle potentiellement fournie par le bioware ou le cyberware peut être obtenue par l'intermédiaire de ce pouvoir, à moins qu'elle ne donne un bonus aux tests de Perception, ou nécessite une connexion sans fil pour fonctionner (ou les deux). Il est possible d'acheter ce pouvoir une fois par sens.

Outre les améliorations sensorielles listées pour le bioware et le cyberware, d'autres existent et incluent :

Oreille absolue : un test de Perception + Intuition (2) permet de reconnaître une note musicale, que ce soit en l'écoutant ou en ressentant sa fréquence de vibration. Cela ne signifie pas que l'adepte sera un bon chanteur ou musicien, simplement qu'il peut savoir quand il chante ou joue faux.

Sens de la direction : apporte un modificateur de réserve de dés de +2 aux tests d'Orientation lors des déplacements. De plus, un test de Perception + Intuition (2) permet d'identifier la direction à laquelle on fait face et de savoir si l'on est au-dessus ou au-dessous du niveau de la mer.

Sens du poids : avec un test de Perception + Intuition (2), l'adepte peut déterminer le poids d'un objet au gramme près, tant qu'il est capable de le soulever ou le porter. Ce qui peut être utile pour les bateleurs de fête foraine et les arcanochéologues qui essaient de savoir combien pèse cette statue qu'ils essaient de récupérer sur cette dalle de pression.

Toucher amélioré : les doigts de l'adepte sont sensibles aux imperfections à la surface d'un objet, permettant à l'adepte de remarquer quelque chose d'aussi subtil que les indentations causées par l'écriture sur une feuille de papier (ou même sur la feuille d'en dessous dans le bloc), ce qui résulte en termes de jeu en un modificateur de réserve de dés de +2 aux tests de Perception tactile.

SENS DU COMBAT

Coût : 0,5 PP par niveau

Sens du combat confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. L'adepte reçoit un modificateur de réserve de dés de +1 par niveau de ce pouvoir pour ses tests de défense contre les attaques de mêlée et à distance. De plus, il a toujours droit à un test de Perception quand il existe une possibilité de surprise, avec le bénéfice d'être alerté s'il passe le test avec succès.

SENS DU DANGER

Coût : 0,25 PP par niveau

Ce pouvoir rend l'adepte instinctivement sensible à son environnement et à toutes les menaces imminentes qui peuvent ne pas être immédiatement visibles. Il est comme ce mauvais pressentiment qu'un personnage a juste avant de



mettre les pieds dans un piège, ce qui le prend aux tripes et le fait sauter un instant avant que les problèmes ne s'abattent. Chaque niveau de ce pouvoir confère un modificateur de réserve de dés de +1 à l'adepte pour ses tests de Surprise.

LE MONDE ASTRAL

Bien que le monde physique soit le monde avec lequel on interagit en permanence, il existe un autre monde, invisible et inaperçu, mais indirectement influencé par les gens arpentant le plan matériel. Ce monde est appelé le **plan astral**. C'est un « négatif photographique » du monde physique imprégné d'émotions où seules les choses vivantes et celles contenant du mana sont réelles et où les objets physiques sont de simples ombres intangibles.

Le mana, l'essence de la magie, s'écoule depuis le plan astral, reliant les métaplans au monde physique, alimenté par la force de vie qui existe en notre planète et à sa surface. L'aura générale de cette vie illumine en permanence le monde astral d'une lueur ambiante. Les choses qui existent seulement sur le plan matériel peuvent être vues et entendues depuis l'astral, mais elles sont floutées et assourdis, car le contexte émotionnel créé par les gens et les choses enregistre bien plus que les propriétés physiques de la lumière et du son (sous de nombreux aspects ce contexte se substitue à ces propriétés). Les échos de choses passées projettent des ombres dans l'espace astral avec une cohérence variable en fonction des émotions durables liées aux objets et lieux. Ces échos ressortent de manière plus évidente dans le monde astrale, comme le contexte émotionnel les rend plus colorés ou tangibles.

FORMES ASTRALES ET AURAS

Les choses vivantes ne sont en général pas actives sur le plan astral mais y projettent tout de même leur reflet. Ce reflet est appelé aura : c'est une lueur brillante, vibrante, colorée. Tout objet inanimé apparaît comme une copie délavée de sa contrepartie physique ; grise, sans vie, et intangible.

Tout ce qui est actif sur le plan astral, dont notamment les esprits, les focus actifs, et les êtres de nature duale ou en projection astrale, a une forme astrale tangible. Ces formes sont plus colorées et brillantes que les auras, étant « réelles » sur le plan astral. La Terre a une forme astrale, et beaucoup voit cela comme une preuve que la planète dans son entier est une entité vivante distincte (ou constituée) des créatures qui peuplent sa surface.

SIGNATURE ASTRALE

Généralement, quand un magicien jette un sort ou réalise un rituel, il y laisse ses empreintes astrales. C'est ce que l'on appelle la signature astrale, et elle est déposée sur tout ce qui est affecté par des aptitudes ou compétences magiques. Cette signature astrale peut être détectée par toute personne dotée de la compétence Observation astrale. Une signature dure pendant (Puissance de l'effet magique) heures après que l'effet se soit achevé, qu'il s'agisse d'un sort, pouvoir de créature, combat astral, ou quoi que ce soit capable de la générer, pour se fondre lentement dans le bruit de fond astral. La signature

astrale d'un sort ou d'un rituel peut être détectée à la fois à l'endroit de sa réalisation et à l'endroit où il prend effet. Les objets semi-permanents tels que les préparations alchimiques, ainsi que les veilleurs ou homoncules contiennent une signature astrale tant qu'ils persistent. Les objets plus permanents, comme les focus, les loges et les cercles contiennent toujours la signature astrale de leur propriétaire.

Un personnage peut tenter de lire une signature astrale avec un test d'Observation astrale + Magie [Astrale] (3). Ce n'est pas la tâche la plus simple qui soit, percevoir et comprendre une signature astrale étant rendu plus difficile dans la mixture de magie et d'émotions que constitue l'espace astral. Une fois lue avec succès, une signature peut être reconnue à nouveau (potentiellement avec un **test de Mémoire**, p. 155). D'autres détails comme la catégorie d'un sort ou le type d'un esprit, ou la compétence du magicien peuvent être déterminés avec des succès excédentaires (voir **Observation astrale**, p. 145).

Un magicien utilisant la perception astrale peut « nettoyer » une signature astrale temporaire (comme celle issue de l'utilisation de la Sorcellerie), ou du moins hâter sa disparition naturelle. Il peut passer une action complexe pour réduire la durée nécessaire à la disparition de la signature d'une heure (comme s'il poussait mentalement la signature dans l'énergie contextuelle, si vous voulez). Aucun test n'est requis. Cette action peut être répétée jusqu'à ce que la signature astrale ait disparu. Si la signature n'est pas complètement effacée, il deviendra évident pour ceux qui l'examinent par Observation astrale que quelqu'un a tenté de l'effacer.

Les investigateurs en crimes magiques utilisent les signatures astrales pour rassembler des informations sur les magiciens criminels, il faut donc être prudent à ne pas en laisser derrière soit à des endroits où elles seraient vraisemblablement repérées.

PERCEPTION ASTRALE

Beaucoup de personnages Éveillés peuvent percevoir le plan astral depuis le monde physique ; cette aptitude s'appelle **perception astrale**. Il s'agit du sens principal utilisé sur le plan astral pour « voir » les auras et les autres choses du monde astral superposées au plan matériel. La perception astrale n'est disponible qu'à certaines personnes : pour les métahumains, il faut être magicien, ou un adepte doté du pouvoir Perception astrale. Techniquement, la perception astrale n'est pas la vision, il n'est pas nécessaire d'avoir des yeux fonctionnels pour voir dans l'espace astral, mais la vision est la métaphore la plus simple que nous puissions employer.

Avec la compétence Observation astrale, il devient possible d'interpréter les « couleurs » et « brillances » d'une aura pour déterminer le bien-être et l'état d'un sujet. Quand il utilise la perception astrale, le magicien acquiert une **nature duale**, ce qui signifie qu'il est présent simultanément sur les plans physique et astral, et peut interagir avec les objets astraux, notamment par le combat. Être en état de perception astrale tout en essayant d'accomplir des tâches ordinaires est très perturbant, ce qui entraîne un modificateur de réserve de dés de -2 pour les actions sur le plan physique.

Bien que la perception astrale permette à un personnage Éveillé de ressentir le plan astral, interpréter réellement l'observation nécessite de la pratique. Interpréter les auras pour



OBSERVATION ASTRALE

SUCCÈS	INFORMATION ACQUISE
0	Aucune État général de santé du sujet (en bonne santé, blessé, malade...).
1	État général émotionnel ou impression du sujet (joyeux, triste, en colère, etc.). Statut d'ordinaire ou d'Éveillé. Présence et localisation d'implants cyberware.
2	Type / catégorie d'un sujet magique (élémentaire de Feu, sort de Manipulation, focus de pouvoir, rituel de Malédiction, etc.). Possibilité de reconnaître, en dépit des déguisements ou altérations physiques, l'aura du sujet si elle a déjà été vue auparavant. Présence et localisation d'implants cyberware de gamme alpha.
3	Comparatif de l'Essence, la Magie, la Puissance du sujet et de l'observateur (inférieurs, supérieurs, égaux à son Essence et sa Magie). Diagnostic général de toute maladie ou toxine qui affecte le sujet. Toute signature astrale présente sur le sujet. Présence et localisation d'implants cyberware de type betaware, ou d'implants bioware.
4	Essence, Magie ou Puissance du sujet. Cause générale de toute signature astrale (sort de Combat, sort alchimique de Combat, esprit de l'Air, ou autre). Présence et localisation d'implants cyberware de type deltaware, de traitements génétiques, et de nanotechnologies.
5+	Diagnostic précis de toute maladie ou toxine affligeant le sujet. Statut de technomancien du sujet le cas échéant.

acquérir des informations sur la personne ou la chose auxquelles elles appartiennent est appelé Observation astrale. Si l'on souhaite en apprendre plus sur une aura, il faut faire un test simple d'Observation astrale + Intuition [Astrale], le nombre de succès déterminant la quantité d'informations obtenues (les détails à ce sujet se trouvant dans la table **Observation astrale**, ci-dessus). Sans tenter de lire une aura, il est toujours possible d'avoir une idée du type d'aura dont il s'agit (sort, rituel, esprit, créature vivante, horreur de mauvais augure au-delà de la compréhension des mortels, etc.).

Comme la perception physique, il n'est pas nécessaire au magicien de faire des tests pour voir des choses qui sont immédiatement évidentes, et les formes astrales étant brillantes et vibrantes, cela signifie que la plupart des formes astrales sont faciles à détecter. Il n'est nécessaire de jeter les dés que lorsque la cible essaie de se cacher ou lorsqu'on tente d'observer en détails, ce qui entraîne alors un test d'Observation astrale pour déterminer ce que l'on voit.

Les objets qui ne sont pas magiques ou vivants n'ont pas d'aura, ils sont des ombres de leur forme physique, grises et indistinctes. Ils peuvent cependant retenir pour un temps limité des impressions issues d'un contact avec des auras vivantes. Un ours en peluche dans les Barrens pourrait s'imprégner des peurs d'un enfant, une alliance de la joie et de l'amour de son propriétaire, et l'arme d'un crime d'une aura de rage. Ces impressions sont vagues et flottantes, mais il n'est pas nécessaire de tester son Observation astrale pour les distinguer. C'est l'objet qui retient l'impression : un dispositif tridéo utilisé dans un emploi de bureau oppressant donnerait une sensation de stress, même s'il était en train d'afficher un mot d'amour.

PROJECTION ASTRALE

Si la perception astrale peut s'assimiler à coller son visage à la surface d'un lac pour observer sous sa surface, la projection astrale consiste à plonger littéralement dedans. La conscience du magicien est contenue dans une forme astrale et peut quitter son corps physique. La forme astrale en question est une projection mentale de l'image qu'a de soi le magicien, combinée à des caractéristiques physiques basées sur ses attributs mentaux, ce qui signifie qu'on peut garder sa superbe coiffure.

Un magicien en projection astrale peut voyager dans le plan astral à grande vitesse sans être gêné par les objets matériels comme les murs, les planchers et les gros baraqués (à moins qu'ils ne soient de nature duale). Son organisme est en état proche du coma tandis que son corps astral est de sortie dans l'éther. Son esprit et son corps sont toujours connectés, tout dommage subi par l'esprit ou le corps est également ressenti par l'autre partie. Seuls les personnages qui sont magiciens complets peuvent utiliser la projection astrale.

Les armes focus actives ont une présence dans l'espace astral et peuvent blesser une forme astrale (voir **Focus**, p. 321), mais un magicien doit être présent sur le plan astral pour utiliser le focus en combat astral. Seuls les sorts mana affectent les formes astrales.

Tout le temps de la projection astrale, la perception astrale est utilisée, ce qui permet de voir les auras des choses vivantes. Les auras seules ne donnent pas au magicien le lien mystique qui lui est nécessaire pour cibler ses sorts. Ce qui est lancé dans l'espace astral reste dans l'espace astral, et pareil pour l'espace physique.



DÉPLACEMENT ASTRAL

Les formes astrales peuvent se déplacer quasiment à la vitesse de la pensée. Le magicien a seulement besoin de s'imaginer à un endroit et son corps astral voyage jusque là. Tout endroit proche peut être atteint en quelques secondes, quelques minutes sont nécessaires pour des endroits situés sur le même continent, et il faudra quelques heures pour aller à tout autre endroit ailleurs dans le monde. À cette vitesse cependant, le magicien n'a pas le temps de percevoir son environnement, et les choses à côté desquelles il passe sont un simple flou (comme la « vitesse de la lumière » dans les films). Les barrières astrales bloquent les voyages astraux, et il est possible de les rencontrer avant de réaliser qu'elles sont sur le chemin.

Pour chercher une chose ou un endroit particulier, on doit voyager à vitesse plus lente. « Plus lente » dans ce cas signifie « jusqu'à 100 mètres par tour de combat », ce qui correspond à la vitesse de marche dans l'espace astral. Se déplacer plus vite, à raison de 5 kilomètres par tour de combat, est la vitesse de course. Les pénalités normales de course s'appliquent aux actions dans ce cas.

Les formes astrales peuvent se déplacer dans toutes les directions, elles ne sont pas limitées par la gravité comme les êtres physiques le sont dans leur plan. Cependant la plupart des magiciens en projection tendent à rester proche du sol car c'est là que se trouve les choses les plus intéressantes, si ce n'est par la force de l'habitude. L'exception à cette liberté de mouvement tient aux limites de l'atmosphère terrestre (environ quatre-vingts kilomètres). Au-delà, la Gaïasphère devient si ténue qu'habituellement les voyageurs astraux y deviennent fous ou y meurent.

Seules les formes astrales peuvent ralentir ou affecter d'autres formes astrales. La Terre est solide sur le plan astral, tout comme elle l'est dans le monde physique. Les formes astrales ne peuvent la traverser. Les installations sécurisées sont souvent construites sous terre pour garder à l'écart les intrus astraux.

MANIFESTATION

Une forme purement astrale telle qu'un esprit ou un magicien en projection astrale peut interagir avec le plan physique en se manifestant. La manifestation est un effet psychique qui permet à la forme astrale de se rendre visible et audible sur le plan astral par la force de volonté. Il faut une action complexe pour se manifester ou arrêter de le faire. Le magicien apparaît alors sur le plan physique comme une image brumeuse et fantomatique de sa forme astrale et peut communiquer librement avec les personnages physiques. Contrairement au pouvoir Matérialisation des esprits (p. 401), se manifester ne lui donne pas de consistance physique et ne lui permet donc pas de lancer des sorts sur des cibles présentes sur le plan physique pendant qu'il se manifeste. Pour les mêmes raisons, les appareils technologiques ne peuvent le détecter ou l'enregistrer. Il est toujours présent sur le plan astral, et les attaques astrales peuvent donc encore le cibler. Se manifester est assez éprouvant, et un magicien ne peut le faire que pendant une durée totale égale à (Magie × 5) minutes par session de projection astrale.

ATTRIBUTS ASTRAL

ATTRIBUT PHYSIQUE	ATTRIBUT ASTRAL
Agilité	Logique
Constitution	Volonté
Réaction	Intuition
Force	Charisme
Initiative (Réaction + Intuition)	Initiative astrale (Intuition × 2)
Dés d'Initiative	+2D6 (3D6 au total)

RESTER ASTRAL

Il est épuisant mentalement de rester sur le plan astral pour une longue durée. Un magicien peut utiliser la projection astrale pour (Magie × 2) heures au maximum. S'il reste plus longtemps en dehors de son corps, son être astral cesse d'exister et son corps meurt. Cela peut rendre la fonction d'éclairer dans un rituel plus difficile à réaliser (la limite de temps, en fait. La mort rend tout plus compliqué). S'il retourne dans son corps, ce compte à rebours s'arrête, mais ne revient pas à zéro tant qu'il n'a pas passé au moins autant de temps dans son corps qu'il n'en a passé en dehors.

DÉTECTION ASTRALE

Les êtres physiques peuvent ressentir le passage d'une forme astrale au travers de leur aura, en faisant un test de Perception + Intuition (4) [Mentale]. Un individu Éveillé reçoit un modificateur de réserves de dés de +2 pour ce test. En cas de succès, le personnage a l'impression d'avoir le souffle coupé, a des frissons ou une sensation de picotements suite au contact de la forme astrale avec son aura. Les personnels de sécurité sont entraînés à reconnaître cette sensation comme étant le signe d'une intrusion astrale. Cette spécialisation de Perception est appelée Perception numineuse, ce qui inclut à la fois la perception des picotements et frissons issus des formes astrales et les « mauvaises ondes » qu'on ressent en percevant la magie (p. 282).

PENDANT QUE VOUS ÉTIEZ AILLEURS

Quand un magicien est en projection astrale, son esprit est en ballade. Les sorts de Détection mentale et sorts de Manipulation mentale ciblant le corps physique d'un mage en projection astrale ne fonctionneront simplement pas, bien que les autres sorts aient des effets. Si l'on veut vraiment torturer l'esprit d'un magicien sans le tuer, on peut déplacer son corps de l'endroit où il l'a laissé.

Les magiciens détestent jouer à cache-cache avec leur propre corps. Si quelqu'un change le corps d'un magicien de place et qu'il n'est plus à l'endroit auquel il s'attendait à le trouver, il devra le chercher. Si cela arrive, il doit faire un test étendu d'Observation astrale + Intuition [Astrale] (1 heure). Le seuil de ce test devrait être déterminé par le meneur en fonction de la distance dont a été déplacé le corps et de la manière dont il a été caché.



COMBAT ASTRAL

Le combat astral est résolu de la même manière que le combat physique. Les personnages en perception astrale ou de nature duale utilisent leurs attributs et compétences physiques pour combattre leurs adversaires qui ont un corps physique, et leur réserve de Combat astral + Volonté pour combattre les entités pleinement astrales. Les personnages en projection astrale utilisent leurs attributs mentaux à la place de leurs attributs physiques (voir **table des attributs astraux**) et leur compétence de Combat astral. Aucune arme à distance ne fonctionne dans l'espace astral, les attaques à mains nues, les armes focus actives, et les sorts mana sont donc les seules options pour le combat astral.

Les attaques astrales à mains nues se résolvent par un test opposé de Combat astral + Volonté [Astrale] de l'attaquant contre Intuition + Logique du défenseur. Les attaques astrales à l'aide d'une arme focus se gèrent par un test opposé de Combat astral + Volonté [Précision] de l'attaquant contre Intuition + Logique du défenseur. Les Valeurs de Dommages de base sont listées dans la **table de dommages astraux**, on ajoute 1 à la VD par succès excédentaire de l'attaque. Les dommages infligés en combat astral peuvent être étourdissants ou physiques, au choix de l'attaquant. Les barrières astrales peuvent seulement être affectées par des dommages physiques.

PISTAGE ASTRAL

Presque toutes les choses magiques ont un lien astral avec ceux qui en sont responsables, que ces choses soient des esprits, sorts, focus, ou des loges magiques. Les sorts actifs sont liés à leur lanceur, les esprits liés à leur invocateur, les magiciens en projection astrale à leur corps physique, et les focus et loges magiques au magicien qui les a activés. Les entités Éveillées qui peuvent lire la signature astrale de ces formes astrales par Observation astrale peuvent pister ces liens dans le plan astral jusqu'à leur source. Suivre un lien astral requiert un test étendu d'Observation astrale + Intuition

DOMMAGES ASTRaux

ATTAQUE	TEST
À mains nues	Combat astral + Volonté [Astrale] de l'attaquant contre Intuition + Logique du défenseur
Arme focus	Combat astral + Volonté [Précision] de l'attaquant contre Intuition + Logique du défenseur
TYPE	DOMMAGES
Magicien	Charisme
Arme focus	selon l'arme (en utilisant le Charisme à la place de la Force)
Esprit	Puissance
Homoncule	1
Veilleur	1

MODIFICATEURS DE PISTAGE ASTRAL

CONDITION	MODIFICATEUR DE SEUIL
Chaque heure passée depuis que le lien astral a été activé	+1
Cible derrière une barrière mana	+(Puissance de la barrière)
Pister le maître par l'intermédiaire de son esprit	+Intuition de l'esprit
Esprit lié	+0
Esprit invoqué	+2
Homoncule	+0
Veilleur	+0

(5, 1 heure) [Astrale], modifié comme cela est indiqué dans la table des **modificateurs de pistage astral**.

BARRIÈRES MANA

Les barrières mana sont des murs magiques qui gênent ou bloquent les formes astrales et magiques. Les barrières mana peuvent être sur le plan astral ou physique, mais certaines sont des barrières de nature duale qui existent sur les deux. La table des barrières mana liste les différentes manières possibles dans ce livre de créer une barrière mana.

Les barrières mana sur le plan physique sont invisibles, en dehors de la perception astrale, mais elles agissent comme des barrières solides contre les sorts, les entités en manifestation, les esprits et les focus actifs. Quiconque essayant de lancer un sort au travers d'une barrière doit composer avec sa Puissance, qui est ajoutée à la réserve de défense ou de résistance. Si le sort n'a normalement pas de réserve de dés opposée, le test de lancement de sorts devient un test opposé contre la Puissance de la barrière.

Les barrières mana sur le plan astral sont solides, des murs vaguement opaques. De telles barrières stoppent les déplacements astraux et imposent une pénalité « visuelle » égale à leur Puissance. Les barrières astrales mana sont résistantes aux sorts astraux ainsi qu'aux autres formes astrales, de la même manière que les barrières mana physiques.

Les barrières mana de nature duale sont actives à la fois sur les deux plans, et elles agissent comme des barrières mana sur les deux plans à la fois.

BARRIÈRES MANA

BARRIÈRE MANA	ASTRALE OU PHYSIQUE	RÉFÉRENCE
Loge magique	Les deux	p. 282
Rituel de cercle de protection	Les deux	p. 300
Rituel de Rune	Les deux	p. 301
Sort de Barrière mana	L'un ou l'autre	p. 295



Les pouvoirs d'adepte et beaucoup de pouvoirs de créature activés en permanence sont innés et ne sont donc pas affectés par une barrière. Le meneur a l'option de faire fonctionner certains pouvoirs de créature maintenus ou à distance de la même manière que les sorts vis-à-vis des barrières mana.

Les barrières mana n'affectent pas leurs créateurs, qui peuvent voir au travers d'elles ou les franchir à volonté et permettre aux autres de faire de même.

CONTOURNER LES BARRIÈRES MANA

Si un magicien trouve une barrière mana sur son chemin, il a quelques options en dehors « d'abandonner ». Il peut essayer de défoncer violemment cet obstacle, ou essayer de le traverser plus subtilement.

Si un magicien veut casser une barrière mana, il doit composer avec son Armure et sa Structure, tout comme il le ferait avec toute autre forme de barrière. Une barrière mana a des indices d'Armure et de Structure égaux à sa Puissance. Il doit la briser rapidement, car elle récupère son plein indice de Structure à la fin de chaque tour de combat, même lorsque la Structure est réduite à 0 : s'en débarrasser à plus long terme nécessite de la dissiper ou d'interrompre son maintien par son créateur si cela est possible, ou de détruire son ancre physique. Le créateur d'une barrière mana est, par ailleurs, instantanément conscient d'une attaque qu'elle subit.

Les personnages Éveillés ont découvert d'autres méthodes pour forcer le passage au travers d'une barrière astrale (ou une barrière mana dans le monde physique), en dehors de la force brute. Un magicien peut faire pression sur une barrière avec un test opposé de Magie + Charisme [Astrale] contre (Puissance de la barrière \times 2). S'il obtient des succès excédentaires, il peut passer dans la barrière et émerger de l'autre côté. Il peut emmener avec lui un nombre d'amis, esprits, focus actifs, sorts maintenus, ou autres formes astrales égal à son nombre de succès excédentaires. Si la barrière obtient plus de succès, il ne parvient pas à la traverser.

Dans tous les cas, une barrière reste passive, et ne contre-attaque pas.

INTERSECTIONS ASTRALES

Les barrières mana et les formes astrales sont souvent liées à des objets physiques. Les êtres astraux ne peuvent repousser les objets physiques alentour (et vice-versa), alors des objets peuvent être amenés en contact avec des barrières et parfois, d'autres constructs astraux. Par exemple, un van protégé avec une barrière mana peut pénétrer un garage protégé par une rune, un magicien en perception astrale peut emprunter un ascenseur menant à un sous-sol protégé par une rune, ou une amulette de focus de sort peut être placée dans une boîte focus d'esprit.

Si cela arrive, chaque forme astrale participe à un test opposé ; les êtres vivants avec leur réserve de Magie + Charisme, et les objets et barrières inanimés avec (Puissance \times 2). Le participant qui obtient des succès excédentaires reste normal et intact, tandis que les autres sont dissipés. En cas d'égalité, tous les participants sont dissipés.

BRISER LES BARRIÈRES MANA : ALLER À LA SOURCE

Une autre option violente pour briser une barrière mana est de détruire la base de la barrière. Les loges magiques peuvent être démolies ou brûlées, les ancres rituelles détruites ou déplacées, et les jeteurs de sorts qui maintiennent un sort de Barrière mana peuvent être dessoudés. Dans tous les cas, le créateur de la barrière ressent la chute de celle-ci (tout particulièrement s'il s'agit de son propre assassinat).

Être dissipé a différentes conséquences pour différentes choses. Les sorts et rituels dissipés s'achèvent, les préparations dissipées perdent leur magie et le sort qu'elles contiennent, redevenant des objets ordinaires, les barrières mana dissipées s'effondrent, les esprits dissipés sont bannis et les créatures vivantes dissipées sont assommées, leur moniteur de condition étourdissant étant rempli. Toute barrière mana permanente qui serait dissipée récupère toute sa Structure à la fin du tour de combat.

RÉACTIFS

Le mana s'écoule dans le monde et s'accumule dans les objets comme les sédiments au fond de la mer. Tout comme le monde magique lui-même, le mana contenu dans ces objets fluctue. Si de tels objets sont découverts et récupérés au bon moment par une personne compétente, ils deviennent des réactifs. Les réactifs sont sensibles à la pollution et aux émotions, tout comme le plan astral, ce qui rend la difficile tâche de les récolter encore plus ardue dans certaines zones.

Les réactifs ont une concentration innée de mana plus élevée que les substances normales, mais sont par ailleurs en tous points identiques à leurs contreparties ordinaires. Le pouvoir d'un réactif est mesuré en drachmes d'**orichalque**, ou simplement drachmes, une comparaison imprécise mais utile au pouvoir du matériau magique connu sous le nom d'orichalque. L'orichalque est le réactif connu le plus pur, un métal qui est un conducteur de mana parfait. Un réactif qui équivaut à une seule drachme d'orichalque pèse plus que les 1,77 grammes traditionnels, mais reste habituellement assez léger et tend à peser moins de 5 grammes (moins qu'une balle de pistolet). Cela signifie qu'un objet de 25 grammes peut représenter 5 drachmes de réactifs.

Les réactifs adoptent toutes les formes et peuvent être de tous types. L'orichalque peut être créé via l'Alchimie, mais c'est un processus long qui sera couvert dans un ouvrage ultérieur. Les réactifs naturels varient selon la tradition. Les magiciens hermétiques préfèrent les minéraux, les éléments purs, les vieux coffrets, et les minerais vierges. Les chamans préfèrent les éléments issus de plantes ou d'animaux, les pierres naturellement polies, et les petits objets à la manufacture complexe. Un rastafari pourrait être capable de trouver de la magie dans une pièce ramassée dans l'étui de l'instrument d'un musicien des rues, tandis qu'un magicien spécialisé pourrait rechercher les objets naturels récoltés à une certaine phase de la lune.



LES MÉTAPLANS

Les métoplans, également appelés plans supérieurs, inférieurs, extérieurs, ou plans tout court, sont aussi énigmatiques que les esprits qui y résident. L'apparence des métoplans est aussi diverse que les traditions des magiciens. Certains disent qu'il n'y a qu'un seul plan très grand, similaire au plan astral mais avec différentes régions. D'autres disent qu'il y a un nombre infini de métoplans, chacun aussi unique que le magicien qui y a pensé. Dans tous les cas, il y a au moins un métoplan associé à chaque type d'esprit connu de la métahumanité.

Voyager dans les métoplans implique d'entrer dans des royaumes très différents de notre propre réalité, dont les règles et ceux qui les font sont inhumains, imprévisibles et excentriques. Les voyageurs astraux ont rapporté l'existence d'une myriade de royaumes métoplanaires, et davantage sont découverts chaque année. Si un meneur permet à ces joueurs une quête sur les métoplans, il devrait se sentir libre de les rendre différents de la réalité d'étranges et perturbantes manières. Les lieux sont bizarres et ne sont pas restreints par les lois physiques normales, et les

populations des métoplans ne sont pas humaines et ne sont pas soumises aux désirs et motivations des humains. Les métoplans devraient être surprenants, et garder les joueurs dans l'incertitude mais aussi le divertissement.

LE GARDIEN DU SEUIL

Entre le royaume astral et les métoplans, il existe une entité appelée le Gardien du seuil. Le Gardien du seuil, selon certains, n'est rien de plus que le subconscient du magicien, attendant de le défier dans sa compréhension de lui-même (comme une auto-évaluation, en quelque sorte). D'autres affirment que le Gardien est un esprit supérieur à ce qu'ont jamais pu concevoir les magiciens, qui garde la frontière entre les métoplans et les autres plans. Dans tous les cas, le Gardien défie tout magicien qui souhaite voyager dans les métoplans avec une forme d'épreuve physique ou mentale. Le meneur devrait élaborer cette épreuve, qui peut être un combat simple et direct, ou une quête longue et compliquée, qui dans les deux cas teste les forces et faiblesses du personnage.

Les réactifs sont étonnamment communs, mais tous les réactifs ne peuvent être utilisés par toutes les traditions. Le cube de cinabre estimé du mage hermétique est inutile au chaman, tout comme le faisceau de plumes du chaman est de peu d'intérêt au mage. En général, les réactifs d'une tradition fonctionnent à seulement la moitié de leur Puissance pour les magiciens des autres traditions. Cela rend le marchandage de réactifs une proposition épineuse pour quiconque n'est pas versé dans l'art subtil du commerce de talismans.

Les réactifs sont presque aussi versatiles que le mana lui-même. Quand on utilise un réactif, le mana qu'il contient se dissipe, ce qui signifie qu'il cesse d'être un réactif, même si sa forme physique reste intacte. Voici une petite liste des nombreux usages des réactifs.

Bannissement : il est possible d'utiliser des réactifs pour fixer la Limite du test de Bannissement. Plutôt que la Limite astrale du magicien, c'est le nombre de drachmes dépensées qui devient la Limite du test (p. 304).

Contresort : il est possible d'utiliser des réactifs pour fixer la Limite du test de Contresort. Plutôt que la Limite astrale du magicien, c'est le nombre de drachmes dépensées qui devient la Limite du test (p. 297).

Création d'artefacts : les réactifs sont nécessaires pour la création d'un focus (p. 310).

Invocation : il est possible d'utiliser des réactifs pour fixer la Limite du test d'Invocation. Plutôt que la Puissance de l'esprit, c'est le nombre de drachmes dépensées qui devient la Limite du test (p. 303).

Lancement de sorts : dans une situation difficile, il est possible d'utiliser des réactifs pour fixer la Limite du test de Lancement de sorts. Plutôt que la Limite astrale du magicien, c'est le nombre de drachmes dépensées qui devient la Limite du test (p. 283).

Lien d'esprit : il est possible d'utiliser des réactifs pour lier un esprit (pp. 303-304).

Loge magique temporaire : les réactifs peuvent servir à créer une loge magique temporaire, en dépensant un nombre de drachmes égal à la Puissance de la loge. Il faut (Puissance) heures pour créer la loge et ensuite, celle-ci dure jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil, selon celui qui survient en premier.

Magie rituelle : il est possible d'utiliser des réactifs lors de l'offrande pour diminuer le Drain engendré par la Magie rituelle (voir **Magie rituelle**, p. 298).

Préparations alchimiques : il est possible d'utiliser des réactifs pour fixer la Limite du test d'Alchimie en faisant une préparation. Plutôt que la Puissance du sort, c'est le nombre de drachmes dépensées qui devient la Limite du test (pp.308-309).

Séparation : il est possible d'utiliser des réactifs pour fixer la Limite du test de Séparation. Plutôt que la Limite astrale du magicien, c'est le nombre de drachmes dépensées qui devient la Limite du test (p. 311).

COLLECTER LES RÉACTIFS

La manière la plus facile d'obtenir des réactifs d'une tradition donnée est de les acheter. Le marchand de talismans du coin peut les vendre pour 20 nuyens la drachme. Un personnage versé en Alchimie peut les collecter lui-même et se passer de l'intermédiaire. Voici comment :

D'abord, il est préférable de se trouver dans un environnement adapté à sa tradition, ces environnements sont présentés dans la description de ces dernières. Il n'est pas nécessaire d'être au bon endroit pour collecter des réactifs, mais cela rend la chose plus aisée. Ensuite, le personnage doit utiliser l'Observation astrale pour suivre le flux de mana tandis qu'il interagit avec le monde physique. Après avoir passé une heure complète à rechercher des réactifs, le personnage recourt à un test d'Alchimie + Magie [Mentale]. Le magicien



EXEMPLE

Abbi Kadabra fait un peu de shopping de réactifs le long d'une vieille voie ferrée. Elle découvre à un endroit une transition entre l'asphalte le plus récent et le vieux gravier proche des rails, et le mana s'y écoule librement. Son indice de Magie est de 5 et sa compétence Alchimie aussi, et sa Limite mentale est de 7. Sa joueuse obtient 3 succès, ce qui veut dire qu'après une heure, Abbi ne trouve malheureusement qu'une pierre érodée qui est devenue utile comme réactif. Elle devrait y revenir dans 2 jours pour essayer d'en trouver un peu plus.

Tandis qu'elle retourne à sa voiture en suivant les rails, elle est confrontée à un mage qui croit qu'elle est sur son terrain. Elle ne veut pas gérer cela car elle a bientôt un rendez-vous. Elle sort un sac de réactifs dont elle dépense 10 drachmes et jette un sort de Frappe à distance à Puissance 5. Sa compétence Lancement de sorts est à un impressionnant 6, et sa joueuse est très chanceuse en obtenant un score extraordinaire de 8 succès. Grâce aux réactifs, la Limite du Lancement de sorts était à 10, et tous les succès comptent donc pour ce Lancement. Le mage adverse, qui portait seulement des vêtements pare-balles, n'a jamais vu ce qui l'a frappé.

Alors que le mage maintenant inconscient bave dans l'allée, Abbi est énervée d'avoir utilisé le réactif qu'elle vient juste de ramasser. Elle fouille dans les poches du mage et y trouve 4 réactifs. Puisqu'ils sont de la même tradition, elle peut les utiliser à leur plein effet, dans le cas contraire, elle n'aurait pu en obtenir que l'équivalent d'un effet de 2 réactifs de sa tradition. Elle les conserve tous, et remet un coup de pied au mage dans les vapes pour faire bonne mesure.

récolte une drachme de réactifs pour chaque paire de succès sur ce test s'il travaille dans une zone appropriée à sa tradition et une drachme tous les quatre succès si ce n'est pas le cas.

Si une occasion de courir les Ombres met le magicien en position de récolter des réactifs, comme par exemple, après avoir tué un dragon, il peut essayer de récolter ce qu'il peut. Il doit encore y passer une heure (à fouiller dans les entrailles du dragon, pour rester dans le même exemple) pour voir ce qui peut être récupéré, puis l'on fait le test d'Alchimie + Magie [Mentale] et le magicien récolte ce qu'il est possible.

Récolter des réactifs dans un lieu le rend inapte pour un temps à cette récolte. Pour chaque drachme de réactif récoltée, il faut deux jours à la zone (d'approximativement un hectare) pour que la récolte y soit à nouveau possible. Cela peut être particulièrement problématique quand les magiciens et marchands de talismans se battent sur le même terrain.

FOCUS

Les focus sont plus que des objets ordinaires avec un vernis de mana pour leur donner du Pouvoir. Ce sont des constructs astraux inclus dans des objets physiques. Quand ils sont

actifs, la conception du construct astral rassemble l'énergie mana de manière à ce que le magicien auquel il est lié puisse y faire appel pour une tâche magique spécifique. La forme physique d'un focus varie, bracelets, amulettes, ceintures, baguettes, bâtons de marche, sceptres, coupes, capsules de bouteilles, dagues, chapeaux, flasques, plumes, et ainsi de suite, bien que la plupart du temps, un focus reflète la tradition de son créateur. Les focus ont un indice de Puissance qui mesure son Pouvoir.

On ne peut utiliser un focus à moins de l'avoir lié à soi-même, et il n'est pas possible de le faire à moins d'être Éveillé. La quantité de Karma requise pour lier un focus est différente pour chaque focus, et listée dans la table des focus, ci-dessous. Lier un focus prend un nombre d'heures égal à sa Puissance, ce temps étant passé à contempler l'objet et à harmoniser sa signature astrale à la sienne. Une fois le Karma et le temps dépensés, le pouvoir du focus est disponible pour celui qui l'a lié. Un focus ne peut être lié qu'à une seule personne à la fois, le processus de liaison brise celui qu'avait le précédent propriétaire du focus, s'il y en avait un, avec celui-ci.

Chaque focus a un pouvoir spécifique (décrit dans **Types de focus**, ci-après) et doit être actif pour être utilisé. Activer un focus est une action simple, le désactiver est une action gratuite. Pour qu'un focus reste actif, il doit rester en possession du magicien, que ce soit en étant revêtu, porté, tenu à la main, ou conservé dans une poche ou un sac, ou autre, tant qu'il reste en contact avec lui. Si le magicien perd conscience, le focus se désactive, s'il n'est plus en possession du focus, il se désactive automatiquement et il en perd tous bénéfices jusqu'à ce qu'il le récupère et le réactive à nouveau. Il est possible de désactiver un focus à n'importe quel moment en une action gratuite.

Tous les focus ont une aura visible de l'espace astral et transportent la signature astrale du magicien auquel ils sont liés (p. 315). Tant qu'il est activé, un focus a également une forme astrale. Si le magicien utilise la projection astrale, il peut transporter la forme astrale de n'importe quel focus dont il dispose. S'il désactive un focus tandis qu'il est en projection astrale, la forme astrale de celui-ci disparaît et il doit retourner à son corps pour le réactiver.

Un magicien ne peut lier plus de focus que son attribut Magie, et la Puissance maximale de tous ses focus actifs ne peut excéder (Magie × 5). Quel que soit le nombre de focus liés dont il dispose, un seul focus peut ajouter sa Puissance à la réserve de dés d'un test donné.

FOCUS

TYPE	COÛT DE LIAISON (EN POINTS DE KARMA)
Arme focus	Puissance × 3
Focus d'Enchantement	Puissance × 3
Focus d'esprit	Puissance × 2
Focus de pouvoir	Puissance × 6
Focus de qi	Puissance × 2
Focus de sort	Puissance × 2
Focus métamagique	Puissance × 3



TYPES DE FOCUS

Il existe sept catégories de focus : d'Enchantement, méta-magique, de pouvoir, de qi, de sort, d'esprit, et arme focus. Tous les focus ont les mêmes coûts que ceux appartenant à la même catégorie, mais ils n'ont pas tous le même effet.

ARME FOCUS

Une arme focus a toujours, de manière peu surprenante, la forme d'une arme de mêlée. Elle ajoute du pouvoir magique aux attaques de mêlée faites par son utilisateur. Lorsqu'elle est utilisée en combat physique, elle lui donne un modificateur de réserve de dés égal à sa Puissance aux tests d'attaque de mêlée. Cependant, il se repose toujours sur ses attributs et compétences physiques en combat, l'arme focus le rend simplement plus efficace.

Une arme focus est également efficace contre les formes astrales, qu'on soit en perception ou projection astrale. Elle confère à son utilisateur un modificateur de réserve de dés égal à sa Puissance aux tests de Combat astral lorsqu'il l'utilise, et il peut l'emporter en projection astrale. Les dommages infligés par l'arme en combat astral sont identiques à ce qu'ils sont dans le monde physique, à la seule différence

que l'utilisateur peut décider entre dommages étourdissants et dommages physiques (**Combat astral**, p. 318).

FOCUS D'ENCHANTEMENT

Focus d'Alchimie : un focus d'Alchimie ajoute un modificateur de réserve de dés égal à sa Puissance pour tous tests de compétence d'Alchimie.

Focus de Désenchantement : le magicien qui possède un focus de Désenchantement ajoute un modificateur de réserve de dés égal à sa Puissance au test de Désenchantement d'un artefact, tant que le focus est en contact avec ce dernier.

FOCUS D'ESPRIT

Les focus d'esprit donnent de la puissance aux compétences de Conjuración d'un magicien. Chaque focus d'esprit doit être accordé avec un type d'esprit spécifique.

Focus d'Invocation : un focus d'Invocation ajoute un modificateur de réserve de dés égal à sa Puissance aux tests d'Invocation, tant que l'esprit est de la même catégorie que celle du focus.

Focus de Bannissement : un focus de Bannissement ajoute un modificateur de réserve de dés égal à sa Puissance aux tests de Bannissement, tant que l'esprit est de la même catégorie que celle du focus.

Focus de Lien d'esprits : un focus de Lien d'esprits aide un magicien à se lier un esprit, et ajoute un modificateur de réserve de dés égal à sa Puissance aux tests de Lien d'esprits, tant que l'esprit est de la même catégorie que celle du focus.

FOCUS DE POUVOIR

Les focus de pouvoir font honneur à leur nom. Ce sont des focus très puissants qui augmentent temporairement l'indice effectif de Magie d'un magicien de leur indice de Puissance. Ce qui signifie qu'ils s'ajoutent aux réserves de dés de Sorcellerie, Conjuración, et Enchantement, ainsi qu'à tout test impliquant la Magie. Les focus de pouvoir peuvent prendre n'importe quelle forme, mais pour une raison ou une autre, les anneaux et amulettes sont assez populaires.

FOCUS DE QI

Les focus de qi (prononcé « tchi ») fonctionnent uniquement pour les adeptes (mystiques inclus). Ils canalisent le mana dans leurs pouvoirs. Ils peuvent être des objets, comme les autres focus, mais peuvent aussi prendre la forme de modifications corporelles, comme les tatouages, scarifications rituelles, ou piercings. Chaque focus est lié spécifiquement à un pouvoir d'adepte unique à un niveau donné. Tant que le focus est actif, l'adepte reçoit le pouvoir qui y est contenu, et s'il dispose déjà de ce pouvoir le niveau du focus s'ajoute au sien (si l'on parle d'un pouvoir qui a plusieurs niveaux, sinon il n'y a aucun bénéfice supplémentaire). La Puissance du focus est égale à (4 × coût en PP du pouvoir contenu au niveau choisi), ainsi un focus de qi de Compétence améliorée (Combat à mains nues) à niveau 1 est un focus de Puissance 2, tandis qu'un focus de qi de Réflexes améliorés de niveau 1 devra être de Puissance 6 pour adepte n'ayant pas investi de points de pouvoir pour celui-ci, mais seulement de Puissance 4 pour un adepte qui a déjà des niveaux dans ce pouvoir (cela signifie

FOCUS DE QI : TATOUAGES YANTRA

Voici quelques exemples de focus de qi de la tradition tantrique. Ces tatouages yantra sont assez populaires parmi les jeunes adeptes, en partie parce qu'ils sont efficaces, et en partie parce qu'il est difficile de les retirer, mais surtout parce qu'ils donnent l'air vraiment d'être du genre « sérieux ».

Panchamukee (les cinq visages de deva) : les cinq visages sont arrangés en cercle pour repousser les maladies et les dangers, faisant de ce focus un support parfait pour Immunité naturelle.

Ha Taew (les cinq barres) : ce focus de Précision améliorée est habituellement tatoué sur le dos de l'épaule gauche. Chacune des cinq lignes a un lien avec une bénédiction de chance et de succès particulière.

Kao Yord (les neuf spires) : ce focus d'Attribut physique amélioré (Constitution) a pour position typique le milieu de la partie supérieure du dos, il adopte des tailles et des degrés de complexité variés.

Paed Titd (les huit points) : ce tatouage représente la protection en une figure à huit points représentant les huit directions de l'univers. Il est de forme ronde, prend souvent place au centre du dos, et est utilisé pour le pouvoir de Résistance aux sorts.

Sip Titd (les dix points) : cette version à dix points du Paed Titd protège dans dix directions au lieu de huit, souvent utilisé pour Armure mystique.

Suea (Tigre) : ce focus de Mains mortelles est à l'image d'un tigre, ou plus souvent de tigris jumeaux, entourés d'inscriptions.

Yord Mongkut (couronne spiralée) : ce focus de qi arrondi fait pour Sens du combat est habituellement tatoué au sommet de la tête.



effectivement qu'un focus de qi n'est pas forcément utilisable par n'importe quel adepte, faute d'une Puissance suffisante).

FOCUS DE SORT

Les focus de sort augmentent les compétences de Sorcellerie. Chaque focus de sort est harmonisé avec l'une des cinq catégories de sorts, de préparations alchimiques ou de rituels (combat, détection, illusion, soins, et manipulation) lorsqu'il est créé et ceci ne peut être changé. Par exemple, un focus de sort peut être harmonisé avec les préparations alchimiques de combat et ne fonctionnera ainsi ni pour des sorts de Combat ni pour des rituels impliquant un sort de Combat. Il existe quatre types de focus de sort.

Focus de Contresort : un focus de Contresort ajoute un modificateur de réserve de dés égal à sa Puissance aux tests de Contresort, tant que le sort contré est de la même catégorie que celle du focus. Il ajoute également sa Puissance à la réserve de dés de Défense contre sorts.

Focus de Lancement de sorts : un focus de Lancement de sorts ajoute un modificateur de réserve de dés égal à sa Puissance aux tests de Lancement de sorts, tant que le sort est de la même catégorie que celle du focus.

Focus de Magie rituelle : un focus de Magie rituelle ajoute un modificateur de réserve de dés égal à sa Puissance aux tests de Magie rituelle (que le magicien qui l'utilise soit leader ou participant). Si le rituel n'est pas un rituel de sort, ce focus peut quand même être utilisé, mais si le rituel implique un sort d'une catégorie différente de celle avec laquelle le focus est harmonisé, ce n'est pas possible.

Focus de maintien : lorsqu'un sort est lancé au travers d'un focus de maintien, celui-ci maintient le sort pour le magicien, lui permettant d'éviter le modificateur de réserve de dés liée au maintien. Un sort maintenu par un focus de maintien ne peut avoir une Puissance supérieure à celle du focus, et il doit être de la même catégorie que celle du focus. Si un sort maintenu par un focus est dissipé, il s'achève, mais le focus reste actif (et reste lié à son propriétaire), bien qu'il ne maintienne pas de sort à ce moment-là. Un focus de maintien ne peut pas être utilisé pour maintenir un rituel de sort.

FOCUS MÉTAMAGIQUES

Les focus métamagiques sont un type avancé de focus conçus pour aider les initiés dans la pratique des formes supérieures de magie qu'ils ont apprises. Ces focus ajoutent leur Puissance au grade d'initiation du magicien lorsque celui-ci utilise une métamagie spécifique, sauf mention explicite du contraire.

Focus de Camouflage : lorsqu'un magicien résiste à une tentative d'Observation astrale, un focus de Camouflage ajoute sa Puissance au grade d'initiation du magicien. Cela n'augmente pas le nombre de focus liés qu'il est capable de dissimuler.

Focus de Centrage : un focus de Centrage ajoute sa Puissance au grade d'initiation du magicien lorsque celui-ci utilise la métamagie de Centrage sur les tests de résistance au Drain.

Focus de Façonnage de sorts : un focus de Façonnage de sorts ajoute sa Puissance à l'indice de Magie du magicien pour la détermination du modificateur de réserve de dés

ADDICTION AUX FOCUS

S'il se repose trop sur le pouvoir accordé par un focus, un magicien peut commencer à en être dépendant mentalement et spirituellement (Consommation abusive et addiction, p. 415). Habituellement, ce n'est pas un risque tant que la Puissance totale de ses focus actifs ne dépasse pas son indice de Magie. S'il devient accro, il pourrait sentir le besoin de se lier à des focus plus puissants, ou avoir du mal à les désactiver. Dans des cas plus graves, il pourrait devenir psychologiquement incapable de pratiquer la magie sans un focus.

maximal qu'il peut subir à cause de cette métamagie pour façonner ses sorts.

Focus de Signature flexible : un focus de Signature flexible ajoute sa Puissance au grade d'initiation du magicien lorsque cette métamagie augmente le seuil du test d'Observation astrale d'observateurs.

ESPRITS MENTORS

Dans la recherche d'illumination, d'affiliation ou d'un but dans la magie, de nombreux individus Éveillés sont attirés vers certains animaux, figures mythologiques ou concepts. Ce pourrait être une idole avec laquelle ils ont grandi, un totem tribal, ou quelque chose qu'ils ont essayé d'atteindre dans leur vie. Ce pourrait aussi être lié à leurs croyances magiques ou religieuses. Les sentiments envers cette personne ou idée sont si forts qu'une fois que l'individu s'Éveille, l'idée prend elle-même vie. Elle devient ce que l'on nomme un esprit mentor.

Cet esprit mentor est très semblable aux autres esprits du fait qu'il a sa propre personnalité, mais ce n'est pas un esprit dans le sens « invocation-et-bannissement » du terme. Il peut être vu et entendu par ceux qu'il choisit et même interagir physiquement avec ses suivants. Un esprit mentor a une influence significative pour ceux qui le reconnaissent comme tels : il leur est bénéfique quand ils lui restent fidèles, et les punit quand ils s'égarer (habituellement avec une réduction temporaire de son indice de Magie).

La relation avec le mentor peut prendre différentes formes. Souvent, le magicien a un lien personnel avec son esprit mentor, mais une guildes ou société Éveillée peut s'y lier en tant que groupe.

La nature des esprits mentors n'est pas réellement comprise, mais leur but est généralement clair : ils veulent maintenir les individus Éveillés sur la voie qui a permis de les amener sur Terre en premier lieu. Pour les meneurs, les esprits mentors peuvent être utilisés comme outil pour communiquer des informations au magicien et améliorer l'interprétation. L'esprit mentor peut fournir des indices cryptiques, soumettre des énigmes, faire des présages, et même donner parfois des conseils directs. Tout individu Éveillé peut se connecter à un esprit mentor en prenant l'avantage Esprit mentor (p. 76). Un meneur peut aussi choisir d'accorder un esprit mentor en récompense au cours du jeu, quand le personnage-joueur a fait suffisamment de choses pour le mériter.



ARCHÉTYPES D'ESPRITS MENTORS

Chaque esprit mentor listé ici représente un archétype. Ces archétypes sont idéalisés comme des totems animaux, déités, ou forces de la nature par différentes cultures et traditions. Les archétypes listés ci-dessous servent simplement d'exemple et ne sont pas destinés à s'appliquer à toutes les cultures. Un totem animal considéré comme guérisseur dans une culture peut être considéré comme un mystificateur dans un autre. Des archétypes supplémentaires seront présentés dans de futurs suppléments, et il est toujours possible pour les joueurs de travailler avec le meneur de jeu pour développer un archétype d'esprit mentor qui correspond mieux à l'apparence du personnage.

Chaque archétype offre trois avantages, un bonus général, un bonus seulement applicable aux magiciens, et un bonus seulement applicable aux adeptes. Les adeptes mystiques doivent choisir entre l'avantage destiné aux adeptes et celui destiné aux magiciens au moment où ils acceptent l'esprit mentor, et ne peuvent en changer.

Chaque esprit mentor a aussi un désavantage, et des noms ou concepts alternatifs, si le nom donné à un archétype ne convient pas réellement à une tradition.

Les avantages et désavantages s'appliquent en permanence tant que le personnage a un attribut Magie supérieur à 0. Si l'attribut Magie du personnage tombe à zéro, il devient

EXEMPLE

Parfois les magiciens recherchent les esprits mentors, mais plus souvent ce sont ces derniers qui appellent les leurs. Voici quelques exemples.

Kato, une adepte principalement orienté vers les arts martiaux, s'est entraînée sans relâche pour dépasser le plateau de compétences qu'elle a atteint. Elle recherche Oiseau-tonnerre pour qu'il l'aide à s'améliorer. Un jour, alors qu'elle s'entraîne, un papillon aux couleurs brillantes volette devant elle, et elle entend, ou ressent, les mots « Le vol le plus rapide est celui du vent ». Elle comprend et utilise son environnement en s'entraînant, tenant compte du conseil de son esprit mentor et devenant plus aguerrie dans son art.

Falsey est un magicien agoraphobe qui s'est de plus en plus enfermé chez lui, passant un temps croissant à jouer à un jeu de rôle d'heroic fantasy en réalité augmentée. Il commence à voir un nombre grandissant de « quêtes spéciales » dont personne d'autre n'a entendu parler, impliquant toutes de quitter son appartement et de rejoindre une plage à proximité. Il évite ces quêtes, mais à un moment donné, il parle à un personnage du jeu, un esprit de l'eau. Avant qu'il ne s'en rende compte, l'esprit est présent dans son appartement et le pousse physiquement à franchir la porte de chez lui. L'esprit mentor de Falsey, la Mer, a décidé d'arrêter de tourner autour du pot et de l'amener à la plage pour une bonne discussion sérieuse.

incapable de communier avec son esprit mentor. Il conserve l'Avantage éponyme, mais celui-ci devient « inerte » (ni les bonus ni le désavantage ne s'appliquent plus) jusqu'à ce que le personnage parvienne à restaurer son attribut Magie.

AIGLE

Aigle est l'oiseau qui vole le plus haut dans le ciel, et est considéré comme le plus noble d'entre eux par de nombreuses cultures. Il est fier et solitaire, et voit tout ce qui se passe dans le monde en dessous de lui. Aigle est un noble défenseur de la pureté de la nature, il est intolérant avec ceux qui ne partagent pas ses vues, et il se méfie beaucoup de la technologie et de ses outils. Ceux qui endommagent la nature sont les ennemis d'Aigle, et Aigle bravera de grands danger pour défaire les pollueurs et tous ceux qui font le mal.

AVANTAGES

Tous : +2 dés aux tests de Perception.

Magicien : +2 dés pour l'invocation des esprits de l'air.

Adepte : 1 niveau gratuit de Sens du combat.

DÉSAVANTAGES

Celui qui suit Aigle acquiert le défaut Allergie (polluants, légère, p. 79), il ne reçoit aucun bonus de Karma pour ce défaut.

Archétypes similaires : Nature, Préservation.

CHATTE

Chatte est honorée dans des cultures partout autour du monde. Elle est souvent vue comme la gardienne des secrets mystiques, notamment ceux qui impliquent la vie après la mort. Elle connaît certainement beaucoup de secrets mais décide rarement de les partager, et ne le fait jamais avec quelqu'un qui n'en soit pas digne. Elle est furtive, fine, et arrogante. Les jouets de Chatte sont ses proies, elle menace ses cibles, s'en moque, et les déroute, plutôt que de les tuer directement.

AVANTAGES

Tous : +2 dés aux tests de Gymnastique ou de Discrétion (une des deux compétences au choix).

Magicien : +2 dés pour les sorts d'Illusion, les préparations et rituels de sorts d'Illusion.

Adepte : 2 niveaux gratuits de Poids plume.

DÉSAVANTAGES

Celui qui suit Chatte joue avec ses proies. À défaut de réussir un test de Charisme + Volonté (3) au début du combat, il n'est pas possible de faire une attaque qui met hors combat la cible. S'il reçoit des dégâts physiques, tous ces petits jeux sont terminés.

Archétypes similaires : Furtivité, Mystère.

CHIEN

Chien est un ami fidèle. Il combat féroce pour défendre son foyer et ceux qui sont sous sa protection. Chien protège les gens des magies nuisibles et des esprits dangereux. Il est généreux, et aide ceux qui se montrent aimables avec lui. Il est déterminé, souvent au point d'être buté.

AVANTAGES

Tous : +2 dés aux tests de Pistage.



Magicien : +2 dés pour les sorts de détection, les préparations et rituels de sorts de Détection.

Adeptes : 2 pouvoirs gratuits de Sens améliorés.

DÉSAVANTAGES

Celui qui suit Chien est loyal jusqu'à l'obstination. Il ne peut laisser quelqu'un en arrière, trahir ses camarades, ou laisser quelqu'un d'autre se sacrifier à sa place sans réussir un test de Charisme + Volonté (3).

Archétypes similaires : Amitié, Loyauté.

CORBEAU

Corbeau est l'annonciateur de troubles dans de nombreuses cultures du monde. C'est un tricheur et un manipulateur sombre et tortueux. Corbeau fait son nid là où se répandent le carnage et le chaos, mais ne cherche pas à les causer, il sait simplement reconnaître une opportunité quand il en voit une. Corbeau aime manger et refuse rarement la nourriture offerte.

AVANTAGES

Tous : +2 dés aux tests d'Escroquerie.

Magicien : +2 dés pour les sorts de Manipulation, les préparations et rituels de sorts de Manipulation.

Adeptes : Passage sans trace gratuit et 1 niveau gratuit de Contrôle vocal.

DÉSAVANTAGES

Pour que celui qui suit Corbeau n'exploite pas l'infortune de quelqu'un d'autre à son propre avantage ou ne se fende pas d'un tour pendable ou d'une bonne blague potache, même au détriment de ses amis, il doit réussir un test simple de Charisme + Volonté (3).

Archétypes similaires : Espièglerie, Tromperie.

LOUP

Loup est reconnu comme un chasseur et un guerrier partout dans le monde. Il est dévoué aux autres membres de sa meute. Comme le dit l'ancien adage, Loup gagne tous ses combats sauf un, celui où il meurt. Ceux qui marchent dans les traces de Loup sont loyaux envers leurs amis et leur famille jusqu'à la mort. Ils ne font pas preuve de couardise au combat et sont liés par leurs mots.

AVANTAGES

Tous : +2 dés aux tests de Pistage.

Magicien : +2 dés pour les sorts de Combat, les préparations et rituels de sorts de Combat.

Adeptes : 2 niveaux gratuits d'Augmentation d'attribut (Agilité).

DÉSAVANTAGES

Pour que celui qui suit Loup fasse retraite dans un combat, il faut réussir un test de Charisme + Volonté (3).

Archétypes similaires : Chasse, Communauté.

MER

Mer est le berceau de toutes les créatures vivantes. Elle est imprévisible et capricieuse, tranquille et réconfortante à un instant, puis terrifiante et destructrice l'instant d'après. Bien qu'elle soit très riche, elle garde jalousement ce qui entre en

sa possession. Mer peut être un puissant allié, mais elle doit être courtisée avec grand soin.

AVANTAGES

Tous : +2 dés aux tests de Natation.

Magicien : +2 dés pour l'invocation des esprits de l'eau.

Adeptes : 1 niveau gratuit de Compétence améliorée pour une des compétences du groupe Athlétisme à sélectionner en recevant ce bonus.

DÉSAVANTAGES

Celui qui suit Mer doit réussir un test simple de Charisme + Volonté (3) pour donner quoi que ce soit qui lui appartient ou être charitable d'une manière ou d'une autre.

Archétypes similaires : Avarice, Chaos.

MONTAGNE

Montagne est enracinée au cœur de la Terre, mais s'étire dans les hauteurs vertigineuses. Elle a une force et une endurance sans limites, mais sa nature inflexible la limite. Montagne est une force décidée et obstinée, et ceux qui la suivent sont difficiles à persuader une fois qu'ils ont pris une décision à propos de quelque chose.

AVANTAGES

Tous : +2 dés aux tests de Survie.

Magicien : +2 dés pour les tests de Contresort et rituels ancrés.

Adeptes : 1 niveau gratuit d'Armure mystique.

DÉSAVANTAGES

Lorsque celui qui suit Montagne fait un plan, il s'y tient. Pour abandonner le cours planifié d'une action en faveur d'une nouvelle option, il doit réussir un test simple de Charisme + Volonté (3). S'il échoue, il doit s'efforcer de poursuivre le plan original, même si cela signifie le faire seul. De même, il devra réussir un test simple de Charisme + Volonté (3) pour être capable de faire quoi que ce soit sans plan.

Archétypes similaires : Endurance, Obstination.

OISEAU-TONNERRE

Oiseau-tonnerre est une créature majestueuse qui est l'incarnation de la tempête. Ses ailes sont de nuages noirs, son bec et ses griffes des éclairs, et son cri le claquement du tonnerre. C'est une force primale, souvent sauvage mais nécessaire à la survie de la terre et pour la poursuite du cycle de la vie. Oiseau-tonnerre est une force à respecter et à approcher avec beaucoup de précautions, pour ne pas attiser sa colère.

AVANTAGES

Tous : +2 dés aux tests d'Intimidation.

Magicien : +2 dés pour l'invocation des esprits de l'air.

Adeptes : 1 niveau gratuit de Coup critique (compétence).

DÉSAVANTAGES

Celui qui suit Oiseau-tonnerre ne peut éviter de répondre « en personne » à une insulte qui lui est faite qu'en réussissant un test simple de Charisme + Volonté (3).

Archétypes similaires : Colère, Guerre.



LE CÔTÉ SOMBRE DES ESPRITS MENTORS

Certains disent que les esprits mentors sont de simples forces de la nature. D'autres disent que ce sont des entités individuelles, guidant les Éveillés élus comme des parents aimants. D'autres encore croient qu'il n'existe pas un unique esprit Ours ou Aigle, mais qu'ils sont nombreux à être appelés par le même nom par les mortels ignorants. Tout le monde s'accorde pour dire que les esprits mentors n'ont pas de contrôle direct sur le monde physique.

Mais peut-être bien que tout le monde se trompe ? De nombreux rapports disent que les esprits mentors sont plus qu'actifs dans notre monde. Presque tous ceux qui ont un esprit mentor ont entendu leur voix ou les ont vus. Ils apparaissent parfois comme un masque chamannique sur le visage de magiciens ou d'adeptes qui réalisent de grandes prouesses magiques. Et ils semblent aussi avoir des objectifs.

On dit que ceux parmi les Éveillés qui s'essaient à des formes de magies souillées, comme des réactifs faits d'os humains, des rituels réalisés dans des zones polluées, des sorts tissés d'émotions négatives, peuvent attirer des esprits mentors perturbés ou éveiller le jumeau sombre de leur propre esprit mentor. On dit que ces esprits mentors mènent les Éveillés sur une voie ténébreuse grâce à l'attrait du pouvoir.

Mais ce n'est peut-être seulement qu'une énième histoire de fantômes. Seul le meneur de jeu le sait pour sûr, et il ne chercherait pas à rendre la vie dure aux personnages-joueurs, n'est ce pas ?

OURS

Ce mentor symbolise la force et la protection. C'est un guérisseur, il ne peut refuser son aide à ceux dans le besoin sans une bonne raison, et il défend ceux auxquels il est attaché. Ours est plus qu'un gentil guérisseur, c'est un protecteur féroce, négligeant sa propre sécurité au combat s'il est blessé ou si quelqu'un qu'il protège est blessé.

AVANTAGES

Tous : +2 dés aux tests pour résister aux dommages (sauf ceux du Drain).

Magicien : +2 dés pour les sorts de soins, les préparations et rituels de sorts de soins.

Adepte : 1 niveau gratuit de Guérison rapide.

DÉSAVANTAGES

Celui qui suit Ours peut devenir enragé quand il subit des dommages physiques en combat, ou si quelqu'un dont il a la charge est sérieusement blessé. Dans ce cas-là, il faut faire un test simple de Charisme + Volonté, auquel s'appliquent les modificateurs de blessures. Le personnage reste en rage pendant 3 tours de combat, moins 1 par succès, ainsi 3 succès ou plus lui évitent complètement de passer en état de rage. S'il est déjà enragé, la durée est augmentée. Lorsqu'il est en rage, le personnage s'en prend à ses agresseurs sans aucune considération pour sa propre sécurité. S'il les met hors combat avant que la durée de la rage ne soit écoulée, sa furie se dissipe.

Archétypes similaires : Force, Protection.

PORTEUR DU FEU

Porteur du feu a volé le secret du feu dans les cieus et l'a confié à la métahumanité comme cadeau et outil. C'est une figure de bonté et de complaisance, mais ses bonnes intentions lui causent parfois des ennuis et ses plans échouent parfois à se dérouler de la manière dont il les envisageait. C'est un façonneur et un créateur, formant de nouvelles choses à partir de l'argile primordiale et y insufflant l'étincelle brûlante de la vie. Il se dévoue au bien-être des autres, même à ses dépendants. La plupart des suivants de Porteur du feu se lancent dans une cause avec beaucoup de zèle.

AVANTAGES

Tous : +2 dés aux tests d'Artisanat ou d'Alchimie (une des deux compétences au choix).

Magicien : +2 dés pour les sorts de Manipulation, les préparations et rituels de sorts de Manipulation.

Adepte : 1 niveau gratuit de Compétence améliorée dans une compétence non liée au combat.

DÉSAVANTAGES

Quand quelqu'un lui demande sincèrement de l'aide, celui qui suit Porteur du feu ne peut la refuser sans réussir un test simple de Charisme + Volonté (3).

Archétypes similaires : Générosité, Invention.

RAT

Rat se trouve là où sont les humains et les choses dont ils se débarrassent, car où ailleurs pourrait-il si bien assurer sa subsistance ? Rat est un fouisseur, un voleur furtif qui prend ce dont il a besoin pour survivre. Il n'aime pas agir à découvert, préférant rester dans l'ombre. Rat évite le combat tant qu'il le peut, et quand il ne peut plus le faire, il essaie de tuer rapidement pour s'extirper de cette fâcheuse situation.

AVANTAGES

Tous : +2 dés aux tests de Discrétion.

Magicien : +2 dés pour les tests d'Alchimie lors de récolte des réactifs, et il est également possible d'utiliser des réactifs de toutes les traditions avec la même efficacité.

Adepte : 2 niveaux gratuits d'Immunité naturelle.

DÉSAVANTAGES

Celui qui suit Rat doit réussir un test simple de Charisme + Volonté (3) pour ne pas fuir ou chercher un couvert quand il est pris en situation de combat. S'il n'y a aucun endroit où fuir, il est forcé de combattre.

Archétypes similaires : Pillage, Survie.

REQUIN

Requin est un tueur froid et sans pitié. Son pouvoir est connu de tous ceux qui vivent près de la mer. Quand Requin frappe, il le fait sans merci, enragé par le sang de sa proie. Les suivants de Requin tendent à être des vagabonds, toujours en mouvement. Ce sont des combattants féroces et mortels. Pour eux, le seul bon ennemi est un ennemi mort. S'ils sont mis au défi, ils ne perdent pas de temps en menaces ou en rodomontades, mais frappent pour tuer.



AVANTAGES

Tous : +2 dés aux tests de Combat à mains nues.

Magicien : +2 dés pour les sorts de Combat, les préparations et rituels de sorts de Combat.

Adeptes : pouvoir Mains mortelles gratuit.

DÉSAVANTAGES

Celui qui est guidé par Requin peut entrer dans une rage folle lorsqu'il subit des dommages physiques en combat. Chaque fois que cela arrive, il doit réussir un test simple de Charisme + Volonté (3) auquel s'appliquent les modificateurs de blessures. Le personnage reste en rage pour 3 tours de combat, moins 1 par succès, ainsi 3 succès ou plus lui évitent complètement de passer en état de rage. S'il est déjà enragé, la durée est augmentée. Lorsqu'il est en rage, le personnage s'en prend à ses agresseurs sans aucune considération pour sa propre sécurité. S'il est à court de cibles avant que la durée de la rage ne soit écoulée, il continue à attaquer leurs corps.

Archétypes similaires : Violence, Voracité.

SAGE GUERRIÈRE

La Sage guerrière est versée dans l'art de la guerre, car la bataille est un art pour elle, un exercice des pouvoirs de l'esprit et du corps. Elle étudie les tactiques de ses ennemis et les surpasse par une combinaison de sa stratégie supérieure et de ses prouesses martiales. Elle n'agit pas par sauvagerie ou soif de combat, mais en connaissance de cause et avec sagesse. Ceux qui croient en elle doivent suivre le code d'honneur du guerrier et se comporter correctement pour éviter de perdre ses faveurs.

AVANTAGES

Tous : +2 dés aux tests d'Enseignement ou Leadership (une des deux compétences au choix).

Magicien : +2 dés pour les sorts de Combat, les préparations et rituels de sorts de Combat.

Adeptes : 1 niveau gratuit de Compétence améliorée pour une compétence de combat.

DÉSAVANTAGES

Celui qui écoute la sagesse de la Guerrière doit éviter de se déshonorer et d'agir sans courtoisie, que ce soit par choix ou accident, il subit un modificateur de réserve de dés de -1 à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il fasse amende honorable.

Archétypes similaires : Devoir, Sagesse.

SÉDUCTEUR

Séducteur est l'incarnation du désir. Il a de nombreux caprices et vices qu'il doit fréquemment satisfaire. Il encourage la jalousie et l'avarice, et cherche à enflammer les envies des autres. Il évite la confrontation directe, mais prend plaisir à voir les autres se battre pour son attention ou en son nom. Il existe pour exploiter les faibles et n'hésitera pas à sacrifier ceux qui se mettent en travers de son chemin.

AVANTAGES

Tous : +2 dés aux tests d'Escroquerie.

Magicien : +2 dés pour les sorts d'Illusion, les préparations et rituels de sorts d'Illusion.

Adeptes : 1 niveau gratuit de Compétence améliorée pour une compétence du groupe de compétences Comédie ou Influence.

DÉSAVANTAGES

Celui qui suit Séducteur doit réussir un test simple de Charisme + Volonté (3) pour éviter de s'adonner à un vice ou plaisir, qu'il s'agisse de drogues, de BTL, du sexe ou de tout autre chose qui pourrait lui faire plaisir, lorsqu'il en a la possibilité.

Archétypes similaires : Séductrice, Tentation.

SERPENT

Serpent est sage et connaît de nombreux secrets. C'est un bon conseiller, mais demande toujours un prix pour ses conseils. Les personnages qui le suivent combattent seulement pour se protéger et pour protéger les autres. Ils sont obsédés par l'apprentissage de secrets et prennent de grands risques pour cette quête. Ils échangent leur connaissance avec les autres pour ce qu'ils peuvent en tirer en échange.

AVANTAGES

Tous : +2 dés aux tests d'Arcanes.

Magicien : +2 dés pour les sorts de Détection, les préparations et rituels de sorts de Détection.

Adeptes : 2 niveaux gratuits de Contrôle corporel.

DÉSAVANTAGES

Celui qui suit Serpent doit réussir un test simple de Charisme + Volonté (3) pour éviter de poursuivre des secrets ou des savoirs dont peu de gens ont connaissance lorsqu'il découvre des indices de leur existence.

Archétypes similaires : Connaissance, Curiosité.

TUEUR DE DRAGONS

Le plus héroïque des esprits mentors est aussi le plus hédoniste. Bien qu'il combatte pour protéger les siens contre tous les dangers, il aime plus encore faire la fête. C'est un grand frère qui a un intérêt bienveillant pour tout ce que fait sa famille. Bien que parfois naïf, c'est un ami dévoué et un ennemi mortel. Les dragons qu'il pourfend ont changé avec les époques, les bêtes actuelles incluent le crime, la pollution, la corruption, et bien sûr, les vrais dragons. Tueur de dragons combat durement et joue sérieusement. Une fois qu'il a prêté serment, il ne le rompt jamais. Ceux qui le suivent se comportent avec honneur et respect, et exigent la même chose de ceux qui les entourent.

AVANTAGES

Tous : +2 dés pour une compétence sociale au choix.

Magicien : +2 dés pour les sorts de Combat, les préparations et rituels de sorts de Combat.

Adeptes : 1 niveau gratuit de Précision améliorée (compétence) et 1 niveau gratuit de Sens du combat.

DÉSAVANTAGES

Si celui dont Tueur de dragons est le mentor ne tient pas ses promesses, que ce soit par choix ou accident, il subit un modificateur de réserve de dés de -1 à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il réussisse à la tenir.

Archétypes similaires : Aventure, Héroïsme.



INITIATION

Quand un personnage gagne en puissance, il découvre que son exploration initiale de la magie et du plan astral peut seulement lui permettre une compréhension et une progression limitées de ses aptitudes. Des livres rares comme le *Picatrix*, le *Livre de Raziel*, et l'*Épée de Moïse* parlent de voies vers des magies supérieures, mais pour commencer à les emprunter, il faut entamer le processus d'initiation aux mystères de la magie et des métaplans dans l'espoir d'accroître leur connexion avec le monde Éveillé.

L'initiation permet au personnage de faire appel à des aptitudes magiques supérieures qu'on appelle métamagies, et d'augmenter son attribut Magie au-delà du maximum naturel de 6. Seul un personnage doté d'un attribut Magie peut s'initier. L'initiation est un processus sérieux qui requiert une dose importante de préparation mentale et spirituelle, de rituels, et d'études, tous devant être appropriés à sa tradition. Un mage pourrait passer des mois à faire des recherches sur un point particulier de la magie, écrivant une thèse savante afin de se préparer. Un chaman pourrait entreprendre une quête de visions et rechercher la tutelle de son esprit mentor. Le temps pris pour s'initier est déterminé par un test étendu d'Arcanes + Intuition [Astrale] (grade d'initiation, 1 mois).

L'initiation est mesurée en grades, commençant au grade 1 et augmentant au-delà. Quand la première initiation d'un personnage prend fin, il est initié de grade 1. Quand il termine sa seconde initiation, il est initié de grade 2, et ainsi de suite. Ce système numérique sert à suivre les niveaux d'initiation en termes de jeu, chaque tradition se réfère aux grades d'initiation selon son propre vocabulaire et selon ses propres concepts, ce qui exclut généralement des nombres.

Le coût de l'initiation est égal à $10 + (\text{grade} \times 3)$ points de Karma. Après avoir terminé ses préparatifs, l'on dépense le nombre de points de Karma approprié et le personnage gagne un nouveau grade d'initiation tout chaud et tous les bénéfiques qui l'accompagnent.

Le grade d'initié d'un personnage ne peut jamais dépasser son attribut Magie. Si sa Magie est diminuée en dessous de son grade d'initiation, son grade d'initié diminue dans le même temps d'autant que nécessaire pour ne plus dépasser l'attribut Magie.

POUVOIRS D'INITIÉS

Devenir un initié donne au magicien l'accès à certains bénéfices et capacités.

MAGIE ACCRUE

Le maximum naturel de l'attribut Magie est de 6 + grade d'initiation. Il reste nécessaire de payer le coût normal en points de Karma pour augmenter l'attribut lui-même.

ACCÈS MÉTAPLANAIRE

Dès sa première initiation, le magicien apprend à voyager vers n'importe quel métaplan (**Les métaplans**, p. 320), s'il est capable de projection astrale.

MÉTAMAGIE

Chaque fois qu'il gagne un grade d'initiation, et ce même la première fois, le magicien apprend une métamagie. À moins que le contraire ne soit spécifié, il n'est pas possible d'apprendre une métamagie plus d'une fois. Certaines métamagies sont dédiées aux adeptes, et d'autres leur sont assez inutiles.

Activation : l'initié peut manipuler ses sorts maintenant dans une sorte de boucle, de manière à ce qu'ils se maintiennent eux-mêmes au lieu de dépendre de lui pour le faire. Pour activer un sort, il faut une action complexe et dépenser du Karma tandis que l'on maintient le sort. Il faut dépenser au moins 1 point de Karma, et il est possible de dépenser jusqu'à la Puissance du sort. Le sort devient permanent et obtient un modificateur de réserve de dés positif contre la Dissipation égal au nombre de points de Karma dépensés (p. 297).

Bouclier : un initié qui connaît la métamagie de Bouclier apprend à mieux se protéger et à mieux protéger les autres contre les sorts hostiles lorsqu'ils sont lancés. Quand l'initié déclare sa défense contre sorts, il peut ajouter à la réserve de défense contre sorts un nombre de dés supplémentaires égal à son grade d'initié. Ces dés supplémentaires ne peuvent pas être utilisés pour les autres utilisations de Contresort, comme la dissipation.

Camouflage : l'initié apprend à changer l'apparence de son aura (et de sa forme astrale). Il peut lui donner l'apparence d'une aura ordinaire, ou faire paraître son indice de Magie supérieur ou inférieur à son indice réel d'une valeur égale à son grade. Lorsque quelqu'un essaie de lire l'aura camouflée, le test d'Observation astrale devient un test opposé par Magie + grade d'initié du personnage. Si l'observateur obtient des succès excédentaires, il voit à la fois l'aura réelle et le masque. Si l'initié peut utiliser la perception astrale, il peut même donner à son aura l'apparence d'un autre type d'aura, comme un esprit ou un focus, ce qui est très pratique pour les soirées costumées dans l'astral. On peut aussi utiliser cette métamagie pour masquer un nombre de focus liés égal à son grade d'initié.

Centrage d'adepte (adeptes seulement) : le Centrage d'adepte permet à celui-ci de réduire les modificateurs de réserve de dés négatifs reçus sur ses compétences physiques et de combat, tels que des modificateurs pour des conditions défavorables, en réalisant des actions ordinaires en même temps. Cette action est quelque chose qu'il utilise pour se concentrer sur ce qu'il fait : il se recentre sur lui-même, par exemple en chantant, en psalmodiant ou en criant... Il peut s'agir de n'importe quoi tant que ce n'est pas subtil. Les modificateurs de réserve de dés négatifs sont diminués de son grade d'initié tant qu'il réalise sa méthode favorite de centrage, ce qui prend une action gratuite durant sa phase d'action.

Centrage : un initié qui apprend à se centrer a moins de difficultés à résister au Drain. En utilisant une activité ordinaire appropriée à sa tradition pour calmer son esprit et en éloigner les distractions, il ajoute un nombre de dés égal à son grade pour tous ses tests de résistance au Drain. Le Centrage est une action gratuite. L'activité effectivement choisie comme technique de Centrage est laissée au choix du joueur, tant qu'elle est appropriée à la tradition de son



personnage, bien sûr. Ce peut être quelque chose comme psalmodier en latin, faire des gestes arcaniques, hurler le nom d'anciens dieux, n'importe quoi tant que ce n'est pas subtil. Si l'on vous empêche de réaliser votre technique de Centrage, celui-ci est impossible.

Façonnage de sorts : l'initié peut façonner ses sorts de zone, en les rendant plus difficiles à lancer. Pour chaque modificateur de réserve de dés de -1 subi à son test de Lancement de sorts, il peut soit augmenter le rayon de la zone d'effet d'un sort de 1 mètre, ou créer une « bulle » sphérique d'un mètre de rayon dans la zone de son sort qui restera inaltérée par celui-ci. Le magicien doit déclarer l'utilisation de cette métamagie quand il lance le sort. Il ne peut pas subir un modificateur de réserve de dés plus grand en valeur absolue que son indice de Magie.

Fixation : un initié instille du Karma dans une préparation alchimique, étendant sa durée de conservation. Quand il crée la préparation, il peut dépenser entre 1 et (Potentiel) points de Karma. Quand le Potentiel de la préparation commence à décroître, au lieu de perdre un point de Potentiel chaque heure, elle le perd chaque jour. La préparation dispose également d'un modificateur de réserve de dés contre la séparation (p. 311) égal au nombre de points de Karma dépensés.

Point de pouvoir (adeptes et adeptes-mystiques seulement) : s'il est adepte, le personnage gagne un point de pouvoir au lieu d'une métamagie. Il peut choisir ce pouvoir autant de fois qu'il le souhaite.

Signature flexible : un initié peut altérer sa signature astrale (p. 315) à volonté. Il peut déguiser son aura afin

MÉTAMAGIES POUR ADEPTES

Peu de métamagies dans ce livre sont utiles aux adeptes. En fait, il y en a quatre : Centrage d'adepte, Camouflage, Point de pouvoir et Signature flexible. Mais ne soyez pas tristes, les amis : on ne vous oublie pas. Non seulement il est possible de prendre des points de pouvoir jusqu'à s'en faire saigner les oreilles avec des grades d'initiés, mais on aura plein de nouvelles métamagies à vous proposer dans de futurs suppléments.

qu'elle ne soit pas utilisée pour l'identifier, ou contrefaire la signature astrale d'un autre magicien sur qui il a utilisé l'Observation astrale, ou simplement réduire la durée de sa signature astrale. Quand quelqu'un tente de lire sa fausse signature astrale, il ajoute son grade d'initié au seuil du test d'Observation astrale. Si un initié de grade 2 laissait sa signature contrefaite derrière lui, un magicien tentant de la lire n'aurait besoin que des 3 succès habituels pour le faire, mais à 5 succès réaliserait que c'est un faux et pourrait voir la signature réelle qui s'y cache. On ne peut contrefaire que les signatures astrales lues par l'intermédiaire de l'Observation astrale, ce qui peut demander un test de Mémoire. Il est aussi possible de réduire de son grade en heures la longévité des signatures astrales que l'on laisse derrière soi, un initié de grade 2 peut donc choisir de ne laisser aucune signature derrière lui pour les effets qui ont une Puissance inférieure ou égale à 2, et la signature d'un effet de Puissance 5 ne durerait que 3 heures.

BIENS MAGIQUES

FOCUS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Focus d'Enchantement	(Puissance × 3) R	Puissance × 5 000 ¥
Focus métamagique	(Puissance × 3) R	Puissance × 9 000 ¥
Focus de pouvoir	(Puissance × 4) R	Puissance × 18 000 ¥
Focus de qi	(Puissance × 3) R	Puissance × 3 000 ¥
Focus de sort	(Puissance × 2) R	Puissance × 4 000 ¥
Focus d'esprit	(Puissance × 3) R	Puissance × 4 000 ¥
Arme focus	(Puissance × 4) R	Puissance × 7 000 ¥
FORMULE	DISPONIBILITÉ	COÛT
Formule de focus	Identique au focus	Coût du focus × 0,25
Formule de sort		
Combat	8R	2 000 ¥
Détection	4R	500 ¥
Santé	4R	500 ¥
Illusion	8R	1 000 ¥
Manipulation	8R	1 500 ¥
FOURNITURES MAGIQUES	DISPONIBILITÉ	COÛT
Matériaux pour loge magique	(Puissance × 2)	Puissance × 500 ¥
Réactifs, par drachme	—	20 ¥





SOUS TOUS LES ANGLES

L'ork qui se faisait appeler « Tusk » avait terminé son repas des heures avant que n'arrivent ses autres convives. Il appréciait grandement la nourriture mais savait qu'il ne fallait jamais mélanger la gastronomie et les affaires. Ce qui allait suivre était sans conteste du domaine des affaires. Au moment exact où l'horloge dans son affichage RA passa à 22h04, il reçut un appel du directeur du restaurant.

« Pardonnez mon interruption, Monsieur, mais nous avons ici des gens... qui demandent à être admis. Ils prétendent être vos invités. » Le dégoût patricien dans la voix du directeur établit clairement que les runners n'étaient pas venus habillés de manière appropriée, comme le leur avait demandé Tusk.

Tusk usa de son ton le plus apaisant pour calmer le directeur en détresse : « Oui, j'attendais des invités. Je m'excuse pour leur apparence. Veuillez s'il vous plaît les escorter, discrètement, jusqu'à mon salon. »

Lorsque les runners arrivèrent dans la salle de réunion privée où Tusk les attendait, il ne fut pas impressionné. Il s'agissait d'un quatuor typique : vêtements râpés, coupures et ecchymoses visibles. Malgré l'aspect rude et insignifiant de l'équipe, Tusk faisait suffisamment confiance à son contact pour savoir qu'il monterait une équipe efficace.

La réunion passa en un clin d'œil. Il avait fait ce genre de choses tellement de fois auparavant qu'il était devenu inutile de se souvenir de quelque chose d'aussi routinier, vraiment. Ils marchandèrent sur le paiement, les conditions et les informations. En fin de compte, Tusk était ravi du résultat. Pour ce qui était

de l'argent, il avait fini par donner quinze pour cent de moins que son maximum autorisé, ce dont il tirerait certainement un bonus appréciable. Il n'avait également délivré aucune information qu'il n'était pas désireux de partager, en particulier le détail concernant le rachat récent de la cible par Aztechnology. Bien trop de runners développaient un malheureux cas de nervosité à l'encontre de la Big A, aussi il était parfois préférable de ne pas leur révéler d'informations susceptibles de favoriser leur imagination.

Il avait dû faire légèrement plus attention lorsqu'il fut contraint d'improviser quelque peu à la fin de la rencontre.

« Et vous viendrez prendre livraison du colis ? », avait demandé le porte-parole de l'équipe.

Tusk avait momentanément marqué une pause, qui, avec un peu de chance, n'avait pas été remarquée, avant de répondre : « Non, la livraison sera faite à l'un de mes associés. Contactez ce numéro lorsque vous serez prêts à effectuer la livraison. »

Juste après que l'équipe de runners soit partie, il ouvrit une liste de contacts sur son affichage RA et y trouva un nom approprié. Oui, il embaucherait une tierce partie pour prendre livraison. Bien que cela ne fasse pas partie du plan original, il trouvait sa décision prise à la va-vite plus pertinente à chaque minute qui passait. Être prudent était toujours payant.

Léon Adler était un calmar géant flottant dans les eaux profondes de l'océan. Un calmar dont les nombreux membres se





PAR MARK DYNNA

tendaient vers l'extérieur afin de manipuler des consoles de commande en corail, des lignes de données en algues et des icônes qui ressemblaient à des hippocampes ou du krill. Il manœuvrait tous ces appareils avec une dextérité et une précision de contrôle qui auraient été impossibles s'il avait été un véritable calmar fait de chair et de sang. Mais Léon le calmar était constitué de photons, de données et d'impulsions cérébrales simulées : une représentation virtuelle. Il avait choisi l'iconographie océanique car elle l'apaisait et soulageait la nervosité et le stress accompagnant la gestion des opérations électroniques et de la sécurité d'une corporation. Son travail avait été particulièrement stressant depuis la prise de contrôle. En vérité, le travail de *tout le monde* était devenu plus stressant et tout le monde se passait les nerfs sur lui. C'était du moins à cela que ça ressemblait. Léon s'autorisait donc une suspension d'incrédulité plus importante qu'à l'accoutumée en observant son environnement sous-marin. Il se laissait presque porter à croire que tout cela était vrai. C'était ce qu'il lui fallait pour tenir toute la journée.

Il commença ses contrôles de routine.

Services de données — fonctionnels.

Réseau de communications — en cours de transmission.

Systèmes d'autorisation d'accès aux portes — enclenchés.

Senseurs internes et externes — en cours de balayage.

Système de localisation RFID des employés — en cours de pistage.

Caméras — en cours d'enregistr... Attends un peu.

Il y avait quelque chose d'étrange. Le flux NW-6-C montrait Isa Porter dans la salle de repos des employés. Mais le système RFID rapportait que le marqueur implanté dans Isa Porter se trouvait dans son bureau, aucunement à proximité de la salle de repos des employés. Cette dernière devrait être *déserte* à cette heure de la nuit. Cela n'avait pas de sens. Il commença à exécuter une analyse système plus profonde du flux de la caméra tout en convoquant une CI Sonde qui ressemblait à un poisson-lanterne afin de balayer le système à la recherche de nouvelles anomalies. Était-ce un dysfonctionnement du système ? Il semblait avoir failli de manière très spécifique. Si la caméra était simplement restée bloquée, ne resterait-elle pas plutôt figée sur une seule image ? Le flux vidéo n'était clairement pas figé car il pouvait voir Isa se déplacer, bien que très légèrement. Il examina l'image de plus près et remarqua un sursaut subtil de la vidéo. *Attends une minute*, pensa Léon, *on dirait bien que l'image a été mise en boucle*.

Sa concentration fut subitement interrompue par un signal du poisson-lanterne. Son rapport indiquait qu'il avait peut-être trouvé...

La CI explosa dans un violent éclair de lumière électronique. Une icône, un persona d'origine inconnue, surgit de sa cachette avant que Léon ne réalise même ce qui se passait. Elle se déplaçait tellement *vite* ! Qu'est-ce que c'était ? Il était attaqué ! Oh, par le Grand Esprit, quelqu'un se trouvait dans le système ! Où était-il allé ? Il ne voyait plus l'intrus. Il était si *rapide* ! Que devait-il faire ? Il ne parvenait pas à réfléchir. Que devait-il *faire* ?



Avertir la sécurité. La sécurité devait être tenue au courant. Il tourna sa forme de calmar virtuelle vers les coraux et les algues qui composaient le système de communications. Mort. Fracassé et non fonctionnel. Quand était-ce arrivé ? Ne venait-il pas de vérifier le système il y a quelques secondes ? L'intrus, il était tellement *rapide*. Il était en face de lui. Il se déplaçait si *vite* !

Il y eut un éclair de feu blanc et quelque chose ressemblant à un étai se vissa sur sa tête, un millier de briques compressant son crâne, écrasant son cerveau ! Qu'est ce que c'est, comment fait-il cela ? Le feu blanc. L'écrasement. L'océan, des milliers et des milliers de livres de pression. Le poids de l'eau. Il pesait sur lui, le broyant. Le feu blanc. Sa tête lui donnait l'impression d'être sur le point de céder. Il fallait qu'il sorte, qu'il trouve un endroit sûr, qu'il quitte l'océan, la Matrice, mais il ne le pouvait pas. Il eut le sentiment d'être en train de mourir. Il ne pouvait penser à rien d'autre qu'à se débrancher. Dé-brancher. Dé-brancher. C'était tout ce à quoi il pouvait penser. Lever son bras. Le câble. Le câble dans sa tête. Là où se trouvait le feu. Il fallait qu'il sorte le feu de sa tête ! Qu'il retire la prise ! Débrancher. Débrancher, débrancher, débrancher, débrancher débrancher, débrancherdébrancherdébrancherdébrancherdébrancher.

Le monde tourbillonna, tomba et s'arrêta avec fracas, dans un bruit sourd.

✖

Buddy Ehrlich sirota le sous-produit industriel qu'ils appelaient du soykaf et toussa. « Personne peut boire cette putain de saloperie. » Il jeta la tasse avec dégoût puis, d'un geste brusque, fit signe à ses hommes de le suivre. Il s'arrêta devant la porte 35-Charlie. Elle était verrouillée. Ce fichu machin n'était pas censé se débloquent quand il se dirigeait vers lui ? N'était-ce pas là tout l'intérêt de ce système merdique ? Il essaya d'entrer son code sur le panneau. Rien.

« Bordel de merde, qu'est-ce qui se passe ?! » Buddy n'était pas d'humeur. Il ouvrit son affichage RA et tenta d'appeler cette petite merde de Léon. Il ferait mieux de réparer ces putains de portes sur-le-champ. Rien. En fait, l'ensemble du réseau de sécurité ne transmettait plus rien. Buddy n'était pas un con. Il savait ce que cela signifiait.

« Sortez vos armes et ouvrez l'œil ! Y a quelque chose qui tourne sérieusement pas rond », ordonna Buddy à son équipe, qui lui obéit. Il dégaina son propre pistolet et descendit le couloir jusqu'à une porte qu'il savait n'avoir pas encore reçu les mises à jour. Où qu'il veuille se rendre, il ne pourrait passer que par cette seule voie. Lorsqu'ils passèrent le virage suivant, il les vit, un putain de groupe entier d'entre eux. L'un d'eux était un putain de gros troll, son flingue prêt à tirer. Ce qu'il fit en moins d'un battement de cils. Les balles volèrent. Coleman, Lester et Garrison tombèrent en l'espace de quelques secondes, avant que Buddy ne puisse beugler : « Planquez-vous ! »

Plongeant dans l'encadrement d'une porte à proximité, il tira quelques coups. Il entendit les balles cliqueter avec régularité : ils devaient avoir des armes automatiques. L'un d'eux possédait une épée et chargeait gaiement à travers la pluie de coups de feu pour la brandir contre une cible. Buddy décocha deux ou trois coups de feu supplémentaires afin qu'ils gardent la tête baissée pendant qu'il évaluait la situation. Il espérait qu'ils étaient tout aussi surpris de le voir qu'il l'était de les voir. Il fallait juste qu'il les retienne un peu le temps que les renforts arrivent, mais ce serait plus facile si son putain de commlink fonctionnait.

L'un des intrus se pencha depuis un couloir perpendiculaire et fit un geste étrange avec son bras. Le monde explosa autour de lui : couleurs, sons et confusion totale. Buddy n'aurait su dire

de quel côté il était tourné, ni ce qu'il faisait. Le monde était un fouillis visuel et sonore, comme si quelqu'un avait allumé une dizaine de foutues stations tridéo à la fois et en déversait directement le contenu dans son cerveau. Réalisant ce qu'il voyait, il prit finalement conscience de la situation.

« Repliez-vous, ils ont un putain de mage ! », cria-t-il en reculant, imité en cela par ses troupes. Son esprit commença à s'éclaircir une fois le coin passé. Il entendit alors un cri suivi d'un craquement humide et écoeurant. Il se retourna pour voir Scherr s'effondrer au sol, du sang jaillissant d'une plaie béante. C'était le type avec sa putain d'épée ! Qui se sert d'une putain d'épée ? Buddy leva son arme et tira, mais le gars avait déjà disparu. Bordel, ce qu'il était *rapide* ! Un mouvement flou aux abords de son champ de vision et Buddy retrouva à nouveau l'intrus. Il était de l'autre côté à présent.

« Feu à volonté, rafales larges ! » aboya-t-il. Ses hommes répondirent promptement à sa requête en arrosant la région d'une pluie de balles. L'enfoiré à l'épée virevolta autour des projectiles comme rien de ce qu'il ait été donné de voir à Buddy jusqu'à présent, mais il se retira. Et alors que Buddy commençait à bien sentir le truc, il entendit des pas lourds derrière lui. Il se retourna juste à temps pour voir le troll (d'où était-il venu, bordel ?) décharger son shotgun dans le ventre de Stahl et l'envoyer bouler en arrière. Sans attendre d'instructions supplémentaires, les hommes qui lui restaient commencèrent à tirer frénétiquement sur cette nouvelle forme imposante. Les balles semblèrent rebondir sur sa peau épaisse sans lui faire de mal.

C'est le moment de dégager de ce putain d'endroit, pensa Buddy. Il se retourna pour tomber nez-à-nez avec le gars à l'épée.

Oh putain, pensa-t-il.

✖

Le Dr Holmsten leva les yeux et se figea. Trois hommes se tenaient au fond du laboratoire. Ils ne s'étaient pas trouvés là avant, si ? L'un d'eux n'était même pas un *homme* mais l'une de ces affreuses *choses* à cornes. Un troll. Il s'agissait d'intrus. Ils avaient passé Buddy, les verrouillages, tout. Qu'allaient-ils faire ? Sans un mot, ils se dirigèrent vers le Dr Holmsten. L'un d'eux enfonça quelque chose dans son dos et il s'affaissa mollement, inconscient. Le troll le cueillit avant qu'il ne tombe, le hissa sur son épaule et tous sortirent.

✖

Nuri Marshall fronça les sourcils en lisant le rapport sur l'incident de la nuit dernière. Il venait de prendre la tête de la Division de la sécurité la semaine dernière, après qu'Aztechnology se soit offert une participation majoritaire dans l'entreprise ambitieuse. Il s'était attendu à un genre d'opération — il aurait misé beaucoup d'argent sur cela — mais il ne s'était pas attendu à ce que cela arrive si tôt. Pourtant, il devait admettre à contre-cœur que les concurrents d'Aztechnology étaient habiles et ingénieux. L'équipe qui avait procédé à l'intrusion la nuit dernière était assurément plus que capable. Toutes les données du projet avaient été emportées, ainsi que le Dr Holmsten, l'esprit brillant derrière le projet. Sans le projet, il n'y aurait rien à mettre sur le marché, ni aucun profit à faire : l'acquisition toute entière serait une énorme perte.

Nuri ne pouvait pas laisser cela se produire, pas s'il voulait se sortir de cette situation avec une santé et un emploi intacts. Mais il avait anticipé cette possibilité et il avait un plan.

Il vérifia tout d'abord le fichier personnel du docteur. Oui, son « examen médical » avait été achevé. Il envoya une requête spécialement codée à la Division des services métaphysiques



afin que l'échantillon soit utilisé pour pister la localisation actuelle du docteur. Il passa ensuite un deuxième appel spécial, cette fois à un homme pour lequel il n'avait même pas de nom.

L'homme resta muet et se contenta d'irradier un silence intimidant. Il y avait peu de choses dans le monde qui désarçonnaient Nuri autant que cet homme, aussi réduisit-il la conversation à l'essentiel. « Le colis a été emmené. J'ai besoin de vous pour le récupérer. Je vous enverrai le lieu dans quelques heures. Soyez prêt à agir. »

Et ce fut tout. Nuri avait utilisé toutes les ressources à sa disposition. Tout ce qu'il lui restait à faire, c'était attendre.

✖

Lobo se tapit dans l'ombre et scruta la nuit. Ses yeux cybernétiques transpercèrent facilement l'obscurité et la distance qui séparaient sa position de celle de sa cible. Les runners s'approchaient de l'homme qui allait recevoir leur colis, qui comprenait le professeur et les données. Lui et son homologue, Ocelotl, étaient là pour intercepter cette livraison et rendre les deux composantes à leurs légitimes propriétaires. Ou les détruire si cela ne s'avérait pas possible. Lobo fit habilement glisser son arme en position de tir, sachant sans avoir à le regarder qu'Ocelotl se préparait également. Ils travaillaient toujours en duo. Eux deux et personne d'autre, toujours. C'est ainsi qu'ils avaient été entraînés, c'est ainsi qu'ils vivaient, autant que Lobo pouvait s'en souvenir. Peut-être avait-il existé un moment où il avait vécu avant que la compagnie ne s'empare de lui, avant que la compagnie ne le façonne — ne le refaçonne — en la meurtrière machine à tuer qu'il était aujourd'hui. Il ne se souvenait plus. Il ne se souvenait plus de rien de ce qui précédait son réveil à l'hôpital après la dernière intervention, après que la reconstruction de son corps soit achevée. Armé et augmenté par la meilleure technologie que possédait Aztechnology, c'était un guerrier sans égal. Plus rapide, plus résistant et plus fort qu'aucun des gamins des rues qu'il était en train d'observer en ce moment à travers sa vision augmentée. Là où Lobo était amélioré cybernétiquement et biologiquement, Ocelotl était chargé magiquement. Profondément instruit et initié dans les arts magiques connus des magiciens sans égal d'Aztechnology, Ocelotl bouillonnait de potentiel magique tout en se camouflant de manière à paraître ordinaire. Il pouvait tout aussi facilement réduire un ennemi en pièces avec ses poings que l'anéantir d'un regard et d'un geste. Ensemble, ils étaient l'acier et la sorcellerie, la magie et la force.

Le moment était venu. Lorsque les runners remirent le docteur et les données au livreur (Lobo en surveilla le transfert dans son affichage RA), Lobo et Ocelotl se levèrent comme un seul homme. Ils couvrirent la distance séparant les deux parties, silencieusement et rapidement, avant de frapper avec un abandon vicieux. Ils exécutèrent le plan d'attaque exactement comme ils l'avaient établi, sachant exactement ce que l'autre ferait, comment et où ils se déplaceraient. Leur lien et la compréhension qu'ils avaient l'un de l'autre étaient tels que leurs actions coordonnées frisaient la prescience. Ocelotl déchaîna initialement une explosion de magie qui sépara physiquement les deux parties, les faisant toutes deux voler dans des directions opposées. Avant que leurs corps ne touchent le sol, Lobo planta des rafales d'arme à feu courtes et contrôlées dans les gardes du corps du livreur. Ils étaient morts avant d'atteindre le sol. Engageant ses outils virtuels en combat avec la même vitesse surhumaine, Lobo lança un assaut irrépressible sur le commlink du livreur. Ses défenses virtuelles furent réduites en éclats et les informations soustraites en quelques secondes.

Lobo suivit immédiatement son action en expédiant un trio de balles dans la tête de l'homme, qui explosa dans un geyser de bouillie sanglante. Ocelotl jeta des sorts afin de créer la confusion chez les runners et de les désorienter, les empêchant de nuire. Lorsque l'assaut électronique fut achevé, Lobo chargea les runners, mitrailleuse au poing, tandis qu'Ocelotl neutralisait la partie « personnel » du colis d'un éclair magique non légal. Lobo se rapprocha rapidement pour ramasser le corps comateux. Il opéra ensuite une retraite tandis qu'Ocelotl dissimulait leur fuite avec un autre sort. Du début à la fin, la durée totale de l'affrontement fut de moins de trente secondes : exactement comme prévu. Opération réussie.

✖

Quelque temps plus tard, l'ork était de retour dans le bureau du PDG, prêt à délivrer un message de bonnes nouvelles mitigé.

« Je croyais que l'opération avait été un *éche* », dit le PDG d'un air renfrogné, insistant particulièrement sur ce dernier mot.

L'ork ne se laisserait pas provoquer. « Pas tout à fait. Bien que nous n'ayons pas reçu livraison du docteur, j'ai pu sauver les données.

— Comment ? On m'a dit qu'elles avaient été perdues également.

— Ah, mais c'est pourquoi il est toujours payant d'avoir un plan de secours ! Je savais que le pourvoyeur particulier que j'embauchais disposait d'une solution de repli pour ce genre d'occasion. Il m'a simplement fallu un certain temps pour localiser la morgue appropriée où se trouvait son corps, car il n'avait aucune identification et il y a tant de morts anonymes dans cette ville chaque jour. » Il s'arrêta pour prendre une gorgée de son verre. « Une fois le corps localisé, j'ai demandé à un de nos chirurgiens d'ôter le datalock implanté dans le cerveau de l'homme, où j'espérais qu'il aurait stocké les informations. Je n'étais pas certain qu'il ait eu le temps de faire une copie avant d'être tué mais, heureusement pour nous, il l'a eu. »

Sur ce, l'ork transmis le paquet de données au directeur avec un sourire suffisant qui révéla ses défenses. Juste pour l'emmerder.

« Et qu'en est-il de vos mercenaires ? Les runners qui ont initialement récupéré les informations pour vous, que leur est-il arrivé ? », répondit le PDG après avoir brièvement examiné les données.

« Je n'en ai aucune idée.

— Vous ne savez même pas s'ils sont morts ou vivants ?

— Pas le moins du monde, et je ne m'en soucie guère.

— Comment pouvez-vous ne pas vous en soucier ? » L'insensibilité de l'ork était une curiosité pour le PDG.

« Parce que, mon cher ami, il y a des choses bien plus importantes dans ce monde que le sort d'une équipe de shadowrunners. » ✖



CONSEILS AU MENEUR DE JEU

RÔLE DU MENEUR DE JEU

Le but ultime de n'importe quelle session de *Shadowrun* est que tous les participants, joueurs comme meneur de jeu, s'amuse. Le rôle du meneur de jeu dans le processus est de faciliter cet amusement, d'être celui qui fait en sorte que les choses se passent bien.

Premièrement, le meneur est celui qui sème les germes de l'histoire initiale, son étincelle, qui déclenchera les événements sur lesquels se construira la session de jeu. Son rôle unique et important dans le groupe de joueurs lui donne plus de responsabilités, mais il ne devrait pas agir comme un souverain ou un tyran dans ses parties. Sous de nombreux aspects, il est comme le réalisateur d'un film ou l'auteur d'une histoire, dont les joueurs seraient les personnages principaux. Parfois il doit défier ses joueurs et s'opposer à eux, parfois il doit les aider et les orienter dans la bonne direction, mais il fait partie intégrante du groupe de jeu. Le meneur et les joueurs participent à parts égales, chacun dans son rôle, à faire en sorte que tout le monde s'amuse. Le jeu est comme un bateau : le meneur de jeu tient le gouvernail et les joueurs prennent les rames. Il décide de la direction, les joueurs font avancer l'histoire, et tout le monde reste dans le bateau. S'ils travaillent ensemble, le voyage peut être superbe. Si ce n'est pas le cas, soit ils n'iront nulle part, soit ils se perdront en route...

Ce chapitre vous fournit des outils et des conseils qui vous aideront à rendre le jeu amusant pour chacun, vous y compris. Nous commencerons avec les choses auxquelles un meneur devrait penser avant qu'une session de jeu ne commence.

CONSIDÉRATIONS PRÉALABLES AU JEU

Se préparer est important pour que le jeu fonctionne. Comme tout runner, le meneur doit faire son paquetage. Voilà quelques éléments dont il aura besoin.

CONNAIS TES JOUEURS

Un meneur de jeu devrait discuter avec ses joueurs pour déterminer le type de jeu auquel ils ont envie de participer. Cela est particulièrement important s'il s'agit d'un nouveau groupe ou de joueurs qu'il ne connaît pas personnellement. Il

devrait avoir une bonne compréhension de ce que les joueurs veulent tirer du jeu et comment ils veulent y jouer. Souhaitent-ils un jeu fortement tactique avec des cartes, des miniatures, et beaucoup de fusillades ? Ou préfèrent-ils une histoire très orientée autour de la narration, pleine de rebondissements et de révélations à couper le souffle ? Ou recherchent-ils une partie dont les personnages sont profonds et subtils, où les problèmes de motivations et de moralité sont explorés ? Le jeu doit-il être ponctué de morceaux de bravoure et d'action, avec des poursuites à haute vitesse, des dragons et des explosions ? Il est plus que vraisemblable que chacun des joueurs soit attiré par des choses différentes, ou que les aspects du jeu les plus plaisants ou excitants varient pour chacun d'eux. Le meneur doit garder tout cela en tête, ou même l'écrire, afin de pouvoir y penser en cours de jeu.

Obtenir ce genre d'informations n'est pas toujours facile. Beaucoup de joueurs ne seront pas capables de dire exactement ce qu'ils recherchent en jouant, ou ils parleront de quelque chose qu'ils *pensent* aimer. Pour arriver à découvrir le genre de jeu que les joueurs trouveront le plus plaisant, le meneur doit poser des questions spécifiques ou des exemples de situations qu'ils trouveraient intéressantes. Au lieu de leur demander ce qu'ils aiment dans *Shadowrun*, il peut leur demander de lui décrire leur moment favori d'une partie passée dans cet univers de jeu ou un autre. Il doit essayer de savoir quand ils ont été surpris par le meneur, ou quand il les a fait rire. Ou leur demander de lui décrire leur PNJ favori, ou un méchant qu'ils ont aimé détester. Il doit les faire parler de leurs meilleurs souvenirs de *Shadowrun*, et prendre des notes. Il ne devrait pas simplement reproduire ces moments et éléments favoris, mais en écoutant ce que les joueurs partagent avec lui, il peut avoir une idée du type de jeu qu'ils trouveront le plus amusant. Si toutes les histoires impliquent des scènes de combat bourrées d'action, ou des moments de tension autour d'intrigues et de déplacements furtifs, alors il doit en prendre note pour incorporer ces éléments dans de futurs runs.

Cela l'aidera à donner au jeu la meilleure inflexion possible dès le départ et à éviter les désastres qui tuent la dynamique dans les premiers instants. Si le meneur devait passer beaucoup de temps à planifier un run plein d'intrigues corporatives complexes, de secrets et de machinations subtiles, mais que les joueurs recherchaient quelque chose qui contienne une poursuite effrénée et des coups de flingues, le jeu tournerait vite court. Si le meneur de jeu n'identifie pas auparavant les désirs des joueurs, il pourrait être confus et surpris s'ils se désintéressent de l'histoire. Et les joueurs, eux, pourraient bien sûr s'ennuyer.





Cela dit, connaître ce que les joueurs veulent ne devrait pas empêcher le meneur de jeu de prévoir un run aux thèmes et éléments différents. Il est possible que les joueurs n'aient jamais eu l'opportunité de tester un style de jeu différent, et cela pourrait leur plaire plus qu'ils ne le pensent. Les joueurs devraient être assez souples pour participer à des sessions qui se démarquent de leurs attentes de base, et faire sortir des joueurs et leurs personnages de leur zone de confort peut être à l'origine des meilleures opportunités d'interprétation et de développement de ces derniers. Mais ces diversions ne devraient être vraisemblablement que des exceptions. Si le jeu dévie constamment de ce que les joueurs ont présenté comme étant leurs préférences, cela pourrait provoquer leur frustration.

CONNAIS-TOI TOI-MÊME

Une fois qu'il a parlé avec ses joueurs, il doit passer un bon moment pour à s'interroger. Il doit comprendre ce qu'il veut tirer du jeu. Pourquoi aime-t-il le mener ? Qu'est-ce qui, dans cette activité, l'excite et l'incite le plus à la pratiquer ? Qu'est-ce qui le motive à raconter ces histoires ? Quel genre d'histoires veut-il raconter ? Y a-t-il une intrigue particulière qui lui trotte dans la tête et qu'il veut utiliser ? Un bon meneur de jeu devrait savoir ce qu'il veut retirer de sa position et de quelle manière il peut y arriver.

Il devrait discuter de ces choses avec ses joueurs. S'il y a un quelconque conflit entre ce qu'il veut et ce qu'ils veulent, il doit s'attacher à en parler, et le résoudre, de préférence en trouvant un terrain d'entente ou un compromis. Si cela est impossible, il est probablement mieux que le jeu ne commence jamais.

Quand les joueurs ont ce qu'ils veulent dans une partie, ils sont impliqués et s'engagent. De la même manière, quand un meneur retire ce qu'il veut du jeu en racontant des histoires qui l'intéressent, il est intéressé et motivé pour mettre le temps et les efforts nécessaires dans le jeu. Sa passion est contagieuse et peut être un élément clé d'une bonne session de jeu. De manière logique, un meneur insatisfait perdra souvent sa motivation et son enthousiasme, ce qui entraîne inévitablement le déclin ou la mort du jeu.

RÈGLES ET LIMITES DU GROUPE

Une fois qu'il sait quel genre de jeu il veut mener, qu'il en a les grandes lignes, il lui faut y ajouter des détails et de la couleur.

Un bon début pour cela est de déterminer s'il y a des **cordes sensibles**, des thèmes ou des sujets que certains des joueurs auraient du mal à interpréter ou avec lesquels ils ne souhaitent pas être confrontés en jeu. Le Sixième Monde n'est pas un endroit plaisant, et de nombreuses choses qui surgissent dans le jeu pourraient mettre mal à l'aise un joueur. Les potentiels points à problèmes peuvent inclure :

- **La moralité** : vos joueurs sont-ils à l'aise avec des personnages dont la moralité peut être questionable, dans des situations dans lesquelles il est difficile de discerner le bien du mal ?
- **Le racisme** : même si cela implique juste les races fictionnelles de *Shadowrun*, le racisme peut être un sujet qui touche de trop près certaines personnes.
- **La violence** : la violence tend à être présente dans les parties de *Shadowrun*. À quel point cette violence devrait-elle être exprimée, décrite dans les vôtres ? Y a-t-il des cibles, comme les enfants, qui devraient se trouver hors-limites ?
- **La sexualité** : la sexualité peut être un sujet extrêmement sensible pour certaines personnes, et celles-ci pourraient ne pas vouloir avoir affaire au côté le plus sombre du monde dans leurs parties, ou à des sujets sexuels spécifiques.

Le meneur devrait demander aux joueurs si l'un de ces thèmes, ou même d'autres, devraient être évités pendant le jeu pour ne pas provoquer de situations inconfortables d'un point de vue personnel.

Ensuite, des **règles de table** devraient être instaurées, si le groupe n'en est pas déjà doté. Cela inclut notamment les règles de courtoisie et d'étiquette lors du déroulement de la partie. De quelle manière les questions de règles sont-elles gérées : les consulter et chercher leur bonne interprétation, ou laisser le meneur choisir une manière de résoudre la situation et continuer, pour n'y revenir qu'à la fin de la session ? Comment le meneur gère-t-il l'absence d'un joueur : le jeu peut-il continuer, ou doit-il s'interrompre le temps pour celui-ci de revenir ? Quelle quantité de discussion hors personnage est autorisée à la table : le groupe est-il là pour jeter des dés et se distraire, ou veut-il une expérience d'interprétation plus sérieuse ? Les jets de dés doivent-ils être faits d'une certaine manière ? Tous les jets doivent-ils être visibles, y compris ceux du meneur de jeu ? Que faire si un dé est « cassé » ou tombe hors de la table ? Établir certaines procédures au cours des situations de combat, telles que définir le moment où l'on fait le test d'initiative et où l'on



rapporte ses résultats, celui où les modificateurs sont calculés, et quand les actions sont déclarées et résolues peut accélérer significativement le temps pris pour résoudre les combats et réduire l'intervalle entre les actions des joueurs.

Le groupe devrait ensuite choisir d'introduire ou non certaines **règles maison**. Il y a des éléments spécifiques du jeu que le groupe peut vouloir jouer différemment de ce qui est écrit dans les règles. Cela devrait être établi avant la première partie pour éviter les confusions.

Le meneur doit être clair sur la manière dont il va jouer l'**opposition** en jeu. Les ennemis seront-ils sans pitié et se serviront-ils de leur moindre avantage jusqu'à avoir éliminé les joueurs, ou laisseront-ils les joueurs s'en sortir abîmés mais vivants ? L'opposition sera-t-elle conçue en fonction du niveau de compétences des personnages ou sera-t-elle basée seulement sur ce que le meneur ou le groupe considère comme approprié ou réaliste pour le monde dans lequel les personnages évoluent ? Le meneur doit-il quant à lui faire ses jets de dés discrètement derrière son écran ou face aux joueurs ? Le résultat des jets sera-t-il « adapté » s'il doit nuire à l'histoire, ou sera-t-il pris tel quel ?

Enfin, le groupe doit aussi s'accorder sur la **mort d'un personnage**. Bien que *Shadowrun, Cinquième Édition* fournisse beaucoup d'options aux personnages pour s'en sortir, quelquefois, les choses ne sont pas aussi simples. Certains groupes préfèrent s'en tenir aux règles, jeter les dés, et laisser ce qui doit arriver se produire, même si cela implique de laisser les personnages mourir. D'autres joueurs pourraient ne pas vouloir que tout le travail et les efforts qu'ils ont investis dans la création de leur personnage et l'écriture d'une histoire créative et profonde pour celui-ci soient gâchés par quelques mauvais jets de dés. Le groupe devrait décider si la mort permanente d'un personnage est acceptable, même si cette mort est le fruit du hasard et qu'elle ne contribue pas à l'histoire, ou si cet événement ne peut intervenir que lorsque le joueur est spécifiquement informé de cette possibilité et s'il est dramatiquement approprié à la situation.

Bien que parler de ces sujets puisse sembler fastidieux, évident, ou une perte de temps, aller jusqu'au bout produira des résultats précieux, même pour les groupes déjà bien établis. Identifier ces points-clés du thème de jeu, de sa structure et de ses limites peut réduire les conflits et éviter certains des pièges parfois rencontrés dans le jeu de rôle.

STRUCTURE DU GROUPE

Créer un groupe de personnages devrait être un effort collaboratif. Tous les joueurs devraient discuter avec les autres du genre de personnage qu'ils souhaitent jouer, et par extension, de la structure du groupe. Quand les personnages sont créés, ou au moins leur concept, avec les suggestions du reste du groupe, il n'y a pas de surprise à la première partie. Les joueurs sauront si leurs rôles respectifs ou jeux de compétences se recoupent avec ceux d'autres membres du groupe. En plus de revoir ensemble les jeux de compétences, les joueurs devraient parler du type de personnages qu'ils vont jouer du point de vue de leur personnalité et de leur morale. Le groupe est-il fait de professionnels du plus grand sérieux, qui ne font des runs que pour vivre ? Ou est-ce une troupe de robins des bois qui n'effectuent des runs que pour saper la position des corporations et des autres Puissants

ici-bas, et pour aider les petites gens ? Cela permettra de trouver un ton ou une inflexion générale au groupe.

Ensuite, et c'est probablement le plus important : le groupe devrait discuter des relations que les personnages ont entre eux. Certains d'entre eux partagent-ils un passé commun ? Sont-ils apparentés ? Le groupe a-t-il une relation purement professionnelle, rassemblé tel qu'il est par un intermédiaire que tous connaissent ? Ou est-ce un groupe d'étrangers qui se sont simplement trouvés, forcés à travailler ensemble par les circonstances ? Y a-t-il de la méfiance entre eux, voire même de l'hostilité ? Des conflits internes au groupe peuvent fournir des opportunités d'interprétation intéressantes, mais devraient être utilisés avec précaution. Si toute l'attention des joueurs se porte sur des luttes intestines, la partie finira rapidement. Si les relations entre les personnages se tendent, le meneur doit s'assurer de maintenir entre eux une force qui équilibre cela, faisant de leur travail commun une meilleure solution que le conflit, autrement il leur deviendra difficile de trouver des raisons de passer ne serait-ce qu'une minute de plus ensemble.

Faire de la description de ces relations une étape de la création de personnages, préalablement à la première session de jeu, empêchera la survenue de problèmes majeurs susceptibles d'entraîner l'arrêt de votre campagne. Si les joueurs ont fait ce travail, ils auront plus de facilité à interpréter ces relations dès le début. S'il y a des conflits entre les personnages dans le groupe, ils seront connus avant le début du jeu et ne seront pas un choc déplaisant pour l'un ou l'autre des joueurs.

[Remerciements : Cette idée nous est venue grâce à *Fear the Boot*, le podcast sur le jeu de rôle (www.feartheboot.com). Merci les gars !]

ULTIMES RÉFLEXIONS

En faisant tout le travail évoqué précédemment, le jeu devrait être mis en place de la meilleure façon possible pour se dérouler au mieux. Ce n'est pas une garantie, toutefois, mais cela améliorera les chances que la partie fonctionne bien et qu'elle satisfasse tout le monde. Au-delà de tout ce que nous avons cité auparavant, il y a un dernier ingrédient : l'**attitude**.

Quand quelqu'un vient à une table, il doit le faire avec une attitude dédiée au jeu, c'est-à-dire impliquée dans son bon développement. Toutes les discussions décrites auparavant sont conçues pour aider le meneur de jeu et les joueurs à comprendre les objectifs et les attentes du groupe et à trouver (idéalement) des compromis acceptables. Les discussions visent à laisser chacun exprimer son opinion et à éviter toute situation où un joueur viendrait jouer avec une attitude négative dès le départ parce que le ton, le style, la structure du jeu, ou le concept des personnages n'est pas celui qu'il désirait jouer. Si l'opinion de chacun a été entendue de manière adéquate, considérée et intégrée dans le consensus, alors tous devraient être capables de s'impliquer pour que le jeu se passe bien. C'est ce qui fait une partie réussie.

CONCEVOIR UN RUN

Les discussions sont terminées, les buts fixés, maintenant il est temps de se plonger dans les détails. Le meneur doit



accomplir l'une des plus grandes tâches dévolues à son rôle : concevoir un run. Le run forme l'histoire qui définira, au moins au début, la session de jeu. La manière dont un meneur développe l'idée d'un run et sa planification varie grandement. Il y a autant de méthodes différentes que de meneurs. Cette section n'a pas pour objectif d'être la seule méthode pour planifier un run, ni même la meilleure. Au lieu de cela, elle fournit un point de départ aux meneurs qui n'ont pas encore développé un style personnel et offre une sélection d'idées et de techniques que les meneurs les plus vétérans peuvent adapter à leur style, que ce soit partiellement ou intégralement.

L'ACCROCHE

La plupart du temps, un run ne jaillit pas tel quel dans l'esprit du meneur, pleinement détaillé. Presque tous les runs commencent avec une idée ou image unique : l'**accroche**. L'accroche est le germe initial autour duquel le run est construit. Ce peut être un concept d'intrigue intéressant, une structure de run qui est inhabituelle et motivante. Une information ou un élément technologique peuvent devenir le centre d'intérêt, ou un PNJ intéressant peut être le moteur des événements. À moins qu'il ne s'agisse d'une scène d'action pleine de sensations fortes, de danger et d'excitation. Quelle que soit sa forme, l'accroche est la chose qui fait penser au meneur « Je veux faire jouer un run à propos de ça. »

L'accroche peut venir de n'importe où. Les livres de règles, suppléments, *Missions*, et aventures de *Shadowrun* sont bourrés d'idées qui peuvent être utilisées dans une myriade de campagnes. Un meneur va lire quelque chose sur Internet, ou dans un journal, qui ressemble à l'intrigue d'un run. Un autre peut entendre parler d'une nouvelle technologie et des recherches à son propos, et en développer une version adaptée au Sixième Monde pour en faire un run. Il peut aussi être intéressé par un personnage de fiction venant d'un livre, d'une série ou d'un film, et vouloir l'adapter à son univers. Quelque chose dans l'histoire de l'un des personnages ou dans le contexte de la partie pourrait aussi former le point de départ du run. Une intrigue non résolue lors d'un run précédent, ou en suspens après celui-ci, pourrait mériter d'être traitée dans un run ultérieur. L'idée pourrait aussi venir de nulle part, ou d'une source inconnue. Indépendamment de sa provenance, elle deviendra votre point de départ.

Assez souvent, l'accroche sera une scène ou une image qui deviendra le point culminant ou la fin de votre run. C'est une bonne chose ! L'accroche est souvent le moment le plus mémorable de l'histoire, et il est naturel qu'elle se produise vers la fin de celle-ci. Le meneur ne doit pas s'inquiéter de ne pas avoir d'histoire complète détaillée. Au contraire, il doit se concentrer sur le fait de rendre l'accroche motivante et d'en faire un moment mémorable.

CONTEXTE

Quand l'intrigue du run commence à être plus claire et détaillée dans l'esprit du meneur, il devrait prendre le temps d'en écrire le contexte, le texte qui dit ce qu'il se passe vraiment et en donne les tenants et aboutissants. Cela inclut de

nombreux faits que les joueurs pourraient ne jamais découvrir mais qui sont significatifs pour la cohérence et la profondeur de l'histoire. Dans *Shadowrun*, de nombreux événements surviennent et affectent les personnages tout en restant hors de leur contrôle. Le Sixième Monde est plein de personnes puissantes qui cultivent toutes des intrigues et élaborent des machinations. Les runners sont généralement les agents et opérateurs de ces puissances, travaillant à la périphérie de leurs plans. Cela signifie qu'ils n'ont pas de vue d'ensemble de ce qui se produit et de la raison pour laquelle on leur demande de faire les choses qu'ils font. Personne dans le Sixième Monde, pourtant, n'embauche les runners sans raison, si futile soit-elle. Ainsi, le meneur devrait écrire le contexte des événements et motivations qui ont conduit au recrutement des runners.

Qui est *vraiment* leur employeur ? Que veut-il qu'ils fassent ? Pourquoi le veut-il, que va-t-il en retirer ? Pourquoi engage-t-il des actifs sacrificiables illégaux plutôt que de se servir d'une autre méthode ? Que fera-t-il si les choses tournent mal ? Qui ou qu'est-ce qui est la cible du run ? Est-ce que la cible sait qu'elle sera (ou pourrait être) la cible d'un run ? Comment va-t-elle réagir quand (ou si) elle s'en aperçoit ?

Au début, les réponses à ces questions ne sembleront pas forcément pertinentes quant au déroulement du run, mais les trouver aidera à renforcer les détails de l'intrigue dans l'esprit du meneur de jeu. Le processus d'écriture du contexte pourrait l'inciter à changer certains aspects de son intrigue pour la rendre plus crédible et cohérente. Le plus gros bénéfice de cette écriture, cependant, vient quand le meneur a besoin d'improviser et de s'éloigner de l'intrigue qu'il a écrite tout en conservant l'intégrité de l'histoire. Si quelque chose de complètement inattendu arrive, il dispose des informations dont il a besoin pour le gérer et poursuivre la narration de l'histoire d'une manière qui semble crédible aux joueurs. Si cela est bien fait, ces derniers pourraient même ne pas se rendre compte que le run s'est éloigné des notes originales du meneur.

Par exemple, le meneur avait conçu un run où les runners devaient intercepter un message et subtiliser le paquet transporté. Le reste de l'intrigue était supposé traiter de la manière dont ils échapperaient aux destinataires originaux du paquet pour le transmettre à leur employeur. Pendant la partie, cependant, les jets de dés des joueurs sont horriblement mauvais, et ils sont finalement incapables d'arrêter le message et de lui prendre son colis. Le meneur ne veut pas manipuler les événements qui se sont produits pour rendre les joueurs victorieux en dépit de leur infortune. Heureusement, il a écrit dans le contexte qui était supposé recevoir le paquet et ce qu'il espère en faire, en l'occurrence le livrer depuis le port vers une arcologie offshore. Agissant rapidement, le meneur trouve une façon dont les joueurs pourraient obtenir cette information. Le run se transforme donc en une tentative d'interception du bateau qui transporte maintenant le colis vers l'arcologie corpo. Cette improvisation pourrait facilement finir par devenir l'intrigue de cette aventure. Les joueurs pourraient ne pas savoir que ce n'était pas l'intrigue originale, et même les événements qui ne se sont pas produits peuvent être mis de côté et adaptés pour s'insérer dans un futur run.



SCÈNES

La technique de planification de run présentée dans cette section utilise l'idée centrale de division du run en une série de **scènes**. Une scène est définie comme une portion discrète du run qui contribue d'une quelconque manière à l'histoire dans son ensemble. Une scène peut être un endroit spécifique où certaines interactions surviennent, ce peut également être un moment dans la chronologie de l'histoire, ou même un événement particulier. Chaque scène devrait contribuer au moins par l'un de ses aspects à l'histoire générale du run.

La première chose qui devrait être écrite au sujet d'une scène est cet élément contributif critique. S'il n'écrit rien d'autre, le meneur devrait noter le but d'une scène pour s'assurer de ne pas l'oublier dans la foule d'évènements en cours. Un meneur devrait se demander ce qui doit forcément se passer dans cette scène, sans quoi elle perd son utilité. Les joueurs doivent-ils rencontrer un PNJ important, obtenir une information cruciale, acquérir un nouvel objet technologique, se rendre compte qu'ils sont suivis, ou mener une négociation intense ? Cet élément critique doit être noté de manière à ressortir.

Après que cela ait été défini, il faut donner du corps à la scène : où se déroule-t-elle, quels autres personnages sont présents, des choses intéressantes impliquent-elles les joueurs, y a-t-il des dangers ou complications potentielles, ou d'autres choses intéressantes mais qui ne sont pas au centre de l'attention ? Si c'est un combat, quelles sont les caractéristiques des PNJ, et les tactiques des adversaires, leurs réactions en cas de victoire ou de défaite ? Quels seraient leurs objectifs spécifiques, par exemple empêcher les joueurs d'obtenir un objet ou une information ? On doit disposer de suffisamment d'informations pour avoir une idée solide de ce qui se passe dans cette scène, pour pouvoir la narrer de manière cohérente et vivante aux joueurs, et pour pouvoir répondre à leurs questions et interactions avec leur environnement en évitant de faire de longues pauses ou de compulser les livres de jeu.

En même temps, une scène doit être *modulaire* et *adaptable*. Presque sans faute, les joueurs dans un jeu de rôle feront quelque chose qui est complètement imprévu par le meneur. L'une des plus grandes forces d'un jeu de rôle est le pouvoir qu'ont les joueurs d'interagir avec le jeu librement et de faire n'importe quelle action qui leur vient à l'esprit, et un meneur devrait encourager les joueurs à faire leurs propres choix. Cependant, cette liberté de choix peut et conduit même souvent les joueurs à agir de façon à modifier très fortement l'intrigue que le meneur avait conçue. Un meneur astucieux peut profiter du meilleur des deux mondes : permettre aux joueurs de faire leurs choix tout en conduisant son intrigue approximativement de la façon dont il l'avait prévue. C'est ici qu'interviennent les scènes modulaires et adaptables. Comme nous l'avons déjà dit, la description de toute scène devrait exprimer clairement ce qui doit se produire pour maintenir son utilité dans l'histoire. Avec ce principe à l'esprit, un meneur peut adapter tout le reste de la scène, la déplaçant à un autre endroit, à un autre moment, ou quoi que ce soit d'autre, et faire en sorte qu'elle fasse encore avancer l'histoire. S'adapter aux choix inattendus des joueurs est discuté plus avant dans **Gestion du jeu** (p. 349), mais s'y préparer à l'avance lors de l'écriture des scènes rendra les choses bien plus simples.

TYPE DE SCÈNES

Les événements qui doivent prendre place dans une scène peuvent être incroyablement variés et dépendent beaucoup de l'histoire racontée par le meneur. Cependant, certains types de scènes reviendront souvent dans une partie de *Shadowrun*. Jusqu'à ce que le meneur ait suffisamment d'expérience pour se sentir très à l'aise avec la planification du run, les canevas suivants pourront servir de guide pratique pour l'écriture de ces scènes communes.

SCÈNE SOCIALE

Ce genre de scènes est une rencontre avec un ou plusieurs PNJ qui font la pluie et le beau temps, ou qui sont autrement importants dans ce qui est sur le point de se mettre en place. Plus communément, cette scène sera celle qui ouvrira un run, par exemple avec les personnages rencontrant M. Johnson. Ces scènes sont généralement caractérisées par une interprétation sociale étendue et des discussions « en jeu », avec peu ou pas de jets de dés. Ces scènes devraient inclure les personnes auxquelles les joueurs doivent parler, et celles sur qui elles doivent tirer, ou avec qui elles doivent agir d'une manière ou d'une autre. Des notes détaillées sur cette scène devraient inclure une description de ces personnes, leurs attitudes et réactions, et éventuellement quelques lignes de dialogues à interpréter. Le meneur devrait en noter assez sur ces individus pour jouer leur rôle de manière cohérente sans difficultés pour une longue période de temps.

SCÈNE D'ENQUÊTE

Parfois les joueurs auront besoin de certaines infos, et c'est dans ces scènes qu'ils les obtiennent. Cela peut être fait par une interaction sociale, généralement avec leurs contacts, bien que ces interactions soient généralement plus brèves qu'une scène sociale complète. Mais ils peuvent aussi enquêter : cela peut inclure des explorations ou des recherches dans des endroits via divers moyens. Cela pourrait être une simple « promenade » dans un lieu ouvert au public, ou impliquer une effraction du lieu à visiter par un ou plusieurs personnages. Le lieu pourrait être simplement observé depuis une planque physique, surveillé électroniquement par des drones ou depuis la Matrice, ou magiquement. Les enquêtes sont aussi des collectes d'informations par des recherches de données ou des piratages sur la Matrice, en fonction de ce qu'exige la situation.

Une scène d'enquête existe seulement pour donner des informations importantes aux joueurs. Dans ses notes, le meneur devrait faire une liste de tous les éléments informatifs que, selon lui, les personnages pourraient ou devraient obtenir par leurs enquêtes. Comme en décrivant une scène, il devrait rester assez vague dans le choix de la méthode d'acquisition des informations en question, si d'aventure il choisit, et ce afin de pouvoir répondre aux actions des joueurs. Si cela est possible, il doit recenser différents moyens de les donner aux joueurs de manière réaliste. Par exemple, il pourrait noter que les joueurs peuvent obtenir les plans d'un immeuble. Ils pourraient y arriver par l'exploration physique de l'endroit, le téléchargement depuis des bases de données publiques, le piratage et la récupération



dans le système de sécurité du bâtiment, une cartographie par exploration astrale, des discussions ou le soudoiment de contacts, ou la menace et le tabassage d'un employé capturé. Quelle que soit la manière que les joueurs choisissent d'employer, ils pourront avoir l'information dont ils ont besoin.

SCÈNE D'ACTION

Le but d'une scène d'action devrait être évident. L'action dans un run sert à créer de la tension et de l'excitation, et accélérer le cours des événements. Elle devrait comporter une certaine forme de danger, de risque, ou de perte pour les joueurs. Une scène d'action peut adopter différentes formes. Cela peut être un combat sauvage où les balles et les sorts volent de toutes parts, mais cela peut aussi être une poursuite où les personnages essaient d'échapper à quelqu'un, ou au contraire de le rattraper, ou cela pourrait être un moment de tension dramatique où le plan des personnages atteint son point critique ou est contrecarré par les plans d'adversaires connus ou inconnus.

Les scènes d'actions sont le plus souvent résolues par des jets de dés et l'usage des mécanismes de jeu. Ces scènes tournent le plus souvent mal en se perdant dans les règles, ce qui ralentit le rythme de la partie. Pour éviter cela, le meneur devrait noter tous les aspects pertinents du jeu auxquels il devra faire appel dans la scène, ou au moins les références des pages où les règles peuvent être trouvées.

CONSTRUIRE À REBOURS

Comme décrit auparavant, une scène unique est bâtie sur sa contribution à un ou plusieurs points de l'intrigue générale du run. Construire l'intrigue générale de l'aventure passe par l'assemblage de multiples scènes qui forment le tout. Planifier une aventure commence par une *accroche*. Celle-ci est l'idée, ou vision initiale, avec laquelle le meneur commence. Bien que ce ne soit pas toujours le cas, cette accroche est souvent le point culminant de l'aventure. Cela devrait former le point de départ pour définir les scènes qui forment le run. Il peut sembler contre-intuitif de démarrer par la fin de l'intrigue, mais cette méthode assurera le meneur de construire l'intrigue générale de manière à aboutir à cette accroche. Il devrait donc écrire d'abord une scène centrée autour de l'accroche (souvent le point culminant) du run, quelle qu'elle soit. Il ne devrait pas encore s'inquiéter du *comment*, la manière dont il va faire en sorte que l'intrigue générale mène à cette accroche. Il devrait plutôt se concentrer sur le *quoi*, le contenu de cette apogée, qui doit la rendre aussi dynamique et excitante que possible. Cela devrait être le moment le plus mémorable du run, il devrait donc être écrit pour avoir un impact émotionnel sur les joueurs.

Une fois cette scène écrite, le meneur devrait écrire des scènes supplémentaires en travaillant à rebours à partir de cette scène. Qu'est-ce qui amènera les personnages à se mettre dans la situation qui forme le point d'orgue de l'histoire ? Comment sont-ils arrivés à l'endroit où cela doit se passer ? Comment leurs ennemis sont-ils arrivés ici ? Quels sont les buts des personnages, et ceux de leur opposition ? En répondant à certaines de ces questions, et en se

concentrant sur ce qui fait que les personnages se retrouvent dans cette situation, les détails de la scène qui la précède devraient devenir plus clairs. Une fois cette scène planifiée, le meneur peut répéter les mêmes questions pour définir la scène qui la précède, et ainsi de suite jusqu'à ce que les scènes forment un enchaînement complet jusqu'au début. Une fois que le processus est achevé, le meneur devrait disposer d'une série de scènes qui forment un cadre pour l'intrigue générale du run depuis le début, qui est souvent la rencontre avec un M. Johnson, à la fin, qui consiste souvent à l'achèvement du run et à son paiement.

Comme déjà mentionné, il y a probablement autant de manières de concevoir un run qu'il existe de meneurs de *Shadowrun*, un meneur devrait donc se sentir libre d'adapter cette méthodologie à ce qui lui convient le mieux. Par exemple, un meneur pourrait préférer se concentrer sur une « image d'ensemble » de l'intrigue du run avant de définir les détails des scènes individuelles. Dans ce cas, il peut trouver plus utile de ne prendre que quelques notes sur chaque scène, en notant seulement les aspects les plus importants et la manière dont elles contribuent à l'intrigue. Cela formera un bref « squelette » pour celle-ci, qui mène du début du run à sa fin. À partir de cela, le meneur peut écrire des détails plus spécifiques pour chaque scène.

TRANSITIONS

En écrivant ces scènes, le meneur devrait penser à faire en sorte qu'elles restent aussi modulaires et souples que possible. En plus du contenu et du contexte de chaque scène, le meneur devrait écrire une idée générale, ou de nombreuses idées, pour les *transitions* entre les scènes. La transition est ce qui définit la manière dont les personnages vont passer d'une scène à l'autre, et le moment où ils le feront. Quel sera le déclencheur amenant cette transition ? Quand la rencontre est-elle terminée ? Quand les personnages acquièrent-ils l'information ou l'équipement nécessaire ? Quand arrivent-ils à défaire l'opposition ? Quand des tierces parties viennent-elles se mêler à l'action pour changer leurs plans ? Tout comme les détails des scènes, qui doivent être aussi peu spécifiques que possible afin de pouvoir être adaptés rapidement aux choix des joueurs, les transitions entre les scènes devraient rester vagues pour exactement les mêmes raisons.

Pour que l'intrigue reste naturelle et permette aux joueurs de sentir qu'ils ont un contrôle sur les événements, le meneur devrait éviter de forcer une quelconque transition entre scènes ou une séquence d'événements, jetant les personnages dans l'action. Il doit laisser les joueurs faire leurs choix et laisser leurs décisions faire évoluer l'intrigue. Cela peut vouloir dire qu'il n'y a aucune façon directement naturelle de passer de la scène actuelle à la suivante qu'il avait imaginée, l'obligeant peut-être à improviser une quelconque transition, qu'elle soit courte ou longue, pour faire passer l'intrigue d'un point à un autre. Il pourrait aussi être entraîné à adapter massivement la scène suivante pour correspondre aux choix faits par les joueurs. Le but derrière cela est de s'assurer que les joueurs s'amusent en voyant que leurs choix font une différence significative, et que le meneur s'amuse en racontant l'histoire qu'il a imaginée, même si elle doit être adaptée.



ÉCRIRE LE CONTEXTE

Comme pour un bon personnage, une bonne intrigue a besoin d'une bonne trame de fond. Le meneur doit écrire une mise en situation qui donne le contexte de l'histoire dans l'ensemble du monde du jeu. Si le meneur atteint un point de blocage et ne sait pas comment faire pour atteindre une scène ou un élément particulier de l'intrigue, ce contexte peut l'aider à démarrer le processus créatif et lui donner de nouvelles idées sur la manière d'intégrer les décisions des joueurs dans l'intrigue plus large du run.

OPPOSITION

Suite à la création de l'intrigue et l'histoire dans lesquelles les personnages vont évoluer, la tâche la plus significative dans l'écriture d'un run est la conception de l'opposition. Les buts et accomplissements ne semblent jamais aussi importants que lorsqu'ils ont été atteints malgré des résistances, et la lutte est un thème central de *Shadowrun*. Le meneur devrait avoir une idée claire du niveau relatif de difficulté qu'il veut pour ce run. À quel point le défi va-t-il être difficile à relever pour les joueurs ? Combien de temps et de ressources les personnages vont-ils devoir investir au cours de la réalisation (ou tentative de réalisation) de leurs objectifs ? Le run devrait-il être un challenge significatif dans un domaine spécifique : physiquement avec le combat, financièrement en les dépouillant de leurs nuyens, socialement en les forçant à former des alliances, ou intellectuellement en exigeant d'eux qu'ils surclassent leurs adversaires sur le champ de bataille de la pensée ? La nature de l'opposition est directement liée à l'histoire du run et devrait être sentée, par rapport à la situation présentée aux joueurs. Il y a de nombreuses choses spécifiques à garder à l'esprit dans la perspective du jeu lors de la réflexion sur l'opposition.

CRÉER DES ENNEMIS APPROPRIÉS

La plupart du temps, l'opposition d'un run devrait avoir un niveau de compétences et de puissance approprié par rapport à celui des joueurs. Bien qu'il soit parfois divertissant et adapté à l'histoire d'avoir une opposition qui n'est que de bas niveau, les joueurs pourraient rapidement s'ennuyer à toujours piétiner les méchants sans jamais avoir la sensation de mettre en danger leurs personnages. De même, une opposition qui les dépasse clairement en puissance et en compétences peut être très dramatique si elle est utilisée occasionnellement, mais deviendra rapidement frustrante pour les joueurs s'ils sentent qu'ils ne peuvent jamais relever le gant. Donc, la plupart du temps, l'opposition du run devrait être relativement égale, ou *légèrement* au-dessus des personnages, en termes de compétences et de niveaux de puissance (ou légèrement en dessous s'ils dépassent clairement les personnages en nombre). Cela signifie que les PNJ devraient avoir des compétences et des équipements vaguement équivalents à ceux dont disposent les personnages, tant que cela est adéquat pour l'histoire. Les systèmes matriciels devraient avoir un indice à peu près équivalent à celui du deck qui va être utilisé pour s'y infiltrer, et un magicien adverse devrait avoir à peu près le même attribut de Magie

et une sélection de sorts équivalente à ceux du personnage magicien du groupe. Les ennemis combattants peuvent être aussi câblés que le samouraï des rues du groupe, ou être plus nombreux pour contrebalancer les chances. Le résultat final devrait donner l'impression aux joueurs de les mettre au défi sans pour autant qu'ils se sentent dépassés.

En plus du niveau de l'opposition, il faut garder à l'esprit le genre de choses que les personnages sont équipés ou non pour accomplir ou gérer. S'il n'y a aucun magicien dans le groupe, n'importe quelle forme d'opposition magique rendra les choses très difficiles. Si le groupe n'a pas de decker, devoir manipuler une grande quantité d'appareillages électroniques de sécurité sera quasiment impossible. Le groupe devra-t-il utiliser la force brute alors qu'il est plus orienté vers une approche furtive ? Ou sera-t-il forcé de se passer de violence alors que les personnages sont normalement armés jusqu'aux dents ? Les défis posés aux personnages devraient principalement faire appel aux domaines de compétences dont ils disposent.

DONNER DES CHANCES ÉGALES

Un groupe de personnages de *Shadowrun* est généralement fait de personnages ayant tous des ensembles de compétences formant une spécialité : samouraï des rues, face, magicien, decker. Quand il écrit l'opposition et les défis généraux d'un run, le meneur devrait penser à cela, et inclure dans son run un défi quelconque qui soit mieux géré par l'utilisation de l'une ou l'autre des spécialisations possédées par les personnages. S'il y a parmi eux un samouraï des rues équipé pour le combat, il devrait y avoir un moment où le groupe est impliqué dans un combat. S'il y a un face, alors les interactions sociales et le fait de disposer des bons contacts devrait être un facteur important. S'il y a un magicien, alors l'un des problèmes auxquels les joueurs sont confrontés ne devrait être réellement résolu que par l'utilisation de la magie. S'il y a un decker, alors donnez-lui un système à soumettre à sa volonté. De cette façon, aucun des joueurs ne devrait sentir que son personnage n'a pas contribué aux succès du groupe, ou qu'il n'a pas eu l'opportunité de montrer ce qu'il sait faire.

AVOIR LES CARACTÉRISTIQUES SOUS LA MAIN

Tant qu'il en est à planifier le run, le meneur devrait prendre le temps de reporter dans ses notes toutes les caractéristiques et règles dont il pense avoir besoin. Les caractéristiques des PNJ importants pour l'histoire devraient en faire partie, en particulier s'ils sont impliqués dans un combat. S'il y a un système dans lequel le decker doit s'introduire, il devrait y être défini et cartographié. S'il y a d'autres aspects de l'histoire qui touchent à des segments particuliers de règles, comme l'enchantement ou la destruction de barrières, alors ces règles devraient y être copiées ou résumées. À tout le moins, il devrait noter une référence à la page du livre de règles en question. Avec ces notes concernant les règles et ces références, le meneur ne perd pas de temps et ne s'arrête pas de raconter l'histoire pour compulsurer la règle dont il a besoin. Celle-ci devrait être à portée de main, facilement référencée et utilisée, pour que l'histoire continue avec autant de fluidité que possible.



TROUVER LES TROUS DANS LA TRAME

Une fois tout planifié, le meneur doit relire l'ensemble pour être sûr que cela se tient. Quand on construit à rebours, l'intrigue se déroule et les transitions semblent naturelles dans le contexte dans lequel l'intrigue progresse. Cela est normal puisque la scène suivante a été écrite *avant* la scène qui la précède. Cependant, en se déplaçant dans le sens « chronologique » des événements à travers l'intrigue, la transition vers la scène suivante ou la prochaine étape de l'intrigue pourrait ne pas sembler naturelle, ou même logique, étant donné les événements survenus auparavant ou les informations disponibles à ce moment-là. Par exemple, une scène pourrait reposer sur la rencontre des joueurs avec un PNJ clé ou leur visite d'un endroit clé, mais le meneur pourrait oublier d'informer les joueurs sur ce PNJ ou cet endroit avant que la scène ne se déroule. Il n'y aurait alors aucune raison logique pour les joueurs d'aller vers une personne ou un endroit dont ils ne savent rien.

Pour éviter ce genre de trous dans la trame, le meneur devrait lire ce qu'il a écrit sur le run du début à la fin, aller à contre-courant de l'ordre de conception. Tandis qu'il lit, il devrait s'assurer que l'histoire est cohérente, et que le fil conducteur et les transitions de scène à scène sont censés par rapport à ce qui s'est produit avant. Des notes supplémentaires peuvent aider à rendre l'intrigue plus solide et les transitions plus logiques et évidentes, par exemple en donnant aux joueurs des indices additionnels ou en faisant préfigurer les PNJ ou lieux importants dans votre run en les mentionnant plus tôt dans l'intrigue. Tandis qu'il effectue cela, le meneur devrait aussi penser aux choix alternatifs des joueurs face à une situation, qui pourraient changer la direction de l'intrigue, et prendre des notes sur la manière de l'adapter pour s'accommoder de ces choix.

LES SUPPLÉMENTS D'ÂME DU JEU

Quand tout cela est atteint, l'intrigue devrait être assez complète et prête à jouer. Cependant, si le meneur veut faire quelques efforts supplémentaires, il y a un certain nombre de choses qui peuvent être faites pour rendre la partie encore plus mémorable et accentuer l'interprétation des joueurs.

LES EXTRAITS DE DOCUMENTS

Les extraits de documents peuvent être un très bon moyen de focaliser l'attention des joueurs. Ils sont assez faciles à créer, sous la forme d'un document écrit dans un contexte en jeu, qui fournira du sens ou des informations aux joueurs. Cela peut inclure une nouvelle d'information au sujet d'événements récents entrant dans le cadre du run, une publicité pour un produit ou une corporation qui compte dans l'intrigue, un fichier corporatiste volé, un message matriciel intercepté, une série de messages écrits sur JackPoint, ou le journal des dernières pensées désespérées de la victime d'une quelconque tragédie. Le document peut être donné aux joueurs quand cela est approprié, au début, au milieu (lorsqu'il est acquis par les personnages) ou à la fin pour servir à une forme d'épilogue. Dans tous les cas, le document

servira comme outil pour concentrer les joueurs sur l'intrigue et rendre l'ensemble du monde du jeu plus réel pour eux.

LES CARTES

Les cartes des endroits-clés peuvent être très utiles. Si le centre d'attention ou le point culminant du run est un lieu, par exemple comme un bureau corporatiste dans lequel les joueurs doivent entrer par effraction, une carte en est presque obligatoire. En disposant d'une carte, le meneur devrait avoir moins de difficultés à maintenir la cohérence des détails qui le concernent, évitant ainsi de la confusion et de la frustration chez ses joueurs. Une carte n'a pas besoin de comprendre tous les détails, car bien sûr le meneur peut avoir besoin de garder secrètes certaines choses aux yeux des joueurs. Mais elle devrait montrer la disposition générale et toutes les caractéristiques évidentes des lieux. Si un meneur est particulièrement ambitieux et talentueux, il peut créer la carte entièrement de lui-même, mais ce n'est pas la seule option. Les aventures publiées de *Shadowrun* incluent souvent les cartes de multiples endroits qui peuvent être utilisées telles quelles ou adaptées au run que prévoit le meneur, et le pack de cartes *Sprawl sites* décrit des localisations qui peuvent représenter des parties de n'importe quelle ville. Alternativement, des cartes de sites très différents peuvent être acquises gratuitement par des recherches sur Internet, que ce soit des plans de construction ou des « bleus » architecturaux de maisons, de bureaux ou d'usines. De plus, beaucoup de villes et d'endroits de *Shadowrun* sont basés sur des villes et des endroits du monde réel, dont les cartes et photographies peuvent être utilisées comme point de départ.

LES ACCESSOIRES

Amener des accessoires en jeu est une autre manière d'ajouter une nouvelle dimension à la table de jeu. Les objets du monde réel peuvent être utilisés pour représenter des objets du jeu comme des créditubes, des puces de données, ou même des armes (il n'est cependant pas une bonne idée d'employer de vraies armes pour représenter celles du jeu). L'ajout d'un objet physique que les joueurs peuvent vraiment tenir et examiner peut servir de centre d'attention pour l'interprétation. Le meneur peut même attacher une signification en jeu à l'accessoire, comme le fait que le joueur le tenant (hors jeu) est le même que le personnage le tenant (en jeu)

LA MUSIQUE

La musique peut être un outil très puissant pour instiller de l'émotion dans une scène. Elle ne doit pas nécessairement faire ouvertement ou de manière évidente partie du jeu pour être efficace. Une musique de fond discrètement jouée tandis que le jeu se déroule peut fixer la tonalité émotionnelle de la scène. En choisissant un morceau de musique approprié, le meneur peut ajouter de la tension, de la légèreté, de la tristesse, de la solennité, ou presque n'importe quelle autre émotion à la partie. S'il veut utiliser de la musique, il peut ajouter dans ses notes quels morceaux il veut utiliser et quand il veut le faire. La musique employée peut aussi être plus ouverte, bien que cela ne doive être utilisé que dans certaines circonstances pour ne pas détonner par rapport au jeu. Pourtant, s'il existe une scène dont la musique fait



partie intégrante, comme un club ou un concert, le meneur peut prendre comme « bande son » quelque chose qui se rapproche de ce qui se jouerait dans cet endroit. En racontant l'histoire au travers d'un autre vecteur ou d'une autre méthode, les joueurs seront vraisemblablement plus engagés et plus concentrés sur leur interprétation.

MODÈLES DE RUNS

Bien qu'il existe des détails spécifiques à chaque run, il n'existe que quelques grandes trames générales. Celles qui sont décrites ci-dessous sont des intrigues communes de *Shadowrun*. Un meneur peut suivre l'idée du modèle précisément pour faire un run classique, ou peut l'utiliser simplement comme un point de départ et en adapter les détails pour se conformer à ses propres idées.

VOL DE DONNÉES

Dans un « vol de données », les runners sont embauchés pour obtenir certaines informations de valeur pour leur employeur. Ces informations peuvent se présenter sous une forme purement électronique, requérant l'accès au système matriciel dans lequel les informations sont stockées. Mais elles peuvent aussi être sous la forme d'un objet, par exemple un prototype d'une technologie qui est le fruit de la recherche la plus en pointe. Dans un vol de données, l'objectif principal est de récupérer les données et de les livrer à son employeur. La plupart des défis dans un tel run sont de circonvier à toute forme de sécurité qui forme une barrière de protection entre les runners et l'information. Ces barrières peuvent être massives et évidentes, comme un bureau corporatiste hautement surveillé par quantités de gardes et des tonnes de systèmes de sécurité électroniques. Des données peuvent également être protégées par le secret, étant cachées, la plus grande difficulté venant de la découverte de leur localisation. Les données cibles peuvent être aussi en déplacement d'un lieu à un autre, forçant les runners à s'en saisir pendant qu'elles sont en mouvement.

ASSASSINAT OU DESTRUCTION

Les runs d'assassinat impliquent de tuer une ou plusieurs personnes, tandis que les runs de destruction visent à endommager de manière irréparable un certain lieu ou objet. Présenter un assassinat comme objectif peut fournir une décision morale intéressante pour certains groupes, de ceux dont un ou plusieurs runners refusent de prendre en charge des « effacements ». De manière évidente, la principale difficulté d'un run d'assassinat est de planifier la façon de tuer la cible. L'employeur peut spécifier que la cible doit être éliminée dans un intervalle de temps donné ou d'une manière bien définie. La personne ciblée peut être quelqu'un d'important, disposant de sa propre sécurité individuelle qui représente un obstacle exceptionnel. La cible peut être inaccessible, difficile à approcher sans une forme de permission spéciale. Elle pourrait également être célèbre, constamment sous les feux des médias et le regard inquisiteur des fans, rendant son assassinat assez difficile, surtout sans être identifié. D'autres complications peuvent survenir si la cible n'est pas tuée directement lors de la tentative initiale, forçant les

runners à gérer les groupes susceptibles de venir à sa rescousse, tels que les forces de l'ordre, une garde personnelle, ou des services médicaux d'urgence. Pour finir le job, les runners devraient avoir à faire une autre tentative dans des circonstances très différentes, telles qu'un hôpital, où la cible serait alors sous une protection encore plus étroite puisque l'on a déjà essayé de la tuer. L'histoire pourrait également se concentrer sur la manière dont les joueurs échappent à des représailles après avoir éliminé la cible.

Un run de destruction partage beaucoup de points communs avec un assassinat, la différence reposant dans le fait que la cible est inanimée au lieu d'être une personne. De manière évidente, l'aspect central du run est la nature de l'objet à détruire. Cela déterminera comment les runners doivent accomplir leur tâche et ce dont ils auront besoin pour y parvenir. Tout comme un assassinat, l'objet peut être protégé par une sécurité d'un certain niveau, et le sera probablement. Il pourrait aussi être difficile d'y accéder, ou même de le détruire. Si les runners ne réussissent pas, ou qu'ils sont trop lents à réaliser leur premier essai, ils pourraient devoir affronter la réponse de la sécurité.

EXTRACTION OU INSERTION

Un run d'extraction est tout entier dédié à extirper une personne d'un endroit ou des griffes d'une organisation, tandis qu'une insertion consiste à faire exactement le contraire. Quand on extrait une personne, l'employeur peut vouloir qu'elle travaille pour lui, ou empêcher qu'elle se rende utile à d'autres, ou avoir toute sorte d'autres motifs. Découvrir cette raison peut être un objectif secondaire intéressant. La première difficulté majeure dans une extraction est de contourner la sécurité qui entoure la cible, qui peut être évidente et puissante, discrète, ou venir de sa mobilité, et potentiellement un mélange de ces options. Une extraction diffère par la difficulté qui consiste à gérer une cible qui est une personne et non un objet. Capturer et transporter une personne présente bien plus de difficultés que faire la même chose avec un objet inanimé, ou même un être vivant qui n'est pas une personne. Une extraction peut être volontaire, la cible souhaitant accompagner les runners, et son actuel employeur ne voulant pas la laisser partir. Par contre, il peut y avoir plus de complications (et d'amusement) quand la cible n'est pas complaisante et que les runners doivent la soumettre ou la forcer à les accompagner. Tandis qu'ils transportent la cible, celle-ci pourrait chercher et exploiter toute possibilité de leur échapper et de retourner à son employeur originel ou d'alerter les autorités. Le transport présente la seconde difficulté majeure dans une extraction. La cible et le point de « livraison » ne sont pas nécessairement dans la même ville (ce serait bien trop simple). Transporter la cible de sa localisation originale au point de livraison, les deux pouvant être significativement éloignés, peut présenter une situation à résoudre très intéressante et divertissante pour les runners.

Un run d'insertion est l'image miroir d'une extraction. Les runners tentent d'implanter une personne, généralement une sorte d'espion, dans un endroit ou une organisation. L'insertion pourrait aussi impliquer le fait de mettre en place un objet. Nombre de paramètres et de difficultés sont identiques, que l'on considère extraction ou insertion. Il faut abuser la sécurité de la cible. La furtivité devient une priorité bien



plus grande lors d'une insertion, la cible devant être inconsciente du fait qu'un espion a été mis en place chez elle pour ne pas ruiner l'opération.

MYSTIFICATION

Parfois, les runners ne travaillent pas en solitaire mais font partie d'un plus grand ensemble. Pour les tâches particulièrement difficiles ou compliquées, un employeur pourrait recruter les runners afin qu'ils servent de distraction ou pour réaliser une certaine forme de mystification afin que l'objectif principal puisse être accompli par un groupe différent. Un run de mystification peut impliquer une grande variété d'objectifs. Les runners peuvent être envoyés pour obtenir, ou tenter d'obtenir, une information (comme lors d'un vol de données) ou une personne (comme une extraction). Ils peuvent avoir besoin d'*implanter* un élément de preuve, ou de créer l'illusion que quelque chose est en train d'arriver quand ce n'est pas le cas. Quelquefois, tout ce dont l'employeur a besoin est que les runners fassent une grande démonstration de force pour attirer et distraire les forces de sécurité du lieu. Un employeur devrait définir ce qui doit être accompli par les runners pour que l'opération de mystification soit un succès. Pour compliquer encore un peu plus les choses, les runners pourraient ne pas savoir qu'ils font partie d'une mystification. Ils pourraient croire que leur but est la vraie cible, pour n'apprendre que plus tard (possiblement pour leur plus grand dépit) que leur objectif n'était qu'un faux.

PROTECTION

Tout comme un employeur peut embaucher les runners pour attaquer une cible dans le but de la voler ou la détruire, un autre peut faire appel à eux pour protéger quelque chose ou quelqu'un qu'il suspecte être une cible. L'objet de la protection peut beaucoup varier, ce peut être un endroit que les runners doivent préserver des dommages et des intrusions, cela peut être un objet ou des informations qui peuvent reposer dans un endroit fixe ou être déplacées d'un lieu à un autre, ou enfin une personne qu'on pense être l'objectif d'un assassinat ou d'une extraction. Ce qui est protégé fournira le premier ensemble de défis pour le run. Une équipe devra se préparer différemment si elle protège un lieu, un objet ou une personne. Les runners pourraient avoir à respecter certains paramètres ou contraintes dans leurs actions de protection. La cible peut-elle être déplacée ? Est-elle sensible ou fragile de quelque manière que ce soit ? Requiert-elle un traitement spécial, telle qu'être conservée congelée ou ne pas être soumise à une chaleur intense ? La protection fournie par les runners doit-elle être dissimulée ou évidente ? Le second défi majeur, ou aspect d'un run de protection, est la nature de l'opposition. Les runners savent-ils qui est après leur cible ? Savent-ils qui est l'ennemi et à quel moment il doit agir ? Évidemment, donner aux runners aussi peu d'informations que possible présente le plus grand challenge, mais le meneur peut donner des quantités variées d'informations (ou de désinformations) pour rendre le run plus intéressant. Faire de l'opposition une surprise importante d'une manière ou d'une autre fournira aussi une épreuve mémorable supplémentaire. D'autres complications peuvent aussi intervenir, la cible pouvant par exemple *vouloir* être prise par l'ennemi, les runners devant la forcer à rester.



LIVRAISON

La situation est simple ici : un run de livraison consiste à amener une chose à un endroit. Les trois aspects majeurs d'un run de livraison sont : l'élément qui doit être transporté, l'endroit où il est actuellement, et où il doit aller. Si l'objet transporté présente un défi par lui-même, et que le terrain ou la route que les personnages empruntent présente aussi certaines difficultés, cela peut être suffisant pour ne pas avoir à ajouter d'autres formes d'opposition.

Premièrement, le ou les éléments à livrer doivent être définis. Est-ce un objet isolé, ou plusieurs objets ? Petit ou grand ? Vivant ou inanimé ? Doit-il être traité spécialement ou en respectant certaines considérations, comme la température, un moment défini, ou une fragilité intrinsèque ? Se préparer à ces restrictions peut représenter une assez longue période du run, en particulier si l'équipement nécessaire pour cela est inhabituel ou spécialisé. Qu'en serait-il si la chose à transporter était une créature Éveillée dotée de pouvoirs magiques, les runners devant alors non seulement être capables de transporter une créature vivante mais aussi de contenir ou de réprimer ses pouvoirs magiques ? Et si le colis était radioactif ? Les runners savent-ils quoi que ce soit à son propos ? Les spécificités de la chose transportée peuvent avoir un impact majeur sur un run de livraison.

Le meneur devrait ensuite décider de l'endroit où le colis devra être livré, quel genre de terrain doit être traversé, et de combien de temps les personnages disposent pour y arriver. Transporter quelque chose d'un bout à l'autre de la ville est très différent de lui faire franchir une chaîne de montagnes, un désert ou un océan. Un meneur peut vouloir que l'équipe utilise son propre moyen de transport (ou trouve celui-ci) pour faire la livraison, ou lui en fournir un dans le cadre du run. Un run de livraison fournit une grande opportunité au meneur pour introduire des lieux exotiques ou nouveaux, ou simplement de sortir les joueurs d'un endroit qui leur est devenu trop familier.

Si la tâche ou le terrain ne créent pas d'embûches, le meneur peut prévoir une opposition supplémentaire. Cela peut souvent être sous la forme d'une tierce partie qui veut prendre ou détruire la cargaison de l'équipe. De nouveau, cela fournit la possibilité d'introduire un adversaire, une méthode d'attaque, ou une situation de combat qui ne sont pas habituels pour les runners et de créer un peu de variété.

TABLES DE RUNS ALÉATOIRES

Peut-être le meneur veut-il prévoir un run, mais ne sait pas par où commencer. Peut-être est-il en plein milieu d'une session de jeu et a-t-il besoin de se munir d'un job secondaire ou d'une nouvelle mission, ou peut-être ses amis ont-ils débarqué chez lui de manière inattendue et lui ont-ils demandé de mener une partie ce soir. Quelle qu'en soit la raison, les tables suivantes peuvent être utilisées comme une ressource pour préparer un run. Elles peuvent être utilisées pour générer un run complet à partir d'éléments choisis aléatoirement, bien que le résultat puisse ne pas toujours avoir de sens. Elles peuvent aussi être utilisées pour introduire quelques éléments aléatoires dans une intrigue existante.

TYPES DE BOULOT

Quel type de boulot feront les runners ? Cette réponse correspond dans la table au résultat d'un D6.

TYPES DE JOB

RÉSULTAT TYPE DE JOB

1	Vol de données
2	Assassinat ou destruction
3	Extraction ou insertion
4	Mystification
5	Protection
6	Livraison

LIEUX DE RENCONTRES

Où se déroulera la rencontre initiale avec l'employeur ? Cette réponse correspond dans la table au résultat d'un D6.

LIEUX DE RENCONTRE

RÉSULTAT LIEU DE RENCONTRE

1	Bar, club ou restaurant
2	Entrepôt, dock de chargement, usine, ou autre site
3	Quartier des barrens ou autre cauchemar urbain
4	Véhicule en déplacement
5	Serveur matriciel
6	Espace astral

MACGUFFINS

Le MacGuffin est un élément narratif qui est au centre de l'intérêt de l'histoire, la cible du run, son élément moteur. Sa nature n'a en fait aucune importance pour l'histoire et n'est souvent pas définie, il ne sert que de prétexte à l'action. Cette réponse correspond dans la table au résultat d'un D6.

MACGUFFINS

RÉSULTAT MACGUFFIN

1	Un employé clé
2	Le prototype d'un produit
3	Une recherche technologique de pointe
4	Une forme de vie créée par ingénierie biologique
5	Un objet magique
6	Un immeuble urbain, une localisation rurale ou un élément d'infrastructure



EMPLOYEURS

Qui emploie les runners pour accomplir leurs buts ? Cette réponse correspond dans la table au résultat de 2D6.

EMPLOYEURS

RÉSULTAT	EMPLOYEUR
2	Société secrète (<i>Loge noire, Human Nation</i>)
3	Groupe activiste ou politique (<i>Policlub Humanis, Mother of Metahumans</i>)
4	Agence ou employé gouvernementaux (<i>ATFM, FBI, CIA, NSA</i>)
5-6	Corporation mineure (<i>Niveau A ou inférieur</i>)
7-8	Mégacorporation (<i>Niveau AA ou supérieur</i>)
9	Syndicat du crime (<i>Yakuza, Mafia</i>)
10	Groupe magique (<i>Illuminés de l'aube nouvelle</i>)
11	Personne privée
12	Être mystérieux ou exotique (<i>esprit libre, IA, dragon</i>)

REBONDISSEMENTS

Dans *Shadowrun*, les choses ne se passent jamais exactement selon le plan, ou exactement comme elles semblent le faire. Un certain moment du run verra quelque chose d'inattendu arriver. Voici de quoi instiller un peu de chaos dans un run, le rebondissement est associé au résultat d'un D6 dans la table suivante.

REBONDISSEMENTS

RÉSULTAT	REBONDISSEMENT
1	La sécurité est contre toute attente très élevée
2	Une tierce partie est également intéressée
3	La cible n'est pas ce qu'elle semble être (on a menti au groupe)
4	Le boulot nécessite un équipement rare
5	La cible a été déplacée ou est en train de l'être
6	L'employeur décide de trahir les runners

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Les personnages non-joueurs (PNJ) sont un outil essentiel dans la boîte à outils du meneur de jeu. Les PNJ donnent de la vie et de la personnalité à un environnement de jeu, le rendant interactif et divertissant pour les joueurs. Qu'ils n'apparaissent qu'une fois ou fassent de multiples apparitions au cours de vos sessions, un meneur devrait s'attacher à les rendre mémorables.

DESCRIPTION

Un point de départ évident dans la création d'un PNJ est la définition de ses caractéristiques essentielles : la race, le sexe, l'apparence. Quand il planifie cela, un meneur peut simplement lister les aspects vitaux d'un PNJ ou écrire une courte description narrative qui peut être lue aux joueurs lorsque le personnage est introduit pour la première fois. Pour des PNJ très basiques ou destinés à avoir une très courte durée de vie, cette description simple suffit probablement. Si le personnage doit avoir un rôle significatif dans le run, ou s'il doit revenir sur le devant de la scène à un moment ou un autre, le meneur devrait détailler un peu plus ses idées.

Qu'est ce qui rend le personnage mémorable ou unique physiquement ? S'habille-t-il d'une certaine façon ? A-t-il des tatouages, des piercings ou d'autres marques distinctives ? Dispose-t-il de cyberware ou d'autres augmentations visibles ? Pour un personnage significatif, un meneur devrait créer de un à trois signes physiques particuliers. Cela aidera à le rendre mémorable et à le fixer dans l'esprit des joueurs. S'il travaille bien, le meneur peut rappeler l'existence de ce personnage aux joueurs après une longue absence par la rapide description d'un détail parlant, par exemple : « C'est Anatoli, le gros mec qui a des bagues tape-à-l'œil à tous les doigts ».

La liste ci-dessous présente des signes particuliers qui peuvent être sélectionnés aléatoirement d'un jet de dé. Ce n'est en aucun cas une liste exhaustive, et le meneur n'est pas obligé de conserver ce qu'il en tire, mais elle peut servir à stimuler sa créativité.

SIGNES PARTICULIERS

RÉSULTAT	SIGNE PARTICULIER
1	Tatouages, piercings, ou bijoux
2	Style vestimentaire unique
3	Style capillaire unique
4	Implants cybernétiques distinctifs ou évidents
5	Taille ou poids extrêmement élevé ou faible pour le métatype du personnage
6	Anormalement propre ou sale

PERSONNALITÉ

Après avoir défini un PNJ physiquement, un meneur devrait définir sa personnalité. Comment agit-il, parle-t-il, qu'aime-t-il ou déteste-t-il, de quoi a-t-il peur ? Pour des personnages simples ou à courte durée de vie, cela peut tenir en une phrase. Quand on détermine la personnalité d'un PNJ basique, la voie la plus rapide pour le rendre mémorable est de choisir un stéréotype. Puisque ce personnage n'interagira pas beaucoup avec les PJ, il n'y a pas de problème à le rendre assez monolithique. La définition de sa personnalité peut donc être quelque chose d'aussi simple que « bruyant, loquace, et trépidant », « sombre et renfrogné, parlant toujours à voix basse », ou « brillant mais inconstant et étourdi ».



Le meneur devrait définir les PNJ plus importants par un court paragraphe, qui peut rentrer plus amplement dans les détails sur leurs traits de personnalité et excentricités. La personnalité des PNJ les plus importants devrait éviter les stéréotypes simples, être plus subtile et avoir plusieurs facettes. L'idée initiale pour cette personnalité pourrait prendre son origine dans un stéréotype, mais le meneur devrait commencer à l'altérer et l'étendre jusqu'à ce que le personnage soit développé et pleinement crédible en tant qu'individu. Ce n'est pas une mauvaise chose, cela dit, de créer une espèce d'aspect singulier à cette personnalité afin d'aider les joueurs à se souvenir du personnage. Peut-être a-t-il des manières, un style de langage ou d'élocution, ou une excentricité qui le rend particulièrement remarquable. Bien que cela contribue à renforcer son image dans l'esprit des joueurs, cela ne devrait pas le définir entièrement, ni même principalement.

La liste ci-contre donne des exemples de traits de personnalité qui peuvent être tirés aléatoirement pour définir un PNJ. Tout comme les signes particuliers, il ne s'agit aucunement d'une liste exhaustive de choix mais n'a pour seul but que d'inspirer la créativité du meneur.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

RÉSULTAT TRAIT DE PERSONNALITÉ

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1 | Extrêmement colérique. |
| 2 | Très facilement distrait. |
| 3 | Raciste. |
| 4 | Ricane constamment. |
| 5 | Régulièrement défoncé ou bourré. |
| 6 | Charmeur avec tous et tout le monde. |

HISTORIQUE

En écrivant la personnalité du personnage, il peut être utile de développer l'historique du personnage. Cela inclut une histoire courte de la vie du personnage, les événements majeurs qui l'ont forgé de cette manière, ainsi qu'une description plus détaillée de sa situation actuelle. Que fait-il maintenant ? Travaille-t-il pour quelqu'un ou pour lui-même ? A-t-il des amis, des associés, une famille, des relations amoureuses ou des ennemis ? Beaucoup de ces informations pourraient ne pas être utilisées directement dans une partie, mais elles peuvent être vraiment utiles pour le meneur quand il interprète le personnage pour comprendre pour quelle raison celui-ci se comporte de cette manière. Il est tout à fait possible que le contenu de l'historique fournisse les bases de futurs runs ou soit utilisé comme élément d'intrigues improvisées qui apparaîtraient au besoin.

MOTIVATIONS

Bien que la description du physique et de la personnalité du PNJ le définisse pour toute situation qui pourrait l'impliquer, ses motivations définissent la façon dont il interagira dans l'histoire du meneur de jeu. Définir ces motivations dépasse

le fait de le placer comme allié ou ennemi des PJ. Le Sixième Monde est empli de gens et de groupes puissants qui ont un ensemble d'objectifs complètement antagonistes, incompatibles ou superposés. Savoir si quelqu'un est un ami ou un ennemi est un problème de perspective et de situation, la même personne pouvant potentiellement changer de position à mesure que le temps passe. En définissant un ensemble complet de buts et de motivations, le meneur tracera un portrait bien plus crédible et réaliste du PNJ.

De plus, quand les joueurs agissent d'une manière qu'il n'avait pas prévue (comme ils le feront inévitablement), avoir travaillé sur ceci, ou simplement en avoir une idée forte, lui permettra d'avoir la ressource pour poursuivre l'histoire et maintenir l'intégrité du personnage.

Par exemple, disons qu'un meneur a conçu un cadre corporatiste impitoyable dont les plans sont de promouvoir un projet qui détruira un habitat naturel tout en faisant avancer sa propre carrière et en étendant son pouvoir. Le personnage a été écrit comme un méchant persistant face aux joueurs, par sa forte ambition personnelle et son amoralité. Le meneur s'attendait à ce que les joueurs s'opposent au projet et donc au cadre corpo. Cependant, dans un rebondissement inattendu, les personnages n'ont absolument pas été touchés par les gens affectés par l'expansion corporatiste. En fait, ils ont même vu qu'il y avait beaucoup de pognon à se faire en travaillant pour le cadre derrière ce projet, ou de concert avec lui. Puisque le meneur projetait que ce cadre soit un adversaire des joueurs, il n'avait aucune note sur la manière dont il travaillerait avec les personnages. Mais puisqu'il a écrit un ensemble de motivations pour ce PNJ, il connaît ses plans futurs et peut maintenant utiliser cela pour raconter une histoire soudainement différente. Définir les motivations d'un personnage passe par la réponse à deux questions : premièrement, que veut le personnage ? Deuxièmement, pourquoi le veut-il ?

Ce que veut le personnage est souvent quelque chose en relation avec l'intrigue d'un run ou peut-être au cœur d'une campagne entière. Il devrait toujours y avoir *au moins* un personnage ou groupe dont le but doit être l'élément central de l'histoire. Cela le mettra immédiatement en conflit avec toute autre partie, telle que le groupe de PJ, qui pourrait poursuivre le but en question. Créer simplement des personnages qui ont tous le même but n'est pas une mauvaise manière de procéder, en particulier au début. Si l'intrigue s'adresse de manière répétée à un seul type de personnages qui s'intéressent tous à la même chose, cependant, cela peut les rendre répétitifs et prévisibles. Un meneur peut commencer à fournir des choix plus intéressants et des opportunités d'intrigues en ajoutant à l'histoire des personnages dont les motivations sont reliées au point central de l'intrigue, ou secondaires à celui-ci, sans toutefois faire nécessairement partie du conflit principal. Ces personnages peuvent parfois être en conflit avec les principales parties prenantes, parfois les assister, ou n'être simplement que des passants. Tout cela apporte des possibilités d'histoires variées et intéressantes, ouvrant plus de choix aux joueurs, et faisant de l'histoire une expérience plus riche et plus variée. Par exemple, dans l'intrigue principale d'un run ou d'une série de runs, les joueurs devraient tenter d'arrêter l'achat et la destruction des habitats à bas prix par une corporation dans une zone



qu'ils veulent protéger. Le but du manager corpo en charge de ce projet est évidemment d'acquiescer les propriétés et de faire avancer le développement, tandis que les joueurs essaient de l'arrêter. Pour insérer une tierce partie dans cette histoire, l'on pourrait utiliser un puissant syndicat du crime qui opère dans la zone. Son but est de continuer à voir l'argent couler à flot de leurs sources locales et criminelles de revenus, mais comment sera-t-il affecté par le développement corporatiste ? Peut-être les joueurs peuvent-ils le convaincre que les changements amenés par la corporation seraient mauvais pour ses opérations, ou peut-être le manager corpo a-t-il décidé de passer un marché avec ce syndicat pour fermer les yeux sur leurs activités, ou même l'aider à les dissimuler aux autorités, en échange de leur coopération. Le chef local de ce syndicat pourrait aussi participer à l'histoire de bien différentes manières. Un autre personnage qui pourrait être ajouté à l'intrigue serait un politicien local qui cherche à se faire réélire dans cette zone. La corpo contribue-t-elle généreusement à sa campagne en échange de son aide au projet de développement ? Peuvent-ils être convaincus de s'y opposer pour soutenir les habitants locaux ? Si le meneur veut encore ajouter un autre élément à l'histoire, une partie de la campagne du politicien pourrait être de lutter contre l'activité du syndicat criminel qui opère localement. Cela met le syndicat en conflit avec le politicien, mais les joueurs peuvent-ils utiliser ceci pour gagner l'appui du syndicat, du politicien ou des deux, afin de stopper la corporation ? En outre, beaucoup plus de personnages peuvent être impliqués dans l'histoire, sans se restreindre aux seuls leaders de ces organisations. Chacun d'entre eux pourrait avoir beaucoup de conseillers, d'assistants, de familiers, et de sous-fifres, tous pouvant avoir leurs propres motivations qui peuvent être légèrement, ou complètement, différentes de celles de leur boss. Ainsi, en définissant les motivations de certains personnages principaux, le meneur a créé une histoire riche et à plusieurs facettes.

Pourquoi le personnage veut ce quelque chose est aussi important, si ce n'est plus, que la définition de ce qu'il veut. Plusieurs personnages peuvent avoir le même but mais des raisons très différentes de vouloir l'atteindre, et cela peut les placer dans des directions très différentes. En définissant ce pourquoi, le meneur peut générer des informations qu'il peut exploiter pour créer des intrigues futures ou improviser si les joueurs prennent une toute nouvelle direction. Les actions d'un personnage seront beaucoup plus cohérentes si le meneur a défini ce pourquoi il poursuit ces buts-là. À mesure que les événements de l'intrigue se déroulent et que l'histoire avance, ses actions auront une logique, seront méthodiques. Cela ne signifie pas que le « pourquoi » doit être évident, mais qu'il est nécessaire qu'il soit cohérent. Souvent, définir pourquoi un PNJ veut parvenir à un but implique de décrire

EXEMPLE

Tom, le meneur, écrit une intrigue sur un lieu de pouvoir magique, qui se situe au plus profond des étendues sauvages de ce qui fut le Canada et fait maintenant partie des Nations des Américains d'Origine. L'endroit est un ancien site sacré pour les anciens et chamans des tribus, où se tiennent des festivals annuels d'une grande importance. La tribu locale est bien respectée par ses voisins, et le site est la source d'une grande fierté pour elle. Elle fait d'ailleurs un peu d'argent en récoltant soigneusement sur le site des matériaux pour manufacturer des telesmas et des focus, commerçant avec des contrebandiers qui opèrent fréquemment dans la zone. L'identité culturelle de la tribu est si liée au site magique que la plupart de ses membres se feraient tuer pour assurer sa sauvegarde. Récemment, deux autres parties ont commencé à s'intéresser au site.

Argel Numian, un membre puissant de la Fondation Atlante, a appris l'existence du site tandis qu'il faisait des recherches dans des textes anciens sur la magie perdue. Ses recherches ont indiqué que le site a un tel potentiel magique en raison d'un artefact de grand pouvoir qui y est dissimulé, et inconnu des natifs. Il veut accéder au site pour y conduire une fouille soigneuse, découvrir l'artefact, et se l'approprier au nom de la Fondation. Argel est bien conscient que fouiller le site et en retirer l'objet anéantira son pouvoir et le gâchera totalement pour les natifs. Il est prêt à exercer des pressions considérables sur eux pour en prendre le contrôle, au travers de moyens plutôt indirects et illicites. Argel préfère travailler de manière cachée, mais aussi faire une grande part du sale boulot lui-même. Il peut tirer des ressources significatives de la Fondation, notamment un petit nombre d'agents très entraînés, et des équipements exotiques variés dont des objets et des créatures magiques. Il sait aussi que la Fondation Atlante a une image publique à maintenir, et bien que la zone soit relativement éloignée de la « civilisation », une révélation publique et des preuves de son activité, donc de celles de la Fondation, dans la zone seraient extrêmement dommageables. Il porte plus de valeur à sa position et son futur au sein de la Fondation qu'à l'acquisition de l'artefact ; il pourra en obtenir d'autres, si celui-ci est trop difficile à avoir.

Gorou Hakari est un cadre sans pitié d'Insight Resources, une compagnie détenue par MCT qui récolte des réactifs magiques. Les sources de MCT ont récemment eu vent de l'existence du site de pouvoir et assigné à Gorou la charge d'y mettre en place une opération de récolte. Gorou est un vétéran des exploitations de MCT dans le Tsimshian, et n'a aucun respect pour les Américains d'Origine ou leurs antiques traditions. Il doit faire en sorte que l'opération soit rentable, et il a bien l'intention de réussir. MCT lui a confié des ressources et un budget pour ce projet et attend de lui un succès. Gorou est un homme dur et audacieux, qui a l'intention d'utiliser les mêmes tactiques de bras de fer et la même force brute qui ont fait son succès dans le Tsimshian. Cela inclut faire pression sur le gouvernement, faire chanter ou intimider les personnes qui lui font obstacle, et simuler des attaques sur ses propres installations afin de riposter par la force. Une fois les natifs éliminés du site, la prochaine étape de son plan est une opération pour y récolter la plus grande quantité possible de matériau magique brut, en dépensant le moins possible, aussi longtemps qu'il sera rentable de le faire. Il sait que cela finira inévitablement par corrompre et détruire la magie inhérente au site et n'en a cure. Il subit la pression de ses supérieurs pour avoir des résultats. Bien que Gorou soit prêt à prendre n'importe quelle mesure qu'il estime nécessaire, le projet a pour but de faire du profit. Si l'opération devait durer trop longtemps ou coûter trop cher, empêchant donc de faire des bénéfices, elle serait annulée.



ce qu'il fera s'il y arrive. Cependant, un meneur devrait aussi définir ce qu'il fera s'il est cassé dans son élan, quelles mesures il prendra et les ressources qu'il est prêt à investir pour cela, et enfin à quel moment il abandonnera et passera à autre chose. Ces aspects seront riches d'informations utiles comme ressources pour développer des intrigues impliquant ce personnage et ses buts ultérieurement au présent run qui. Finalement, définir pourquoi le personnage est ainsi motivé pourrait permettre de le réintroduire dans une nouvelle histoire dans laquelle il aurait de nouveaux buts, dont les raisons seraient généralement les mêmes qu'à l'origine.

CARACTÉRISTIQUES

Après que tout « l'emballage » (description, personnalité, et motivations) d'un PNJ ait été écrit, il est temps de donner au personnage des caractéristiques de jeu. Cela inclut tous les attributs et compétences nécessaires, et équipements requis par les mécanismes de jeu. Il y a quelques méthodes pour arriver à cela, dont voici la liste ci-dessous.

CRÉATION COMPLÈTE

La méthode de création complète crée un PNJ de la même manière qu'un personnage joueur. Le meneur passe par le processus de création de personnage pour le PNJ, en respectant ces règles. Puis il lui assigne une certaine quantité de Karma supplémentaire et d'argent en fonction de son expérience supposée et des ressources qu'il est censé avoir acquises. Le Karma sert à l'amélioration des compétences et attributs aux mêmes coûts que ceux listés pour les personnages joueurs, tandis que l'argent est utilisé pour acquérir de nouveaux équipements, sans toutefois faire de jets pour cela, à moins que le meneur ne le souhaite vraiment. Bien que ce soit un processus très chronophage, il produira les caractéristiques les plus équilibrées par rapport à celles des personnages, le meneur contrôlant tous les détails. En raison du temps nécessaire, cette solution devrait généralement être réservée aux seuls PNJ les plus importants, et à ceux qui sont vraisemblablement destinés à faire des apparitions répétées en jeu.

CRÉATION NARRATIVE

Dans une création narrative, le meneur assigne simplement les attributs, compétences et équipements appropriés pour le PNJ en fonction de l'histoire. Les règles relatives aux maximums absolus et celles du même type doivent cependant être respectées, un personnage ne devant pas avoir des compétences plus élevées que ce qu'il n'est possible d'atteindre en jeu, toute autre règle pouvant être ignorée. Un meneur considère simplement le personnage qu'il a écrit et lui attribue ce qui est approprié. S'il est un agent corporatiste d'élite des opérations spéciales, il devrait être bien entraîné et bien équipé. Si le personnage est un manager et requin boursier couronné de succès, il devrait être très riche et compétent mais manque probablement d'aptitudes au combat et d'un arsenal. Cette méthode permet encore de créer l'intégralité des caractéristiques de jeu et sera probablement l'une des plus communément utilisées. Elle comporte malgré tout le risque de créer des personnages très fortement

déséquilibrés par rapport aux personnages joueurs, mais si cela est approprié dans votre histoire, alors c'est ce qui est valide.

CRÉATION IMPROVISÉE

Lors d'une création improvisée, le meneur crée à la volée des caractéristiques de jeu pour un PNJ qu'il n'a pas planifié dans le cours d'une aventure, ou dont il ne pensait pas avoir besoin au-delà de l'aspect narratif. Si le temps de préparation est particulièrement court, le meneur peut faire la création improvisée d'un PNJ. Avec cette méthode, le meneur décide simplement à quel point ce dernier est puissant ou compétent *par rapport aux joueurs*, et choisit un nombre positif ou négatif. Un nombre négatif signifie que le PNJ est moins puissant, tandis qu'un nombre positif correspond à un PNJ plus puissant. Le meneur doit aussi avoir une vague idée de ses catégories d'aptitudes. Est-il orienté vers le combat physique, doté d'un talent magique, compétent techniquement, ou est-il un animal social ? Ensuite le meneur le compare au personnage joueur le plus proche, et considère qu'il a les mêmes compétences et aptitudes que le PJ, ses indices étant égaux à ceux du joueur plus ou moins la valeur décidée par le meneur pour le PNJ. Pour ajouter un peu de variété, il peut lui donner quelques compétences, pouvoirs et équipements qui diffèrent de son modèle, pour ne pas en faire une sorte de « jumeau maléfique », mais il peut lui être équivalent pour la plus grande part. Si les joueurs n'examinent pas les notes du meneur pour voir que le PNJ n'a pas de caractéristiques écrites, ils ne le sauront probablement jamais.

EXEMPLE

Tom a besoin de gérer une séquence de combat inattendue contre une équipe de sécurité corporatiste. Il décide que l'équipe n'a aucun soutien magique et est constituée d'abrutis brandissant des flingues, à peine moins compétents que les joueurs, et leur attribue donc une valeur de -1. Tom se base donc sur le samouraï des rues du groupe, et note qu'il a la compétence Armes automatiques à 5 et une Agilité de 5. Il jette donc 9 dés pour les attaques des gardes (10-1).

INTERPRÉTER LE PNJ

Une fois que le PNJ est pleinement décrit en mots et en nombres, le personnage est prêt à contribuer à l'histoire. Le PNJ peut avoir une description physique fabuleuse, une personnalité profonde et intriquée, un historique intéressant, des motivations complexes, et des caractéristiques taillées à la perfection, si l'interprétation qu'en fait le meneur est sans saveur, il sera gâché. Pour faire de cette interprétation une réussite lors de son passage en jeu, il faut garder plusieurs facteurs à l'esprit.

CONNAÎTRE SON BUT

La première chose qui devrait être fermement ancrée dans l'esprit du meneur est le but du PNJ dans l'histoire. Qu'est-ce que le personnage est supposé faire, à quoi est-il supposé



contribuer, et comment affecte-t-il l'histoire ou aide-t-il à la construire ? Est-il supposé aider les personnages à un moment critique ? Ou est-il supposé les frustrer et s'opposer à eux ? Est-il un aspect central de l'histoire ou est-il seulement présent pour apporter un contexte et de la couleur à une unique scène ? En restant concentré sur la place et le rôle de ce personnage dans l'histoire, le meneur aura une idée de la manière de l'utiliser tandis que la scène se déroule, et peut ajuster son attitude afin de rester sur les rails. On ne devrait pas prendre beaucoup de temps à décrire et interpréter un personnage qui est seulement supposé avoir un rôle mineur, tandis qu'un personnage au rôle plus majeur peut recevoir l'attention nécessaire pour pleinement le développer.

RESTER CONCENTRÉ SUR LES PERSONNAGES JOUEURS

Par-dessus tout, les personnages joueurs devraient rester les vedettes de l'histoire. Le jeu devrait toujours tourner autour d'eux. Un meneur peut trop facilement se laisser prendre par un PNJ particulièrement génial et intéressant (du moins, le pense-t-il) qu'il a créé. Dans son envie de montrer et d'utiliser ce personnage, il commence à raconter une histoire sur lui et ce qu'il fait, et non au sujet de ce que les personnages joueurs font. Cela devrait être évité. Certains moments de l'histoire peuvent se concentrer temporairement sur un PNJ si, par exemple, les PJ lui demandent de réaliser quelque chose qu'ils ne peuvent faire eux-mêmes, mais le centre d'intérêt de l'histoire devrait toujours leur revenir ensuite. Ils devraient toujours être ceux qui font avancer l'histoire.

Il est aussi nécessaire d'éviter les interactions qui n'impliquent que des PNJ, ou « spectacles de poupées ». Il y a de grandes chances pour que les joueurs ne profitent pas de la performance d'interprétation du meneur si celle-ci dure. Si cette situation devait se présenter, le meneur devrait trouver une certaine manière d'y engager les personnages joueurs, par exemple par des questions des PNJ ou quelque chose qui les amène à jouer un rôle dans la scène.

LES LAISSER S'EN ALLER

Il y a inévitablement un point de l'histoire où le PNJ n'a plus de rôle à y jouer. Il peut avoir rempli sa tâche d'assistance aux joueurs, ceux-ci pourraient décider de prendre une direction différente, ou il pourrait être gravement blessé ou tué. Quelles que soient les circonstances, un meneur devrait toujours être prêt à laisser disparaître un PNJ du jeu. Il n'est pas de chose qui puisse tuer plus rapidement une partie qu'un meneur qui ne laissera pas son PNJ fétiche sortir de l'histoire quand les joueurs constatent qu'il ne sert plus leur but. Si un meneur insiste sur la récurrence forcée du PNJ dans l'histoire par des circonvolutions et des détours peu crédibles, les joueurs en ressentiront rapidement de l'aversion pour ce personnage et la partie. Dans un jeu de rôle, en particulier dans un jeu aussi riche en personnages que *Shadowrun*, le meneur a l'opportunité de jouer un grand nombre de PNJ différents aux aptitudes et aux histoires variées. Bien qu'il puisse être décevant pour lui de voir un PNJ sur lequel il a passé beaucoup de temps et d'efforts quitter l'histoire trop tôt, il y a une quantité illimitée de personnages intéressants qui n'attendent que d'être créés.

Ce concept est particulièrement important quand on vient à parler des personnages qui s'opposent aux personnages joueurs. Les méchants. Si les jets de dés font leur office et que les PJ obtiennent une victoire légitime sur le PNJ, même s'il s'agit de le tuer, alors **le meneur devrait laisser les joueurs savourer leur victoire**. À nouveau, rien ne tue plus vite une partie qu'un meneur défendant à tout crin son « Général von Grosdur » pour qu'il ne perde pas (et que ce ne soit pas possible), volant leur victoire légitime aux joueurs. Dans un jeu de jets de dés aléatoires, il y aura forcément des périodes de chance, qu'elle soit bonne ou mauvaise, et ce pour les deux côtés de la table et pour les deux camps d'une histoire. Parfois cela peut vouloir dire qu'un personnage de méchant conçu pour s'opposer aux joueurs pendant une longue période sera évacué avant ce qui était prévu le meneur. Cela fait simplement partie du jeu, et il doit s'y adapter, de nombreuses techniques existant pour faire des ajustements en jeu et maintenir les mêmes buts que l'histoire originale : voir **Gérer les surprises** (p. 351). Après tout, un méchant a été écrit pour être vaincu.

GESTION DU JEU

Après que le meneur a fait tous ses préparatifs et pris les notes qu'il lui faut, il est temps pour les joueurs de se joindre à lui et de commencer la partie. Une fois celle-ci commencée, le meneur a un tout nouvel ensemble de problèmes à gérer.

LES TROIS MONDES DE SHADOWRUN

Shadowrun est un jeu unique par la possibilité pour le jeu et l'action de prendre place dans trois « mondes » différents : le monde physique, la Matrice, et le monde astral (magique). Au-delà du fait que ces trois mondes constituent des lieux complètement différents dans lesquels un personnage peut exister et avec lesquels il peut interagir, leurs actions et leurs aptitudes respectives sont mutuellement exclusives. Bien que cela fournisse un cadre et un terrain de jeu incroyablement riches et variés pour une partie de *Shadowrun*, cela crée certains défis pour le meneur.

Premièrement, le meneur a besoin de rester conscient que ces trois mondes sont mutuellement exclusifs, et que passer trop de temps à évoluer dans l'un exclut les autres, et donc les autres joueurs. Deuxièmement, les règles de résolution des actions dans chacun des trois mondes sont différentes, donnant au meneur plus de choses à contrôler. Un meneur particulièrement talentueux et passionné peut prendre sur lui d'apprendre tous les détails des règles, mais il n'est pas nécessairement requis de le faire et cela peut être assez intimidant pour les nouveaux meneurs de *Shadowrun*. Au minimum, le meneur devrait être raisonnablement familier avec les règles de bases ou d'ensemble qui gouvernent les trois mondes, mais il peut se reposer sur un joueur plus informé sur le sujet pour tous les détails plus spécifiques. En gagnant plus d'expérience, il deviendra naturellement plus familier avec les spécificités de tous les sous-ensembles de règles de *Shadowrun*. Finalement, il



devrait être familier avec le genre de choses qui peuvent être réalisées dans chacun des trois mondes, et ce qui est le plus difficile. Avec cette connaissance, un meneur peut anticiper les défis dans le run et les niveaux d'opposition, et ajuster la difficulté à la volée.

MISE EN VEDETTE

Chaque joueur pense que le personnage qu'il joue est intéressant d'une manière ou d'une autre. Il y a donc certains aspects qu'il voudra explorer dans une session de jeu de rôle, que ce soit sa personnalité, ses compétences, comment il interagit avec les autres personnages, ou quoi que ce soit d'autre. Quand il l'amène à la table, c'est donc le travail du meneur d'agir comme un facilitateur pour lui donner l'opportunité de faire avec ce personnage ce qu'il estimera intéressant. Un joueur qui n'a pas l'opportunité d'interpréter son personnage et de participer au jeu de la manière dont il le souhaite s'ennuiera, ou sera frustré, ou les deux à la fois. Et il ne s'amusera pas.

Un meneur doit considérer constamment le temps pendant lequel il met en vedette chacun des personnages joueurs. Ce temps de mise en vedette est défini dans ce cas comme un intervalle de temps que le meneur donne au personnage pour que celui-ci devienne le centre d'attention de l'histoire. Ce temps est mesuré en « temps réel », plutôt qu'en « temps de jeu », cela n'a pas vraiment d'importance pour un joueur que son personnage passe cinq jours à faire quelque chose d'intéressant si cela ne prend que cinq minutes de temps réel autour de la table. Le meneur devrait toujours essayer de donner un temps égal à chacun des joueurs de son groupe. Quand chacun des joueurs peut sentir que son personnage a eu une opportunité adéquate de faire ce pourquoi il est fait, tous seront bien plus contents. En fonction de la dynamique du groupe, équilibrer le temps de mise en vedette peut être compliqué. Ce processus peut être divisé sous la forme des étapes suivantes.

COMPÉTENCES DES PERSONNAGES

En premier lieu, le meneur devrait avoir une bonne vision des listes de compétences des personnages du groupe. Sont-ils orientés vers la furtivité, ou des monstres de combat agitant des épées et des armes à feu ? Le magicien est-il fait pour lancer des éclairs mana en combat, ou pour de plus subtiles manipulations ? Le decker est-il câblé pour trancher dans le vif des serveurs, et y rentrer comme dans du beurre, sans avoir de meilleures options que celle de fuir les combats physiques ? Le face a-t-il une longue liste de contacts de valeur sans pouvoir se reposer sur grand-chose d'autre ? Il y a des chances qu'un joueur ait conçu son personnage pour être bon en quelque chose, et il voudra la possibilité de le faire en jeu. Le meneur devrait garder à l'esprit l'inventaire des principaux groupes de compétences des personnages. Cette information devrait être au début de sa liste de priorités pendant qu'il conduit la session, car il en aura besoin pour permuter des scènes ou les adapter à la volée. En connaissant les compétences des personnages, il saura ce qu'il leur est possible de faire, la nature des scènes, et quand il est temps de les mettre en vedette.

PERSONNALITÉ DES JOUEURS

Dans un deuxième temps, le meneur doit comprendre les personnalités des joueurs autour de la table, en particulier s'ils sont introvertis ou extravertis. Le joueur a-t-il tendance à parler, se jeter dans l'action et prendre le contrôle de la situation ? Ou est-il calme, réservé, et plus soucieux de suivre les autres ? Cela est important car si l'on n'en tient pas compte, les plus extravertis ou dominants prendront la main sur la session et leurs personnages seront toujours les vedettes. Identifier ces deux types de personnalité ne devrait pas être une tâche ardue, même si le meneur ne connaît pas bien ses joueurs, mais c'est une tâche importante car chacun des deux groupes doit être mené différemment quand il s'agit de faire des personnages les vedettes. Les joueurs extravertis se mettront naturellement en vedette en saisissant l'occasion de faire des choses intéressantes. Un meneur ne permettra pas à ces joueurs de complètement dominer les choses, raccourcissant leurs scènes ou s'arrangeant pour qu'elles ne commencent jamais, quand cela est nécessaire, afin de laisser aux autres la possibilité de se montrer. Il devra au contraire inciter les joueurs introvertis à s'avancer sous les feux de la rampe, ou les attirer à le faire. Parfois il suffira de simplement mettre le joueur en avant, et lui demander quelles sont ses actions. D'autres fois, le meneur devra être plus dirigeant et mettre en place la structure de la scène, ou présenter au joueur des choix plus spécifiques.

LES MAINS DANS LE CAMBOUIS

Finalement, équilibrer la mise en vedette des personnages est l'affaire du meneur, qui doit mettre les mains dans le cambouis, et changer les choses. Peut-être le groupe est-il naturellement équilibré et chaque joueur a une occasion égale de se mettre en avant, mais ceci est rarement le cas. Le plus souvent, le meneur aura besoin d'introduire des contraintes et des possibilités pour que cela arrive. Cela commence en planifiant le run, en concevant des challenges et en écrivant des scènes qui correspondent aux personnages et à leurs compétences. Cela est décrit dans **Concevoir un run** (p. 336). Cependant, le meneur aura souvent besoin de faire des ajustements, les choix des joueurs changeant rapidement les plans originaux.

Si l'un des joueurs prend trop de temps pour résoudre son action, le meneur peut accélérer cette résolution, ou mettre l'action ou la scène en pause, et passer à un autre joueur pour un moment, pour ne revenir à cela que plus tard. « Faire un fondu enchaîné », en particulier à un instant particulièrement approprié d'un point de vue dramatique, peut aussi avoir d'autres bénéfices, comme augmenter le rythme, la tension dramatique, et l'immersion. Si une scène a pris beaucoup plus de temps que prévu et a été dominée par certains joueurs, le meneur peut devoir la couper, avancer, et ajuster des scènes ultérieures pour mettre l'emphasis sur une autre partie du groupe de joueurs. C'est là qu'écrire des scènes modulaires paie vraiment (voir **Scènes**, p. 338). Par exemple, si un combat a pris beaucoup plus longtemps que le meneur ne le prévoyait et a été dominé par les personnages combattants, il pourrait être nécessaire de retirer une scène de combat à venir ou de l'ajuster pour que les personnages furtifs ou pourvus d'aptitudes sociales soient dans la lumière. Si le decker domine la collecte d'informations par ses recherches matricielles



et ses hacks, alors le prochain élément d'information ne devrait pas être disponible sur la Matrice. Peut-être est-ce l'un des contacts du face qui sait ce que les joueurs cherchent, ou peut-être l'info est-elle détenue par un groupe hostile ou un autre groupe et les joueurs devront négocier, la voler ou l'obtenir de force. Afin de conserver la cohérence de l'histoire, le meneur doit prendre quelques notes rapides sur ce qu'il a ajusté dans l'histoire, puis il peut avancer dans l'intrigue.

LE RYTHME

Contrôler le rythme du run est une autre importante responsabilité du meneur. Ayant écrit, ou au moins lu et revu l'intrigue du run, il devrait être familier de l'ensemble de l'histoire, et savoir où les points intensément dramatiques ou excitants se trouvent. Il devrait considérer la durée en temps réel nécessaire pour passer d'un point de l'intrigue à un autre, pour jauger si le run avance à un rythme adéquat. Si trop de temps est occupé par des points d'intrigue moins significatifs ou excitants, le run semblera trainer en longueur. Si les joueurs s'ennuient ou cessent de s'impliquer, il est temps de faire avancer l'histoire à un rythme plus soutenu : en coupant une scène, en résolvant les actions rapidement, en oubliant les complications, et en passant à autre chose. Si le meneur sait qu'une scène excitante ne doit pas arriver avant un certain temps et que les joueurs sont déjà moins impliqués, il peut être temps d'improviser une nouvelle scène pour ajouter de l'excitation, ou de réarranger l'ordre des événements. Si les joueurs ne semblent pas intéressés par l'élément actuel de l'histoire, ou la manière dont les événements se déroulent, alors les futures scènes devront être adaptées d'une manière qu'ils trouveront plus engageante.

De même, si les joueurs sont fortement engagés dans un aspect de l'histoire et s'amuse, on peut éviter de passer à une autre scène. Si quelque chose de bon arrive, il n'est pas nécessaire de le changer ! Par exemple, si les joueurs sont réellement pris par l'infiltration de leurs personnages dans un immeuble, désactivant les senseurs et s'attachant à éviter les combats, alors on peut retarder ou retirer la scène qui prévoyait qu'une équipe de sécurité tombe par hasard sur les joueurs. Si les joueurs sortent juste d'une scène d'action très stimulante comme une poursuite, une scène plus lente pourrait être insérée à la suite pour leur donner un peu de répit avant la prochaine scène d'action prévue.

Contrôler le rythme se résume à observer l'engagement des joueurs dans l'histoire et à ajuster le timing des événements pour le maximiser.

GÉRER LES SURPRISES

Tout comme « aucun plan de bataille ne survit au premier contact avec l'ennemi », aucun run ne reste intact après contact avec des joueurs. Il semble y avoir une loi irréfutable du jeu de rôle stipulant que peu importe le degré de planification et de réflexion préalable du meneur de jeu, les joueurs feront toujours quelque chose qui n'était pas prévu. Dans les jeux de rôle, c'est une force plus qu'un problème. Par-dessus tout, les joueurs devraient sentir qu'ils ont le pouvoir et sont capables de prendre leurs propres décisions. Cependant, cela signifie que la charge revient au meneur de s'adapter et de faire avancer l'histoire. C'est souvent plus facile à dire qu'à faire.

Adapter l'histoire d'un run commence par écrire une histoire adaptable. Comme décrit dans la section **Scènes** (p. 338), un meneur devrait écrire l'intrigue de son run en gardant en tête qu'il doit être possible de l'adapter, puisque les choix des joueurs nécessiteront des changements de l'histoire. Même si cela n'a pas été fait, la première étape est d'identifier les **points-clés de l'intrigue**, qui font la structure de l'histoire. Un point-clé de l'intrigue est un point dans le temps ou un événement qui fait partie intégrante de l'histoire. Sans les points-clés, l'histoire ne serait pas la même. Les joueurs doivent-ils rencontrer un PNJ important ? Reçoivent-ils une information critique, obtiennent-ils un objet, ou défont-ils un ennemi ? Tandis que survient un point-clé de l'intrigue, l'histoire avance une étape à la fois. Quand un meneur a identifié les points-clés de l'intrigue de l'histoire, il sait ce qui peut être modifié lors d'une improvisation, et ce qu'il doit garder.

Les points-clés étant fixes, les éléments restants de l'histoire peuvent être adaptés en se basant sur les choix des joueurs. Le cadre peut passer d'un endroit à un autre, les personnages changés ou éliminés, et n'importe quel autre élément transformé si besoin. En adaptant une scène, le meneur doit avoir deux objectifs à l'esprit. D'abord, l'histoire devrait suivre le choix des joueurs d'une manière naturelle, et deuxièmement le meneur devrait essayer de raconter l'histoire qu'il avait prévue à l'origine. Quelques actions qu'aient entreprises les personnages joueurs, quelques choix qu'ils aient faits, cela ne devrait pas être contré par le meneur. Si le groupe décide d'aller dans un endroit différent, c'est là qu'il devrait aller. Si les joueurs décident de tuer un PNJ et réussissent tous les jets pour cela, alors celui-ci devrait être mort pour de bon. Un meneur devrait toujours respecter le choix des joueurs et s'en accommoder. Mais les points-clé de l'intrigue devraient toujours se produire. C'est ici que l'adaptation rentre en jeu. Si un meneur a clairement identifié ces points-clés, il devrait être capable de les placer dans l'histoire de manière à ce qu'ils interviennent toujours, même si les joueurs en ont changé les circonstances. Si le meneur fait cela avec brio, les joueurs ne sauront jamais que le meneur a dû changer quoi que ce soit par rapport à ses notes initiales. Quand il s'adapte pour faire en sorte que l'histoire continue d'avancer, le meneur dispose de trois stratégies principales : relocaliser, remplacer, ou retirer.

RELOCALISER

La technique la plus commune pour adapter est de **relocaliser** un point-clé de l'intrigue. Cela implique de prendre les éléments centraux d'une scène qui contribuent à ce point-clé et de les déplacer là où les joueurs ont décidé d'aller au lieu de là où ils étaient planifiés à l'origine. Cela peut être aussi simple que de déplacer le lieu d'une scène, mais cela peut aussi impliquer de transférer certaines actions d'un personnage à un autre, ou certains événements d'un moment de la chronologie à un autre. Une autre forme de relocalisation implique de changer la manière ou la méthode dont est mis en scène le point-clé de l'intrigue. En général, relocaliser implique de changer une poignée d'éléments d'une scène prévue originalement, pour refléter les choix divergents que les joueurs ont faits. Les éléments centraux de l'intrigue restent inchangés, seuls les noms propres ou l'habillage de la scène étant altérés.





EXEMPLE

Thomas, le meneur, avait décidé à l'origine que les personnages joueurs feraient un tour dans leur boîte favorite et y entendraient un chercheur corporatiste complètement ivre y déblatérer à propos de ses dernières recherches qui sont particulièrement « chaudes ». Cela piquerait l'intérêt des joueurs, et le reste du run consisterait à tenter de voler ces recherches pour les revendre ensuite. Pourtant, le decker convainc le groupe de rompre avec la tradition et de plutôt se rencontrer dans son club virtuel favori.

Thomas identifie que le point-clé de l'intrigue ici est que les joueurs prennent connaissance *d'une manière ou d'une autre* de ces recherches. C'est cela qui est nécessaire pour maintenir l'intégrité de l'histoire. Il décide d'adapter la scène en modifiant la manière dont se produit la fuite, et le lieu où elle intervient ainsi que la personne par qui cela arrive sont relocalisés. Tandis que les PJ discutent dans le club virtuel, un contact du decker se rappelle à son bon souvenir pour lui offrir de le mettre au courant, moyennant finance, d'une rumeur particulièrement intéressante au sujet de recherches corporatistes.

REEMPLACER

La seconde technique est de **remplacer** la scène porteuse de point-clé de l'intrigue. Un remplacement est plus dramatique qu'une relocalisation, et ne devrait être utilisé que lorsque rien ne subsiste de la scène imaginée au départ. Cela

EXEMPLE

Les personnages joueurs de Thomas ont finalement eu vent du projet de recherche corpo et veulent tenter une effraction pour le voler. Ils vont donc jusqu'au bâtiment qui abritent les recherches, pour déterminer comment y pénétrer. Normalement, les joueurs préfèrent s'infiltrer dans les lieux qu'ils ciblent en utilisant une combinaison de hacking et de magie tout en évitant les fusillades, Thomas a donc planifié cette partie du run en supposant qu'ils agiraient comme d'habitude. Cependant, ils décident à nouveau de rompre avec la tradition, et pensent à un plan complètement fou consistant à convaincre un gang local de déclencher une émeute et d'envahir l'immeuble, ce qui créera une couverture pour l'effraction opérée par le groupe. Cela ne ressemble en rien à ce que Thomas avait prévu.

Le seul point-clé est que le groupe doit obtenir les résultats des recherches, parce que le reste du run, comme il était prévu, implique que le groupe essaiera de vendre ce qu'il aura volé. Thomas remplace donc la scène originale d'intrusion furtive par celle improvisée où les personnages doivent gagner la confiance du gang local en passant leurs rituels d'initiation. Après cela, les joueurs et le gang lancent une émeute près de l'immeuble ciblé.

arrivera quand la décision des joueurs est si différente de ce qui était anticipé que quelque chose de complètement nouveau doit être créé. Les joueurs peuvent avoir décidé d'aller dans une ville différente alors qu'ils étaient censés rester, ou ils sont restés alors qu'ils devaient partir. Ou peut-être ont-ils décidé de résoudre un problème ou de créer un plan d'une manière complètement inattendue. Quand une scène est remplacée, le meneur improvise le plus souvent une nouvelle scène à la volée. Le point-clé de l'intrigue persiste, mais le meneur devra trouver une manière de l'intégrer dans une nouvelle scène. Procéder à ce genre d'adaptation en catastrophe est un défi pour le meneur, mais peut créer certains moments mémorables dans le jeu.

RETIRER

Parfois l'histoire se développe de telle manière que le meneur pourra retirer l'intégralité d'une scène ou d'un point-clé de l'intrigue, tout en maintenant son intégrité. En fait, il y a des cas où l'histoire est plus sensée, et se déroule plus naturellement, si l'on procède au retrait d'un pan de l'intrigue au lieu de forcer d'une manière ou d'une autre son déroulement dans l'histoire. Cela sera probablement la forme la moins commune d'adaptation, mais devrait probablement toujours être considérée comme une option. Retirer des éléments de l'intrigue ou des scènes peut aussi avoir pour but de contrôler le rythme de l'histoire.

EXEMPLE

Les PJ de Thomas ont mis la main sur les résultats des recherches qu'ils convoitaient. La prochaine étape majeure du run devrait être de trouver un acheteur pour ces informations. Une scène prévoyait de forcer les PJ à faire de gros efforts pour cela, tout en étant suffisamment discrets pour ne pas être remarqués par la corpo qu'ils ont volée. Cependant, tandis que Thomas se prépare à embrayer avec cette scène, le face du groupe fait remarquer qu'il a un contact qui est un trafiquant d'informations, qui peut donc s'occuper des informations volées. Pour une part des bénéfiques, le trafiquant trouvera un acheteur pour les informations et tout ce que le groupe aura à faire est de rester coi.

Thomas avait complètement oublié l'existence du contact en question, lorsqu'il a planifié l'aventure. Sans abuser de circonstances peu naturelles pour gêner les joueurs, il ne voit pas comment poursuivre avec la scène où le groupe rechercherait un acheteur. Il retire donc la scène et passe donc à celle où les PJ ont un acheteur et doivent mettre en place l'échange d'informations pour de l'argent.

METTRE EN SCÈNE

Les scènes peuvent varier et le feront beaucoup selon les besoins de l'histoire racontée. En général, les scènes les plus communes doivent être divisées en trois catégories : enquêtes, scènes sociales et action (voir **Types de scènes**, p. 338). Une scène peut présenter des traits de l'un ou l'autre

de ces types ou de plusieurs d'entre eux à la fois. Ce qui suit est un ensemble de tuyaux pour aider le meneur à faire sa mise en scène.

SCÈNE D'ENQUÊTE

Une scène d'enquête est définie par le fait que les joueurs cherchent à collecter des informations. Généralement les joueurs utilisent des méthodes variées pour y arriver, suivant les spécialités de chaque personnage : physique, électronique, ou magique. Les personnages feront souvent ces choses de manière isolée, ou en petits groupes séparés, afin que chacun puisse suivre un chemin qui nécessite ses compétences particulières. Un rigger pourrait utiliser ses drones pour surveiller une cible, un adepte furtif se rendre dans des lieux-clés, un decker faire des recherches matricielles et des hacks, et un face appeler ses contacts et parler à des gens. Quand il dirige ce genre de scène, un meneur devrait faire particulièrement attention à la durée prise par la résolution des actions de chaque joueur (voir **Mise en vedette**, p. 350) et tenter de l'équilibrer entre eux. Idéalement, les notes du meneur pour cette scène devraient simplement lister les éléments-clés d'informations disponibles qui doivent être trouvés, et rester ouvertes à la manière dont l'information doit être collectée. De cette manière, le meneur peut permettre à chacun des joueurs d'avoir du succès à sa façon et de sentir qu'il a servi à quelque chose. Si un joueur prend trop de temps à résoudre ses actions, le meneur peut mettre ses actions en « pause » et donner du temps aux autres joueurs pour résoudre leurs actions. Cette technique est décrite en plus amples détails dans la section **Le rythme** (p. 351).

Un autre problème commun dans ce genre de scènes est la frustration des joueurs. Pour le meneur qui a écrit l'intrigue, les indices et pistes d'enquêtes sembleront évidentes. Cependant, les choses ne sembleront jamais aussi évidentes aux joueurs. Si un joueur s'aventure sur une piste d'enquête qui est complètement fautive et une mauvaise direction, la réaction (apparemment) naturelle du meneur serait de dire « tu ne trouves rien » et de stopper là. **Cela devrait être évité.** Si le meneur ne travaille pas à partir des actions que tentent les joueurs *d'une manière ou d'une autre*, alors le jeu tourne à une tentative pour les joueurs de deviner ce que le meneur pensait en écrivant son intrigue. Cela deviendra **très rapidement** frustrant. Sous de nombreux aspects, cela ressemblera à ces jeux de l'aube du jeu vidéo dans lesquels les joueurs tentaient beaucoup d'actions seulement pour voir le jeu répondre continuellement « Vous ne pouvez pas faire ça » ou « Ça ne marche pas ».

Quand il dirige une scène d'enquêtes, la règle empirique pour le meneur devrait être : *Tout marche*. Cela veut dire que chaque action que les joueurs peuvent tenter, si éloignée du but que le meneur puisse penser qu'elle est, devrait avoir une *quelconque forme* de résultat positif en les ramenant vers l'histoire. Si le joueur appelle à la rescousse un PNJ qui ne saurait rien sur l'intrigue, le PNJ devrait au moins dire « Peut-être que tu devrais essayer de parler à cette personne » ou « Je ne sais pas, mais tu devrais essayer de demander dans ce coin-là ». De cette manière, les joueurs recevront du meneur une vague direction à suivre pour leur permettre d'aller de l'avant. En général, un meneur devrait être généreux avec les



indices, les utilisant comme une piste de miettes pour guider les joueurs dans l'intrigue.

SCÈNE SOCIALE

Une scène sociale est caractérisée par des interactions étendues entre les personnages joueurs et personnages non-joueurs. Quand il se prépare pour ce genre de scène, un meneur devrait s'assurer qu'il a une idée forte des personnalités de tous les personnages non-joueurs qui vont être impliqués, listant leurs traits et excentricités les plus importants ainsi que certaines de leurs citations mémorables dans ses notes. Une scène sociale repose principalement sur l'interprétation, et ne doit impliquer qu'un minimum de jets de dés. Ce genre de scènes réussit le mieux quand chacun peut rester autant que possible dans son personnage. Des PNJ aux voix et accents uniques, ou aux manières particulières seront plus mémorables pour les joueurs.

Les scènes sociales peuvent grandement bénéficier de certaines aides de jeu faites pour garder tout le monde dans son personnage. Un accessoire peut être associé à un personnage particulier. Des dessins des personnages ou des endroits contribueront à en donner une image mentale solide. La musique fera beaucoup pour établir le ton et le cadre d'une rencontre sociale. Si la scène est supposée prendre place dans une boîte de nuit branchée comme le Dante's Inferno, alors on peut mettre une musique de boîte comme fond sonore.

SCÈNE D'ACTION

Une scène d'action se singularise par des séquences dangereuses et excitantes. Au cours d'une scène d'action, c'est la résolution des actions au moyen des mécaniques de jeu qui prend le plus de temps. Tandis que les scènes d'action d'un livre ou d'un film sont rapides, et accélèrent le rythme de la narration, il existe un risque réel qu'une scène d'action dans un jeu de rôle ralentisse en fait le rythme à cause de toutes les règles et des jets de dés nécessaires. Un meneur peut prendre des mesures pour réduire le risque que le jeu ne s'embourbe dans une scène d'action.

Premièrement, le meneur devrait se préparer pour la scène en question. Il devrait noter toutes les règles dont il sait qu'il aura besoin, ou au moins en noter les références, pour être capable de s'y reporter rapidement. S'il doit recourir à un sous-groupe particulier de règles pour une scène d'action, comme une poursuite de véhicules, le meneur peut le relire afin de rafraîchir ses souvenirs. De même, les caractéristiques des personnages et objets impliqués dans la scène devraient être écrites dans ses notes. Il vaut mieux aussi éviter de ralentir le jeu en consultant les règles au milieu d'une séquence d'action. Une décision devrait être prise sur le moment pour laisser le jeu avancer, et une revue plus détaillée des règles faite plus tard après la session. Les règles servent à raconter l'histoire, et ne doivent donc pas l'interrompre.

Deuxièmement, le meneur et les joueurs devraient faire le récapitulatif des actions survenues. Quand les dés sont comptés, jetés, et les actions résolues, tous peuvent perdre l'image mentale de ce qui se passe lors de la scène, en particulier ceux qui ne sont pas partie prenante de l'action en

cours. Récapituler les actions est une technique qui aide chacun à se concentrer sur le déroulement de la scène d'action. Après que les mécanismes d'une action ont été utilisés et que le résultat a été déterminé, le meneur ou le joueur qui l'a réalisée devrait rapidement narrer ce qui vient de se produire pour que tout le monde dans le groupe en profite.

Finalement, le meneur et le groupe devraient développer leur propre système ou structure de résolution des actions de combat. Ce qui veut dire que le groupe devrait développer un ensemble de procédures sur lesquelles tous s'accordent pour gérer les éléments communs des combats, tels que les jets d'initiative, le suivi de l'ordre des tours, et la déclaration des actions. Si chacun a une compréhension solide de la manière et du moment où sont faites ces choses, les actions seront résolues plus vite sans perdre de temps. « Est-ce que je lance mon initiative ? », « À qui le tour de jouer ? », « Quand est-ce que mon tour arrive ? », « Qu'est ce qu'il vient de se passer ? » sont le genre de questions qui seront réduites ou éliminées si le groupe a un système de résolution des combats bien établi et bien compris. Par exemple, la procédure de combat du groupe pourrait être : le meneur dit « Init ! », chaque joueur fait son jet, et attend ensuite que le meneur l'appelle pour dire le résultat de son jet. Les valeurs d'initiative sont ensuite écrites sur une ardoise ou un morceau de papier et montrées à tout le monde. Le meneur commence ensuite à appeler les noms des personnages quand il s'agit de leur tour et chaque joueur déclare ses actions. Avec un ordre d'action établi, les combats seront inévitablement plus fluides.

CAMPAGNES

Une campagne, en termes de jeu de rôle, est une série de runs qui sont connectés d'une certaine manière, ce qui peut simplement vouloir dire qu'ils impliquent (principalement) les mêmes personnages. Cependant, la manière la plus commune de connecter une série de runs est de le faire par l'intermédiaire d'une intrigue de campagne.

INTRIGUES DE CAMPAGNE

Une intrigue de campagne est une histoire qui évolue au travers d'une série de runs plutôt qu'au cours d'un seul. Toutefois, l'histoire s'écrit souvent de la même manière, en utilisant les mêmes techniques que pour la création de l'histoire d'un run isolé. Comme pour la planification d'un run, construire une intrigue de campagne devrait commencer par une accroche. Cette accroche doit être l'élément le plus motivant de l'intrigue, et doit donc être excitante et inattendue. Il y aura inévitablement des moments de la campagne présentant des difficultés de programmation des événements, de logistique, de motivation, et de bien d'autres choses, et c'est une histoire attirante et excitante qui gardera les joueurs motivés. L'accroche n'a pas forcément besoin d'être plus qu'une seule phrase contenant l'idée centrale de l'histoire. Quelquefois cette accroche sera aussi le point culminant ou la fin de la campagne, mais d'autres fois ce ne sera pas le cas.

Ensuite, le meneur devrait écrire un **final** pour la campagne. Tout comme l'écriture de l'intrigue d'un run isolé, écrire le final assure que le conflit final est un point d'orgue



satisfaisant pour l'histoire d'ensemble. Cela ne veut pas dire que le meneur a besoin de savoir exactement ce qui va se produire et qui va réussir, juste que le conflit ou l'évènement final marquant l'aboutissement de la campagne devrait être défini. S'il ignore quel sera l'aboutissement de la campagne, le meneur risque de créer une intrigue mal définie, qui pourrait sembler n'avoir que peu de buts, et donc peu d'intérêt pour les joueurs.

Une fois la fin mise en place, le meneur peut **construire à rebours**, en déterminant comment on en est arrivé (probablement) à la situation finale, et en écrivant un élément d'intrigue autour de cela, puis en déterminant comment cela est arrivé à son tour et ainsi de suite, construisant ainsi l'intrigue jusqu'au début de la campagne. Maintenant le meneur devrait avoir une chronologie d'**éléments d'intrigue** qui décrivent la progression de l'histoire de la campagne. Chacun des points de l'intrigue sera vraisemblablement lié à un run qui lui sera dédié, et devrait donc être significatif.

RYTHME DE L'INTRIGUE

Un facteur important à considérer pour un meneur lors de l'écriture et la mise en œuvre d'une campagne est le rythme.

EXEMPLE

1. Run de campagne 1
2. Run « hors-série »
3. Run « hors-série »
4. Run de campagne 2
5. Run « hors-série »
6. Run de campagne 3
7. Run « hors-série »
8. Run de campagne 4
9. Run de campagne 5
10. Run de campagne 6

Tout comme lors de l'élaboration d'un run, le meneur devrait contrôler la vitesse à laquelle les informations de l'intrigue sont révélées aux joueurs. Dans un run isolé, cela se produit par l'usage de scènes, mais dans les campagnes, cela se produit au travers de runs complets. Au-delà de cela, les principes sont très similaires. Si l'histoire

d'ensemble semble trainer en longueur ou n'est révélée que trop lentement, le meneur peut accélérer le mouvement en introduisant plus d'éléments de l'intrigue de la campagne en un laps de temps plus court, ou éliminer certains de ceux qui ne sont qu'intermédiaires pour en révéler des plus significatifs qui étaient planifiés pour plus tard.

Dans l'ensemble, le meneur devrait décider du rythme qu'il veut imprimer à la campagne. Est-ce que l'histoire est l'une de ces conspirations obscures qui ne sont que lentement révélées ? Ou la campagne est-elle une course effrénée contre la montre pour éviter un désastre imminent ? Quand le meneur en a décidé, cela détermine avec quelle rapidité les points d'intrigue de la campagne devraient être révélés. Un meneur devrait ensuite développer une chronologie sommaire des runs de la campagne, pour avoir une image de la manière dont l'intrigue va s'organiser dans le temps.

À moins que le meneur n'ait envie que chaque run ne fasse partie de l'intrigue principale de la campagne, la chronologie des runs de la campagne devrait être entrelacée avec des runs « hors-série » qui ont une intrigue limitée qui leur est propre. C'est une technique communément utilisée

dans les séries télé dont l'intrigue dure toute une saison. En intercalant entre les runs de l'intrigue de campagne des runs qui n'ont rien à voir, le meneur contrôle le rythme général de l'intrigue de la campagne. Pour que l'effet dramatique soit plus grand encore, il peut accroître la fréquence des runs liés à l'intrigue de campagne à mesure que l'histoire se rapproche de sa conclusion. Par exemple, un meneur ayant une idée de campagne dont l'intrigue se déroulerait sur six runs pourrait en faire jouer dix au total, en comptant les runs annexes.

PLAN POUR FINIR

L'une des erreurs les plus communes que peut faire un meneur dans une campagne est d'être trop ambitieux. Un meneur peut vouloir raconter une grande histoire qui s'étend sur vingt, trente aventures ou même plus. Bien que cela puisse sembler excitant et formidable, il est bien plus probable que la campagne ne se termine jamais. Une intrigue de campagne plus simple qui atteint sa conclusion est meilleure qu'une intrigue plus alambiquée qui n'est jamais résolue. Connaître le niveau d'implication des joueurs, et évaluer honnêtement le sien propre, devrait permettre au meneur de prévoir les choses en conséquence.

GESTION DES DONNÉES

Quand il planifie une campagne, un meneur devrait avoir une stratégie pour garder trace des données qui y sont associées. Afin qu'une campagne ait le plus d'impact possible, il devrait exister une certaine continuité du monde dans lequel les joueurs évoluent, tandis que l'intrigue s'y déploie. Un meneur devrait donc garder trace des lieux et des personnages qu'il y introduit, des évènements qui s'y déroulent, et des autres choses du même genre. Ce suivi des données peut être effectué sur papier, dans un document informatique, sur un forum ou un programme spécialisé, ou par n'importe quelle autre méthode fonctionnelle. Ce qu'il faut retenir est que le meneur doit savoir comment il va enregistrer, suivre, et rappeler les aspects nécessaires à la conduite d'une campagne. S'il s'en tient à sa mémoire, il y aura inévitablement des erreurs et incohérences, qui nuiront à l'immersion et au plaisir de jeu.

TEMPS DE CAMPAGNE ET PROGRESSION DES PERSONNAGES

Un autre facteur que le meneur devrait prendre le temps de considérer est l'intervalle de temps, en temps de jeu, pris par l'intrigue de la campagne. Cela affectera le rythme auquel devra progresser chaque personnage joueur. Avec quelle fréquence le groupe participe-t-il à un run : chaque mois, deux fois par mois, toutes les six semaines, ou autre chose ? Un meneur devrait savoir à quelle vitesse les PJ devraient être capables d'augmenter une compétence majeure ou mineure, et de s'acheter un équipement mineur ou majeur. Par exemple, le meneur peut décider que les joueurs devraient pouvoir améliorer une compétence mineure ou s'acheter un équipement mineur à chaque run, et améliorer une



compétence majeure ou s'acheter un équipement majeur tous les trois runs. Ce rythme de progression, combiné à la récompense moyenne par run (voir **Récompenses de run**, p. 377), fixera la fréquence des runs dans la chronologie de la campagne. Si les runs doivent intervenir à un rythme différent pour des raisons liées à l'histoire, le meneur peut ajuster les récompenses de chaque run par rapport aux valeurs de base afin de maintenir le rythme de progression qu'il a déterminé.

CAMPAGNES ALTERNATIVES

Lors du démarrage d'une campagne de *Shadowrun*, les personnages sont par défaut des shadowrunners, les criminels indépendants du Sixième Monde. Bien que cela offre un large éventail de possibilités narratives, ce n'est pas la seule manière de jouer une partie de *Shadowrun*. Ce qui suit aborde quelques idées de campagnes alternatives, dans lesquelles l'histoire est racontée avec une perspective différente. Ce n'est en aucun cas une liste exhaustive des possibilités de variations de campagne, mais simplement une liste d'idées destinée à stimuler votre créativité.

RACILLES DES RUES

Tout le monde n'a pas l'opportunité d'être un shadowrunner clinquant au mojo mystique, aux augmentations chromées, ou à la magie matricielle. Pour certaines personnes, vivre, trouver de la nourriture de son prochain repas, un abri pour la nuit, éviter d'être passé à tabac, tout est un combat.

Dans une campagne de racailles des rues, les joueurs incarnent des gens qui essaient de survivre dans les impitoyables rues du Sixième Monde. Ce genre de campagne permet d'explorer le monde de *Shadowrun* sur une échelle plus réduite et avec de nombreux détails. Les personnages d'une telle campagne ne voyageront probablement jamais au delà des limites du quartier qu'ils habitent, peut-être même pas hors de leur quartier. Les endroits et personnages devraient être développés avec bien plus de détails, et les joueurs pourraient s'y attacher bien plus qu'ils ne le feraient dans d'autres campagnes. Les histoires d'une telle campagne se concentreraient sur la manière dont les personnages et leur entourage luttent pour survivre et gagner leur vie dans un monde qui semble les avoir oubliés. Les défis qui apparaîtraient seraient d'origine interne, comme par exemple les gangs et autres groupes de pouvoir se battant pour le contrôle de la zone, ou d'origine extérieure, quand des organisations plus puissantes telles que des corpos ou des syndicats du crime tentent de venir sur leur terrain et d'en prendre le contrôle.

Les ressources et équipements dans une telle campagne devraient être très rares. Les joueurs devraient faire partie des laissés pour compte sans privilèges et sans éducation du Sixième Monde. Au cours de la création de personnage, un meneur devrait réduire la quantité de points d'attributs, de compétences et de ressources qu'un personnage peut acquérir. Au lieu de choisir chaque ligne de la table de priorités une seule fois, les personnages ne devraient sélectionner qu'une colonne pour les priorités B, C et D, et deux colonnes pour la priorité E, ou deux colonnes pour les priorités C et D et une colonne pour la priorité E.

LA HAUTE

Il s'agit de la vie dont rêvent tous les shadowrunners : un habitat luxueux, le meilleur équipement, et des nuyens coulant à flots. Quelqu'un doit mener le jeu, distribuer les cartes et rafler les mises dans la société, et dans le cas présent, il s'agit tout simplement de vous.

Dans une campagne de la Haute, les runners sont devenus très reconnus et couronnés de succès. Ils ont beaucoup de ressources à leur disposition et des compétences pour les justifier. Leurs services ne peuvent être acquis qu'au prix fort, et sont tout de même très demandés. Cette forme de campagne rassemble tout ce qui fait le monde de *Shadowrun*, mais à un niveau incroyablement plus élevé. C'est la vie de luxe de l'élite dont les gens ordinaires n'ont que des échos. Elle est faite de jets privés, de nourriture naturelle, et de compagnons à la demande taillés sur mesure. Une campagne de ce niveau permet au meneur de raconter des histoires impliquant des personnages et événements qui seraient normalement en dehors du royaume des possibilités. Les personnages joueurs pourraient rencontrer les grands noms du Sixième Monde et interagir avec eux : les PDG des mégacorporations, les dragons, ou les leaders mondiaux. Les runs pour lesquels ils sont appelés impliquent des plans complexes et des endroits exotiques, aux conséquences énormes. Il n'y a aucune limite aux événements dans lesquels les PJ peuvent être impliqués.

Lors de la création des personnages pour ce niveau de campagne, les points d'attributs, de compétences et de ressources devraient être fortement augmentés par rapport à ce qui est présenté dans les règles par défaut. En utilisant la table de priorités, les joueurs devraient sélectionner deux colonnes pour les priorités A et C et une colonne pour la priorité B. Il ne devrait pas y avoir de limite de disponibilité de l'équipement que peuvent acquérir les personnages. Il est temps d'ouvrir les cadeaux et de sortir les jouets !

MILITAIRE OU MERCENAIRE

La furtivité et la subtilité sont peut-être les manières dont on fait les choses dans la conurb, mais ici-bas il est temps de défourailler les gros flingues. Quand rien ne fonctionne à part la force brute, c'est nous que vous appelez.

Dans une campagne militaire ou mercenaire, il faut travailler dans les zones de conflits du Sixième Monde. Les personnages peuvent travailler pour l'armée d'un gouvernement, d'une corporation, d'une nation, ou pour leur compte en tant que groupe de mercenaires. Mener une campagne militaire est parfait pour un groupe qui veut aller plus vite et plus fort dans le domaine de l'action. C'est un cadre de campagne où les grosses pétoires, les armures lourdes, et les explosifs les plus puissants sont la norme. Cela ne veut pourtant pas dire qu'il ne peut pas s'agir d'une histoire puissante ou attirante. Les joueurs pourraient faire partie d'une offensive, luttant pour prendre des défenses fortifiées et rester dans les temps, ou être les membres d'un groupe de combattants de la liberté, opérant derrière les lignes ennemies dans une guérilla où ils frappent et disparaissent. Les joueurs pourraient aussi être des agents des forces spéciales ou des opérations clandestines, qui réalisent les missions de frappe contre des cibles ennemies essentielles. Une



campagne militaire peut être une bonne manière de conter l'histoire d'un conflit tout en laissant les joueurs utiliser toutes les armes à leur disposition.

La création de personnage d'une campagne militaire sera assez proche des règles standards présentées pour les points d'attributs et de compétences. Les ressources devraient être grandement augmentées (triplées, ou plus encore), et les limites de disponibilité sur les équipements militaires levées. Alternativement, un meneur pourrait ignorer l'achat d'équipement et créer un stock disponible pour les personnages afin d'accomplir leurs missions.

DOCWAGON

Quand les choses tournent au pire, et que vous avez besoin de quelqu'un pour vous tendre la main, nous serons là. Tels des anges gardiens, nous veillerons sur vous, et nous serons là juste quand vous aurez besoin de nous.

Une campagne DocWagon (ou un quelconque autre service d'urgences) vise à sauver les vies des gens au lieu de les prendre. Les joueurs forment une équipe d'intervention à haut risque qui tire les clients blessés des situations dangereuses. Cela pourrait être un changement significatif d'objectif pour beaucoup de joueurs de *Shadowrun*, en fournissant des possibilités d'interprétation rafraichissantes. Les personnages joueurs devront répondre aux urgences et parfois se défendre du même genre de personnes que celles qu'ils incarnaient avant. Les problèmes légaux et juridictionnels et le besoin d'obéir à la loi peuvent causer des complications et les employés de DocWagon ont besoin de protéger les possessions et les profits de la compagnie. Une campagne de DocWagon permettra au meneur de raconter des histoires dans le monde de *Shadowrun* d'un point de vue complètement nouveau et intéressant.

La création de personnage d'une campagne DocWagon peut être assez proche de la création standard. Les ressources peuvent être sélectionnées à partir d'une liste limitée de choses disponibles selon le meneur, ou simplement assignées aux personnages en fonction de leur rôle.

SYNDICATS DU CRIME

Dans ce monde, les gens sont soit au sommet, soit au fond du trou, prédateurs ou proies. Vous n'avez cure de la manière dont l'on vous paie, tant que vous avez votre part.

Dans une campagne de syndicat du crime, les joueurs sont les employés de l'un des plus grands syndicats du crime du Sixième Monde : la Mafia, le Yakuza, le Vory, les Triades, le Koshari, ou un autre. Cette forme de campagne est faite pour les joueurs qui veulent explorer les côtés les plus sombres du Sixième Monde. On y fait de l'argent et l'on y protège l'organisation par n'importe quel moyen nécessaire. Le monde criminel est rempli d'individus violents, sans pitié, qui utilisent les gens et les trahissent pour leur propre bien. Bien que le ton soit noir, une campagne criminelle n'en est pas moins remplie d'ouvertures narratives intéressantes. Les syndicats du crime connaissent souvent des conflits, que ce soit avec les forces de l'ordre, les autres organisations criminelles, ou en raison de rivalités internes. Les personnages devront surveiller leurs arrières, travailler pour l'organisation et naviguer dans les eaux troubles et complexes de la politique criminelle.

La création de personnages d'une campagne criminelle devrait être pratiquement inchangée. La sélection de compétences des joueurs pourrait être différente selon le contexte du jeu, mais la quantité de points devrait rester la même. Le meneur pourrait vouloir restreindre la disponibilité des équipements, mais pour la plus grande part les membres de carrière d'un syndicat du crime ont accès aux mêmes choses que les shadowrunners professionnels.

SÉCURITÉ DANS LE SIXIÈME MONDE

Quand les runners se lancent dans leurs actions malfaisantes, c'est le travail des forces de sécurité du Sixième Monde de les stopper. Ce n'est pas une sinécure, les runners étant en général plus compétents et mieux équipés. Cette section fournit des informations sur les techniques de sécurité que le meneur peut utiliser pour faire en sorte que les joueurs n'aient pas la tâche trop facile.

INTERVENTION À HAUT RISQUE

À notre époque du Sixième Monde, les mégacorporations et les autres groupes d'influence ont appris à utiliser et se défendre contre les shadowrunners professionnels depuis des décennies. Ils savent les gérer depuis longtemps et ont développé des tactiques pour les contrer d'une manière économiquement viable. Toute organisation dont les intérêts ont potentiellement suffisamment de valeur pour qu'on envoie une équipe de runners les voler ou les détruire aura passé un peu de temps à réfléchir à la manière de se protéger de cette éventualité.

À de très rares exceptions près, aucune organisation ne sera capable d'aligner des forces de sécurité de première ligne qui sont suffisamment fortes pour rivaliser avec une équipe de shadowrunners professionnels. Payer de tels individus hautement entraînés et bien équipés est très coûteux, et faire cela pour garder un endroit ou une personne nuit et jour est au delà du royaume des possibilités. Ainsi, la première ligne de défense que les runners rencontreront vraisemblablement sera composée de gardes et d'équipement qu'ils surpasseront largement. Les forces de sécurité de première ligne sont (généralement) en place pour maintenir l'ordre dans un lieu, et garder à distance les éléments destructeurs plus « ordinaires ». Ils ne peuvent tenir tête à des criminels professionnels et ils le savent.

Ces organisations ont une certaine forme d'équipe d'intervention à haut risque, ou d'équipe de soutien. Ces équipes sont des forces armées dont l'équipement et l'entraînement sont à peu près équivalents à ceux d'un groupe de runners. Les équipes d'IHR peuvent faire partie des forces de sécurité de l'organisation qui possèdent l'installation, ou peuvent appartenir à une organisation différente sous contrat pour fournir un service IHR à ses possesseurs. C'est le domaine d'activité des compagnies de sécurité telles que la Lone Star, Knight Errant, Eagle Security, et bien d'autres. La compétition est féroce sur ce marché et les menaces pour la sécurité sont suffisamment répandues dans le Sixième Monde pour



TEMPS DE RÉPONSE DES ÉQUIPES D'IHR

NIVEAU DE SÉCURITÉ	EXEMPLE	TEMPS DE RÉPONSE
AAA	Seattle Downtown, Quartiers Généraux d'une mégacorporation, installation militaire	1D6 minutes
AA	Zone résidentielle de luxe	1D6 + 4 minutes
A	Zone résidentielle de standing moyen à élevé, corporations courantes	2D6 + 3 minutes
B	Zone résidentielle de standing moyen, quartier industriel	1D6 × 5 minutes
C	Zone résidentielle de bas standing, quartier d'entrepôts	1D6 × 10 minutes
Z	Barrens de Redmond, Zone de quarantaine de Chicago	2D6 heures

que ces services soient accessibles pour un prix raisonnable. Même les compagnies dont les revenus sont plutôt modestes peuvent se permettre d'avoir une équipe IHR sur demande. Bien sûr, il y a des tarifs variés pour ce service et les degrés de réponse et la rapidité avec laquelle l'équipe est mobilisée peuvent être très différents. Les runners utiliseront souvent cela à leur avantage, mais le temps n'est pas de leur côté.

TEMPS DE RÉPONSE DES ÉQUIPES D'IHR

L'idée d'avoir une forme d'Intervention à Haut Risque est omniprésente dans le Sixième Monde, puisque ce n'est qu'une question de temps avant qu'une menace n'apparaisse quelque part. Cette réponse peut venir d'un prestataire de maintien de l'ordre public comme la Lone Star, ou d'une équipe privée employée par l'organisation qui possède l'endroit. La vitesse de réponse de l'équipe IHR à une situation dépend du niveau de sécurité du lieu attaqué. Des niveaux de sécurité plus élevés signifient que le gouvernement ou la corporation qui possède ce lieu paie pour une meilleure sécurité et donc pour des temps de réponse plus courts. Des niveaux de sécurité plus faibles représentent des zones qui ne peuvent se permettre une sécurité de haut vol. Au niveau le plus basique, et le plus faible, les équipes IHR n'interviennent que quand le public est menacé à grande échelle. Déterminer le niveau de sécurité d'un endroit est entièrement laissé à l'appréciation du meneur.

CONTRER LES MENACES PHYSIQUES

Quand une équipe de sécurité de première ligne sait qu'une équipe IHR est en route, son job est de retarder l'équipe de runners aussi longtemps que possible. Ces gardes savent qu'ils sont dépassés et ne se lanceront pas dans une bataille rangée contre un groupe de runners professionnels. Ils utiliseront une série de tactiques pour mettre toutes les chances de leur côté, avec pour objectif de retarder les runners tant qu'ils le peuvent en attendant que leurs renforts ou l'équipe IHR arrivent. Même une équipe IHR emploiera ces tactiques pour tirer chaque avantage qu'elle peut.

COUVERT

Rester planté droit dans ses bottes à découvert ne prouve rien à part que la personne qui le fait est suffisamment

stupide pour se faire tuer. La meilleure armure corporelle du monde est de ne pas se faire tirer dessus. Dans cette optique, les personnels de sécurité ne devraient *jamais* rester à découvert dans une fusillade à moins d'être pris par surprise. S'il sait que des tirs vont éclater, la *première* chose que fera n'importe quel garde de sécurité est de trouver un quelconque couvert. Si rien n'est disponible, il se retirera de cette position pour une autre où il peut s'abriter. Le couvert d'une cible a des effets significatifs sur la capacité des tirs à l'atteindre dans un combat (voir **Se mettre à couvert**, p. 168).

Si le combat *doit* se dérouler dans une zone où il n'y a aucun couvert, il y a de multiples options pour en créer. Tout ce qui peut gêner la visibilité peut engendrer le même effet qu'un couvert : faire rater des tirs d'attaquants. On peut créer un couvert grâce à des grenades fumigènes (p. 437), des grenades flashbangs (p. 437), ou des effets magiques (p. 292). Souvent, les personnels de sécurité auront le contrôle de l'environnement qui les entoure. Cela signifie qu'ils peuvent créer du couvert simplement en éteignant les éclairages de portions sélectionnées du bâtiment. Cela peut être utile pour une attaque tout comme pour une retraite, selon les besoins. Si la force de sécurité dispose d'améliorations de vision ou de modifications permettant de compenser les conditions visuelles, cette technique peut être employée plus directement. Bien sûr, les intrus peuvent aussi avoir ce genre de modifications, mais les défenseurs n'en sont pas sûrs et préfèrent tenter le coup.

TIR DE COUVERTURE

Quand elles engagent le combat contre un groupe d'ennemis, les équipes de sécurité travaillent de manière coordonnée pour obtenir une position avantageuse par rapport à l'ennemi. Tout en se déplaçant (pour avancer ou battre en retraite), une équipe utilisera la *tir de couverture*. C'est une tactique où l'un des membres de l'équipe tire sur l'ennemi afin de l'empêcher d'attaquer efficacement tandis que les autres membres de son équipe changent de position. Quand il réalise un tir de couverture, un personnage utilise une attaque de *suppression* (voir p. 181).

EMBUSCADE

Les gardes locaux connaissent le terrain ou la disposition de la zone qu'ils gardent. Il pourrait même y avoir des « goulots d'étranglements » ou des points spécifiquement conçus pour l'embuscade. Il existe des zones où les intrus seront « forcés » d'aller, et qui donnent aux défenseurs un très gros avantage de couverts et de positions de tir. Quand de tels points





existent dans la zone, une équipe de sécurité les utilisera si cela est possible. Ils pourraient être spécifiquement conçus pour fournir un avantage aux défenseurs, et construits pour des raisons de sécurité, ou pourraient correspondre à des zones qui, de par leur disposition, font des sites d'embuscade naturels. Qu'il soit « naturel » ou conçu sur mesure, un site d'embuscade est un endroit qui donne un avantage distinct aux défenseurs pour tenir une position, tout en mettant les attaquants en position désavantageuse. Cela inclut les zones où les défenseurs ont un bon couvert tandis que les attaquants n'en ont pas, ou un endroit où les défenseurs sont dans une position plus élevée par rapport aux attaquants.

En dehors de la position, l'autre élément clé d'une embuscade est la surprise (voir **Surprise**, p. 193). Un défenseur qui n'est pas conscient d'une attaque est incapable de s'en défendre efficacement. Bien que les runners utilisent des embuscades et la surprise plus souvent que les forces de sécurité, les défenseurs sauteront sur n'importe quelle occasion d'utiliser les mêmes tactiques contre les intrus.

PIÈGES

Les corporations sont toujours à la recherche de la manière la moins coûteuse de défendre efficacement leurs

propriétés. Les gardes de sécurité sont chers, tandis que les objets automatisés ou inanimés sont beaucoup plus économiques. Si un intrus peut être stoppé sans avoir à mettre en danger du personnel onéreux, tout va pour le mieux. Les pièges peuvent prendre presque n'importe quelle forme, et peuvent avoir pour but de ralentir, de capturer, ou de tuer les intrus qui les déclenchent. Les deux éléments essentiels d'un piège sont le *déclencheur* et la *réponse*.

L'élément *déclencheur* d'un piège est l'action ou l'évènement qui l'active. Les pièges doivent être liés à une forme de capteur conçu pour détecter les conditions souhaitées. Ce capteur peut être aussi simple qu'une ligne de détente ou un détecteur de pression, ou être aussi complexe qu'un capteur électronique relié à une base de données biométriques ou un scanner RFID. Quand ils conçoivent le déclencheur, les défenseurs doivent penser non seulement aux cas où le piège *devrait* être déclenché, mais aux cas où il *ne devrait pas* l'être. Ainsi, à

INDEX TACTIQUE

TACTIQUE DE SÉCURITÉ	PAGE
Couvert	p. 191
Flashbang	p. 437
Grenade fumigène	p. 437
Neutralisation	p. 181



moins que le piège ne soit conçu pour protéger une zone dans laquelle personne ne doit jamais pénétrer, il y aura besoin d'une méthode pour éviter le déclenchement du piège par le personnel autorisé. Cela peut signifier un système sophistiqué par lequel le senseur du piège distingue les amis des ennemis, ou que le piège n'est simplement pas activé quand le personnel autorisé est dans la zone. Les appareils de détection qui peuvent être utilisés comme éléments du déclencheur sont listés sous **Dispositifs de sécurité** (p. 364).

La seconde partie d'un piège est la *réponse* à l'évènement déclencheur. C'est la partie effectrice du piège, celle qui fait que les choses se produisent. La réponse d'un piège dépend entièrement de ce que la personne qui le met en place veut qu'il accomplisse. Cette personne pourrait simplement vouloir retarder l'ennemi mais aussi l'éliminer. Le résultat désiré dicte complètement la conception du piège, mais les possibilités sont presque illimitées. Les pièges peuvent fermer les portes pour bloquer les intrus dans une zone délimitée, ou ils peuvent libérer du gaz ou une autre forme d'agent chimique. Des pièges plus mortels peuvent déployer des monofilaments, ou activer des armes-drones. Les appareils qui peuvent être utilisés comme éléments de la réponse d'un piège sont listés sous **Dispositifs de sécurité** (p. 364).

CONTRE LES MENACES MATRICIELLES

Le monde de *Shadowrun* a connu une révolution technique aussi bien que magique. Les avancées de la technologie informatique ont révolutionné la manière dont les méta-humains interagissent avec le monde électronique qui les entoure. Les choses sont connectées et accessibles à un degré sans précédent, donnant à ceux qui sont connectés à la Matrice accès à des quantités fantastiques d'informations et un grand pouvoir. Cependant, cet accès s'accompagne aussi du risque que ceux qui ont des intentions néfastes détournent le système et abusent de ces connexions à la Matrice. Depuis le début, ceux qui ont fait les plans et participé à la conception de la Matrice sont conscients du besoin de sécurité. Pendant de nombreuses années, ce fut une bataille difficile pour les tenants de la sécurité, les hackers ayant toujours un coup d'avance. Après de très longues années de travail, cependant, les puissances de la Matrice ont finalement eu ce qu'elles souhaitaient, et la Matrice de 2075 est devenue plus sécurisée que jamais et bien plus contrôlée.

LIMITATION D'ACCÈS

La manière la plus basique de protéger un appareil est d'en limiter l'accès. Par défaut, tous les appareils tournent en mode normal, annonçant leur présence et invitant les autres appareils à se connecter. La Matrice toute entière est construite sur le postulat d'appareils se connectant les uns aux autres en étant accessibles afin que les gens puissent en obtenir des informations ou des services. Dans les zones publiques, les services du maintien de l'ordre exigent des gens qu'ils laissent leur appareil personnel en mode normal afin de pouvoir vérifier leur identité. Quand il est en mode

normal, un appareil peut interagir avec n'importe quel autre appareil qui se trouve à proximité. Cependant, certains appareils, tels que ceux connectés à un dispositif de sécurité, n'ont pas ce besoin. Dans la plupart des cas, ces appareils seront en mode silencieux (voir p. 236).

Outre le fait de fonctionner en mode silencieux, les administrateurs réseau travailleront à limiter l'accessibilité des appareils importants au strict minimum nécessaire à leur fonctionnement. La première manière de le faire est d'augmenter l'indice de bruit pour ceux qui dans le voisinage pourraient avoir des intentions malhonnêtes. Si l'appareil est à l'extérieur, les aménagements paysagers tels que des éléments de terrassement et de la végétation peuvent être utilisés pour augmenter le bruit entre l'appareil et un attaquant. Si l'appareil est à l'intérieur, du papier ou de la peinture inhibiteurs de wifi peuvent augmenter le bruit pour l'atteindre, et des cages de Faraday peuvent être utilisées pour isoler complètement certaines portions d'un bâtiment de l'extérieur. Ainsi, le système top-secret de recherche d'une corporation ne sera presque jamais accessible de l'extérieur de l'immeuble où il est situé. Le système pourrait n'être accessible que de l'intérieur, ou même depuis une zone ou pièce spécifique de l'immeuble. En forçant les hackers potentiels à être dans un endroit *physique* spécifique pour réaliser leur intrusion, la sécurité physique de la zone devient également une part de la sécurité matricielle.

RÉSEAUX PERSONNELS ET ÉTENDUS

Une autre manière de protéger les appareils individuels est de les connecter en tant qu'esclaves à un appareil maître dans un réseau personnel (PAN) ou étendu (WAN) (voir p. 234). En connectant des appareils plus vulnérables et moins sophistiqués à un unique appareil maître plus puissant et sécurisé, l'ensemble du réseau est rendu plus sûr. Quand ils sont configurés de cette manière, tous les appareils utilisent l'indice du maître au lieu du leur pour n'importe quel test qu'ils doivent faire. Cela rend tous les appareils du réseau aussi forts que l'appareil maître, ce qui augmente grandement la sécurité du réseau. Cependant, la protection obtenue de cette manière est toujours dépendante de la protection inhérente à un appareil, ce n'est que la protection fournie par un appareil plus sophistiqué.

La manière la plus commune dont un hacker peut contourner la protection d'un réseau est d'utiliser une connexion directe (voir p. 234) à un appareil qui en fait partie. Pour cela, il doit avoir une connexion physique câblée à cet appareil, ce qui nécessite un contact physique étroit. Avec une telle connexion, le hacker peut cibler cet appareil indépendamment de son maître, et ainsi gagner des marks contre lui ou son maître en faisant des tests opposés à l'indice beaucoup plus faible de l'appareil. Les administrateurs réseau et spiders de sécurité sont très conscients de la vulnérabilité induite par une connexion directe à un appareil du réseau et feront en sorte de se prémunir contre cette vulnérabilité. Cela signifie habituellement protéger les appareils, par exemple en les plaçant derrière un mur, dans un boîtier fermé, ou en les disposant à un endroit auquel il est difficile d'accéder physiquement. Puisque l'accès légitime à



l'appareil se fera normalement par les ondes, le placer dans un endroit difficile d'accès ne pose pas de problème à son possesseur.

SERVEURS ET CI

Tout possesseur d'un réseau qui s'intéresse sérieusement à la protection de ses appareils utilisera un serveur (voir p. 361). Un serveur est une architecture système intégrée dont tous les appareils existent à l'intérieur d'une unique entité matricielle qui peut lancer des programmes plus complexes. Créer un serveur est une tâche similaire à la construction d'un immeuble et à la conservation de choses importantes à l'intérieur de celui-ci. Il est impossible d'accéder à l'un de ces appareils sans d'abord accéder au serveur lui-même par une mark. Le serveur devient ensuite le maître pour tous les appareils qu'il contient, fournissant ainsi la même protection qu'un WAN. Cependant, la protection supplémentaire la plus grande fournie par un serveur est la capacité de celui-ci à utiliser des programmes de Contremesures d'intrusion. Les CI appartiennent à une classe unique de programmes semblables à des drones du royaume virtuel de la Matrice. Les CI sont construites pour avoir un ensemble particulier de capacités et un but défini. Certaines CI recherchent les intrus, d'autres inhibent leurs aptitudes, et quelques-unes sont capables d'endommager l'équipement d'un hacker, voire même de blesser ce dernier pour les plus létales. Bien que les CI soient plutôt « simple d'esprit » et assez peu adaptables, elles sont très performantes pour accomplir la tâche pour laquelle elles sont conçues quand elles en ont l'occasion. Les vraies forces des CI viennent de la vitesse de la réponse qu'elles fournissent, ainsi que de leur résilience. Les CI sont lancées telles des programmes sur le serveur, et activées en à peine quelques secondes.

Cela signifie qu'une CI peut répondre à une menace en l'espace de quelques secondes après son identification. Les programmes CI peuvent être plantés, mais peuvent aussi simplement être réactivés au tour suivant par le serveur. Cela veut dire qu'on peut ralentir une CI, mais jamais la détruire de manière permanente. Un serveur peut disposer d'un nombre de programmes CI simultanément actifs égal à son .

Les CI ne sont cependant pas terriblement sélectives dans leur choix de cible, leurs possesseurs doivent donc faire attention à ce qu'elles n'attaquent pas des utilisateurs légitimes. C'est pour cette raison, ainsi qu'à cause de la vitesse à laquelle elles peuvent être déployées, que les serveurs n'auront généralement pas beaucoup de programmes CI lancés en permanence. La seule forme de CI dont le fonctionnement permanent ne présente aucun risque est la CI Patrouilleuse. Une CI Patrouilleuse agit comme le ferait un garde dans un dispositif de sécurité physique, se déplaçant dans le serveur, validant les identités et surveillant la présence d'activités suspectes. Si un intrus ou une activité nuisible sont détectés, des programmes CI plus proactifs peuvent être lancés par le serveur.

Les serveurs et programmes CI sont généralement accessibles financièrement, c'est pourquoi toute organisation souhaitant protéger sérieusement ses actifs matriciels y fera appel. C'est donc le type de système le plus communément rencontré par un hacker. Créer un serveur n'empêche pas



les administrateurs système d'employer d'autres formes de protection du réseau comme la limitation d'accès (voir ci-dessus), et le serveur existe bien sûr au sein d'une grille spécifique.

DIEU ET SPIDERS

Les spécialistes de la sécurité matricielle savent que même les meilleures et les plus sophistiquées des mesures de sécurité électronique peuvent être contournées par quelqu'un doté des compétences suffisantes. La protection ultime de la Matrice est l'affaire de sa dernière ligne de défense : les spiders, les DIEU et demi-DIEU. Un professionnel dont le job est de superviser la sécurité d'un réseau particulier, ou d'un groupe de réseaux, est appelé spider. Un spider aura en grande partie les mêmes compétences et équipements qu'un hacker intrus. Il sera parfois même aussi compétent et équipé, et parfois même plus. La seule différence est qu'il défend le système au lieu de l'attaquer. Tout comme les forces de sécurité physique d'un immeuble, les capacités individuelles des spiders et les tactiques qu'ils emploient varient grandement. Le spider fera ce qu'il peut pour protéger le système en ralentissant ou en stoppant l'intrus. Puisqu'il est considéré comme le propriétaire ou l'administrateur du système, il peut commander n'importe quel appareil qui en fait partie sans avoir à gagner de mark, ayant déjà la mark de propriétaire pour tout élément du système. Il a l'autorité pour lancer ou arrêter des CI, déclencher ou annuler des alarmes, ou même procéder à un arrêt d'urgence du système tout entier. Il fait son travail uniquement dans la Matrice, et peut donc être sur site pour n'importe quel réseau qu'il protège, ou s'y connecter à distance depuis n'importe où. Avoir un spider sur site permet généralement des temps de réponses plus rapides aux menaces du réseau, mais cela le rend vulnérable aux attaques physiques.

Les frappeurs lourds, les croque-mitaines du virtuel et de la Matrice sont les types du Département d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire de la Cour corporatiste et ceux de leurs divisions, les demi-DIEU, qui fournissent la sécurité sur les grilles individuelles. Ce sont les meilleurs agents de sécurité de la Matrice, les plus brillants et les mieux équipés, et une chose que la plupart des hackers craignent avec raison. Ils répondent aux brèches de sécurité les plus sérieuses, ou à tout ce qui peut retenir leur attention. Des intrusions répétées, en particulier si elles sont pratiquement indétectables, pourraient attirer l'attention des demi-DIEU locaux, tout comme une intrusion particulièrement peu discrète ou résistante aux contremesures. Un demi-DIEU ressemble à un hacker sous plusieurs aspects, mais a un entraînement du plus haut niveau et le meilleur équipement que des nuyens peuvent acheter. Un agent du DIEU, ou « G-Man », peut être considéré comme ayant l'équivalent d'une mark de propriétaire sur chaque appareil de sa grille.

Dans certaines circonstances, des technomanciens seront employés pour protéger un système en tant que spider. Dans ce cas, ils emploieront la pleine étendue de leurs aptitudes inhabituelles pour protéger le réseau, y compris en compilant des sprites. Ces exemples restent toutefois rares, étant donnée la rareté des talents technomantiques et la défiance persistante des corporations à leur égard

INDICES D'APPAREIL

APPAREIL	INDICE
Distributeur automatique	1
Caméra	1
Verrou de porte	2
Senseur	2
Drone commun	3
Drone de sécurité	3
Station de travail	3
Serveur corporatiste	4
Contrôleur de sécurité	5

SÉCURITÉ CÂBLÉE

Il est possible pour le possesseur d'un réseau de décider d'abandonner toute forme de communication sans fil et d'utiliser en lieu et place les bons vieux câbles pour les connexions de leur système. Cela est rare à cause des inconvénients que cela présente, mais c'est toujours une option pour ceux qui se méfient des risques de sécurité des technologies sans fil. Tous les appareils liés à la Matrice s'y connectent par défaut via une connexion sans fil, et beaucoup de ceux qui sont les moins chers n'ont même pas l'option de s'y connecter autrement. Si une organisation veut câbler un réseau, le câblage doit être acheté et installé dans l'endroit où existe ce réseau. Cela limite l'installation des appareils et requiert la maintenance des connexions idoines. Les réseaux câblés ont les mêmes faiblesses que les réseaux sans fil. Si on altère un câble en plaçant une dérivation, les signaux qui y transitent peuvent être interrompus et retransmis sans fil. On devrait cependant noter qu'entre les grilles, les serveurs, les CI, les spiders et les DIEU, les corporations sont plutôt confiantes en la sécurité de leurs réseaux sans fil. Cela signifie que les runners ne risquent de trouver une sécurité câblée que dans les mains de ceux qui sont excessivement protecteurs ou paranoïaques.

CONTRER LES MENACES MAGIQUES

La magie du Sixième Monde est à la fois très rare et très puissante. Même ceux dotés d'un talent magique n'en ont souvent pas assez pour réaliser une quelconque magie qui aurait des effets significatifs du point de vue d'un dispositif de sécurité. Ces raisons font qu'acquérir de la sécurité magique est plutôt coûteux. Cependant, les menaces magiques et la magie font partie du monde depuis assez longtemps pour que les corporations et leurs autres cibles potentielles aient développé des stratégies pour les gérer.

TACTIQUES POUR ORDINAIRES

La première et la plus rentable des tactiques pour faire face aux menaces magiques est d'entraîner spécialement les forces de sécurités ordinaires (non magiques) pour cela.



Bien que le seul contre *direct* à la magie soit plus de magie encore, les ordinaires peuvent faire des choses qui élimineront et parfois inhiberont les menaces magiques. Ces tactiques seront la première chose que les forces de sécurité emploient lorsqu'elles affrontent une menace magique.

Avant de pouvoir faire quoi que ce soit, une menace magique doit être **identifiée**. Si un garde de sécurité de première ligne a reçu ne serait-ce qu'un semblant d'entraînement professionnel, on lui aura appris à identifier des menaces magiques variées : magiciens métahumains, créatures, et esprits, parmi tant d'autres. Si une activité magique est identifiée au sein d'une force adverse (voir **Perception de la magie**, p. 282), les gardes de sécurité agissent immédiatement pour la contrer.

Une fois identifiée, une manière de gérer la menace est d'agir par **priorité de cible**. Il existe de nombreuses manières compliquées et élaborées de traiter le problème posé par un magicien ennemi, mais la plus simple et celle qui est souvent la plus efficace est de le truffer de balles. C'est de là que vient le proverbe urbain « Butez le mago d'abord ». Quand une force de sécurité adverse identifie un magicien adverse, elle le ciblera vraisemblablement en premier et avec ses armes les plus efficaces. Même blesser un magicien ennemi sans le mettre vraiment à terre affecte sa capacité à lancer des sorts. Bien sûr, s'en débarrasser règle complètement le problème de menace magique. Cette technique sera choisie de préférence si l'équipe de sécurité constate ou sent qu'elle a un avantage de puissance de feu physique sur l'équipe de runners. La tactique de priorité de cible peut et sera combinée avec d'autres techniques de combat physique comme les embuscades (voir **Contre les menaces physiques**, ci-dessus).

Quand la force n'est pas adéquate ou disponible, **limiter la visibilité** peut être tout aussi efficace. La magie est presque entièrement dépendante de ce que peut voir le magicien. Si un magicien ne peut pas voir quelque chose, il ne peut pas lui lancer un sort. Tout ce que fait la force de sécurité pour limiter la capacité d'un magicien à voir inhibera sa capacité à utiliser la magie contre elle. Les moyens de limiter la visibilité sont variés : le couvert, les flashbangs, la fumée, ou les changements de conditions d'éclairage. Cependant, limiter la visibilité n'est qu'une tactique purement défensive et ne sera utilisé qu'en combinaison d'une retraite pour donner le temps au soutien magique sur demande d'arriver, ou d'un changement du lieu d'engagement pour une position plus favorable à l'équipe de sécurité.

PRESTATAIRE EN SÉCURITÉ MAGIQUE

Faire appel à un prestataire en sécurité magique a ses désavantages. La plupart des organisations ne pourront pas se permettre de se payer du personnel de sécurité Éveillés sur site en permanence, et la sécurité magique prendra donc souvent la forme d'une force ou d'un opérateur de sécurité externe qui est astreint à la garde du site. Quand une menace magique est identifiée, le soutien magique est appelé à la rescousse. La réponse première d'un agent de sécurité magique détaché par un prestataire est habituellement de partir en éclaireur et de confirmer la menace magique depuis le monde astral. S'il confirme la menace, il pourrait invoquer

un esprit ou appeler un esprit lié pour assistance immédiate, si le client a payé ce niveau de service. En fonction du contrat, le magicien peut rester et observer la situation depuis le monde astral, aidant comme il le peut, ou retourner à son corps physique pour répondre physiquement à la menace. Souvent, le soutien magique arrivera avec l'équipe d'intervention à haut risque, mais parfois il viendra simplement pour aider la force de sécurité existante. Les détails de l'arrangement entre les forces de sécurité de première ligne et le prestataire sont laissés à la discrétion du meneur.

BARRIÈRES MAGIQUES

Une méthode extrêmement avantageuse pour se protéger magiquement est d'utiliser des barrières magiques. Toute entreprise qui offre des services magiques sous contrat fournira l'option de mettre en place des barrières magiques. Les barrières peuvent être établies dans le plan astral pour protéger les zones sensibles de l'observation par des entités astrales comme les magiciens en projection astrale, ou elles peuvent être installées sur le plan physique dans les zones critiques pour augmenter la protection de ceux qui sont de l'autre côté de la barrière. Les barrières magiques sont une mesure passive, et les organisations les utiliseront tout en sachant qu'elles ne feront au mieux que ralentir les intrus magiques, mais qu'en matière de sécurité magique leur coût est inégalé. Puisque leur mise en place est l'un des services les plus basiques proposés par les fournisseurs de sécurité magique, la compétition a permis de baisser leur prix au point que presque n'importe quelle corporation ou organisation sera capable de se les payer. En plus de la créer et de la renouveler quand cela est nécessaire, le magicien qui a créé la barrière saura quand elle a été franchie ou attaquée et informera la personne qui doit être contactée dans l'organisation protégée.

CRÉATURES ET ESPRITS

Les métahumains ne sont pas les seuls éléments de base, et ne sont souvent pas les plus efficaces, en matière de sécurité magique. Bien que la capacité à manipuler ou même percevoir le royaume astral soit extrêmement rare au sein de la métahumanité, les créatures Éveillées et les esprits y existent à l'état naturel. Pour cette raison, ils font des forces de sécurité idéales, s'ils peuvent être entraînés pour faire ce travail.

Les **esprits** (voir p. 305) sont assez simples à employer pour la sécurité. Ils n'ont besoin que d'être invoqués et d'être assignés à la tâche de protection de la zone d'une certaine manière. Quand ils sont utilisés à des fins sécuritaires, à cause des longs intervalles de temps requis, les esprits sont presque toujours liés. Pour donner un rôle de sécurité à un esprit, on doit lui donner une tâche qui dépense l'un des services qu'il doit au magicien. Les esprits étant particulièrement butés et obtus, spécialement dans le cas des services à long terme, les instructions accompagnant l'utilisation du service devraient être simples et spécifiques. Un esprit pourrait être utilisé pour rapporter l'activité astrale dans une zone, attaquer quelqu'un dans la zone pendant les heures d'accès interdit, ou pour faire encore d'autres choses selon des objectifs et conditions spécifiques. La nature exacte du service rendu par un esprit lié est décidée par le meneur.



INDEX DES CRÉATURES DE SÉCURITÉ

CRÉATURE	PAGE
Barghest	p. 405
Basilic	p. 405
Chien de l'enfer	p. 405

Les **créatures Éveillées** (voir p. 405) sont employées à des fins de sécurité pour la plupart des mêmes raisons qui amènent à faire appel à des esprits. Ces créatures ont des avantages et des désavantages sur les esprits dans ce rôle. Elles ont une persistance plus grande que les esprits, en cela qu'une fois entraînées et déployées, elles resteront sans user de ressources limitées telles que des services. Cependant, elles demandent beaucoup plus de temps avant de pouvoir être utilisées de cette manière, car l'entraînement requis est long et souvent cher. Ainsi, le coût d'utilisation des créatures Éveillées et des esprits liés est généralement équivalent, il ne dépend donc que de la volonté des forces de sécurité et du meneur de décider de ce qui est employé. Les créatures Éveillées sont utilisées pour leur capacité à percevoir l'espace astral avec la même acuité que l'espace physique, ce qui rend l'identification des entités astrales aisée pour elles. De plus, comme les esprits, elles peuvent engager celles-ci en combat, ce qui en fait des menaces importantes. Enfin, selon leur espèce, elles disposent de pouvoirs exotiques supplémentaires qui rendent les mêmes services qu'un magicien dans une équipe de sécurité, comme c'est le cas du hurlement paralysant d'un barghest. Même s'il faut en prendre soin et les diriger au moyen de maîtres spécialisés, et bien qu'elles puissent être imprévisibles, les avantages qu'elles apportent aux forces de sécurité ordinaires contre les menaces magiques les rendent extrêmement précieuses.

DRONES

Depuis que la magie est revenue et a fait son entrée pour la première fois dans le Sixième Monde, elle est connectée aux choses vivantes. La magie s'est toujours écoulée plus librement dans celles-ci, étant inhibée dans les choses mécaniques ou d'une haute technicité, ayant subi de nombreux traitements. Seuls les magiciens les plus puissants et talentueux peuvent affecter les objets mécaniques de haute technologie, et même dans ce cas ils ne le font qu'à un coût significatif pour eux. Pour ces raisons, les drones sont devenus une parade efficace aux menaces magiques. Les drones étant des objets mécaniques extrêmement technologiques et peu naturels, ils résistent de manière innée aux effets magiques. Ils sont immunisés aux sorts qui ciblent les êtres conscients ou purement organiques et sont bien armés et bien protégés pour faire face aux sorts physiques. Ils transportent aussi une puissance de feu conséquente qui fait d'eux des menaces sérieuses. Ils sont fabriqués à grande échelle et leur usage à des fins sécuritaires est très rentable. Cela les rend très populaires et en fait une très bonne parade aux menaces magiques. Toutefois, les autres faiblesses

des drones, par exemple contre les attaques de hacking, les empêchent d'être le choix le plus populaire et indiscutable.

DISPOSITIFS DE SÉCURITÉ

AMÉNAGEMENT PAYSAGER

L'aménagement paysager, qui est parfois un composant sous-estimé de la sécurité physique, peut contribuer à établir des obstacles et des barrières. Cela va de la disposition des arbres et des buissons à des terrassements plus importants des terrains environnants, avec la création de collines, de ravins et de lacs. L'objectif est de mettre en difficulté les personnels non autorisés cherchant à entrer sur le site sans être détectés, piégés, interceptés ou même peut-être tués. L'aménagement paysager peut aussi être conçu pour empêcher un intrus ou du personnel protégé de s'échapper facilement, afin que le personnel de sécurité puisse aisément les attraper et les retenir s'il est alerté de leur présence. Les arbres, une végétation dense, et des haies peuvent abriter des senseurs, des monofilaments et des barbelés, des caméras, des pièges à tigres, des entrées ou sorties secrètes, ou des systèmes d'armes automatisées. Tout comme des étangs et des lacs, ils peuvent aussi fournir des barrières naturelles. Ces éléments ne sont habituellement pas placés à proximité des immeubles eux-mêmes, afin de ne pas fournir de couverture ou d'aide à l'entrée des intrus, comme par exemple un arbre de grande taille permettant une entrée par une fenêtre du deuxième ou du troisième étage. Il est en outre difficile de traverser des buissons denses et autres couverts sans faire de bruit (les tests de Discrétion des personnages reçoivent un modificateur approprié), ce qui pourrait être couplé à des senseurs acoustiques. Les feuillages augmentent également le bruit (p. 232) pour ceux qui essaient d'accéder aux appareils sans fil situés de l'autre côté de l'élément de terrain.

BARRIÈRES

Les barrières incluent les clôtures, murs, et autres obstacles qui servent de moyen de dissuasion pour empêcher les gens et les animaux de pénétrer dans la zone circonscrite, pour empêcher les intrus de s'en échapper, et faire barrage aux tentatives de surveillance ou d'attaque terroriste (comme par exemple les voitures piégées). Elles peuvent s'éparpiller le long du périmètre, être placées le long des voies de circulation restreinte, ou intégrées dans la sécurité interne ou externe d'un immeuble. Elles peuvent être accompagnées de senseurs variés, de caméras, de tourelles armées, ou de scanners (voir ci-dessous). Les règles pour escalader les barrières peuvent être retrouvées p. 137.

Les palissades, les murets, les grillages, et les grilles électrifiées sont en général positionnées autour du périmètre et peuvent être doublées au sommet de fils de fer barbelé, de concertina, ou même de monofilaments. Grimper au delà de ces câblages de protection requiert un test d'Escalade + Agilité (3). En cas d'échec, le personnage subit des dommages. La table des clôtures donne les seuils de Perception d'une clôture électrifiée par opposition à une clôture conventionnelle, ou de monofilaments, ainsi que les dommages causés par ces éléments défensifs à quelqu'un qui échoue à les franchir. On résiste normalement à ces dommages par un test



de Constitution + Armure. Des protections peuvent toutefois être utilisées pour couvrir le fil barbelé, le concertina ou les grilles électrifiées pour les escalader sans dommages.

Les murs ont toutes les compositions possibles et imaginables, que ce soient des briques, des pierres, du plastobéton ou du béton, ou encore des pierres sèches, et ils peuvent être spécifiquement conçus pour protéger contre des explosions ou la pénétration. Les détails sur les tirs au travers des barrières ou leur destruction se trouvent dans la section **Barrières**, p. 198. La plomberie, la chaufferie, la ventilation, et les systèmes d'air conditionné sont souvent intégrés aux murs et peuvent améliorer l'indice d'Armure du mur (p. 198).

CLÔTURES

DIFFICULTÉ	SEUIL	DOMMAGE
Barbelés	1	4P
Concertina	1	5P
Monofilament	3	8P
Clôture électrifiée	2	6S*

*(voir Dommages électriques, p. 173)

PORTES, FENÊTRES ET VERROUS

Les **portes** et **fenêtres** sont les points d'entrée et sortie habituels, non seulement pour un usage normal mais également pour les effractions. Les portes suivent les règles standards des barrières (p. 198) et sont généralement assorties de verrous, d'alarmes ou de senseurs (voir ci-dessous). Les fenêtres tendent à être réfléchissantes en 2075 afin d'empêcher un lanceur de sort extérieur de cibler des choses à l'intérieur, mais leur teinte est souvent contrôlée par la voix ou un appareil sans fil. Du béton transparent peut également être utilisé, permettant toute la transparence du verre tout en ayant la capacité de barrage d'un mur de béton.

Les **serrures** sont le type de mécanisme de fermeture le plus simple. Elles impliquent l'usage de barillettes et de clés métalliques, ou de combinaisons de chiffres obtenues sur des roues à codes pour ouvrir une porte, plutôt que des cartes ou tout autre appareil. Leur utilisation n'est pas très commune étant donné que l'on fait appel à des moyens sécuritaires plus sophistiqués, mais on y recourt encore pour certaines choses ou endroits, comme dans les petites boutiques et les coffres personnels, soit par nostalgie, soit parce qu'on ne peut se permettre mieux, ou encore parce que la rareté induit une meilleure sécurité. Ouvrir une telle serrure sans la clé originale requiert un test étendu de Serrurerie + Agilité [Physique] (indice de la serrure, 1 tour de combat). Un autocrocheteur (p. 450) confère un modificateur de +(indice) dés au test, et cet indice peut également être utilisé à la place de la compétence Serrurerie.

Les **clés à transpondeur** contiennent une résistance calibrée qui complète un circuit dans la serrure. Pour crocheter un tel verrou à la main, un kit électronique est nécessaire afin de générer les caractéristiques électriques appropriées. Cela requiert un test étendu de Matériel électronique + Logique [Mentale] (indice de la serrure, 1 minute) en même temps que l'on crochète la serrure. Si c'est le

même personnage qui crochète la serrure et calibre le flux électronique, il subit un modificateur de -2 dés de réserve aux deux tests.

Les verrous magnétiques, ou **maglocks**, sont largement répandus en 2075 et varient en sophistication. Les « clés » de maglocks peuvent être physiques ; comme des pavés numériques, des cartes magnétiques, des badges sans contact, ou des cordes à mémoire ; biométriques (voir ci-dessous) ; ou toute combinaison de ceux-ci. Les maglocks sont souvent accessibles par le réseau local (câblé ou non) et peuvent être surveillés par un hacker ou rigger. Les systèmes maglocks enregistrent souvent toutes les fois où ils sont utilisés, gardant trace de l'heure, de la date, et de l'identité de chaque utilisateur. La première étape pour détourner un maglock est de retirer son boîtier et d'accéder à ses entrailles électroniques. Cela requiert un test étendu de Serrurerie + Agilité [Physique] (indice du maglock × 2, 1 tour de combat). Si tout le reste échoue, le boîtier peut être attaqué physiquement pour tenter de le briser : traitez-le comme s'il disposait d'un indice de Barrière égal à l'indice du maglock. Une tentative trop enthousiaste de briser le boîtier peut affecter la partie électronique. Remettre le boîtier en place après ouverture requiert le même test. Certains systèmes maglocks peuvent être équipés de systèmes anti-effraction, d'indice 1 à 4. Afin de contourner ces circuits, un test supplémentaire de Serrurerie + Agilité [Physique] (indice du système anti-effraction) est nécessaire. En cas d'échec, une alarme se déclenche.

Les **pavés numériques** utilisent un code d'accès, celui-ci variant souvent selon les utilisateurs. À moins de connaître le code, réussir à ouvrir la serrure reliée au clavier requiert de trafiquer son électronique interne. Cela signifie d'ouvrir le boîtier (voir ci-dessus) puis de refaire le câblage du circuit, ce qui nécessite un autre test étendu de Serrurerie + Agilité [Physique] (indice du maglock × 2, 1 tour de combat). Un séquenceur de maglock (p. 451) peut être utilisé pour se simplifier la tâche, mais l'on doit tout de même ouvrir le boîtier pour cela. Ensuite, il faut faire un test opposé entre les indices du séquenceur et du maglock. Si le séquenceur gagne, le verrou s'ouvre.

Les **lecteurs de clé magnétique** vérifient l'authenticité des cartes magnétiques ou des cartes sans contact RFID. On peut les abuser en utilisant la même méthode que pour les pavés numériques, c'est-à-dire en retirant le boîtier et en manipulant leurs circuits internes. Les passes maglocks (p. 451) peuvent également être utilisés pour les tromper, et ne nécessitent pas d'ouvrir leur boîtier. Si une clé magnétique valide est obtenue, elle peut être copiée avec un copieur de clé (p. 450) pour obtenir une fausse clé. L'on fait un test opposé entre les indices de la clé magnétique contrefaite et l'indice du maglock. Si la fausse clé gagne, le maglock s'ouvre.

Les **scanners d'empreintes** vérifient les empreintes digitales, palmaires, rétinienne, ou même la disposition des vaisseaux sanguins dans le visage ou la paume. Une méthode utilisée pour activer un verrou dépendant d'un tel scanner est de forcer un utilisateur autorisé à appliquer ses empreintes. Autrement, on peut fabriquer une membrane synthétique semblable à un gant (une « manche ») pour les empreintes digitales, notamment les empreintes de pouces,



en utilisant un mouleur d'empreinte et une empreinte autorisée qui sera copiée dans le processus (voir p. 451). Les empreintes rétiniennes peuvent également être usurpées en utilisant l'accessoire de cybeware « duplication rétinienne » (p. 457). Si une fausse empreinte est utilisée, on fait un test opposé entre le duplicata et l'indice du maglock. Si le faux gagne, le maglock l'accepte.

Les systèmes de **reconnaissance vocale** requièrent une réponse vocale d'un utilisateur approuvé, généralement dans un certain laps de temps. Si la réponse n'est pas donnée dans l'intervalle de temps défini ou si elle vient de quelqu'un qui n'est pas approuvé par le système, celui-ci déclenche une alarme. Les personnages ne peuvent contourner ces systèmes qu'en « parlant » avec la voix d'un utilisateur approuvé, que ce soit l'original, un enregistrement, ou toute autre forme de simulation. Le modulateur vocal cybernétique (voir p. 456) peut également être utilisé. Un test opposé doit être réalisé entre le système de reconnaissance vocale et les équipements utilisés pour le contourner. Si ces derniers gagnent, leur version de la voix est acceptée, mais le système gagne sur une égalité.

Les **scanners à ADN, les scanners cellulaires et scanners à souffle** collectent un échantillon cellulaire de l'utilisateur, que ce soit à partir des doigts ou de la paume des mains, de l'aspiration de cheveux, ou de particules exhalées, ou de quelque chose de similaire, et ils en analysent le matériel génétique. Afin de tromper un tel système, l'on doit disposer d'un échantillon du matériel génétique correct, préservé dans un bain d'enzymes spécialement formulé. Ce bain enzymatique peut être synthétisé dans un atelier de chimie avec un test étendue de Chimie + Logique (5, 1 heure).

La **reconnaissance faciale** utilise des lasers d'imagerie, la thermographie, ou des ondes ultrasoniques pour cartographier le visage d'une personne. Il s'agit du système de reconnaissance biométrique le moins intrusif mais également le moins précis. Les systèmes de reconnaissance faciale sont utiles non seulement pour permettre d'ouvrir l'accès aux personnels autorisés, mais également pour identifier les individus indésirables et les garder à l'extérieur. Les maillages prothétiques et la biosculpture ont une efficacité variable contre la reconnaissance faciale : il faut faire un test opposé de Déguisement + Intuition [Mental] contre l'indice du dispositif. Si le système tente de l'identifier dans la foule, le personnage déguisé reçoit un modificateur de +2 dés à la réserve.

SENSEURS ET SCANNERS

Un bon **éclairage**, que ce soit en intérieur ou en extérieur, peut être un élément préventif d'intrusion, en permettant à la sécurité de détecter plus efficacement le personnel non autorisé. Les éclairages sont habituellement contrôlés par des équipements sans fil pour s'activer à des moments (comme c'est le cas des éclairages d'extérieurs, qui ne sont nécessaires que la nuit) ou face à des événements (comme la détection d'un mouvement dans la zone couverte par un senseur, voir *Senseurs* ci-dessous) déterminés. Les éclairages intérieurs peuvent être soit contrôlés manuellement par un interrupteur conventionnel, soit programmés pour répondre aux mouvements ou à l'activité journalière (par exemple, l'ouverture des locaux au personnel ou à la clientèle). On

peut manipuler la plupart des interrupteurs au moyen d'un test étendu de Matériel électronique + Logique [Mentale] (5, 1 tour de combat). La majorité des lampes sont des lampes à incandescence ou des lampes fluorescentes, des LED ou des halogènes blancs à quartz, bien qu'occasionnellement des lampes à décharges puissent être utilisées pour les éclairages d'extérieur de forte puissance, le gaz ou les vapeurs métalliques qu'elles contiennent mettant 5 minutes à s'échauffer.

Les **alarmes**, forme passive de sécurité, sont l'un des éléments les plus basiques des systèmes de sécurité. Elles servent à alerter les gardes, les hackers ou riggers de sécurité, ou les services de surveillance à distance que quelque chose est anormal et qu'il est nécessaire de s'en occuper. Les alarmes peuvent être silencieuses, n'alertant que la sécurité ou la police afin de prendre les intrus au dépourvu, ou peuvent se manifester par des lumières clignotantes et de puissantes sirènes d'alerte capables de résonner dans tout le bâtiment. Les composantes individuelles d'un système de sécurité peuvent être sous alarme, comme une porte coupe-feu qui déclenche un signal d'avertissement quand elle est ouverte. De nombreuses alarmes, particulièrement celles des portes ou des fenêtres, reposent sur des circuits électriques. Tant que l'élément est fermé, le circuit est intact et l'alarme est inactive. Si la porte ou la fenêtre sont ouvertes, cependant, le circuit est interrompu, ce qui déclenche l'alarme. Les fenêtres peuvent avoir des circuits d'alarmes intégrés au matériau qui les compose, généralement du verre, afin de déclencher l'alarme si celui-ci est brisé. Pour subvertir de telles alarmes, les contacts électriques du circuit doivent être maintenus tandis que la porte ou la fenêtre est ouverte. Cela nécessite un test étendu de Matériel électronique + Logique [Mentale] (5, 1 minute), mais cela pourrait être plus complexe en fonction de la conception du système.

Un **câble** est l'une des formes les plus basiques de scanners de sécurité. Tendre ou couper le câble déclenche souvent une forme d'alarme ou une autre servant à avertir le personnel de sécurité, mais active parfois d'autres formes de systèmes de sécurité automatisés (voir ci-dessous). Dans de plus rares cas, le câble peut avoir un objectif plus agressif et est destiné à blesser la cible. Un choix courant pour cela est de tendre des monofilaments en travers d'une voie d'intrusion potentielle. Si un personnage échoue à un test de Perception (p. 139), il entre en collision avec le câble et déclenche son effet. Cela peut être d'activer le système d'alarme, ou de subir des dommages. Pour les câbles destinés à blesser, on utilise les seuils de Perception et les dommages listés dans la table des clôtures (ci-dessus).

Les **rayons détecteurs** sont utilisés comme alarmes périmétriques ou pour la surveillance des entrées. Ils consistent en des émetteurs lasers à lumière visible ou infrarouge, de miroirs, et de détecteurs lasers. Si le rayon lumineux est interrompu par la traversée de quelque chose ou quelqu'un, l'alarme se déclenche. Ces systèmes peuvent être très complexes et parfois labyrinthiques, requérant parfois plus d'une vingtaine de miroirs et de réflecteurs pour diriger le rayon lumineux vers les positions souhaitées. Remarquer la présence d'un rayon déclencheur nécessite un test de Perception + Intuition [Mentale] (2 pour les lasers visibles / 3 pour les lasers infrarouges si l'on dispose d'un moyen de les percevoir, comme



être un troll ou un nain ou disposer des implants adéquats). Il est plus facile de repérer les rayons lasers s'ils traversent de la fumée ou un aérosol en spray vaporisé à cette fin, réduisant le seuil de 1. Se glisser entre les rayons nécessite un test d'Évasion + Agilité [Physique] contre un seuil déterminé par le meneur. Il est également possible de tromper ce système de détection par l'alignement simultané de lasers de la puissance et de la longueur d'ondes appropriées avec chaque détecteur, à nouveau grâce à un test d'Évasion + Agilité [Physique]. Un système calibré de miroirs peut également être utilisé pour réarranger le trajet du faisceau afin de permettre à quelqu'un de le traverser.

Les **détecteurs de pression** se présentent sous deux formes : dalles et filets. Ce sont des senseurs qui réagissent soit en s'activant dès qu'un poids se trouve sur la surface de détection, soit dès que le poids qui y repose dépasse trop une valeur préprogrammée, le maximum autorisé étant de 2,5 à 5 kilos de plus que l'individu autorisé le plus lourd. Les **dalles à pression** complètent les systèmes d'intérieur dans les zones d'accès restreint ou interdit pour les individus non autorisés, particulièrement la nuit, quand personne ne devrait s'y trouver. Un **filet de pression** fonctionne de manière similaire, mais est essentiellement destiné à un usage extérieur où il est installé dans le sol, et est donc moins sensible qu'une dalle. Remarquer des détecteurs de pression est très difficile et nécessite de réussir un test de Perception avec un seuil de 3 pour une dalle et de 4 pour les filets. Si un personnage y pose le pied, cependant, ils deviennent plus évidents, avec une réduction du seuil de 2 pour une dalle et de 1 pour un filet, mais c'est alors généralement trop tard. S'il marche sur une dalle ou un filet qui ne s'active qu'à partir d'un certain seuil, il doit alors faire un second test de Perception, cette fois avec un seuil de 1 pour les dalles et de 3 pour les filets. En cas de succès, il peut tenter d'arrêter son mouvement pour empêcher que son poids n'excède celui permis par la limite fixée à l'appareil. Cela est très difficile, et il doit faire un test de Réaction + Intuition (3), un modificateur de -(Constitution) dès étant appliqué à la réserve du personnage. Ceci n'est pas applicable aux détecteurs qui s'activent dès qu'ils supportent le moindre poids.

Les **détecteurs de mouvement**, comme leur nom l'indique, sont faits pour repérer les mouvements. Ils utilisent pour cela des émissions d'ultrasons, et réagissent aux changements dans l'écho de ces ondes, qui surviennent quand quelque chose pénètre dans la zone d'émission. Les intrus peuvent détecter l'émission d'ultrasons dans un rayon de 5 mètres au moyen d'un senseur d'ultrasons fonctionnant en mode passif. Franchir la zone balayée par les ultrasons sans être détecté nécessite de s'y déplacer très lentement, à moins de cinquante centimètres par tour de combat, et de réussir un test de Discrétion + Agilité [Physique] (3). Les personnages agités (par exemple, à cause de la drogue) ou câblés trouveront cela très inconfortable, et reçoivent donc un modificateur de -(dés supplémentaires d'Initiative au-delà du premier) dès à leur réserve.

Les câbles de capacitance, ou **détecteurs de proximité**, détectent la charge électrique issue d'un organisme vivant, métahumain ou animal, dans un rayon de 2 mètres. Ils sont souvent utilisés autour des clôtures périmétriques d'un bâtiment, dans les voies d'entrées sécurisées, ou sur les objets

spéciaux, et peuvent servir à déclencher des alarmes conventionnelles, des caméras de sécurité ou d'autres mesures de sécurité. Ils peuvent être utilisés en conjonction avec des détecteurs de mouvement par souci de redondance.

Les **détecteurs de sons** ou **de vibrations** utilisent des microphones sensibles afin de collecter les sons ou vibrations. Ils peuvent être programmés avec des algorithmes de reconnaissance de motifs afin d'ignorer certains sons ou vibration, mais détecteront tout ce qui pourrait ne pas correspondre à ces paramètres. Les personnages tentant d'échapper à un détecteur de sons dont ils connaissent la présence doivent réussir un test de Discrétion + Agilité [Physique] (3). On peut aussi faire appel à des sorts de Silence ou de Furtivité. Certains détecteurs de sons peuvent être programmés pour ne déclencher une alerte que lorsque certains sons sont détectés, comme par exemple des coups de feu, allant même parfois jusqu'à trianguler l'origine du son avec plusieurs détecteurs pour les plus sophistiqués.

Les **caméras de sécurité** sont très variées, allant du type standard fonctionnant dans le spectre visible aux senseurs ou caméras capables de vision nocturne, ou de vision dans les spectres infrarouges et ultraviolets. Les caméras aident le personnel de sécurité à garder un œil sur toutes les zones de passage sensibles tandis qu'il est en patrouille, et de maintenir cette surveillance quand il n'est pas à proximité physique ou astrale. Les caméras infrarouges, aussi dites thermographiques, relèvent les signatures thermiques dans leur champ, et peuvent donc détecter la chaleur corporelle, mais peuvent aussi être trompées par le sort d'Invisibilité étendue. Une astuce d'architecture sécuritaire est d'utiliser des surfaces réfléchissantes dans le spectre infrarouge dans les coins, afin que les caméras thermographiques puissent détecter les intrus depuis des positions d'où elles ne peuvent être vues facilement. Les senseurs à vision nocturne amplifient la lumière ambiante afin de produire une image des zones les plus sombres, mais peuvent être surchargés par une forte lumière, ce dont peuvent tirer parti les shadowrunners avec des grenades flashbangs (p. 437). Puisqu'ils sont faits pour l'obscurité, ces conditions les rendent plus difficiles à détecter. La facilité à remarquer ces caméras ou senseurs dépend en partie de l'effort fait pour les dissimuler. Les caméras typiques, sur montures fixes ou pivotantes peuvent être facilement trouvées si on les recherche. Le test de Perception pour la détection de micro-caméras a lui un seuil de 3. Si la caméra est vraiment cachée, ce seuil est altéré au moyen des modificateurs appropriés de la table des seuils de Perception (p. 139).

Les **scanners olfactifs**, ou systèmes de détection chimique, ou scanners chimiques, analysent les molécules présentes dans l'air à la recherche d'éléments riches en azote, comme celles libérées par les explosifs et munitions d'armes à feu. Pour détecter ces derniers, on fait un test en utilisant l'indice du scanner contre un seuil de 2 (ou 3 si les explosifs / munitions sont hermétiquement scellés), avec les modificateurs indiqués dans la table des modificateurs de détection chimique.

Les scanners olfactifs peuvent également être utilisés comme scanners de phéromones pour détecter celles que dégagent les métahumains dans l'air. Cela est inhabituel, mais peut être utile pour détecter des individus autrement



MODIFICATEURS DE DÉTECTION CHIMIQUE

SITUATION	MODIFICATEUR
Par tranche de 10 munitions	+1
Par grenade	+1
Par tranche de 30g d'explosif non plastic	+1
Par tranche de 100g d'explosif plastic	+1
Objets emballés dans du plastique	-1*

*ne s'applique pas aux explosifs scellés hermétiquement

efficacement dissimulés aux appareils de surveillance habituels par des moyens technologiques ou magiques. Les scanners de phéromones sont assez sophistiqués pour pouvoir faire la différence entre un métahumain et un animal et peuvent aussi déterminer son genre, mais ne sont pas suffisamment avancés pour identifier des individus. Pour détecter une odeur, on se sert de l'indice du scanner contre un seuil de 3, ou de 2 pour les personnages dotés du bioware de phéromones optimisées.

Les **détecteurs d'anomalie magnétique (DAM)** décèlent les substances métalliques et sont utilisés pour détecter des armes dissimulées. Naturellement, les DAM ne fonctionnent pas contre les substances non métalliques, telles que le bois, la pierre, ou le plastique. Pour déterminer si le détecteur trouve un objet dissimulé, on utilise son indice pour un test avec un seuil de 1. Un simple succès suffit donc à détecter n'importe quel objet ou arme contenant du fer (pistolets, couteaux, etc).

Les systèmes de **détection à ondes millimétriques**, alias **scanners de cyberware**, traitent les vidéos prises dans le spectre d'ondes millimétriques pour identifier la signature énergétique du cyberware et des objets dissimulés sur une personne, notamment des armes. Ces appareils peuvent « voir au travers » d'épaisses couches de vêtements ou d'autres obstacles pour identifier les objets, à une distance d'environ quinze mètres. Pour savoir si le scanner trouve du cyberware ou un objet prohibé, on fait un test utilisant son indice, et l'on compare les succès enregistrés aux seuils indiqués dans la table de scanner de cyberware. Les scans à ondes millimétriques peuvent détecter tout objet non biologique par sa forme et sa composition, du moment qu'il est listé dans leur base de données. Si le seuil est atteint, le scanner détecte l'objet ou implant ainsi que son type général et sa localisation approximative, des succès supplémentaires fournissent plus de détails (fonctions, modèles, gamme, etc.).

DÉFENSES AUTOMATISÉES

Les **systèmes d'arme automatisée** sont simplement des armes dont la monture est un drone, qu'on place dans des endroits fixes, avec habituellement un arc de tir de 180 degrés, ou sur des rails pour permettre leur déplacement. Ces systèmes sont habituellement équipés de senseurs basiques et d'un autosoft d'Acquisition, et suivent toutes les règles standards des drones (p. 271).

SCANNER DE CYBERWARE

OBJET	SEUIL
Cyberware standard, armes	1
Alphaware, autres objets	2
Betaware	3
Deltaware	5+

SITUATION	MODIFICATEUR DE RÉSERVE DU SCANNER
2 implants ou objets ou plus	+1
4 implants ou objets ou plus	+2
6 implants ou objets ou plus	+3

Les **systèmes de confinement** sont une forme de piège : quand l'alarme est déclenchée, des volets de protection obturent les fenêtres, les portes se ferment et se verrouillent, et des barrières ou des grilles coulissantes peuvent être activées, ainsi que des labyrinthes de lasers ou de monofilaments et un brouillage radio. L'objectif est de retenir les intrus dans une zone confinée, afin de les y cueillir ou de les « neutraliser ».

Les **systèmes de diffusion de gaz** peuvent être insidieux, dispersant des gaz d'une manière potentiellement indétectable, pouvant remplir un volume de trente mètres cubes en un tour de combat. Le meneur détermine à quelle vitesse et avec quelle portée le gaz peut ensuite se disperser. Il peut faire secrètement des tests de Perception pour vérifier si les personnages détectent le gaz, déterminant le seuil en fonction de la subtilité de ces caractéristiques, de nombreux gaz étant incolores et inodores. Les personnages équipés d'amplificateurs olfactifs (p. 455) peuvent être alertés par ceux-ci. La p. 409 donne des détails sur divers gaz et leurs effets sur les personnages.

Les **systèmes de marquage** sont conçus pour marquer les intrus avec une marque discrète afin de pouvoir les identifier plus tard en cas de capture (ou même avant, selon la nature du marquage). Les méthodes de marquage incluent des colorants fluorescents, des tags RFID, de matériaux génétiques codés ou même des nanomarqueurs. Les marqueurs sont habituellement vaporisés discrètement dans les zones de passage et de sorties.

IDENTIFICATION

Joe l'esclave corpo moyen du Sixième Monde ne pense pas une seconde à ce que représente son identité dans le système. Il se lève le matin, va travailler, puis fait ses achats à l'épicerie, paie ses factures, puis va se coucher dans son foyer. Il ne pense pas à qui peut savoir qui il est, au degré de contrôle qu'exerce son employeur, à qui ces paiements sont adressés, à la manière dont son commlink sait quelle liste de courses faire cette semaine, et à qui sait où il habite. Oui, Joe est assez inconscient du système qui englobe tout ce qu'il fait. Mais tous ceux qui choisissent de vivre hors de la grille, comme les shadowrunners, sont eux bien trop conscients de la manière dont le système d'identité fonctionne.



NUMÉRO D'IDENTIFICATION SYSTÈME (SIN)

Les fondations d'une identité dans le Sixième Monde se basent sur le Numéro d'identification système, ou SIN (en anglais *System Identification Number*, mais également « péché »). Si l'on voulait diviser le monde en deux catégories, il y aurait ceux qui ont un SIN, et ceux qui n'en ont pas. Bien sûr, pour cela, encore faut-il considérer les SINless, ceux qui sont dépourvus de SIN, comme des individus à part entière, et ce n'est pas le cas de tout le monde. La société moderne de 2075 produit une quantité effarante d'informations à chaque seconde de chaque jour : où l'on est, ce que l'on achète, et ce que l'on fait. Le système produisant toutes ces informations, il faut un moyen facile de les stocker, de les pister, et de les corréliser. Toutes ces informations doivent être associées à une personne d'une manière ou d'une autre. C'est là que le SIN entre en jeu. Un SIN est créé pour une personne à la naissance, et en dehors de circonstances exceptionnelles, il lui reste attribué jusqu'à la fin de sa vie. Un SIN identifie une personne dans le système d'informations global et est attaché à chaque information qui lui est associée dans la Matrice. Aucun aspect de la vie moderne ou légale ne peut fonctionner sans un SIN. Ceux qui n'en ont pas ne peuvent avoir de travail, ne peuvent acheter de la nourriture, ni même marcher librement dans la rue. Pour le système, ces gens *n'existent pas*.

ATTRIBUER UN SIN

Un SIN est attribué par un pays ou une corporation extraterritoriale de niveau AA ou AAA, au moment où la personne en devient un citoyen. Ce qui arrive généralement quand une personne naît « dans un cadre légal » quelque part sur ce territoire : dans un hôpital, une clinique, ou peut-être même à la maison avec l'assistance d'un DulaDrone™ Renraku. Un nouveau SIN peut être fabriqué dans le cas d'un changement de citoyenneté. Le SIN lui-même est une chaîne de caractères générés en utilisant certaines des caractéristiques fondamentales de la personne comme base pour un algorithme mathématique incroyablement compliqué. Cela garantit qu'aucun SIN ne soit jamais répété dans le système. Cependant, cela signifie que quiconque ayant un accès au logiciel approprié peut, comme les agents du maintien de l'ordre et autres officiels gouvernementaux, savoir un grand nombre de choses simplement en ayant votre SIN : votre nom, votre date de naissance, votre lieu de naissance et la nation attribuant le SIN. Un ensemble de données biométriques est aussi collecté et enregistré dans le système, notamment la séquence ADN, un scan rétinien, et des empreintes digitales, pour y être associé au SIN nouvellement créé. Toutes ces informations sont ensuite enregistrées dans deux bases de données principales : l'une est entretenue par l'entité qui a créé le SIN, et l'autre est le registre mondial SIN (RMSIN), contrôlé par la cour corporatiste. Ces unités de stockage de données sont parmi les plus sécurisées de la planète, et ont plusieurs sauvegardes hors ligne.

PERMIS

Un SIN de base permet à une personne de fonctionner dans les limites les plus ténues de la loi. Si une personne veut plus

PERMIS COURANTS

PERMIS	SITUATION
Objet	Tout objet de disponibilité restreinte
Magie	Permis de pratiquer la magie, Individu Éveillé déclaré
Sortilège offensif	Connaissance et usage d'un unique sort de Combat.
Technomancie	Technomancien déclaré, permis d'utiliser les aptitudes liées à la Résonance
Professionnel	Professionnel déclaré (médecin, infirmier, électricien, détective privé, etc)

de liberté, et sortir de ce cadre très strict et étouffant, elle a besoin d'autorisations spéciales sous forme de permis. Les actions ou objets qui sont soumises à des permis varient largement avec les lois du pays, mais il existe des similitudes montrées dans la table des permis courants. Obtenir un permis légalement dépend, encore une fois, des lois du pays. Cela implique essentiellement de préparer de la paperasse, payer certains frais, faire vérifier son SIN, et parfois de passer un ou plusieurs tests, certifications ou programmes d'entraînement. Les détails exacts de l'obtention d'un permis sont laissés à l'appréciation du meneur, mais les bureaucraties gouvernementales sont notoirement lentes et frustrantes.

FAUX SIN

Ceux qui n'ont pas le privilège, ou l'infortune, d'être né avec un SIN n'ont que très peu de choix en ce qui concerne leur manière de vivre. Soit l'on a un vrai SIN attribué après la naissance, ce qui requiert un édit du gouvernement (Bonne chance pour ça !), soit l'on vit sa vie en dehors du système, soit l'on se débrouille pour avoir un faux SIN. Bien que les bases de données des registres de SIN soient incroyablement sécurisées, elles restent accessibles en ligne, nécessairement, et cela les rend vulnérables. La demande et la valeur des faux SIN sont telles que leur création est un business pour beaucoup d'organisations très obscures dans le monde, parmi lesquelles les plus gros syndicats du crime. Créer et enregistrer un SIN auprès de tous les services nécessaires et autorités compétentes est un processus long et fastidieux de hacking et de falsification de données qui exploite les failles et défauts connus du système. En général, plus l'on passe de temps à élaborer une fausse identité, plus elle devient crédible (ou « réelle »). Les identités créées à la va-vite peuvent fonctionner pour acheter simplement un Nuke'em Burger au Stuffer Shack, mais elles ne résisteront pas à la moindre vérification.

Le temps et le soin portés à la création d'un faux SIN sont représentés par son indice. Un faux SIN de faible indice n'est qu'un ensemble sommaire d'informations, telles que le numéro de SIN lui-même. Les informations en relation telles que les données biométriques sont vraisemblablement manquantes ou grossièrement erronées en cas de vérification



(« Hé, d'après l'ADN, ce mec est un poulet. *Littéralement !* »). D'autres problèmes peuvent être la cohérence ou l'adaptation

DÉTAILS D'UN FAUX SIN

INDICE ATTRIBUTS

- | INDICE | ATTRIBUTS |
|--------|--|
| 1 | Personne aléatoire, l'âge, la nationalité et le sexe pourraient ne pas correspondre, aucune donnée complémentaire. |
| 2 | Correspondance vague, le sexe est adéquat, l'âge et la nationalité sont « assez proches », aucune donnée complémentaire. |
| 3 | Bonne correspondance, données justes au niveau du sexe, de l'âge et de la nationalité, données complémentaires existantes mais visiblement fausses. |
| 4 | Relativement plausible, données justes au niveau du sexe, de l'âge et de la nationalité, données complémentaires apparemment valides en cas de vérifications rapides. |
| 5 | Bien ajusté, toutes les caractéristiques correspondent, valeurs biométriques valides d'une autre personne (avec échantillons), données complémentaires et historique falsifié conséquents. |
| 6 | Vie de substitution, toutes les caractéristiques correspondent, valeurs biométriques valides (avec échantillons), historique complet et entièrement crédible. |

DÉTAILS DE VÉRIFICATION D'UN SIN

INDICE ÉLÉMENTS VÉRIFIÉS

- | INDICE | ÉLÉMENTS VÉRIFIÉS |
|--------|---|
| 1 | Avez-vous un SIN ? |
| 2 | Vérification de base de la correspondance entre numéro de SIN et l'état civil. |
| 3 | Vérification de la correspondance entre numéro de SIN et état civil, requête de données externes rattachées au SIN. |
| 4 | Vérification de tout l'état civil, données externes examinées à la recherche d'incohérences flagrantes, les données biométriques doivent être présentes. |
| 5 | Entière vérification et examen de la cohérence des données ; données biométriques testées contre échantillon. |
| 6 | Toutes vérifications possibles, de multiples échantillons biométriques doivent correspondre, des données justificatives aléatoires sont vérifiées de manière externe. |

de l'identité à l'individu. Si un runner a juste besoin d'une identité, n'importe laquelle, ici et maintenant, il peut acheter le SIN d'une petite fille nigériane de dix ans. Un indice plus élevé, et plus onéreux, signifie que le SIN a été amoureusement et patiemment conçu et une grande attention portée aux détails. On choisira une identité adaptée à l'âge et la nationalité de la personne qui l'achète, et on l'accompagne d'informations complémentaires plausibles telles qu'un historique de voyages et d'achats. Les données biométriques associées à un SIN d'indice élevé proviendront d'une personne réelle du même sexe et de la même nationalité que ceux de l'acheteur, et, pour quelques nuyens de plus, les échantillons biologiques correspondants : sang, cellules cutanées, cheveux ; il faut simplement ne pas s'inquiéter de leur provenance. Pour les prix et disponibilités des faux SIN, voir p. 446.

VÉRIFIER UN FAUX SIN

Si pour une personne, avoir un SIN est obligatoire pour interagir d'une quelconque manière avec le monde « civilisé » (comme ils le diraient), le degré de vérification du SIN varie largement selon la situation et le responsable de cette vérification. En termes de jeu, la sophistication du système procédant à la vérification et la quantité d'informations qu'il est capable de vérifier sont représentées par son indice. Les unités les moins sophistiquées feront seulement les vérifications les plus basiques, tandis que les plus sophistiquées feront des analyses plus poussées avec vérifications croisées. Il faut garder à l'esprit que les vérifications biométriques sont rares et surtout réservées aux cas de force majeure, n'étant clairement pas des contrôles de routine. En termes de jeu, le meneur devrait faire un test d'indice d'Appareil $\times 2$ avec un seuil égal à l'indice du faux SIN (en utilisant les indices de systèmes de vérification des SIN, **Indice d'appareil**, p. 236). Si le nombre de succès est inférieur au seuil, le système ne signale aucun problème. Si le seuil est atteint sans être dépassé, le système rapporte que quelque chose semble « étrange » au sujet de ce SIN, et recommandera une investigation approfondie de la part de l'opérateur. Que celui-ci agisse ou non est à son entière appréciation. Si le seuil est dépassé, le système identifie le SIN comme falsifié et peut immédiatement en avertir les autorités. À partir de ce moment, le faux SIN est considéré comme grillé.

SIN GRILLÉ

Quand un faux SIN est vérifié et qu'il est identifié comme tel, le système de vérification des SIN l'enregistre immédiatement. S'il est connecté à la Matrice (et ce serait bien le diable si de nos jours, il ne l'était pas), il rapporte cette information par un message d'urgence spécial au système de registre de SIN du pays dans lequel le SIN est vérifié. Tout autre usage du faux SIN échoue automatiquement. Ce qui signifie que son possesseur devrait l'abandonner pour de bon, qu'il soit un runner ou une personne lambda. Si ce n'est pas une option, il existe une faible chance de pouvoir encore l'utiliser. Un SIN n'est marqué comme « grillé » que dans le pays où il a été détecté. Le partage de données entre les pays ou corpos n'est pas toujours parfait ou instantané. À la discrétion du meneur, un SIN qui a été grillé dans un pays pourrait ne pas l'être dans un autre.



LIEUX DE PASSAGE

Plus souvent qu'on ne le voudrait, les personnages décideront d'aller dans un endroit inattendu. Cela peut mettre le meneur dans une situation difficile, puisqu'il peut devoir créer une description détaillée à la volée. Même s'il n'a pas à improviser, il aura peut-être parfois du mal à créer la quantité de détails requise ou souhaitée pour un lieu donné. Cette section décrit une série de lieux de passage génériques qui peuvent servir au cours d'une partie de *Shadowrun*. Ils peuvent être utilisés tels quels, ou pris comme points de départ et ensuite modifiés pour convenir aux besoins particuliers d'un scénario.

BOUGE

Quand vivre sa vie au jour le jour ne se fait qu'au prix d'une haute lutte, on peut au moins être sûr que les gens vivant ainsi voudront prendre un verre. Le bouge est l'une de seules formes de commerce organisé qu'une personne est susceptible de trouver si elle va dans les Barrens de Redmond, El Inferno, ou les Warrens (« Terriers ») d'Aurora, ou toute autre zone urbaine en déclin ou à l'abandon. Y prendre un verre peut littéralement tuer une personne, que cela soit imputable aux clients pour le moins rustres du bar, ou au triste ersatz de liqueur, distillé dans le triste avatar d'alambic au sous-sol. Cependant, puisque ces zones n'attirent presque jamais l'œil de la loi, ou de personne n'ayant beaucoup de respect pour la chose, un bouge fait un lieu idéal pour négocier ou se rencontrer, en dehors de toute surveillance. La sécurité de ce genre d'endroits est généralement très légère. Le gang local pourrait bien essayer de le maintenir au calme, ou un shotgun dormir tranquillement sous le bar. De la technologie ? Un accès matriciel ? Dans vos rêves !



STATION DE RECHERCHE SECRÈTE

S'il y a bien une chose dans le Sixième Monde dont on peut être certain, c'est du fait que les grandes corporations ont toujours la main dans des choses secrètes. Il y a beaucoup de raisons pour lesquelles une corporation pourrait vouloir conduire des recherches dans un endroit secret ou discret,

STATION DE RECHERCHE SECRÈTE



comme le fait de maintenir ces connaissances hors de portée de ses concurrents, ou de garder à distance de ses excitantes recherches ces enquiquineurs du gouvernement trop attachés à leurs « droits de l'Homme ». Les stations de recherche souterraines ou sous-marines ont été très souvent utilisées par le passé pour abriter de tels projets. L'accès à ces lieux étant extrêmement limité, la sécurité est plus serrée qu'un troll dans des vêtements de nain. Les corpos ne mettent pas un projet dans une installation telle que celle-ci à moins qu'il n'ait un énorme potentiel de retour sur investissement, et ils ne vont pas ruiner ce potentiel en lésinant sur la sécurité, on peut donc s'attendre à y voir le meilleur et le plus en pointe de ce qu'ils ont à offrir. Les systèmes matriciels et la technologie seront également du dernier cri. L'accès à la Matrice sera par ailleurs excessivement limité à cause de l'obstacle formé par l'eau ou la terre, ceci faisant partie du système de sécurité. Les histoires d'équipes de runners se glissant dans ce genre de site et s'en sortant sont de la même étoffe que les songes de légendes urbaines.

BOITE DE NUIT BRANCHÉE

C'est ici que la vie sociale s'éveille la nuit. Quiconque voulant être vu comme quelqu'un est dans ce club ce soir. Il y a une file d'un kilomètre de long remplie de perdants et de poseurs qui se pressent à la porte. À l'intérieur se pressent les belles gens du Sixième monde : ces gens avec des nuyens à dilapider et un désir de rester dans le vent. Des marchés sont passés, des étoiles naissent, et parfois meurent entre ces murs. Un club comme celui-ci est rempli de riches et puissants qui sont souvent d'un grand intérêt pour les runners et ceux qui les embauchent. Si l'on est chanceux, il n'est même pas question d'y bosser, mais seulement d'en profiter jusqu'au bout de la nuit. Dans tous les cas, si l'on sait manier le verbe et les esprits, et que l'on connaît les bonnes personnes pour faire usage de ces



talents, presque tous les biens et services peuvent être acquis, pour le bon prix. La technologie et le sans fil dans ces lieux seront les meilleurs possibles, tout comme les divertissements virtuels. La sécurité est subtile mais efficace, car des problèmes ici seraient mauvais pour les affaires.



COMMERCE DE QUARTIER

Les mégacorporations multinationales font peut-être les gros titres, mais la majorité des corpos du monde sont de petites « corpos de quartier » qui luttent pour joindre les deux bouts. Les gens au bas de l'échelle économique se retrouvent souvent à avoir affaire à ces entreprises. Celles-ci peuvent être une épicerie spécialisée du coin, un marchand de talismans, une agence de voyages ou un supermarché. Normalement, ce ne sont pas des endroits d'une



grande importance pour les runners ou leurs employeurs, mais parfois l'un de ces propriétaires locaux fera quelque chose qui sort de l'ordinaire, ou peut-être sera-t-il au mauvais endroit au mauvais moment. La sécurité dans ces bureaux est d'ordinaire plutôt légère, ne reposant que sur les fondamentaux : maglocks, caméras, alarmes. Parfois, l'on peut voir un métahumain sur le site, mais la sécurité est majoritairement louée. La Matrice et la technologie sont souvent assez basiques, à moins que la corpo en question ne soit dirigée par un génie qui travaille sur quelque chose de très avancé.

MOTEL MITEUX

On n'a pas vécu dans les Ombres tant que l'on n'a pas passé une nuit dans un motel miteux. Étant le moins cher des coins possibles où se terrer pour une nuit, il attire tous ceux qui recherchent un endroit où se poser sans complications. Il n'a pas grand-chose de charmant mais est au moins fonctionnel. Les motels miteux se trouvent souvent dans la trajectoire des runners, pas parce qu'ils en sont eux-mêmes la cible, mais souvent parce qu'ils abritent quelque chose ou quelqu'un qui a de la valeur pour ces individus. La sécurité est ici passive et assez basique : maglocks pour les chambres, quelques caméras, et parfois un membre du personnel en vrai ! Car oui, pour sabrer les coûts de fonctionnement, de nombreux motels sont devenus entièrement automatisés. S'il y a un accès matriciel dans la zone, le motel en est en général doté, et les runners devront donc souvent se méfier des résidents un peu trop stressés du PanicButton.



GRANDS BUREAUX CORPORATISTES

L'argent est le sang du pouvoir dans le Sixième Monde, et personne ne le contrôle plus que les grandes corporations. L'argent corporatiste alimente les Ombres bien plus que tout autre, et il n'est donc pas surprenant que les bureaux et sites des grandes corporations soient les champs de batailles les plus communs des guerres corpos clandestines. Les runners peuvent être recrutés pour s'introduire dans un



bureau pour voler des informations ou extraire des personnels clés, collecter des renseignements, ou même fournir une protection supplémentaire. Les forces de sécurité de ces bureaux sont souvent pointues, professionnelles, et bien équipées. Les équipes d'intervention à haut risque et la sécurité répondront promptement à toute alarme. La sécurité technique sera sophistiquée, avec une redondance de multiples systèmes incluant des maglocks activés par diverses méthodes de vérification, que ce soit des clés, des cartes ou des informations biométriques, mais aussi des caméras, des senseurs, des pièges et des drones. La sécurité matricielle sera aussi solide, tous les appareils étant reliés à un serveur chargé en CI et surveillé par un spider. Bien qu'elle ne soit pas forcément la meilleure qui soit, la sécurité est importante et ne présente pas de point faible évident.

GRANDS BUREAUX CORPORATISTES



HÔPITAL OU CLINIQUE

Le besoin de services médicaux dans le Sixième Monde est plus élevé que jamais. Il est possible que cela soit lié au fait que les corporations mènent la danse et convainquent tout le monde d'acheter leurs assurances ou d'avoir cette modification corporelle incontournable. Quelle que soit la cause de leur usage très répandu, il a de nombreuses raisons pour lesquelles un run pourrait passer dans un hôpital

HÔPITAL OU CLINIQUE



ou une clinique. Cela peut être aussi simple qu'une équipe tentant de sauver l'un des siens, ou d'achever littéralement un « contrat » tout aussi littéralement mal exécuté. Les runners pourraient être engagés pour en extraire quelqu'un, y protéger quelqu'un discrètement, ou y voler les dernières avancées médicales. La sécurité est prise au sérieux dans les installations médicales, mais elle doit tout de même céder au côté pratique de ce qui doit y être fait. Si la clinique est très privée, n'accueillant qu'une liste sélectionnée de clients, la sécurité sera plus resserrée. Si le site est un hôpital qui ramasse tous les gens venus de la rue et les cas d'urgences, alors la sécurité ne peut pas faire grand-chose. La technologie sera souvent très avancée, ne regardant pas à la dépense pour fournir des outils contribuant aux meilleurs soins médicaux possibles. L'équipement et les gens étant de nature sensible, la sécurité utilisera en général des méthodes non létales et recherchera la présence d'armes, d'implants suspects, ou de signaux sans fil non autorisés.

RÉSIDENCE DE GRAND STANDING



RÉSIDENCE DE GRAND STANDING

Tandis que nombreux sont ceux qui, dans le Sixième Monde, luttent pour trouver un endroit décent pour vivre, les riches et puissants profitent de la vie de rêve des habitats luxueux. Ceux-ci prennent souvent la forme d'un appartement somptueux, mais il peut aussi s'agir d'une maison individuelle traditionnelle. C'est le genre de foyer dont la plupart des gens ne font que rêver, bercé d'une douce chaleur en hiver, baigné d'une douce fraîcheur en été, et approvisionné en vraie nourriture à la demande. Être à l'abri est une priorité au même niveau que le luxe pour les résidents, et la sécurité ne sera donc pas laxiste. Les résidences de grand standing sont des contrats hautement disputés par les prestataires en sécurité, et un syndicat de résidents en colère n'hésitera pas à en changer ; la compagnie prend donc son travail très au sérieux. La population de ces quartiers ou immeubles est généralement peu nombreuse, les noms et les visages des résidents seront souvent bien connus du personnel de sécurité du site. Celui-ci répondra rapidement aux alarmes par une équipe d'intervention à haut risque, bien que la priorité soit ici de protéger les résidents plutôt que d'attaquer directement les intrus. La partie technique sera de qualité, mais pas nécessairement de premier choix, étant majoritairement



destinée à accroître le confort ou le côté pratique pour les résidents, tout en fournissant assez de sécurité pour garder la populace à l'extérieur.

IMMEUBLE À L'ABANDON

Le déclin urbain à grande échelle est une chose courante dans le monde de *Shadowrun*. Il laisse derrière lui des paysages parsemés des corps et des squelettes des quartiers passés, emplis d'immeubles dont l'usage original a été oublié. Avec l'arrivée de squatters, de gangs ou d'autres gens, ils ont trouvé de nouvelles utilités. Ils servent ainsi à tout ce que ces nouveaux résidents peuvent souhaiter, un nouveau foyer, un endroit pour se rassembler, ou pour développer la vie sociale, ou faire des affaires illégales, un lieu pour pouvoir agir à l'abri des yeux indiscrets, ou simplement pour se cacher et guérir. La plupart des runners pourraient ne pas vouloir y entrer, mais pourraient avoir un grand nombre de raisons de devoir le faire. Les occupants peuvent être de toutes les sortes de gens ou choses qui existent à la périphérie de la société, squatters, gangers, prédateurs Éveillés, goules, ou des groupes que les gens essaient d'éviter, comme Tamanous. La sécurité de ces sites est inexistante, en dehors de ce que leurs habitants amènent avec eux. Il pourrait même y avoir des trous dans les murs pour faciliter l'entrée. La technologie et les accès matriciels sont habituellement absents, à quelques exceptions inhabituelles, comme lorsque l'immeuble est occupé par un groupe de technomanciens. Dans ces coins sombres et oubliés du Sixième Monde, on ne peut pas savoir ce que l'on va rencontrer.



RÉPUTATION

Quand on vit dans la rue, sans identité dans le système, une réputation est tout ce que l'on a. Pour les shadowrunners et autres qui existent dans les failles de la société, ce qu'on sait d'une personne et qui le sait est la seule information qui la suit et a du sens. Avoir une bonne réputation est synonyme de respect et d'influence parmi ses pairs, et donc d'accès plus aisé à l'équipement et aux faveurs. Dans le même temps, une mauvaise réputation peut rendre les interactions dans les Ombres plus difficiles. Dans *Shadowrun*, la réputation d'un personnage est représentée par trois scores distincts : la **Crédibilité**, la **Rumeur** et la **Renommée**.

CRÉDIBILITÉ

La Crédibilité représente les accomplissements du runner au cours de sa vie. Plus il en a fait, plus il sera respecté par ses pairs. La Crédibilité est basée sur le total de Karma gagné par le personnage, qui en reçoit 1 point pour chaque tranche complète de 10 points de Karma gagné. Ce qui signifie donc que la Crédibilité est égale au Karma total du personnage, divisé par 10, toujours arrondi à l'inférieur, bien que d'autres facteurs puissent ensuite venir l'altérer, comme le fait de sacrifier de la Crédibilité pour réduire la Rumeur. Il est laissé à l'appréciation du meneur d'attribuer des points supplémentaires de Crédibilité pour des actions particulièrement remarquables (elle peut aussi augmenter en fonction de la Rumeur, voir ci-dessous). La Crédibilité est appliquée comme modificateur positif de Limites pour tous les tests sociaux dans des situations où la réputation du personnage serait connue.

RUMEUR

La Rumeur représente le côté négatif de la réputation d'un personnage. S'il est difficile de travailler avec lui, qu'il est obstiné, incompetent, qu'il a une tare ou une forte tendance à se planter, cela va se savoir. La Rumeur peut aussi refléter l'insensibilité, l'inconséquence, ou tout autre aspect maléfique dans la personnalité du runner, qui pourrait inciter les autres à s'en tenir éloigné. Chaque personnage commence le jeu avec une Rumeur de 0. Ceci est modifié en fonction de la liste de traits suivante, chaque qualité correspondante du runner la diminuant d'un point, chaque défaut l'augmentant d'un point. La Rumeur ne peut être inférieure à zéro, chaque qualité qui la diminuerait d'un point en dessous de cette valeur ajoute à la place un point de Crédibilité au personnage.

Cette liste pourrait s'étendre avec de nouveaux suppléments de *Shadowrun*.

Qualités : Chanceux, M. Tout le monde, Première impression,

Défauts : Addiction, Asocial, Écorché, Gremlins, Illettré, Immunodéficiencia, Incompétent (n'importe quelle compétence), Hostilité des esprits, Malchanceux, Paralysie en combat, Poseur elfe, Poseur ork, SINner (SIN criminel seulement).

Pendant le jeu, un meneur peut attribuer un point de Rumeur pour des actions qui pourraient ternir la réputation du personnage dans la communauté des Ombres. On compte parmi celles-ci :

- Refuser de finir un run.
- Insulter ou énerver un M. Johnson d'une manière ou d'une autre.
- Avoir un comportement incroyablement insensible ou odieux.
- Trahir des membres de son équipe.
- Tuer des innocents.
- Se faire un ennemi puissant.
- Travailler consciemment pour un dragon.
- Être l'objet d'une malchance exceptionnelle qui conduit au désastre.

Les personnages ne peuvent recevoir de points de Rumeur pour avoir accompli quelque chose qui leur a déjà valu cette « sanction ». Les points de Rumeur ne sont qu'une



conséquence de comportements amoraux irréalistes, notamment les tueries irréfléchies menées par les joueurs. Les personnages dont la Rumeur est élevée risquent d'avoir des difficultés croissantes à travailler dans les Ombres puisque leurs contacts et les autres gens qui y évoluent voudront de moins en moins les aider.

Un personnage peut réduire sa Rumeur en sacrifiant de manière permanente 2 points de Crédibilité pour chaque point de Rumeur.

RENOMMÉE

La Renommée représente la reconnaissance du personnage auprès des médias, des autorités et du public en général. À de rares exceptions, les shadowrunners travaillent toujours de manière à s'assurer que le public ne sache rien de leur identité et de ce qu'ils ont fait. Les corporations et autres groupes d'influence font appels aux runners quand ils veulent régler quelque chose discrètement, sans trop attirer l'attention du public. Ainsi, si un runner fait bien son boulot, le public ne devrait jamais être au courant de son existence. Le meilleur shadowrunner est celui dont Joe l'Employé corpo n'a jamais entendu parler. Les actions d'un runner ne deviennent publiques que lorsque quelque chose va de travers, ou que la situation est inévitable.

De la même manière que la Rumeur, le meneur détermine quand l'action du runner lui vaudrait d'acquérir de la Renommée. Pour exemples de telles situations, l'on trouve :

- Combattre les forces de l'ordre ou une équipe d'intervention à haut risque
- Procéder à l'extraction d'une personne connue
- Faire exploser quelque chose dans une zone habitée
- Laisser des preuves physiques évidentes
- Être vu par de nombreux témoins
- Diffuser ou poster des vidéos de ses crimes sur un site matriciel de fans.

La reconnaissance publique du runner est évaluée par le niveau de Renommée. On peut savoir si un individu connaît un runner en utilisant la table de Renommée ci-dessous.

RENOMMÉE

INDICE	RENOMMÉE
0-3	Inconnu en dehors des Ombres.
4-6	Connu de ceux qui regardent dans les Ombres : théoriciens de la conspiration, forces de l'ordre spécialisée.
7-9	Connu de ceux qui savent, journalistes d'investigation, forces de l'ordre, certains représentants du gouvernement.
10+	Nom familier, des stars de la tridéo et des sims jouent le rôle du personnage dans les films.
Professionnel	Professionnel déclaré (médecin, infirmier, électricien, détective privé, etc)

STYLES DE VIE

Au bout de la nuit, tout runner doit avoir un endroit où rentrer. C'est là qu'il raccroche son pistolet-mitrailleur, ses sorts, son deck et ses drones. Un personnage doit choisir l'un de ces styles de vie, qui représentera la richesse de sa vie de tous les jours. Il peut décider de payer d'autres styles de vie pour représenter l'entretien de résidences séparées pour des identités alternatives ou afin de conserver des planques, mais doit payer intégralement tous ces styles de vie.

LUXUEUX

Ce style de vie offre le meilleur en toutes choses : des piaules somptueuses, des jouets sophistiqués à foison, les meilleures nourritures et boissons, et tout ce à que l'on peut imaginer. Le personnage dispose d'employés de maison, d'un service d'entretien, ou de drones avancés pour s'occuper des tâches ménagères. Il vit dans un grand manoir, un appartement stylé, ou le penthouse d'un grand hôtel. La sécurité domestique est la crème de la crème, avec des gardes bien entraînés, une surveillance astrale, et des temps de réponse courts. L'installation audio et vidéo est meilleure que celle de la plupart des cinémas et accessible de n'importe où dans la maison. Il est sur la liste VIP de nombreux clubs et restaurants exclusifs, à la fois réels et virtuels. C'est la vie des gagnants de la grande loterie du monde de *Shadowrun*, les cadres de haut niveau, les gros bonnets du gouvernement, les têtes du Yakuza, les quelques shadowrunners qui ont réussi à tirer leur épingle du jeu (et survécu pour profiter de leur paie).

Coût : 100 000 nuyens par mois, et plus, plus, plus !

ÉLEVÉ

Le style de vie élevé offre une maison ou un appartement spacieux, de la nourriture de bonne qualité, et la technologie qui facilite la vie. Le personnage n'a peut-être pas droit aux mêmes avantages que les vrais nantis, mais n'a pas autant d'ennemis attendant qu'il ne fasse qu'un faux pas. Son foyer est en zone sécurisée ou est protégé par d'importants pots de vins au fournisseur local de police ou au chef du gang en place, à qui l'on peut faire confiance. Il a un service d'entretien ou suffisamment de technologie pour prendre en charge la majorité des tâches ménagères. C'est la vie de ceux qui ont réussi des deux côtés de la loi, les managers intermédiaires, les cadres dirigeants des syndicats du crime, et leurs semblables.

Coût : 10 000 nuyens par mois.

MOYEN

Le style de vie moyen s'accompagne d'une maison ou d'un appartement beau et très confortable. Le personnage qui vit ainsi mange parfois du nutrisoja, mais améliore aussi son régime alimentaire de nourriture naturelle plus coûteuse, et l'autocuseur a une palette complète de saveurs. C'est le style de vie des salariés ordinaires qui ont le vent en poupe et des criminels qui réussissent raisonnablement.

Coût : 5 000 nuyens par mois.



BAS

Avec ce style de vie, le personnage a un appartement, et personne ne l'ennuiera tant qu'il en garde la porte verrouillée. Il peut compter sur des repas réguliers, le nutrisoja n'est peut-être pas le plus goûteux, mais au moins il est chaud. L'eau et l'électricité sont disponibles durant des périodes définies de rationnement. La sécurité dépend de la régularité des paiements au gang local. Ceux qui tendent à avoir un style de vie bas sont les travailleurs d'usine, les escrocs à la petite semaine et les autres personnes qui ont du mal à s'en sortir, qui commencent dans la vie, ou qui traversent une période difficile.

Coût : 2 000 nuyens par mois.

SQUATTER

La vie pue pour un squatter, et c'est souvent son cas aussi. Il mange du nutrisoja et des levures de mauvaise qualité, ajoutant les saveurs au compte-gouttes. Son foyer est un immeuble de squatters, peut-être légèrement aménagé, parfois même converti en plusieurs habitations ou appartements qu'il doit partager avec d'autres squatters. Ou peut-être loue-t-il un « cercueil à sommeil ». La seule chose pire qu'être squatter est de vivre dans la rue.

Coût : 500 nuyens par mois.

LA RUE

Le personnage vit dans la rue ou les égouts, les tunnels d'aération du métro, les immeubles condamnés et quoi que ce soit d'autre qui puisse lui servir de point de chute pour un temps. Ses repas sont faits de ce sur quoi il arrive à mettre la main, la propreté est un lointain souvenir, et la seule sécurité dont il dispose est celle qu'il arrive à s'assurer. Ce style de vie est le bas de l'échelle, où s'accumulent tous ceux qui ne sont plus que déchéance.

Coût : Hé mec, la vie n'est pas si chienne, c'est gratuit !

HOSPITALISATION

Ce style de vie spécial ne s'applique que lorsqu'un personnage est malade ou blessé. Le personnage est confiné dans un hôpital ou une clinique, ou un endroit privé équipé de manière adaptée. Un personnage ne peut acheter un tel style de vie, il ne le paie que jusqu'à ce qu'il se rétablisse ou qu'il ne soit à sec, en fonction de la situation la plus précoce des deux.

Coût : 500 nuyens par jour pour des soins basiques, 1 000 nuyens par jour pour des soins intensifs.

OPTIONS DE STYLES DE VIE

Tous les endroits ne sont pas exactement les mêmes. L'un peut avoir des avantages ou des défauts distincts d'un autre. Cela tient parfois à leur localisation. Les options suivantes peuvent être choisies pour n'importe quel style de vie à l'exception de la rue ou de l'hospitalisation. Le meneur peut s'opposer à leur utilisation si elles sont peu plausibles pour la résidence décrite par les personnages, ou s'il n'y a

aucune chance que le modificateur listé, bonus ou pénalité, ne rentre en jeu un jour.

ESPACE DE TRAVAIL SPÉCIALISÉ

Cet endroit a un atelier, un garage, un bureau, un studio, ou une autre forme de surface importante apte à contenir un espace de travail spécialisé. Les équipements spécialisés peuvent être organisés « comme l'on veut », des tâches peuvent donc être accomplies rapidement et facilement. Les tests des compétences pertinentes par rapport à ce cadre ont une Limite augmentée de 2 lorsqu'ils sont liés à une tâche accomplie ici.

Coût : +1 000 nuyens par mois.

SÉCURITÉ SUPPLÉMENTAIRE

La sécurité de cet endroit est particulièrement élevée. Le quartier pourrait être circonscrit par un mur, sous contrat avec une société de sécurité vigilante, arpenté par un gang altruiste, ou près d'un individu particulièrement puissant à qui personne n'a envie de chercher des noises. Dans tous les cas, la sécurité de l'habitat est au-dessus de la moyenne de la zone. Tous les jets des temps de réponse des équipes d'intervention à haut risque et d'autres formes d'équipes de sécurité sont faits avec un niveau supérieur à celui de la zone.

Coût : +20% du coût du style de vie.

OBSCUR / DIFFICILE À TROUVER

Vous vivez là-bas ? Au coin de quelles rues, vous dites ? Cet endroit est particulièrement difficile à trouver, ou dans une zone obscure, très mal connue de la ville. Tout le monde a besoin d'un plan ou de conseils pour y arriver et même avec cela on se perd souvent. Ses hôtes ont fait la croix sur les livraisons de pizza à domicile, et se contentent de retrouver le livreur à l'intersection la plus proche. Tous les tests de Discrétion faits dans le voisinage à l'exception de ceux du propriétaire de l'endroit subissent un modificateur de -2 à la réserve de dés.

Coût : +10% du coût du style de vie.

ÉTRIFIÉ

Ce n'est pas petit, c'est juste cozy. Du moins, c'est ce que disait le proprio. Il y a *juste* assez d'espace dans cette maison pour vivre, et certainement pas pour faire grand-chose d'autre. On peut oublier les hobbies ou le travail, ou même de penser à s'étirer en étant assis. Il n'y a pas la place, c'est clair ? Tout test de compétence lié à la Logique voit sa Limite réduite de 2, avec un minimum de 1, quand il est réalisé dans cet « espace ».

Coût : -10% du coût du style de vie.

ZONE DANGEREUSE

C'est bien ici que ce gars s'est fait flinguer hier ? Le quartier où vit le personnage est particulièrement dangereux et



ciblé par la criminalité et les violences. Les forces de sécurité et du maintien de l'ordre sont dépassées dans le coin, et ne répondront donc qu'aux appels les plus désespérés et seront souvent très lentes à le faire. Les gens ici tendent à se protéger eux-mêmes. Au moins, le loyer est moins cher, il aura juste à faire attention à ne pas garder des choses trop intéressantes chez lui. Tous les jets des temps de réponse des équipes d'intervention à haut risque et d'autres formes d'équipes de sécurité sont faits avec un niveau inférieur à celui de la zone.

Coût : -20% du coût du style de vie.

RÉGLER LA FACTURE

Évidemment, un personnage doit payer chaque mois le coût de son ou ses styles de vie. Il est possible de payer à l'avance autant de mois que l'on désire, mais les propriétaires ne sont vraiment pas susceptibles de rembourser l'argent en cas de problème.

S'il rate un paiement, il y a des chances pour que le personnage finisse par perdre son style de vie. Chaque fois qu'il ne peut pas payer, un dé est jeté. Si le résultat est *supérieur* au nombre de mois consécutifs pendant lesquels il n'a pas payé, alors le propriétaire le laisse s'en tirer. Mais il devra quand même lui rembourser ses dettes plus tard. Si le jet de dé indique un résultat *égal* ou *inférieur* au nombre de mois dus, le personnage est mis à la porte. Si ce n'est pas son style de vie principal, alors le lieu est perdu. Si le personnage est endetté par rapport à son style de vie principal, ce style de vie diminue d'un niveau. Cela représente le fait que certains objets sont repris, saisis, ou vendus pour payer coûte que coûte les dettes, et qu'il est expulsé de son foyer. Le meneur a toute latitude pour décider si le personnage doit encore ou non une partie du loyer en retard à une forme ou une autre d'organisme de crédit. L'organisme en question pouvant être une banque ou compagnie de crédit légale, ou quelqu'un de moins scrupuleux comme un usurier ou un syndicat du crime.

Dans l'ensemble, gérer le style de vie du personnage est plus une opportunité d'interprétation qu'autre chose.

ACHETER UN STYLE DE VIE

Un personnage peut acheter de manière permanente un style de vie en payant 100 fois son loyer mensuel. Par exemple, dix millions de nuyens permettraient de s'acheter une vie de luxe. Cette somme représente les investissements, les fonds de placement, et de toutes ces choses qui permettent de régler la facture.

Rien dans la vie n'est sûr, cependant. Un personnage peut perdre un style de vie permanent suite aux actions d'un ennemi ou d'un accès de malchance. Un hacker peut réduire ses investissements si confortables à peau de chagrin, et des ennemis peuvent réduire ses propriétés en cendres. Ces choses dépendent de la manière dont se déroule la vie du personnage, pas de la taille de son compte en banque au moment de ces événements. Si le joueur le souhaite, un personnage peut vendre un style de vie moyen ou supérieur. Si le personnage a quelques mois

pour passer des accords légitimes, on jette 2D6, puis l'on multiplie le résultat par 10 pourcents pour déterminer quel pourcentage du prix initial il arrive à récupérer pour ses possessions. Si le personnage n'a pas le défaut SINner (voir p. 86), on jette seulement 1D6. On procède de la même manière si le personnage doit bazarder sa maison et ses possessions rapidement ou par l'intermédiaire d'un agent parce qu'il est en fuite.

STYLES DE VIE D'ÉQUIPE

Si une équipe est particulièrement liée et vit ensemble, ou si quelques membres de l'équipe veulent se caser ensemble, ils peuvent acheter un style de vie commun. Son coût est majoré de dix pourcents supplémentaires par personne supplémentaire. Si l'équipe achète un style de vie bas ou supérieur, un membre de l'équipe doit en être propriétaire. C'est lui qui sera endetté si l'équipe ne paie pas.

RÉCOMPENSES DE RUN

Après la fin d'un run, il est temps de faire quelques calculs et de récompenser les joueurs avec du Karma et du cash (ou une quelconque récompense matérielle). Le Karma et le cash sont donnés à tous les personnages ayant participé. Généralement la partie « cash » est négociée au commencement de l'aventure, avec la scène classique de la rencontre avec M. Johnson, tandis que le Karma est déterminé à la fin de l'aventure.

Le meneur a la liberté de fixer la paie comme il le souhaite, mais ces lignes directrices peuvent l'aider dans cette tâche tout en permettant une cohérence entre les parties. Les récompenses en nuyens peuvent être assorties d'équipements en bonus.

CASH

Tout est une histoire de nuyens, n'est-ce pas ? Beaucoup de runners vivent avec l'idée que tous leurs problèmes s'envoleront s'ils peuvent en ramasser juste un peu plus. Ce qu'ils raflent en un run n'est pas suffisant mais peut-être cela les aidera-t-il ? La table des paiements de runs définit les montants recommandés des paiements faits à **chaque personnage** pour un run. Bien sûr, tout ce qui suit est basé sur ce qui est anticipé par l'employeur ou présenté aux personnages comme tel, mais les personnages peuvent toujours essayer de négocier au moment du paiement une réévaluation de leur salaire s'ils s'estiment floués ; après tout, l'employeur ne les aura sûrement pas payés d'avance et il attend sûrement d'eux quelque chose. Dans ce cas, un calcul tenant compte rétrospectivement de ce qu'il s'est passé sera utile pour fournir la marge de manœuvre des runners en termes de négociations.

Pour calculer le paiement d'un run, on démarre avec un **montant de base** de 3 000 nuyens. Celui-ci représente le point de départ pour employer un runner, et peut être augmenté de 100 nuyens par succès excédentaire sur un test de Négociation avec l'employeur au début du run.



RÉCOMPENSES EN CASH

MONTANT DE BASE	3000 ¥
SITUATION	MODIFICATEURS
Plus grande réserve de dés adverse	+(Réserve de dés / 4)
Les adversaires des runners sont (potentiellement) à 3 contre 1 dans une situation de combat	+1
Les adversaires des runners (Professionnalisme > 4) sont (potentiellement) à 2 contre 1 dans une situation de combat (non cumulatif avec le modificateur précédent)	+1
Les runners ont fait face à une meute d'au moins six créatures	+1
Les runners ont rencontré au moins trois esprits différents (en dehors des veilleurs) en une seule fois	+1
Les runners ont accompli la tâche avec une rapidité impressionnante et subtilité	+1
Le boulot amène les runners au contact direct d'un élément ou d'un milieu notablement dangereux du folklore du Sixième Monde (les Samourais rouges, une zone zéro de Mitsuhama)	+1
MODIFICATEURS DE SALAIRE	
Run standard <i>(Rien de spécial, le travail normal pour un runner)</i>	0 %
Run qui fait du personnage un sale bâtard au cœur de pierre <i>(Assassiner quelqu'un, Aider les corpos à opprimer les gens, Passer de la drogue, Faire du trafic de métahumains)</i>	+10-20 %
Run dont une part de la récompense est de pouvoir se regarder dans la glace en souriant <i>(Robinisme, Aider les petites gens, Enlever un peu de « Dys » à la « Dystopie »)</i>	-10-20 %

Une fois que le montant de base est connu, il faut calculer le multiplicateur. La première partie du multiplicateur est la **plus grande réserve de dés adverse** au sein de l'opposition, divisée par 4, arrondie à l'inférieur. Il s'agit donc du total Attribut + Compétence de tout PNJ qui sera en opposition **directe** avec les PJ d'une manière significative. La réserve en question doit être celle d'une compétence active, et non d'une compétence de connaissance, et il doit s'agir d'une compétence utilisée directement contre les joueurs. Par exemple, si la plus grande réserve de dés adverse est de 12 (Hacking 6 + Logique 6) pour un as du decking qui veut obtenir les mêmes données de valeur que les PJ, le meneur ne devrait en tenir compte que si ces derniers hackent contre ce decker. Si à la place, ils ne font que le rencontrer au cours d'une fusillade au cours de laquelle il n'utilise pas ses compétences de hacking, cette réserve ne peut compter comme plus grande réserve de dés adverse. Cette valeur de réserve devrait tenir compte de toute amélioration permanente dont dispose le personnage au niveau de la compétence et de l'attribut concernés, comme le cyberware et la magie. Elle ne devrait pas inclure les bonus d'équipements, ou des bonus conditionnels ou situationnels. En divisant la réserve de dés totale par 4, l'on obtient la première partie du multiplicateur.

Après cela, l'on ajoute à ce multiplicateur d'autres valeurs basées sur la dangerosité de la mission, comme les modificateurs de la table ci-dessus auxquels viendront s'ajouter des modificateurs élaborés par le meneur. Une fois toutes ces valeurs intégrées, il faut faire le produit du multiplicateur final et du montant de base pour trouver le salaire de base.

Une fois ce produit obtenu, l'on applique un **modificateur de salaire** parmi trois possibles. Ces modificateurs changent le montant payé pour un run en fonction de la nature du travail. Le run standard est ce que sont la plupart des shadowruns de 2075 : extraction, espionnage, expropriation, le genre de choses qui arrive en permanence. Il existe, cependant, des types de jobs dont beaucoup de runners tendent à s'éloigner car le dilemme moral qui y est associé est plus important encore que la normale. Cela inclut l'assassinat (de quelqu'un de relativement innocent), le soutien à des corporations exploitant les gens pour le profit, le passage de drogue, l'esclavage, ou toute autre chose que les runners pourraient trouver déplorable. La paie de ce genre de runs tend à être supérieure puisque de nombreux runners les refuseront, et que les autres ne pourront pas s'attendre à être beaucoup aimés après ça. D'un autre côté, il y a des runs qui leur laissent un sentiment de douce chaleur intérieure quand ils en ont fini. Le genre de runs dont même leur mère les féliciterait s'ils lui en parlaient. Cela inclut le robinisme ou les choses que l'on fait gratuitement, aider les opprimés, et d'une manière générale ; agir en faveur des individus et aider les petites gens. Ces runs paient généralement moins, mais hé ! La joie est sa propre récompense, non ?

EXEMPLE DE CALCULS DE SALAIRES DE RUN

Si les runners sont envoyés voler une épée appartenant à un membre du gang des Halloweeners, le montant de base est de 3 000 nuyens. Cela est ensuite multiplié en fonction de la plus grande réserve de dés adverse, par exemple une réserve



RÉCOMPENSES EN KARMA

SITUATION	KARMA
Le personnage a survécu	2
Le groupe a rempli tous ses objectifs	2
Le groupe a rempli la plupart de ses objectifs	1
Défi global posé par l'aventure	(Plus grande réserve de dés adverse / 6, arrondi à l'inférieur)
Modificateurs de Karma	
Run standard	0
Run de sale bâtard au cœur de pierre	-2
Run digne	+2

de Pistolets égale à 6, ou une réserve d'Armes tranchantes égale à 7, si le gang a tenté d'utiliser cette spécialisation au cours de la mission. Dans tous les cas, le multiplicateur de base est arrondi à 1 (6 ou 7 / 4). Sans autre facteur entrant en jeu, ce multiplicateur n'est pas modifié, et la paie est donc de 3 000 nuyens. Si les runners devraient combattre les gangers et se retrouver dépassés par le nombre, avec au moins 3 gangsters par runner, le multiplicateur devient 2, le salaire du run pour chacun des personnages devenant égal à 6 000 nuyens.

Maintenant, disons que l'épée appartient en fait à un lieutenant des Halloweeners, qui peut utiliser son Browning Ultra-Power en combat. Cela donne une plus grande réserve de dés adverse égale à 9, le multiplicateur de base devient donc 2. Le salaire de base pour la mission est donc de 6 000 nuyens. Le multiplicateur de base passera à 3 si les runners doivent affronter des ennemis en surnombre comme décrit plus tôt, le salaire de base passant dans le même temps à 9 000 nuyens.

Les runners pourraient aussi voler l'épée à la Mafia. La plus grande réserve de dés adverse est égale à 10 pour une brute de base, et de 12 pour un lieutenant, ce qui veut dire qu'en dehors de tout autre facteur le salaire de base de la mission sera donc de 6 000 nuyens, ou 9 000 nuyens s'ils affrontent le lieutenant. Si les mafieux sont en surnombre à 2 contre 1, le multiplicateur serait augmenté d'un point et le salaire de base passerait aussi à 9 000 nuyens, puisque leur Professionnalisme est de 4. Si le boulot implique de tuer l'un des hommes de la Mafia, alors 10% seront ajoutés au salaire de base, pour un total de 9 900 nuyens, qu'on peut arrondir à 10 000. S'il s'agit de prendre à la Mafia quelques ressources et les rendre à de pauvres résidents d'un quartier qu'elle exploitait, le salaire de base baisserait à 10%, donnant 8 100 nuyens.

Et si on parlait d'un salaire vraiment gros ? Qu'est ce que les runners peuvent espérer s'ils sont assez fous pour accepter un job qui les envoie dans la gueule du lieutenant des Wildcats Sioux ? La plus grande réserve de dés adverse est 18, le multiplicateur de base sera donc 4. Il s'agit définitivement d'un élément vraiment dangereux du Sixième Monde, le multiplicateur passe donc à 5. Le lieutenant ne sera vraisemblablement pas seul, et le multiplicateur grimpera encore, jusqu'à 6, puisque les soldats seront facilement à 2 contre 1 face aux runners. Les Wildcats ont de grandes chances d'avoir à leur disposition quelques créatures, ce qui ajoute encore 1 au multiplicateur. Cela veut dire que le salaire de base pour ce très dangereux boulot est de 21 000 nuyens, et que les runners auront beaucoup d'argent à dépenser. S'ils survivent, bien sûr.

KARMA

Le cash est peut-être ce qui achète des équipements clinquants, mais c'est l'expérience qui fait vraiment triompher un runner dans les rues. L'autre moitié de la récompense d'un run prend la forme de **Karma**. Le Karma est une représentation de toutes les choses intangibles gagnées en vivant dans les rues : l'expérience, l'intuition, et parfois la chance. Le Karma est attribué à **chaque personnage** après qu'il ait terminé un run, pour le pire ou le meilleur, en consultant la table suivante. Une part du Karma vient de la contribution aux objectifs du groupe.

Les valeurs de toutes les situations appropriées dans la table des récompenses en Karma sont additionnées, puis on applique l'un des modificateurs de Karma au bas de la table. Ce sont les mêmes situations que celles utilisées pour ajuster les récompenses en cash. Si un modificateur a été utilisé pour celles-ci, il devrait également être utilisé pour les récompenses en Karma.



ALLIÉS ET ENNEMIS

Regardons les choses en face, les mecs : le Sixième Monde est vaste et dur, mais vos personnages n'y sont pas livrés à eux-mêmes. Il y a toutes sortes de choses et de personnes ici-bas avec qui, tôt ou tard, ils devront composer. Certains d'entre eux seront amicaux et essaieront de les aider quand ils seront dans le pétrin, d'autres essaieront de leur exploser la tête, de les dévorer, ou de s'opposer à leur réussite d'une manière ou d'une autre.

Ce chapitre vous montrera quelques petites choses sur chacun des deux camps. Il est divisé en trois sections. La première concerne les personnages non-joueurs (PNJ), les personnes avec qui interagiront vos personnages joueurs (PJ) tout au long du jeu. La deuxième s'intéresse aux créatures, normales ou paranormales, qu'ils peuvent trouver sur leur chemin, pour le meilleur et pour le pire. Et habituellement le pire. La dernière section parle des drogues et autres toxines qu'ils peuvent utiliser à la fois professionnellement et de manière récréative.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Si les personnages joueurs sont les stars de leur propre histoire, les personnages non-joueurs (ou PNJ) en sont les personnages secondaires. Du PDG d'une mégacorporation au squatter nain vivant dans un carton dans une ruelle, et du dragon dans la salle de réunion au caissier du Stuffer Shack, les PNJ sont les gens qui peuplent le monde des PJ, les gens à qui ils parlent, qu'ils combattent, et rencontrent d'une manière générale. Ils traversent les mêmes rues, poignent les mêmes dos, et vendent les mêmes secrets que les PJ. C'est à travers eux que le meneur de jeu interagit avec les joueurs pour raconter l'histoire.

Shadowrun est un jeu de rôle, et donc interactif par nature. Les relations entre les PJ et PNJ reposeront, pour la plus grande part, sur l'interprétation des joueurs et du meneur de jeu. Il y a cependant des fois où l'interprétation ne va pas suffire. Quelquefois, parler ne permet pas de faire le boulot, et les choses se compliquent. Dans ces moments-là, connaître les motivations et attitudes du personnage ne suffit pas, il faut savoir ce qu'il peut faire.

Dans la plupart des cas, le meneur de jeu va tailler les PNJ sur mesure pour l'aventure ou la campagne qu'il dirige. Ils joueront de très nombreux rôles, après tout, et chaque campagne a un ton et un ressenti propres. Les PNJ devraient représenter un certain défi pour les PJ, ou leur être d'une aide

suffisante, et le meneur de jeu devrait garder cela à l'esprit quand il les conçoit. Même si leur vie n'est pas confortable, ils devraient être confortablement installés dans l'histoire en cours.

En plus de créer les PNJ sur mesure, le meneur de jeu devrait aussi avoir une ébauche sur laquelle s'appuyer. Les joueurs sont imprévisibles, et il pourrait ne pas avoir anticipé la tangente qu'ils ont prise. Cette section fournit quelques PNJ de base qu'il peut utiliser. Elle contient également des conseils et guides indiquant différentes façons de les gérer. Ils peuvent être des brutes ou des personnages notables, des adversaires anonymes ou des personnages majeurs qui auront un impact significatif sur la vie des personnages. Ils pourraient aussi être un intermédiaire entre les deux, ou rien de tout cela. Ils pourraient être des personnages que les PJ connaissent, les contacts qui les guident et les aident pour un certain prix. Si la plupart des PNJ rentreront dans certaines de ces catégories, ce ne sera pas le cas de tous, et le meneur ne devrait pas se sentir obligé de forcer l'issue. Certains PNJ sont vitaux pour une histoire, d'autres font simplement partie du décor.

BRUTES

Tôt ou tard dans chaque histoire du Sixième Monde, les protagonistes rencontreront un groupe d'antagonistes. Ces derniers peuvent aller du gang de motards à l'escouade de sécurité corporatiste d'élite. Leur niveau de puissance ne compte pas vraiment ; ils n'ont ni nom ni visage, et ont tous à peu près les mêmes aptitudes. Ils peuvent être pratiquement inutiles ou extraordinairement dangereux, mais ils restent des laquais et des hommes de main interchangeables.

Ce sont des **brutes**.

Les brutes sont des PNJ qui peuvent être rassemblés puisqu'ils ont des caractéristiques de jeu virtuellement identiques. Ils sont plus aisément gérés par le meneur de jeu en groupes, puisqu'ils partagent tous les mêmes attributs et compétences. Différents groupes de brutes similaires pourraient avoir différentes spécialisations en plus de leurs compétences de base.

Ils ont vraisemblablement tous les mêmes armes et équipements, bien qu'il puisse occasionnellement y avoir une surprise dans le groupe. L'un des gangers pourrait être un sorcier urbain, ou l'un des gardes de sécurité pourrait trimballer un fusil d'assaut quand tous les autres sont armés de pistolets. Le meneur de jeu devrait noter ces cas particuliers, et s'assurer de donner à ces spécialistes les compétences appropriées à l'usage de leur aptitude ou équipement exceptionnels. Les brutes spécialisées sont un bon moyen de garder les joueurs





et personnages vigilants, ou de les prendre au dépourvu s'ils deviennent trop confiants ou négligeants : il est facile de tomber dans le piège de penser que toutes les brutes sont identiques. Il faut se garder d'en faire trop, cependant ; et le meneur devrait limiter de tels spécialistes à un ou deux par groupe de brutes. Cela facilite la prise de notes.

Une autre manière de faciliter la gestion des PNJ pour le meneur est de simplifier l'initiative en combat en faisant un seul test d'initiative pour tout le groupe de brutes, bien que les spécialistes augmentés puissent effectuer leur propre jet si le meneur le décide. Le résultat de ce test s'applique donc à toutes les brutes, bien qu'en raison de certains modificateurs, en particulier les modificateurs de blessures, des brutes données puissent avoir un score d'initiative différent du reste de leur équipe.

MONITEUR DE CONDITION

Il est plus facile pour le meneur de jeu de gérer les brutes que les autres PNJ (et il est plus facile pour les PJ de s'en débarrasser). Les brutes ont seulement un moniteur de condition, utilisé pour enregistrer à la fois les dommages physiques et mentaux. Ce moniteur de condition est constitué d'un nombre de cases égal à 8 plus la moitié de l'indice le plus élevé entre Constitution et Volonté, arrondi au supérieur. Tous les dommages subis par la brute, qu'ils soient physiques ou mentaux, sont notés sur ce moniteur. Quand il est plein, cette brute est hors de combat jusqu'à la fin du conflit en cours. Les brutes n'ont pas droit à un surplus de dégâts comme les PJ.

Il peut être nécessaire de savoir si une brute est vivante ou morte à la fin d'un combat. Par exemple, les joueurs peuvent vouloir interroger l'une d'entre elles afin de découvrir qui les a envoyées après eux. Dans ces cas-là, on note le type des dommages qui ont mis la brute hors de combat, si ce sont des dommages étourdissants, ou des dommages physiques d'une valeur inférieure à l'indice de Constitution de la brute, elle est vivante, au moins temporairement. Si l'attaque finale cause des dommages physiques, et que ceux-ci sont plus importants que l'indice de Constitution de la brute, elle est morte.

PROFESSIONNALISME

Certaines équipes sont mieux entraînées que d'autres. Les personnages peuvent rencontrer un jour des malfrats lâches et autres bras cassés, et le suivant être opposés à une escouade de gardes de sécurité formés aux hauts risques, éprouvés au combat. Les premiers craqueront et fuiront

CARACTÉRISTIQUES DES PNJ ET CRÉATURES

ABRÉVIATION	ATTRIBUT	ABRÉVIATION	ATTRIBUT
CON	Constitution	AGI	Agilité
REA	Réaction	FOR	Force
VOL	Volonté	LOG	Logique
INT	Intuition	CHA	Charisme
CHC	Chance	ESS	Essence
MAG	Magie	RES	Résonance
INIT	Initiative		

S'EN DÉBARRASSER

Parfois, même les quelques notes prises pour gérer les brutes viennent compliquer la tâche du meneur de jeu. Dans de telles situations, voici quelques règles optionnelles pour pouvoir accélérer encore les choses :

- Une unique blessure permet de mettre une brute hors de combat.
- Les règles normales de résistance ne s'appliquent pas aux brutes, tous les jets effectués contre elles sont sans opposition. La plupart des sorts font effet sans entrave, et les brutes ne font pas de jets pour esquiver les attaques à distance.
- Si un PJ obtient des succès sur un test de Discrétion, les brutes sont automatiquement surprises.
- Si elles voient les shadowrunners arriver, les brutes peuvent tenter de leur tendre une embuscade, mais celle-ci échoue automatiquement.

aux premiers signes de difficultés, les seconds auront probablement l'avantage sur les PJ. La différence entre eux est le **Professionalisme**, un indice qui mesure la détermination du groupe et sa capacité à gérer une équipe de shadowrunners.

Le Professionalisme mesure l'expérience relative globale et la discipline de l'équipe. Il est utilisé comme un modificateur de réserve de dés pour résister aux tests de compétences sociales, et il permet de définir l'attribut Chance et la réserve de Chance des membres (voir Chance de groupe, ci-contre)

La liste suivante donne des directives pour assigner un indice de Professionalisme à un groupe.



Professionalisme 0 (Inexpérimentés) : Ces gars-là sont des nuls. Il est possible qu'ils sachent utiliser leurs armes, mais ils ne se sont jamais entraînés comme une unité et ils ne sont pas habitués au combat. Leurs réactions sont en général maladroitement et lentes. Si l'un des éléments du groupe va au tapis, le reste tournera les talons et fuira. Les exemples de personnages inexpérimentés sont les agents de sécurité des magasins et les péquins moyens dans la rue.

Professionalisme 1-2 (Préparés) : Bien qu'ils ne soient pas des vétérans endurcis, des brutes préparées ont un certain entraînement et ont déjà vécu des combats. Ils agissent à dessein et ont un plan, mais ils n'ont pas développé le calme du vétéran sous le feu. Si plus d'un quart de leur équipe est mis hors de combat, l'équipe cessera de combattre et battra en retraite. Les flics des rues débutants, la majorité des membres de gangs, et les équipes de sécurité corporatistes en sont différents exemples.

Professionalisme 3-4 (Entraînés) : Ces types savent ce qu'ils font. Ils sont bien entraînés, ont une bonne expérience, et ont appris à ne pas perdre la tête. Ils ne tentent pas de coups foireux. S'ils subissent des pertes en nombre supérieur à la moitié de leur effectif, ils se retireront. Les exemples de brutes entraînées sont les gardes du corps professionnels, les flics expérimentés, et les unités typiques de mercenaires.

Professionalisme 5-6 (Élite) : Ils vivent pour ce genre de trucs. Ils sont les professionnels de premier ordre qui ne craqueront pas. Ils se battent jusqu'au dernier, ou jusqu'à ce que les paramètres de leur mission leur disent qu'il est temps d'évacuer. On compte parmi les exemples d'élites les équipes d'intervention à haut risque, les SWAT, les unités militaires de forces spéciales, et les fanatiques.

CHANCE DE GROUPE

Les brutes ne sont pas des personnages normaux. Leur rôle dans l'histoire jouée est limité, et elles n'ont pas autant de Chance que les personnages normaux. En fait, elles n'ont pas du

tout d'attribut Chance individuel ; à la place, elles partagent une réserve commune de Chance avec leurs coéquipiers. C'est une autre manière de faciliter la gestion de ces personnages pour le meneur. Au lieu de dépenser de la Chance individuellement pour une brute du groupe, celui-ci peut dépenser un point de la Chance du groupe pour n'importe laquelle d'entre elles.

Une équipe de brutes a une Chance de groupe égale à son Professionalisme. Le meneur de jeu devrait s'assurer que les brutes n'utilisent de la Chance que dans les situations qui sont critiques pour leurs objectifs. Il peut ajuster la Chance de groupe à sa convenance, en particulier si une équipe de brutes est susceptible de réapparaître dans l'histoire (auquel cas elles pourraient avoir besoin d'une plus grande quantité de points). Il peut aussi ajuster la récupération des points de la Chance de groupe, cependant celle-ci ne devrait jamais être plus fréquente que la récupération des points de Chance des personnages.

LIEUTENANTS

Parfois, l'un des membres du groupe de brutes les domine toutes. Ce peut être par ses compétences, ou par sa force de caractère. Quoi qu'il en soit, il est celui qui décide. Il est le lieutenant.

Le lieutenant est une brute, mais il est un cran au-dessus du reste de l'équipe. L'équipe n'a qu'un seul lieutenant. Le reste de l'équipe a un ensemble commun d'attributs et de compétences, mais le lieutenant dispose de sa propre liste personnalisée de caractéristiques. Il est plus puissant et compétent que les autres brutes de l'équipe. Par conséquent, lorsqu'on fait la somme de ses indices d'attributs, elle devrait être supérieure d'au moins 4 points à celle obtenue pour une brute standard. La somme de ses compétences actives, de même, devrait aussi dépasser celle obtenue pour les autres brutes d'au moins 4 points.

Comme les autres brutes, le lieutenant n'a pas de Chance propre, se reposant donc sur la Chance de groupe. Il fait par contre ses propres tests d'initiative, et s'il obtient la même initiative que son équipe, il agit toujours en premier. Il dispose d'un seul moniteur de condition, comme les autres brutes.

En combat, un lieutenant qui a la compétence Leadership peut tenter de l'utiliser pour soutenir son équipe. En plus de l'utilisation habituelle de cette compétence (**Utiliser Leadership**, p. 144), il peut s'en servir pour augmenter le Professionalisme de son équipe de 1 point (ce qui accroît également la Chance de groupe).

CARACTÉRISTIQUES DES MÉTAHUMAINS

MÉTATYPE	TAILLE MOYENNE	POIDS MOYEN	LONGÉVITÉ MOYENNE (MONDIALE)
Humain	175 cm	78 kg	55-65 ans
Elfe	190 cm	80 kg	Deux cents ans ou plus (estimés)
Nain	120 cm	54 kg	plus de 100 ans (projetés)
Ork	190 cm	128 kg	35-45 ans
Troll	250 cm	335 kg	45-55 ans

MODIFICATEURS D'ATTRIBUTS PAR MÉTATYPE

MÉTATYPE	CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	INIT
Elfe	—	+1	—	—	—	—	—	+2	-1	—	—
Nain	+2	—	-1	+2	+1	—	—	—	-1	-1	—
Ork	+3	—	—	+2	—	-1	—	-1	-1	—	—
Troll	+4	-1	—	+4	—	-1	-1	-2	-1	—	+1



EXEMPLE DE BRUTES

Dans les Ombres, on peut tomber sur n'importe qui. La plupart de ces gens vont essayer d'empêcher les runners de faire leur travail. Ces exemples de personnages représentent les brutes typiques pour chaque indice de Professionnalisme. Chaque entrée inclut la description brève et les statistiques de jeu d'une brute et d'un lieutenant. Le meneur de jeu ne devrait pas se sentir obligé d'inclure un lieutenant dans tous les groupes de brutes qui font leur entrée en scène. Il peut aussi utiliser plusieurs lieutenants pour constituer une escouade d'élite d'un type particulier de brutes.

PROFESSIONNALISME 0 : VOYOUS ET DÉCÉRÉBRÉS

Vous voyez les représentants typiques d'une « foule en colère », bas du front et les bras pendants ? Eh bien c'est d'eux dont il s'agit. Ils sont employés par leurs semblables du policlub Humanis ou de TerraFirst!, ou ils se rassemblent simplement dans la rue quand quelque chose de mal est sur le point de se produire. Ils sont utilisés pour secouer et intimider des groupes aléatoires de personnes. Ils ne représentent aucune menace pour un combattant expérimenté, cependant, et s'ils rencontrent une quelconque résistance réelle, ils disparaissent vite fait.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	3	3	3	3	2	3	2	6
Initiative : 6 + 1D6								
Moniteur de condition : 10				Armure : 0				
Limites : physique 4, mentale 4, sociale 5								
Compétences : Armes contondantes 3, Armes tranchantes 3, Combat à mains nues 3, Intimidation 3								
Équipement : Commlink Meta Link (Indice d'appareil 1), Couteau [Arme tranchante, PRE 5, Allonge —, VD 4P, PA -1], Massue [Arme contondante, PRE 4, Allonge 1, VD 6P]								

Lieutenant : Quelquefois, une simple pagaille sortie de nulle part ne suffit pas. Dans ces cas-là, un voyou plus aguerri sort du lot pour prendre les choses en main et faire en sorte que des genoux soient brisés. Ces lieutenants ont habituellement un petit quelque chose dans le ventre, mais ils restent du menu fretin, surpassés même par les shadrunners débutants.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	4	3	4	3	3	3	3	6
Initiative : 6 + 1D6								
Moniteur de condition : 10				Armure : 0				
Limites : physique 5, mentale 4, sociale 5								
Compétences : Armes contondantes 4, Armes tranchantes 3, Combat à mains nues 4, Intimidation 5, Pistolets 3								
Compétences de connaissances : (connaissance de la rue spécifique d'une organisation) 3								
Équipement : Colt America L36 [Pistolet léger, PRE 7, VD 7P, PA —, SA, CR —, 30 (c)], Commlink Meta Link (Indice d'appareil 1), Couteau [Arme tranchante, PRE 5, Allonge —, VD 5P, PA -1], Massue [Arme contondante, PRE 4, Allonge 1, VD 7P].								

INTERPRÉTER DES BRUTES

Oui, elles sont interchangeables. Oui, les règles simplifient grandement la gestion qui en est faite par le meneur de jeu dans des situations variées. Ce sont peut-être des brutes, mais elles vivent dans le même Sixième Monde que les PJ. Elles savent combien une fusillade peut être dangereuse, qu'elles l'aient appris par la pratique ou en le voyant à la tridéo. Qu'elles soient entraînées au combat ou non, la plupart des brutes utilisent des tactiques basiques comme se mettre à couvert, attendre que leur cible soit visible pour tenter de lui tirer dessus, et essayer de prendre une position avantageuse par rapport à leurs adversaires. Elles n'ont pas de noms, mais elles ne sont pas nécessairement stupides pour autant.

C'est le travail du meneur de jeu de s'assurer que les brutes sont un vrai défi pour les joueurs de son groupe. La meilleure manière de le faire est de faire en sorte qu'elles aient une compréhension basique de la situation et de la tactique.



PROFESSIONNALISME 1 : GANGERS ET DÉCHETS DE LA RUE

Les Halloweeners, les Eye-Fivers, les Brain Eaters, les Red Rovers, les Ancients. Ces noms, et les gangs qui les portent, peuvent coller une peur bleue à presque n'importe qui. Les gangers sont un niveau au-dessus de la foule la plus ordinaire. Ils règnent sur les rues de la conurb, qu'ils soient à pied ou juchés sur une moto. Ils sont durs comme l'acier et idiots comme des bûches. Ils ont aussi un très fort instinct de propriété, et la mémoire très longue pour les affronts réels ou supposés.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	4	3	4	3	2	3	3	6

Initiative : 6 + 1D6
Moniteur de condition : 10 **Armure** : 9
Limites : physique 5, mentale 4, sociale 5
Compétences : Armes contondantes 3, Armes tranchantes 4, Combat à mains nues 3, Étiquette (La rue) 3 (+2), Intimidation 4, Pistolets 4.
Traits : Dur à cuire
Équipement : Browning Ultra-Power [Pistolet lourd, PRE 5 (6), VD 8P, PA -1, SA, CR —, 10 (c)], Commlink Meta Link (Indice d'appareil 1), Couteau [Arme tranchante, PRE 5, Allonge —, VD 5P, PA -1], Gilet pare-balles [9], 1 dose de cram ou de jazz (p. 413).

Lieutenant : Les gangers qui ont menacé et planté suffisamment de civils (et d'autres gangers) gravissent les échelons de la structure de commandement du gang. Les autres gangers, en particuliers les petits nouveaux qui veulent survivre assez longtemps pour grimper eux-aussi dans les rangs, regardent ces mecs avec une loyauté effrayante.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	4	4	4	4	3	4	4	5,7

Initiative : 8 + 1D6
Moniteur de condition : 10 **Armure** : 12
Limites : physique 6, mentale 4, sociale 6
Compétences : Armes de jet 2, Armes tranchantes 3, Combat à mains nues (Cyberimplants) 3 (+2), Étiquette (La rue) 4 (+2), Intimidation 4, Leadership 1, Pistolets (Semi-automatique) 3 (+2)
Traits : Dur à cuire
Augmentations : ames rétractables [Cyberimplant, PRE 6, Allonge —, VD 7P, PA -2]
Équipement : Browning Ultra-Power [Pistolet lourd, PRE 5 (6), VD 8P, PA -1, SA, CR —, 10 (c)], Commlink Sony Emperor (Indice d'appareil 2), Couteau [Arme tranchante, PRE 5, Allonge —, VD 5P, PA -1], Veste pare-balles [12], 1 dose de cram ou de jazz (p. 413)

PROFESSIONNALISME 2 : SÉCURITÉ CORPORATISTE

Toutes les installations corporatistes n'abritent pas des recherches top-secrètes nécessitant une protection de haut niveau, mais elles ont tout de même besoin d'une certaine sécurité. La fine ligne grise est ce qui leur donne cette sécurité. Les décisions Shiawase et Seretech permettent aux corpos extraterritoriales d'utiliser la force létale pour leur propre défense, mais la plupart des gardes de sécurité ne sont pas armés jusqu'aux dents, parce que ce serait mauvais pour les Relations Publiques. Ils ont été juste assez entraînés et équipés pour répondre aux menaces basiques et à la violence urbaine sporadique. Leur entraînement leur apprend aussi à contenir les menaces les plus sérieuses et à se mettre à couvert jusqu'à ce que les renforts arrivent.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	4	4	3	3	2	3	3	6

Initiative : 7 + 1D6
Moniteur de condition : 10 **Armure** : 12
Limites : physique 5, mentale 4, sociale 5
Compétences : Armes automatiques 3, Combat à mains nues 3, Course 4, Étiquette 3, Perception 2, Pistolets 4
Équipement : Colt Cobra TZ-120 [Mitraillette, PRE 4 (5), VD 7P, PA —, SA/TR/TA, CR 2 (3), 32 (c)], Commlink Renraku Sensei (Indice d'appareil 3), Électromatrasque [Arme contondante, PRE 4, Allonge 1, VD 9E(e), PA -5, 10 charges], Fichetti Security 600 [Pistolet léger, PRE 6 (7), VD 7P, PA —, SA, CR (1), 30 (c)], Veste pare-balles [12]

Lieutenant : Les installations corpos importantes renforcent souvent leurs détachements de sécurité avec un mage employé à fins de surveillance magique. La magie est rare, donc le mage s'acquitte habituellement de ses fonctions de sécurité en plus de son job habituel. Les mages de sécurité dédiés sont rares à moins que l'installation ou le projet ne soient particulièrement importants.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	MAG
3	4	4	3	4	4	4	3	6	3

Initiative : 8 + 1D6 **Initiative astrale** : 8 + 3D6
Moniteur de condition : 10 **Armure** : 12
Limites : physique 5, mentale 6, sociale 6
Compétences : Combat astral 3, Conjuración (GC) 3, Contresort 4, Lancement de sorts 4, Leadership 3, Observation astrale 4, Pistolets 2
Traits : Magicien (hermétique)
Équipement : Câble OptiMage (10m), Commlink Renraku Sensei (Indice d'appareil 3), Fichetti Security 600 [Pistolet léger, PRE 6 (7), VD 7P, PA —, SA, CR (1), 30 (c)], Focus de Lancement de sorts (Combat, Puissance 2), Veste pare-balles [12]
Sorts : Barrière physique, Boule étourdissante, Détection de la vie, Éclair de force, Lumière, Silence.



PROFESSIONNALISME 3 : PATROUILLES DE POLICE

Quand les corpos ont commencé à prendre le pouvoir, même les services publics de base ont été privatisés. Les fournisseurs corporatistes les plus connus de maintien de l'ordre sont Knight Errant Security et Lone Star Security Services. Les flics des rues fournis par ces corpos sont relativement bien entraînés, et font partie des adversaires les plus communs des shadowrunners.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	3	4	3	3	2	3	3	6
Initiative : 7 + 1D6								
Moniteur de condition : 10				Armure : 12				
Limites : physique 5, mentale 4, sociale 5								
Compétences : Armes contondantes 3, Combat à mains nues 4, Course 3, Perception 3, Pistolets 4								
Compétences de connaissances : Criminalité locale 3, Maintien de l'ordre 4								
Équipement : Ares Predator V [Pistolet lourd, PRE 5 (7), VD 8P, PA -1, SA, CR —, 15 (c)], Commlink Renraku Sensei (Indice d'appareil 3), Defiance EX Shocker [Taser, PRE 4, VD 11E(e), PA -5, CC, CR —, 4 (m)], Électromatrasque [Arme contondante, PRE 4, Allonge 1, VD 9E(e), PA -5, 10 charges], Lunettes de soleil (interface visuelle, smartlink), Veste pare-balles [12], 2 doses de jazz								

Lieutenant : Les vétérans de la police corporatiste ont vu et fait tout ce qui est possible dans la rue. Ils en connaissent tous les recoins et y naviguent à l'instinct. La plupart ont acquis des augmentations en chemin, que ce soit en remplaçant des membres perdus au service de la corpo, ou en achetant des augmentations faites pour leur donner un avantage sur les méchants — comme les shadowrunners.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	4	4 (6)	3	4	3	5	4	5,1
Initiative : 9 + 1D6 (11 + 1D6)								
Moniteur de condition : 10				Armure : 12				
Limites : physique 5 (6), mentale 5, sociale 6								
Compétences : Armes automatiques 4, Combat rapproché (GC) 6, Discrétion 3, Intimidation 4, Leadership 5, Perception 5, Pistolets 6								
Compétences de connaissances : Maintien de l'ordre 6								
Augmentations : accroissement de réaction 2, yeux cybernétiques [indice 2, avec compensation antiflash, interface visuelle, smartlink, vision nocturne]								
Équipement : Ares Predator V [Pistolet lourd, PRE 5 (7), VD 8P, PA -1, SA, CR —, 15 (c)], Commlink Erika Elite (Indice d'appareil 4), Defiance EX Shocker [Taser, PRE 4, VD 11E(e), PA -5, CC, CR —, 4 (m)], Électromatrasque [Arme contondante, PRE 4, Allonge 1, VD 9E(e), PA -5, 10 charges], Veste pare-balles [12], 2 doses de jazz								

PROFESSIONNALISME 4 : GANG DU CRIME ORGANISÉ

Il n'est pas inhabituel pour des shadowrunners de croiser le chemin d'autres criminels. La Mafia, le Yakuza, les Triades, et le Koshari ont tous besoin de groupes de soldats, à des fins variées, la plupart du temps pour des coups fourrés. Leur réputation de casseurs de jambes est bien méritée. Ils ne sont pas connus pour leur sens de l'humour.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	5	4	4	4	3	4	3	6
Initiative : 8 + 1D6								
Moniteur de condition : 10				Armure : 9				
Limites : physique 5, mentale 5, sociale 6								
Compétences : Armes automatiques 5, Armes tranchantes 5, Combat à mains nues 6, Intimidation 6, Perception 2, Pistolets 4								
Traits : Dur à cuire								
Équipement : Commlink Renraku Sensei (Indice d'appareil 3), Ceska Black Scorpion [Pistolet-mitrailleur, PRE 5 (7), VD 6P, PA —, SA / TR, CR (1), 35 (c)], Couteau [Arme tranchante, PRE 5, Allonge —, VD 5P, PA -1], ou Épée [Arme tranchante, PRE 6, Allonge 1, VD 7P, PA -2], Manteau renforcé [9].								

Lieutenant : Les technomanciens sont une denrée rare dans le Sixième Monde. Souvent parias de la société « normale », beaucoup trouvent qu'ils n'ont d'autres choix que d'utiliser leur don extraordinaire dans une vie de crime. Beaucoup de syndicats du crime, bien que méfiants, peuvent les accepter dans leurs rangs. Même la très bornée Mafia ne rejettera pas un technomancien volontaire pour assister ou mener une escouade de soldats sur une affaire particulièrement importante.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	RÉS
3	3	4	3	5	5	5	4	6	5
Initiative : 9 + 1D6									
Initiative matricielle (Hot Sim) : 9 + 3D6									
Moniteur de condition : 10				Armure : 9					
Limites : physique 5, mentale 7, sociale 7									
Compétences : Compilation 7, Cybercombat 6, Décompilation 6, Informatique 5, Inscription 7, Leadership 4, Perception 5, Pistolets 3, Logiciels 6									
Traits : Renfort naturel, Technomancien									
Équipement : Beretta 201T [Pistolet léger, PRE 6, VD 6P, PA —, SA, CR (1), 21 (c)], Commlink Erika Elite (Indice d'appareil 4), Manteau renforcé [9]									
Formes Complexes : Nettoyeuse, Dispersion de Traitement de données, Dispersion de Firewall, Édition, Grille transcendante, Indic, Injection d'Attaque, Injection de Traitement de données, Pic de Résonance									



PROFESSIONNALISME 5 : SÉCURITÉ CORPORATISTE D'ÉLITE

À l'image des nations qu'elles prétendent être, les méga-corporations entretiennent des forces armées auxquelles elles font appel quand leurs forces de sécurité ordinaires ne font plus l'affaire. Les unités porteuses de noms tels que les Séraphins ou les Samourais rouges sont faites pour engendrer la peur chez leurs opposants ; leur présence dans une installation signifie généralement que le salaire des shadowrunners est loin de correspondre à la difficulté du job.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
6	5 (7)	5 (7)	4 (6)	4	4	5	3	1,9

Initiative : 10 + 3D6 (12 + 3D6)
Moniteur de condition : 11 **Armure** : 18
Limites : physique 7 (9), mentale 6, sociale 4
Compétences : Armes à feu (GC) 9, Athlétisme (GC) 6, Combat rapproché (GC) 7, Discrétion 6, Étiquette (Corporations) 6 (+2), Perception 6
Augmentations : Réflexes câblés 2, Renforcements musculaires 2, Tonification musculaire 2, Yeux cybernétiques [indice 2, avec compensation antiflash, interface visuelle, smartlink, vision nocturne, vision thermographique].
Équipement : Ares Alpha [Fusil d'assaut, PRE 5 (7), VD 11P, PA -2, SA / TR / TA, CR 2, 42 (c)], Ares Predator V [Pistolet lourd, PRE 5 (7), VD 8P, PA -1, SA, CR —, 15 (c)], Armure corporelle intégrale [15] et casque intégral [+3] (avec isolation chimique), Commlink Erika Elite (Indice d'appareil 4)

Lieutenant : Prenez le plus endurci des soldats d'élite, et rendez-le encore plus loyal envers la corpo que les autres. Puis faites-en un enfer matriciel mobile. C'est un vrai agent corpo, un expert corporatiste entraîné pour être aussi efficace dans les missions en solo qu'il l'est pour diriger son escouade sur une mission spéciale.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5	6 (9)	5 (7)	4 (7)	5	5	5	4	1,3

Initiative : 10 + 3D6 (12 + 3D6)
Moniteur de condition : 11 **Armure** : 18
Limites : physique 6 (8), mentale 7, sociale 5
Compétences : Armes à feu (GC) 8, Athlétisme (GC) 6, Combat rapproché (GC) 7, Discrétion 6, Électronique (GC) 6, Étiquette (Corporations) 4 (+2), Explosifs 5, Leadership 6, Perception 6, Piratage (GC) 7
Augmentations : Datajack, Réflexes câblés 2, Renforcements musculaires 3, Tonification musculaire 3, Yeux cybernétiques [indice 3, avec compensation antiflash, interface visuelle, smartlink, vision nocturne, vision thermographique, zoom]
Équipement : Ares Alpha [Fusil d'assaut, PRE 5 (7), VD 11P, PA -2, SA / TR / TA, CR 2, 42 (c)], Ares Predator V [Pistolet lourd, PRE 5 (7), VD 8P, PA -1, SA, CR —, 15 (c)], Armure corporelle intégrale [15] et casque intégral [+3] (avec isolation chimique), Cyberdeck Shiawase Cyber-5 (Indice d'appareil 5, Atts 8 7 6 5, Prog 5)
Programmes : Armure, Biofeedback, Configurateur, Cryptage, Décryptage, Fork, Marteau, Verrouillage

PROFESSIONNALISME 6 : FORCES SPÉCIALES

La SEAL Team 6, Les Ghosts du Tir, les Wildcats Sioux : entraînées pour s'infiltrer derrière les lignes ennemies et détruire leur objectif sans être repérées, ces unités sont vraiment la crème de la crème. Dans un combat direct, elles sont dévastatrices. Si elles font ce pour quoi elles ont été entraînées, c'est encore pire.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
6	6 (9)	5 (8)	5 (8)	5	4	6	4	2,3

Initiative : 11 + 4D6 (14 + 4D6)
Moniteur de condition : 11 **Armure** : 18
Limites : physique 7 (10), mentale 7, sociale 6
Compétences : Armes à feu (GC) 9, Athlétisme (GC) 7 (10), Combat rapproché (GC) 8, Explosifs 7, Furtivité (GC) 6, Perception 7
Augmentations : Réflexes câblés 3, Renforcements musculaires 3, Tonification musculaire 3, Yeux cybernétiques [indice 2, avec compensation antiflash, interface visuelle, smartlink, vision nocturne, vision thermographique].
Équipement : Armure corporelle intégrale [15] et casque intégral [+3] (avec isolation chimique), Commlink Hermes Ikon (Indice d'appareil 5), Grenades fumigènes (2) [Grenade, VD —, PA —, Souffle 10m de rayon], Grenades fumigènes thermiques (2) [Grenade, VD —, PA —, Souffle 10m de rayon], HK 227 [Mitraillette, PRE 5 (7), VD 7P, PA -4, SA / TR / TA, CR (1), 28 (c), avec munitions APDS], Lance-grappin

Lieutenant : Tous les guerriers du Sixième Monde ne sont pas augmentés. Les forces militaires du monde entier sont toujours heureuses d'accepter des recrues magiciennes. Les adeptes combattent aux côtés de leurs frères d'armes cybernétisés, et ils sont tout aussi vifs et mortels.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	MAG
6	6 (9)	6 (9)	5 (8)	5	5	6	5	6	3

Initiative : 12 + 4D6 (15 + 4D6)
Moniteur de condition : 11 **Armure** : 18
Limites : physique 8 (11), mentale 7, sociale 7
Compétences : Armes à feu (GC) 9, Athlétisme (GC) 7 (10), Combat rapproché (GC) 8, Explosifs 7, Furtivité (GC) 6, Perception 7
Traits : Adeptes **Grade d'initiation** : 2
Pouvoirs d'adepte : Agilité améliorée 3, Compétence améliorée (Armes automatiques) 3, Réflexes améliorés
Équipement : Armure corporelle intégrale [15] et casque intégral [+3] (avec isolation chimique), Commlink Hermes Ikon (Indice d'appareil 5), Focus de Qi (Puissance 6, Augmentation de Force 6), Épée Focus d'arme [Puissance 2, Arme tranchante, PRE 6, Allonge 1, VD 11P, PA -2], Grenades fumigènes (2) [Grenade, VD —, PA —, Rayon : 10m], Grenades fumigènes thermiques (2) [Grenade, VD —, PA —, Rayon : 10m], HK 227 [Mitraillette, PRE 5 (7), VD 7P, PA -4, SA / TR / TA, CR (1), 28 (c), avec munitions APDS], Lance-grappin



PERSONNAGES NOTABLES

Les brutes, quel que soit leur Professionnalisme, sont juste de la chair à canon anonyme. Elles ne sont pas faites pour être mémorables, qu'elles soient un défi pour les PJ ou non. Les **personnages notables**, eux, sont différents. Ils ont des noms. Ils ont envoyé les brutes faire leur sale boulot. Ils ont leurs propres plans et objectifs. Plus important, ils font avancer l'histoire.

« Personnage notable » est un terme générique. Ils ne sont pas tous shadowrunners. Ils sont, cependant, des personnages significatifs et récurrents dans une aventure, et voire même au cours d'une campagne. Si les brutes sont des extras et des petits rôles, les personnages notables sont les invités vedettes. Ils peuvent être à n'importe quel niveau de l'échelle, de l'adversaire en chef à l'ami pour la vie de l'un des PJ, en passant par toutes les nuances possibles.

CRÉER UN PERSONNAGE NOTABLE

Un personnage notable ne devrait pas être conçu à la légère. Comme les personnages joueurs, il devrait être entièrement créé en utilisant le système par priorités (voir **Création d'un Shadowrunner**, p. 64) et du Karma pour le faire progresser. Lors de cette étape, il faut garder à l'esprit la force relative que ce PNJ devrait avoir par rapport aux PJ. Cela déterminera la quantité de Karma nécessaire pour le faire évoluer (voir la table de création et progression des personnages notables ci-dessous). Il y a quatre niveaux de personnages notables.

Inférieur : Ces personnages notables sont généralement surclassés par les PJ dans un combat direct, mais les PJ devraient être tout aussi attentifs, car ils ont fréquemment des amis qui pourraient également leur rendre la monnaie de leur pièce.

Égal : Ces runners sont au même niveau que les PJ, et beaucoup d'eux seront eux aussi des shadowrunners. Mais d'autres pourraient être des employés corpos, des agents gouvernementaux, ou des porte-flingues d'un syndicat.

Supérieur : Ce genre de type est plus qu'un défi pour n'importe lequel des PJ en un contre un, mais il aurait des problèmes si toute l'équipe se décidait à s'occuper de son cas. Ils ne sont pas restreints par les limites sur les compétences et équipements qui s'appliquent aux personnages débutants.

Surhumain : Ce sont des gens avec qui l'on ne plaisante pas, parce qu'ils peuvent probablement s'attaquer à votre équipe entière et raisonnablement espérer réussir. Comme les personnages notables supérieurs, ils ne sont pas restreints par les limites sur les compétences et équipements qui s'appliquent aux personnages débutants. On ne devrait pas en rencontrer très souvent, et quand c'est le cas, cela devrait être un moment particulièrement mémorable.

DONNER VIE AUX PERSONNAGES NOTABLES

Les personnages notables devraient être des personnages marquants et pleinement aboutis. Ils doivent faire une forte impression sur les PJ, en bien ou en mal, et ils ne peuvent y parvenir s'ils ne sont pas plus épais que le papier sur lequel ils sont écrits. Ils vont fortement peser dans votre aventure, ou même dans votre campagne, alors donnez-leur de la matière. Ils doivent avoir leurs propres plans et objectifs, c'est vrai, mais aussi leur propre personnalité, manies, et bizarreries. Faites des descriptions vivantes à vos PJ, parlez-leur de l'habillement de votre PNJ, de sa manière de se tenir et de sa cicatrice au dessus de l'œil droit.

Et plus important, aussi : soyez sûr de prendre des notes. Écrivez un profil pour chacun de vos personnages notables, détaillant tout ce que vous dites aux joueurs. Cela vous aidera à garder trace de tous vos PNJ pour référence future.

Tous les personnages notables sont créés avec la **Table des priorités** (p. 67) ; si la campagne utilise les niveaux La rue ou Runners d'élite (p. 66), ces mêmes règles alternatives s'appliquent à la création de votre personnage notable. Les PNJ inférieurs utilisent la même table de priorité que les personnages joueurs, mais ils n'obtiennent que le niveau immédiatement inférieur sur la table pour chaque catégorie. Par exemple, si l'on dédie la Priorité A aux Ressources pour un personnage notable inférieur, il n'obtient que les Ressources de la Priorité B. Cela signifie qu'un personnage notable inférieur porte le fardeau de devoir choisir deux Priorités E.

Une fois que les personnages notables sont créés, on devrait les faire progresser avec du Karma jusqu'à un niveau proportionné à leur force relative par rapport aux PJ. Ce total de Karma est basé sur la moyenne du Karma total déjà accordé à chaque PJ, modifié en fonction de la table de progression des personnages notables.

Les personnages notables sont une grande opportunité d'ajouter de la saveur à votre campagne. Ils peuvent représenter un modèle, un allié, un rival ou un ennemi des personnages de vos joueurs. Ils peuvent charmer les personnages en se pavanant, ou les énerver par leur arrogance, mais dans tous les cas, ils devraient leur laisser une impression, ce qui peut permettre de les utiliser à long terme (voir l'encart *Donner corps aux personnages notables* pour des réflexions sur la manière de les rendre distincts).

Si un personnage notable rencontre les personnages joueurs à plusieurs reprises, il devrait progresser tout comme ils l'ont fait. Si ce n'était pas le cas, il ne représenterait pas un

aussi grand défi la prochaine fois qu'il se montrerait. Les récompenses en Karma accordées aux PJ doivent donc être notées. Lorsque les PJ gagnent du Karma, les personnages notables devraient eux aussi en recevoir, proportionnellement à cette nouvelle récompense,

CRÉATION ET PROGRESSION DES PERSONNAGES NOTABLES

NIVEAU	KARMA DE PROGRESSION
Inférieur	80 % de la récompense moyenne des PJ en Karma
Égal	100 % de la récompense moyenne des PJ en Karma
Supérieur	125 % de la récompense moyenne des PJ en Karma
Surhumain	200 % de la récompense moyenne des PJ en Karma



comme cela est indiqué dans la table de progression des personnages notables. Un personnage notable devrait progresser de la même façon que ne le ferait un PJ, en se concentrant sur quelques domaines clés où il excellerait, tout en améliorant quelques compétences qui peuvent le rendre capable de créer la surprise. Il doit avoir tout ce qu'il lui faut pour représenter un formidable défi.

LA MAIN DE DIEU

Parfois les shadowrunners s'accrochent avec quelqu'un. Parfois ce quelqu'un est l'un de vos personnages notables. Parfois, cet accrochage prend de graves proportions. Et parfois, les shadowrunners sont chanceux et finissent par dessouder le personnage en question.

Parfois, ce n'est pas terrible pour le meneur et ses plans, en particulier si ceux-ci impliquent la présence récurrente de ce personnage notable dans un rôle significatif dans le futur.

Souvent, il est possible de s'en sortir en exploitant tout ce qui dans le scénario pourrait jeter un doute sur la fin du PNJ. Une explosion empêche les shadowrunners de voir son destin se dérouler devant eux. Les PJ peuvent être assommés au même instant et il a disparu lorsqu'ils se réveillent. Il tombe d'un toit et atterrit hors de leur vue. C'est un classique : s'il n'y a pas de corps, il n'y a pas de mort.

De temps en temps, pourtant, la Fatalité force un personnage notable à mourir sous les feux de la rampe et tous les regards, et pas dans l'ombre. Si cela devait arriver, le meneur peut utiliser la Main de Dieu pour se débarrasser de cet embarras. Pour utiliser la Main de Dieu, l'on brûle toute la Chance restante du personnage notable, et ce de manière permanente. Il n'est plus mort, en fait. Il peut en avoir l'air, mais il

DONNER VIE AUX CONTACTS

Les contacts sont, par définition, des personnages notables. Ils ont des noms, des vies et aussi des personnalités, et le meneur de jeu devrait garder ceci à l'esprit pendant qu'il les développe. La plus grande différence entre les contacts et la plupart des autres personnages notables est leur relation continue avec les PJ. Dans une certaine limite, les contacts vont toujours être les alliés des PJ, si ce n'est leurs amis avérés. C'est pour cette raison que les joueurs et le meneur devraient collaborer, jusqu'à un certain point, à l'élaboration de l'historique du contact et de sa relation avec le PJ.

Les contacts ont une vie propre, et ils ne passent pas tout leur temps d'éveil à attendre l'appel à l'aide des PJ. Alors que font-ils pour vivre ? Ont-ils une famille ? Sont-ils endettés jusqu'au cou auprès d'un usurier de la Mafia ? Est-ce que la fille de l'un d'eux est une puteuse ? Une fois que l'on a les réponses à ce type de questions, l'on est sur la bonne voie, celle qui mène d'une collection de nombres sur papier à un individu unique qui fait sa vie aux côtés des PJ.

Être le contact d'un shadowrunner est une rue à double sens, cependant. Il ne reste pas planté là à attendre un appel des PJ pour lui demander quelque chose. Parfois, il prend son commlink et appelle les shadowrunners pour leur demander quelque chose. Il a une vie en coulisses, trouvez des moyens de rappeler ce fait à vos joueurs.

s'accroche à la vie du bout des ongles. Une fois que quelque chose aura distrahit les PJ, il récupèrera juste assez pour s'arracher hors de sa tombe, être sauvé, ou reconstruit. Ce genre de récupération, toutefois, ne le laissera pas indemne. Il aura une nouvelle cicatrice intéressante pour laquelle il pourra blâmer les PJ, il pourrait perdre un point dans un ou plusieurs attributs, ou il pourrait finir avec un défaut approprié.

CONTACTS

Vous êtes qui vous connaissez. Dans les Ombres du Sixième Monde, ceci est bien plus vrai que ce que vous ne voudriez le croire.

Les contacts sont les PNJ qui servent de sources d'informations, de biens et de services pour garder les shadowrunners vivants et en bonne santé. Souvent, ils ne peuvent être complètement francs au sujet de leur implication dans les affaires des uns et des autres. Cette section aidera le meneur à tirer le meilleur parti de ces très importants PNJ.

LES CONTACTS EN CHIFFRES

Les shadowrunners et les contacts vont se voir vraiment beaucoup. Comme les autres personnages notables, ils devraient être créés avec le système par priorités. Généralement, ils devraient être considérés comme inférieurs ou égaux aux PJ. Quel que soit leur niveau, ils ne disposent que d'un seul moment de condition. On considère qu'ils disposent de l'équipement de base et du niveau de vie nécessaire à leur travail au quotidien. Par exemple, un détective de Knight Errant aura un pistolet, des menottes, et une armure corporelle légère, tandis que M. Johnson aura un commlink tape-à-l'œil et un costard qui coûte un paquet de nuyens.

Les contacts sont différents des autres personnages notables car ils sont utiles aux PJ. Deux indices mesurent cette utilité : l'Influence et la Loyauté.

Influence : Comme son nom l'indique, cet indice mesure l'influence du contact, pour autant qu'il en ait, sur une échelle de 1 à 12. Plus elle est élevée, plus le contact a de répondant. La table des indices d'Influence décrit chaque niveau et montre de quelle manière les représenter. Un personnage ne peut débiter le jeu avec des contacts d'une Influence supérieure à 6.

Loyauté : indice définissant à quel point l'on peut faire confiance au contact, et mesuré sur une échelle de 1 à 6. Plus la Loyauté est élevée, plus le contact sera prêt à donner de lui-même pour le PJ. La table des indices de Loyauté donne des détails sur chaque niveau et la manière de le gérer.

La Loyauté est appliquée comme bonus quand un personnage négocie avec le contact (et vice-versa). Le meneur de jeu devrait aussi l'utiliser comme modificateur ou seuil (selon ce qui est adéquat) quand quelqu'un d'autre essaie de tirer les vers du nez d'un contact au sujet des runners.

UTILISER LES CONTACTS

C'est très bien de sortir le vendredi soir et d'aller prendre une bière au bar du coin, mais la vraie valeur d'un contact tient à ce qu'il peut faire pour les personnages-joueurs. Dans le lot, on retiendra quatre choses principales : mener des investigations, utiliser son réseau relationnel, faire du recel et de



la fourgue, et des faveurs. Bien que ces choses soient d'un grand secours, elles sont rarement gratuites (**Faveur à un ami**, p. 391)

Avant qu'un personnage ne puisse obtenir de l'aide de l'un de ses contacts, cependant, il doit mettre la main dessus. Puisqu'ils ont leur propre vie quand ils ne sont pas en train de donner un coup de main aux PJ, ce n'est pas aussi facile que cela en a l'air. La plupart du temps, il n'existe pas de processus ou de test fixé pour déterminer la disponibilité d'un contact ; c'est entièrement à la guise du meneur de jeu. Cela dépend des besoins de son scénario. Si joindre un contact précis permettrait aux PJ d'obtenir des informations que le meneur n'est pas prêt à leur donner, alors ce contact est en réunion et ne peut prendre l'appel des PJ. Si ces derniers n'ont pas appelé un contact particulier, et que celui-ci dispose d'une information vitale pour eux, alors il pourrait les appeler de lui-même pour des raisons qui lui sont propres. Cela peut servir le double objectif de les aider et de mettre en place un run pour plus tard.

Si le meneur n'a pas de prévention à ce que le contact intervienne d'une manière ou d'une autre dans le scénario, il devrait jeter 2D6 : le contact est disponible si le jet égale ou dépasse l'indice d'Influence du contact. Après tout, plus le contact a d'influence, plus il tend à être occupé. D'autres facteurs pourraient aussi entrer en jeu, comme la manière dont le personnage a traité le contact la dernière fois qu'ils ont interagi, et le fait que l'un d'entre eux soit redevable d'une faveur à l'autre.

Investigations : C'est la principale fonction de la majorité des contacts de *Shadowrun*. Typiquement, enquêter signifie découvrir ou suivre des indices, et les contacts sont l'une des meilleures manières pour les shadowrunners de mettre la main sur les informations dont ils ont besoin. La plupart des aventures publiées ont un chapitre Investigations qui liste les informations pertinentes qu'un personnage peut recevoir d'une source particulière.

INDICES D'INFLUENCE

INDICE DESCRIPTION

- | INDICE | DESCRIPTION |
|--------|--|
| 1 | Virtuellement aucune influence sociale, utile uniquement pour ses compétences de connaissances. |
| 2 | A un ou deux amis disposant de certaines compétences de connaissances, ou une quelconque influence sociale mineure. |
| 3 | A quelques amis, mais pas beaucoup d'influence sociale. |
| 4 | Connaît beaucoup de monde dans un quartier ; comme un maire de district ou un chef de gang. |
| 5 | Connaît beaucoup de monde et a un degré modéré d'influence sociale ; le cas d'un conseiller municipal ou d'un cadre inférieur dans une corporation de petite ou moyenne taille. |
| 6 | Connaît du monde et a de l'influence sur l'ensemble de l'état ; un maire ou un gouverneur d'une ville ou d'une conurb, un intermédiaire qui sort du lot, ou un cadre intermédiaire dans une corporation de taille moyenne. |
| 7 | Connaît du monde sur une grande zone, et a une influence sociale considérable ; souvent le cas de quelqu'un qui tient une position importante dans une corporation nationale. |
| 8 | A des connexions sur une région englobant plusieurs états ; comme un cadre appartenant au gouvernement d'un état, ou à une corporation nationale. |
| 9 | A des connexions sur tout son continent, et une influence sociale manifeste ; tel qu'un cadre moyen appartenant à un petit gouvernement national ou à une corporation AA. |
| 10 | A des connexions dans le monde entier, et une influence sociale considérable ; tel qu'un cadre senior appartenant à un petit gouvernement national ou à une corporation AA. |
| 11 | Dispose de très bons contacts dans le monde entier, et d'une influence sociale considérable ; comme un cadre intermédiaire d'un gouvernement national majeur ou d'une corporation AAA. |
| 12 | Une figure incontournable à l'échelon mondial, qui dispose d'une influence sociale ; un personnage qui tient une position clé de cadre dans un gouvernement national majeur ou une corporation AAA. |

INDICES DE LOYAUTÉ

INDICE DESCRIPTION

- | | |
|---|--|
| 1 | <i>Les affaires sont les affaires.</i> La relation est purement mercenaire, basée uniquement sur des considérations économiques. Les gens impliqués pourraient même ne pas s'apprécier, et ils ne s'offriront aucune sorte de traitement de faveur. |
| 2 | <i>À la régulière.</i> La relation relève encore seulement des affaires, mais les différentes parties se traitent avec un minimum de respect mutuel. |
| 3 | <i>Connaissance.</i> Les gens impliqués dans cette relation sont amicaux, mais en faire des amis serait sans doute se faire des idées. Le contact veut bien être importuné par de petits détails pour le personnage mais ne risquera pas sa peau pour lui. |
| 4 | <i>Pote.</i> C'est une amitié réelle, ou au moins un solide respect mutuel. Le contact pourra se mettre en quatre pour le personnage en cas de besoin. |
| 5 | <i>Je te couvre.</i> Les parties se connaissent et se font mutuellement confiance, et ce depuis un certain temps. Le contact soutiendra le personnage même dans des situations risquées. |
| 6 | <i>Ami pour la vie.</i> Le contact et le personnage se feront tuer l'un pour l'autre, si c'est ce qu'il faut. |



Quand un personnage demande des informations à un contact, il y a une chance que celui-ci connaisse déjà la réponse. Pour savoir si c'est le cas, on fait un test de compétence utilisant n'importe laquelle des compétences de connaissances appropriées du contact + l'attribut approprié pour déterminer si le contact sait quelque chose et quoi exactement. La Limite sociale du contact s'applique à ce test.

Si le test est un succès, le contact sait quelque chose et le meneur doit déterminer s'il est prêt à partager cette information. Si cela n'a pas de conséquence pour lui, un contact partagera généralement l'info. Si celle-ci est confidentielle et que le contact n'est pas censé en parler, ou s'il pourrait lui être préjudiciable que les mauvaises personnes apprennent qu'il est au courant, il ne sera pas très engageant pour lui de la donner, ce qui est compréhensible. Dans ce cas-là, un test de Négociation sera nécessaire pour que le contact divulgue ce qu'il sait. Sa Loyauté est appliqué comme modificateur à ce jet. La Crédibilité du PJ peut affecter la Limite sociale de ce test (voir **Crédibilité**, p. 374). Le personnage peut allonger quelques nuyens pour faire en sorte que le contact soit un peu plus disposé à l'aider ; le meneur de jeu peut fixer des paramètres exacts, mais généralement pour chaque tranche de $100 \times (7 - \text{Loyauté})$ nuyens de la somme utilisée pour lui graisser la patte, on obtient un dé supplémentaire pour le test de Négociation (l'une des rares fois où l'on peut littéralement « acheter des dés »).

En cas d'échec au test de connaissances, le contact ne sait rien, mais il peut toujours demander autour de lui pour apprendre la réponse. On fait donc pour lui un test étendu d'Influence + Charisme [Sociale]. Son intervalle est d'une heure et son seuil est évalué par le meneur selon la difficulté de la question ou la sensibilité de l'information, comme cela est indiqué dans la table **Seuils des tests étendus** (p. 50). Le meneur peut substituer une compétence de connaissances adéquate au Charisme, et peut aussi appliquer n'importe quel modificateur approprié, en particulier si l'information

EXEMPLE

Thunder a trouvé une fiole d'un liquide brun teinté de rouge, et elle n'a aucune idée de ce dont il pourrait s'agir. Elle connaît un chimiste mais ne peut le joindre à cet instant. Elle l'amène donc à un doc des rues qu'elle connaît. Pour celui-ci, cela ressemble à du sang, il fait donc un test de Biologie. Il y a du sang là-dedans, c'est sûr, mais aussi des composants qu'il ne reconnaît pas. Thunder lui demande s'il ne peut rien trouver d'autre. Le meneur fait donc un test étendu de Charisme 3 + Influence 2 en se basant sur les caractéristiques du doc. Ce n'est pas facile, et il détermine donc un seuil de 18. Dix jets plus tard (prenant dix heures), il rappelle Thunder, il a testé une intuition et appelé un alchimiste qu'il connaît à la rescousse. Thunder a trouvé une fiole de Renfield, une drogue utilisée par les vampires pour faire de leurs repas potentiels des esclaves volontaires. Elle doit une faveur à la fois au doc des rues et à l'alchimiste, et ils ne manqueront pas de le lui rappeler sous une forme ou une autre... si elle survit à son travail actuel, bien sûr.

recherchée n'est pas quelque chose auquel le contact aurait normalement accès.

Réseau relationnel : Quelquefois les runners doivent parler à quelqu'un qu'ils ne connaissent pas. Peut-être essaient-ils de convaincre une mégacorpo d'arrêter de les pourchasser, ou ont-ils besoin de l'aide d'un chef de gang pour négocier avec un autre ou le combattre. Si les personnages ne connaissent pas les bonnes personnes, ou qu'ils ne peuvent les approcher, ils doivent faire appel à leurs contacts et leur demander d'être leurs entremetteurs.

Si un shadowrunner fait appel de cette manière à l'un de ses contacts, le meneur détermine si ce dernier court un quelconque risque en faisant ces démarches. Les dragons, par exemple, pourraient mal voir une requête maladroite visant à les rencontrer ; cela étant de l'ordre des risques élevés. Si un risque existe, il sera nécessaire de convaincre préalablement le contact (en utilisant Négociation, Escroquerie, le chantage ou une bonne interprétation). Si celui-ci est d'accord pour l'aider, il fait un test d'Étiquette + Charisme [Sociale] avec un seuil égal à l'Influence du personnage ciblé. On applique tout modificateur social approprié, en se basant sur la relation entre le PJ et le PNJ cible, ainsi qu'un bonus de réserve de dés égal à l'Influence du contact.

En cas de succès lors de ce test, le contact a réussi à arranger une rencontre avec la personne désirée, que ce soit en personne ou via la Matrice. Le timing pourrait poser problème, le meneur de jeu doit donc s'en remettre à son jugement. Si les joueurs le poussent à les informer d'un délai, il peut le fixer à 4D6 heures. Lorsque la rencontre se produit, il ne tient qu'aux personnages de faire impression, bonne ou mauvaise, au PNJ. C'est ici que se termine habituellement le rôle du contact en matière de réseau relationnel, mais si la rencontre se déroule vraiment bien ou vraiment mal, cependant, cela peut avoir des retombées sur sa réputation.

Le contact pourrait ne pas être en mesure d'arranger une rencontre directe avec l'individu désiré, mais il pourrait arriver à approcher quelqu'un qui en est proche. On peut ainsi négocier avec cette personne pour rencontrer le PNJ en question. Ce genre de rencontres est plus facile à organiser pour le contact, et il encourt généralement moins de risques pour sa vie, ses membres et sa réputation.

Recel et fourgue : Cela ressemble à l'utilisation du réseau relationnel, mais on tente spécifiquement d'acheter ou de vendre quelque chose. Un contact peut utiliser ses relations pour trouver des acheteurs ou des vendeurs potentiels. Les contacts qui recherchent des parties intéressées suivent les mêmes procédures qu'employées par les PJ pour les tests de Disponibilité et de Recel (p. 420), en utilisant leur propre Charisme et leur compétence Négociation à la place des leurs, ainsi que leur Influence comme bonus à leur Limite sociale. Si les personnages sont prêts à rendre le marché plus alléchant pour un partenaire d'affaires potentiel, ils doivent le faire savoir à l'avance à leur contact ; il est bon, mais pas extra-lucide.

Faveurs : Cela englobe pratiquement toutes les autres choses qu'un contact peut faire pour un personnage, qu'il s'agisse de rapiécer un véhicule abîmé à rapiécer un shadowrunner abîmé, en passant par pratiquement n'importe quoi entre les deux. Toute forme d'aide directe de la part d'un contact compte habituellement comme une Faveur.



Il existe deux types de Faveurs : les services commerciaux et l'aide personnelle. Les services commerciaux sont toutes ces choses que les personnages pourraient obtenir ailleurs, de n'importe qui, telles qu'un traitement médical ou la réparation d'un équipement. Le problème de faire la démarche auprès d'un parfait inconnu est que beaucoup de ces inconnus gardent des traces, et que ce n'est pas toujours une bonne chose pour un shadowrunner. Un contact facturera bien sûr ce qu'il en coûterait au personnage sur le marché, mais cela passera en dessous de table. Si l'on souhaite marchander un prix plus bas, il est possible d'essayer de le faire

par un test opposé de Négociation + Charisme [Sociale], en ajoutant la Loyauté du contact à la réserve de dés du PJ. Les succès excédentaires de l'une ou l'autre partie augmentent ou diminuent les frais de dix pourcents selon le résultat.

L'aide personnelle est plus difficile à définir. Cela comprend toutes sortes d'aides pour lesquelles on ne peut payer avec du cash. La volonté d'un contact d'aider personnellement un personnage est laissée à l'appréciation des joueurs et du meneur. Occasionnellement, cependant, des directives plus formelles pourraient être nécessaires.

Certaines Faveurs sont évidemment plus importantes que d'autres. Le meneur peut se reporter à la table des indices de Faveurs pour déterminer l'importance de la faveur personnelle que l'on est en train de demander au contact. Les faveurs s'étendent sur une échelle de 1 à 6, et croissent avec l'effort demandé au contact. Les contacts sont normalement prêts à apporter une aide personnelle lorsque l'indice de celle-ci est égal ou inférieur à leur Loyauté. Si la Faveur est plus grande que la Loyauté du contact, il doit être convaincu via un test opposé de Négociation + Charisme [Sociale].

Bien sûr, le personnage devra une Faveur en retour à ce contact, qui restera à déterminer. La manière dont cette faveur sera rendue dépend du meneur, mais elle devrait être au moins égale en importance et donc en indice. Bien sûr, un meneur peut utiliser une dette de ce genre comme accroche d'une nouvelle aventure (Faveur à un ami, ci-contre).

COMPLICATIONS

Lorsqu'on interagit avec un contact, des complications peuvent survenir d'un côté comme de l'autre. Quand cela arrive, le meneur a différentes options qui dépendent de ce que le contact fait pour le personnage. Si ce sont des investigations, par exemple, il pourrait se tromper sur certains faits et diriger les PJ dans la mauvaise direction. Si c'est un fourgue l'approvisionnant en matos, ce dernier pourrait ne pas être de première main, ou avoir des anomalies problématiques. Autrement, une complication pourrait signifier qu'une tierce personne a appris ce que projette le PJ. Le meneur détermine si et quand les runners apprennent la fuite

INDICES DE FAVEURS

INDICE	DESCRIPTION
1	<i>Mineure.</i> Délivrer un message à quelqu'un. Permettre un accès à une zone de sécurité faible (zone d'embarquement d'un aéroport, commissariat).
2	<i>Risque faible.</i> Location d'un équipement spécialisé (jusqu'à une valeur de 5 000 nuyens). Action corporatiste nécessitant la signature d'un superviseur au bas de l'échelle.
3	<i>Intermédiaire.</i> Donner accès à une zone de sécurité moyenne (labo de recherche corporatiste standard).
4	<i>Risque modéré.</i> Location d'un équipement spécialisé (jusqu'à une valeur de 50 000 nuyens). Réquisition corporatiste nécessitant la signature d'un manager intermédiaire.
5	<i>Importante.</i> Donner accès à une zone de haute sécurité (bureaux du FBI, quartiers généraux d'une mégacorporation AA, siège social régional d'une mégacorporation AAA).
6	<i>Risque élevé.</i> Location d'un équipement spécialisé (jusqu'à une valeur de 500 000 nuyens). Réquisition corporatiste nécessitant la signature d'un manager senior ou d'un cadre junior.

d'information, et s'ils peuvent y remédier ou s'ils en font la découverte à la dure.

Un échec critique, bien sûr, indique que les choses sont complètement parties de travers. Un contact fournit une information qui est on-ne-peut-plus fautive. Quelqu'un dans la chaîne d'approvisionnement décide de les trahir. Un des PNJ impliqués a pris ombrage d'un mot de travers. Pire encore, le mot se répand sur les activités des PJ et arrive aux oreilles de la plus mauvaise personne possible. Un personnage pourrait voir son ennemi juré ou un agent dévoué des forces de l'ordre le poursuivre avec des intentions très peu louables.

FAVEUR À UN AMI

Les contacts font des choses pour les PJ, mais pas pour rien. Tout a un prix, vous vous rappelez ? Ils espèrent quelque chose en retour, habituellement de l'ordre de leur Influence \times 100 nuyens pour une information ou un recours à leur expertise, à Influence \times 1000 nuyens pour des biens ou services rendus. Ils feront probablement une remise jusqu'à Loyauté \times dix pourcents si vous êtes sympathiques avec eux. Il n'est pas nécessaire que la donation se fasse sous forme de monnaie sonnante et trébuchante (ou numérique). On peut très bien les emmener faire un bon dîner, leur acheter un nouveau commlink, mettre la main à la pâte pour aider leur œuvre de charité favorite, faire repeindre leur appartement, ou quoi que ce soit d'autre pour leur faire plaisir. Cela dit, très peu de gens sont allergiques au cash.

Bien sûr, malgré cela, le personnage peut rester redevable d'une Faveur. Ce qui signifie qu'il devra parfois faire quelque chose pour son contact. Parfois, cette Faveur à un ami peut se transformer en job à part entière, de ceux qui dépassent les limites de la simple « shadowrun pour des nuyens ». Cela donne au meneur l'opportunité d'être créatif et de jouer avec des retournements de situations, de nouveaux conflits, et d'autres situations dramatiques dans leur campagne.

Faire une telle Faveur donne à un personnage la chance de choisir ses propres jobs au lieu d'attendre un appel de l'intermédiaire sympa du quartier. Cela lui permet de poursuivre ses propres intérêts et de faire face à ses opposants



sans craindre de se faire poignarder dans le dos par un M. Johnson sournois (bien que cela puisse toujours arriver tandis qu'il progresse dans le job, car qui peut-on vraiment croire dans le Sixième Monde de toute manière ?).

Tandis que le jeu avance, les contacts deviennent plus importants. Quand cela arrive, ils sont également plus susceptibles de demander à un PJ de leur rendre leur assistance passée par une faveur. Comme un contact devient plus utile, bien sûr, les Faveurs deviennent plus coûteuses. Et les choses ne devraient-elles pas être ainsi, *omae* ?

EXEMPLE DE CONTACTS

N'importe qui, n'importe quel archétype, peut être un contact. Mais certains types sont plus communs que d'autres. Les contacts suivants sont des exemples de ceux à qui les shadowrunners ont le plus de chances d'avoir affaire, à tous les niveaux d'expérience. Chaque contact est décrit brièvement, avec une liste de ses usages potentiels, des lieux où le rencontrer, de contacts similaires, et ses caractéristiques de jeu. L'équipement d'un contact étant de nature flexible, l'Armure n'est pas incluse dans ces dernières.

BARMAN

Utilisations : informations, contacts supplémentaires, arrière-salles pour rencontres privées

Lieux de rencontre : tout bar ou boîte de nuit.

Contacts similaires : patron de bar ou de boîte de nuit, serveuse, strip-teaseuse, videur.

Un barman sert des verres. Il sert aussi de conseiller ou d'épaule compatissante pour presque toutes les personnes qui viennent se poser dans son rade. Il voit et entend des choses à propos de tout, c'est pourquoi il est si important de faire sa connaissance et de lui allonger des pourboires.

Le barman connaît tout le monde, et il sera donc capable de dire qui n'est pas passé depuis longtemps, qui a un gosse qui a fugué dernièrement, qui est trompé par sa femme avec un autre gars, et tout ce que l'on pourrait bien vouloir savoir. Il peut aussi connecter les personnages aux moulins à rumeurs locaux, et il pourrait avoir pour eux quelque chose de juteux qu'un de ses clients a laissé glisser dans une brume de gin-tonic. Il peut guider les débutants vers des fournisseurs de services et de biens variés. Tout cela leur en coûtera, bien sûr. Des fois, ce seront de simples crédits, et parfois, une tournée pour la maison, histoire d'entretenir les bonnes volontés.

Il est connu pour sa discrétion, cependant. Il ne crachera pas n'importe quoi à n'importe qui sans une très bonne raison. Comme nous le disions, ce ne sera pas gratuit pour les personnages. Mais cela vaut habituellement le coup de prendre soin de sa bonne humeur (et parfois, de celle de ses autres clients).

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS
3	4	3	3	4	3	3	4	2	6
Initiative : 6 + 1D6									
Moniteur de condition : 10									
Limites : physique 4, mentale 5, sociale 6									
Compétences : Combat à mains nues 4, Étiquette (La rue) 6, Fusils (Shotguns) 4 (+2), Intimidation 5, Négociation 5, Pistolets 4									
Compétences de connaissances : Alcools 6, Culture générale 6, Rumeurs de la rue 6, Sports 6, Stars des médias 5									

CONSIGLIERI DE LA MAFIA

Utilisations : informations, contacts supplémentaires.

Lieux de rencontre : restaurants, casinos, bars.

Contacts similaires : maître des encens des Triades, waka-gashira du Yakuza.

À l'occasion, quelqu'un dans les Ombres doit demander une faveur au don local de la Mafia. Bien sûr, on n'arrive pas dans son bureau comme ça, du moins, pas intact. Pour rencontrer l'homme sur le trône, il faut parler au puissant qui se cache derrière lui, le consigliere du don. Ce conseiller n'est en fait pas un membre de la famille, mais a accès à ses secrets en vertu de sa position de confiance. Cette confiance lui donne des informations à propos de la famille et une idée de ses affaires, de ses plans, et de son état d'esprit.

Il n'est pas non plus un imbécile. Ces confidences ne sont pas faites à la légère, et sa vie ne vaudrait pas un clou si la famille avait vent que ses petits secrets sortent du cercle. On doit lui offrir des choses qui ont de la valeur pour la famille pour obtenir de lui des informations. Si on l'aide à régler un problème dans lequel la famille ne devrait pas s'impliquer, ou qu'on lui donne des données de valeur sur ses ennemis, il pourrait bien être ravi de récompenser ces services de manière adéquate. Par contre, abuser de sa confiance se paie très cher.

Le consigliere a habituellement un travail plus traditionnel en dehors de ses obligations avec la famille. Beaucoup d'entre eux sont, ce qui n'est pas très surprenant, avocats.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS
3	3	3	3	4	4	4	5	3	6
Initiative : 7 + 1D6									
Moniteur de condition : 10									
Limites : physique 4, mentale 6, sociale 7									
Compétences : Enseignement 6, Étiquette (Mafia) 7 (+2), Informatique 5, Leadership 7, Négociation 6, Perception 6, Pistolets 3									
Compétences de connaissances : Commerce 6, Droit 7, Politique de la pègre 9, Politique locale 6, Procédures policières 5, Psychologie 7									

DOC DES RUES

Utilisations : soins médicaux, informations, contacts supplémentaires, équipement (médicaments, drogues).

Lieux de rencontre : clinique locale, bioclinique.

Contacts similaires : équipe médicale d'urgence, ambulancier, mage / chaman urbain.

Les traitements médicaux traditionnels, pour un shadowrunner, ne sont pas toujours un choix pratique ; il y a beaucoup de paperasse, après tout. C'est dans ces moments que connaître un doc des rues peut faire la différence entre respirer un jour de plus et devenir le prochain repas des goules.

Les docs des rues opèrent en dehors des cliniques locales et des centres de modifications corporelles légaux. Ils ne posent pas beaucoup de questions. Leurs tarifs sont comparativement raisonnables. Et ils pourraient bien ne pas avoir un vrai diplôme médical. Les docs des rues sont, plus souvent que l'on ne le voudrait, des étudiants ratés de fac de médecine, des infirmières, ou d'anciens infirmiers combattants. Ceux qui sont dans le besoin ne peuvent pas être trop regardants dans les Ombres, et si l'on saigne plus que



de raison et que des soins légitimes sont hors de question, le choix est vite fait.

Non seulement ils peuvent remettre quelqu'un d'aplomb, mais beaucoup d'entre eux peuvent même le reconstruire. Ils sont en effet nombreux à faire de l'installation de cyberrware l'une de leurs sources de revenus. Il s'agit souvent de matos de seconde main, récupéré sur des runners qui n'ont pas eu de chance, mais il est habituellement plutôt avantageux d'un point de vue financier.

Il est judicieux de faire en sorte que son doc soit heureux. Il fera de meilleurs prix au personnage, le soignera mieux, et sera beaucoup moins susceptible de le tuer sur la table d'opérations et de le vendre en pièces détachées aux trafiquants d'organes et aux autres shadowrunners.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS
3	5	3	3	3	5	4	3	3	6
Initiative : 7 + 1D6									
Moniteur de condition : 10									
Limites : physique 4, mentale 6, sociale 5									
Compétences : Cybertechnologie 7, Médecine 8, Négociation 4, Perception 6, Premiers soins 6									
Compétences de connaissances : Avancées médicales 5, Biologie 7, Contrebandiers 3, Psychologie 4, Trafiquants d'organes 4									

FLIC DES RUES

Utilisations : informations, contacts supplémentaires, équipements.

Lieux de rencontre : les rues de son secteur, les cafés.

Contacts similaires : détective, flic-à-louer, flic sous couverture, indic.

Ils ont battu le pavé des rues froides de leur secteur depuis plus d'années qu'ils ne veulent bien s'en rappeler, et ils ont vu tout ce qui peut s'y passer. Les nouveaux-venus et les anciens, les nids à BTL et les territoires de gangs : il a le fin du fin sur tout ça, et ce qu'il ignore maintenant, il le saura bien assez tôt. Son réseau d'indices s'en assurera. Si l'on est bon avec lui, il pourrait même partager l'info.

Certains flics des rues patrouillent à pied, d'autres en voiture ou à moto. Certains d'entre eux, en particulier dans des villes des NAO, patrouillent même à cheval. Certains sont francs du collier, d'autres vendraient leur mère pour un bon prix. La clé pour travailler avec le flic des rues est de savoir ce qui le fera réagir. Pour cela, un personnage peut trouver ce qu'il veut, et l'aider à l'avoir. Il le lui rendra bien, par des informations de premier choix, ou en arrangeant des rencontres avec des gens selon ses besoins.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS
4	4	4	3	3	3	4	3	3	6
Initiative : 8 + 1D6									
Moniteur de condition : 10									
Limites : physique 5, mentale 5, sociale 5									
Compétences : Armes automatiques 4, Armes contondantes 5, Course 4, Étiquette (La rue) 6 (+2), Combat à mains nues 5, Intimidation 5, Leadership 4, Perception 6, Pistolets 6									
Compétences de connaissances : Biens illégaux 6, Gangs locaux 6, Maintien de l'Ordre 4, Procédures policières 8, Rumeurs de la rue 6, Syndicats du crime 7									

INTERMÉDIAIRE

Utilisations : boulots et crédits, informations, contacts supplémentaires, équipements.

Lieux de rencontre : bars ou boîtes de nuit du coin, cafés, coins de rues où la surveillance est pratiquement impossible.

Contacts similaires : M. Johnson, prêteur sur gages, receleur.

Si un runner ne devait connaître qu'une seule personne, alors il lui faudrait faire la connaissance d'un intermédiaire. Ils sont le centre de l'univers des shadowrunners, et ils connaissent tous les gens dont l'on peut avoir besoin. Celui qui en trouve un et passe du bon côté (le sien) aura une chance de prospérer dans les Ombres. Il peut trouver tout ce que l'on veut... pour un prix. Après tout, rien n'est gratuit dans les Ombres.

Les intermédiaires sont seulement aussi bons que leurs relations, qu'ils prennent beaucoup de soin à cultiver. Ils sont la combinaison faite homme d'une agence de recrutement, d'une entreprise d'approvisionnement, et d'un receleur. Ils gagnent leur vie par les gens et les choses qu'ils connaissent, et par leur aptitude à faire des marchés entre parties intéressées pour vendre ou acheter des biens et des services. Un shadowrunner tient quelque chose de chaud avec lequel il aimerait éviter de se brûler les doigts ? L'intermédiaire est l'homme de la situation. M. Johnson a besoin d'une équipe pour extraire quelqu'un des locaux de l'un de ses compétiteurs ? L'intermédiaire est l'homme qui organise les rencontres. Une équipe a besoin d'un spécialiste pour réussir un run un peu tordu ? Vous avez deviné : l'intermédiaire sait qui appeler.

Ce genre de services, pourtant, n'est pas donné. Un intermédiaire prend un pourcentage sur toute transaction, et meilleur il est, plus grosse est sa part. Une fois que trouvé un intermédiaire de qualité, il vaut mieux rester son allié. Ceux qu'il a à la bonne pourraient bien avoir un rabais, et mieux, obtenir d'autres jobs sans avoir à changer de ville et recommencer à zéro.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS
3	3	3	3	4	3	5	5	3	6
Initiative : 8 + 1D6									
Moniteur de condition : 10									
Limites : physique 4, mentale 5, sociale 7									
Compétences : Étiquette (La rue) 8 (+2), Informatique 7, Négociation 9, Perception 6, Pistolets 5									
Compétences de connaissances : Équipes de runners 8, Évaluation d'équipement 9, Receleurs 7, Rumeurs corporatistes 8									

MARCHAND DE TALISMANS

Utilisations : objets magiques, informations en rapport avec la magie, contacts supplémentaires.

Lieux de rencontre : boutique de talismans, librairie occulte, cafés.

Contacts similaires : intermédiaire, mage / chaman urbain, mage corpo.

Les Éveillés sont extrêmement rares, mais ils sont comme tous les autres consommateurs. Ils ont des besoins spécifiques : focus magiques, fétiches, matériaux et composants pour rituels. Heureusement, il y a des gens ici-bas équipés pour combler leurs besoins.

Les marchands de talismans voient passer tôt ou tard dans leur boutique tous les gens de la zone qui pourraient avoir une quelconque forme de talent magique. Cela en fait une



grande source, non seulement d'équipement magique, mais aussi d'informations vitales au sujet de ce qu'il se passe dans la communauté Éveillée locale. Ce qui veut dire qu'ils sont ceux à aller voir si l'on a besoin des services d'un bon mage urbain.

Beaucoup de marchands de talismans sont aussi des enchanteurs, ce qui leur permet d'approvisionner les shadowrunners en équipements magiques sur mesure. Il est aussi utile de les avoir dans son entourage pour savoir si le talisman ramassé au cours de ce dernier job en est un vrai ou une babiole produite en masse dans un atelier de misère à Hong Kong.

Un conseil : il vaut mieux ne pas les offenser. Ce sont de grands alliés, mais celui qui les énervera pourrait bien découvrir que son dernier achat est tombé à court de jus juste quand il en avait *vraiment* besoin.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
3	3	3	3	5	4	5	4	3	6	4
Initiative : 8 + 1D6										
Moniteur de condition : 11										
Limites : physique 4, mentale 5, sociale 7										
Traits : Magicien spécialisé (Enchanteur)										
Compétences : Arcanes 5, Artisanat 5, Enchantement (GC) 6, Étiquette (Magie) 5 (+2), Négociation 6, Observation astrale 6, Perception 3										
Compétences de connaissances : Équipement magique 5, Ferronnerie 6, Menuiserie 6, Théorie magique 5										

MÉCANICIEN

Utilisations : réparations, bagnoles « d'occasion » et autres véhicules.

Lieux de rencontre : garage du coin, station service, boutique de pièces détachées, vendeur d'occasions, casse automobile, hangar à avions.

Contacts similaires : crack en technologie.

Parfois, la seule chose entre un shadowrunner et un désastre est un véhicule qui va à la vitesse de l'éclair. Pour que le vôtre reste dans cette catégorie, il est bon de connaître un mécanicien. Un bon mécanicien peut réparer ce qui est abîmé et améliorer ce qui ne l'est pas. Avec suffisamment de temps et d'argent, il peut faire du pire hôte de la casse un véhicule fonctionnel. Plus le travail sera miraculeux, bien sûr, plus cela en coûtera. Plus souvent qu'ailleurs, « cas désespéré » peut être simplement entendu comme « très cher ».

Le mécanicien a aussi la casquette de vendeur de voitures, ou au moins d'agent pour l'un d'eux. Si l'on a besoin de quatre roues rapides et pas chères, d'un nouveau drone, ou de cette très jolie moto dont on rêve depuis longtemps, il connaît quelqu'un qui peut l'obtenir.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS
4	3	3	4	3	4	4	3	3	6
Initiative : 7 + 1D6									
Moniteur de condition : 10									
Limites : physique 5, mentale 5, sociale 5									
Compétences : Armes de véhicules 3, Hardware 6, Informatique 4, Mécanique aéronautique 6, Mécanique automobile 8, Mécanique industrielle 4, Véhicules terrestres 6									
Compétences de connaissances : Ateliers de désossage 8, Combat à moto 7, Véhicules 8									

M. JOHNSON

Utilisations : shadowruns, informations liées au boulot, contacts supplémentaires.

Lieux de rencontre : à peu près n'importe où où il le désire.

Contacts similaires : agent corporatiste ou gouvernemental, intermédiaire.

Pour quelqu'un qui n'existe pas officiellement, M. Johnson a beaucoup de contacts. Et c'est aussi bien, car sans lui, tous les shadowrunners se retrouveraient sans boulot. Il est l'homme entre les Ombres et les corpos, et il est celui qui lance la machine. Il est celui qui se salit les mains pour que les corpos et les gouvernements n'aient pas à le faire. Il aide à sacrifier les « actifs sacrificables », les shadowrunners.

M. Johnson dirige les rencontres, recrute les talents nécessaires, et paie pour avoir des résultats. Il donne aux PJ les informations dont ils ont besoin pour faire le job pour lequel il les embauche, ou du moins, les informations qu'il croit utiles pour eux. Il peut aussi leur fournir certains des équipements spéciaux qui leur seraient nécessaires pour arriver à leurs fins.

Il a des relations importantes et la mémoire longue. S'il a la réputation de doubler ses employés, ce sont en grande partie des légendes urbaines. Si un personnage le traite bien, il lui rendra généralement la faveur. S'il le baise, il pourrait bien être la cible de l'une de ses shadowruns à un moment ou un autre.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS
3	3	3	3	4	4	5	5	3	6
Initiative : 8 + 1D6									
Moniteur de condition : 10									
Limites : physique 4, mentale 6, sociale 7									
Compétences : Escroquerie 4, Étiquette (Corporations) 7 (+2), Informatique 6, Intimidation 4, Négociation 8, Perception 5, Pistolets 5									
Compétences de connaissances : Finances corporatistes 5, Psychologie 5, Rumeurs corporatistes 8, Technologie de pointe 6									

CRÉATURES

Quand le monde s'est Éveillé en 2011, l'Humanité ne fut pas la seule chose vivante à être changée pour toujours. Le même renouveau de la magie qui avait créé la métahumanité a aussi créé des métaespèces de presque toutes les espèces végétales et animales. L'Humanité y a contribué par sa pollution omniprésente et ses expériences génétiques incontrôlées. Les esprits et d'autres créatures de plans d'existence que nous pouvions à peine concevoir ont eux aussi croisé le chemin de notre monde. Sans prévenir, des êtres d'outremonde et des monstres de contes de fées et de mythes se sont mis à arpenter la Terre aux côtés de la métahumanité.

« Créatures » est un terme fourre-tout pour se référer à l'ensemble des créatures non-humaines dont les personnalités pourraient faire la rencontre tandis qu'ils font leurs affaires dans les Ombres. Certaines sont ordinaires, d'autres paranormales ; certaines sont des bêtes dépourvues de conscience, mais d'autres sont tout aussi intelligentes que les métahumains (si ce n'est plus). Elles sont toujours interprétées comme PNJ, et peuvent être à tous les niveaux de leur échelle d'importance, des brutes aux personnages notables.



Les caractéristiques listées ne devraient jamais être considérées comme des valeurs absolues fixant les aptitudes de la créature. La magie étant imprévisible, le meneur peut choisir de retirer ou d'ajouter des pouvoirs à une créature donnée, ou d'altérer la manière dont fonctionne l'un de ses pouvoirs, pour que les personnages marchent sur des œufs.

Le meneur peut utiliser les règles des brutes pour se faciliter la vie, dans le cas des créatures qui fonctionnent en meutes ou en essaims. Si un meneur veut faire d'une créature un grand moment dans une aventure ou une campagne, il peut en faire l'équivalent d'un personnage notable. Les créatures de ce type sont habituellement, mais pas toujours, limitées aux paracratures conscientes telles que les dragons et les vampires.

ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

Les créatures, comme les personnages, ont un ensemble complet d'attributs. Ceux-ci peuvent montrer des variations considérables, puisqu'elles peuvent avoir une taille très variable, du rat au grand dragon. Quelquefois, les capacités d'une créature dans un attribut ou un autre seront suffisamment réduites pour mériter un indice de zéro. Cela signifie qu'elle ne reçoit aucun dé de cet attribut pour calculer les réserves de dés qui l'impliquent dans des tests. Elle peut par contre utiliser normalement toutes celles de ses compétences qui sont associées à cet attribut.

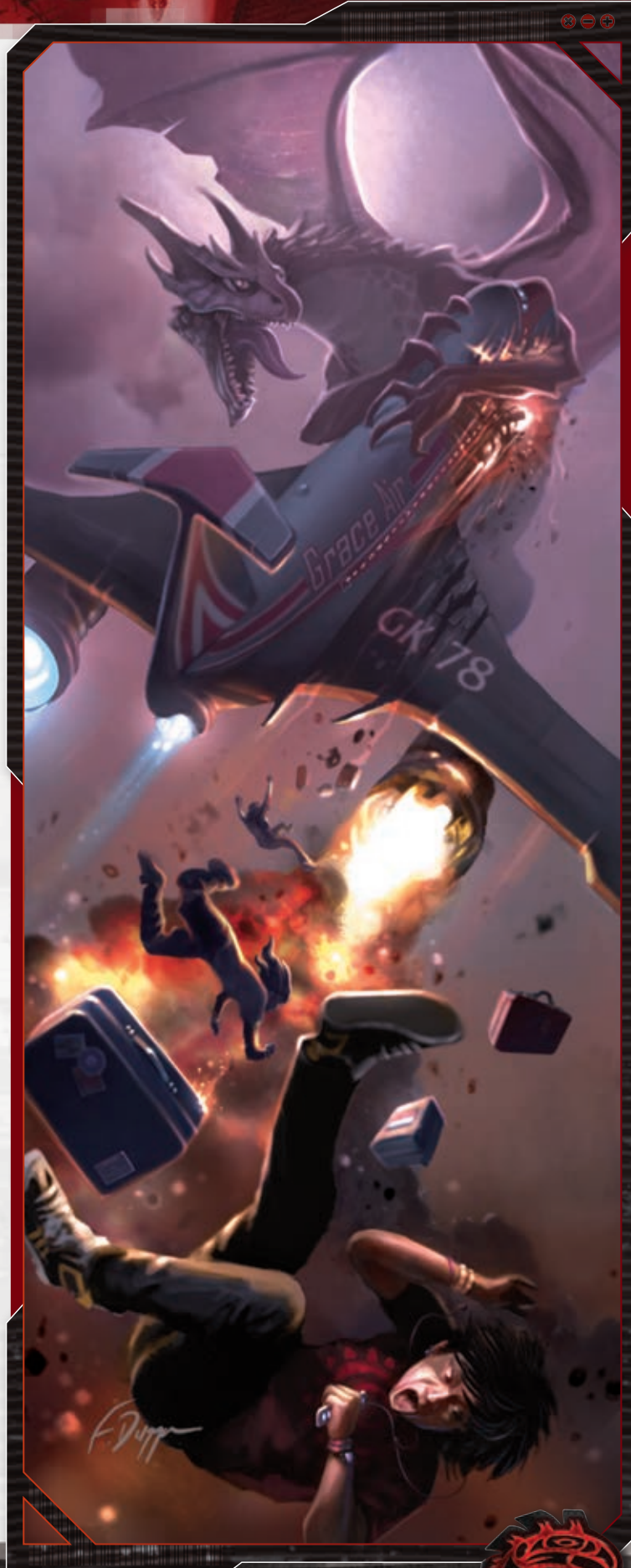
Comme cela a été mentionné auparavant, le meneur de jeu est libre d'altérer les attributs de créatures données selon son bon vouloir pour représenter des spécimens plus grands ou plus petits. Chaque attribut peut être ajusté jusqu'à 3 points dans l'une ou l'autre direction, bien qu'on ne puisse jamais en diminuer la valeur en dessous de zéro.

Tout comme les personnages, les créatures ont des compétences. Dans la plupart des cas, celles-ci représentent une connaissance et une aptitude innées. Beaucoup de créatures ont la compétence Combat à mains nues (ce terme étant employé par cohérence avec la compétence définie pour les humanoïdes, mais désignant au sens large le combat sans arme), par exemple, tandis que d'autres ont les compétences Natation ou Pistage. Si une créature ne possède pas une compétence, elle est considérée comme Ignorante de celle-ci (p. 133), à moins qu'elle n'ait le pouvoir Conscience, auquel cas elle est considérée comme Inexpérimentée. Comme dans le cas des attributs, les compétences peuvent être ajustées à la hausse ou à la baisse par le meneur selon ce qu'il estime adéquat.

La plupart des créatures Éveillées possèdent un attribut Magie, indiquant leur potentiel magique inné. Cela ne leur donne cependant pas automatiquement l'aptitude de lancer des sorts, de conjurer des esprits, ou de se projeter ou de percevoir sur le plan astral, à moins qu'elles n'aient le trait Magicien ou Adepté mystique.

DÉPLACEMENT

Marcher, ramper, voler ou nager : toutes les créatures se déplacent d'un point à un autre. Toutes ne le font pas à la même vitesse qu'un humain, bien sûr, et certaines ont plus d'une manière de le faire. Comme celui des personnages, le déplacement des créatures est basé sur leur Agilité (voir **Déplacement**,



p. 163). Les vitesses de déplacement sont présentées dans le format suivant : multiplicateur de marche / multiplicateur de course / accroissement de Sprint en mètres par succès, comme dans l'exemple suivant : $\times 2 / \times 4 / +2$.

Vol : Les créatures capables de voler possèdent une compétence spéciale, Vol, qui est associée à Agilité. Cette compétence mesure la capacité d'une créature à voler et est utilisée de la même manière que les compétences Course ou Natation.

POUVOIRS

Quand une créature vole, taille en pièces quelque chose avec ses griffes, ou paralyse une proie d'un simple contact, elle utilise un **pouvoir de créature**. Les pouvoirs sont des aptitudes spéciales possédées par une créature. Certains de ces pouvoirs sont naturels, comme des griffes ou une peau dure et épaisse. D'autres, comme le Hurlement paralysant d'un barghest, sont par nature magiques.

Pour utiliser un pouvoir contre une cible, une créature doit être dans le même plan qu'elle, que ce soit astral ou physique. Les formes astrales ne peuvent affecter les formes physiques, et réciproquement les formes physiques ne peuvent affecter les cibles astrales (voir **Le monde astral**, p. 315). Une créature astrale capable de se matérialiser peut affecter les cibles physiques si elle le fait, cependant. Les créatures de nature duale peuvent interagir avec le plan astral avec la même facilité qu'avec le monde physique.

Chaque élément de la liste présente les caractéristiques communes à chaque pouvoir :

Type : Comme les sorts, les pouvoirs peuvent être soit mana (M), soit physiques (P). Les pouvoirs mana n'affectent pas les cibles inanimées, tandis que les pouvoirs physiques ne peuvent être utilisés dans l'espace astral ou affecter les formes astrales.

Action : La plupart des pouvoirs sont activés grâce à un certain type d'action (simple ou complexe). Certains sont toujours actifs et ne nécessitent donc aucune action pour leur activation ; ils sont listés avec une action « automatique ».

Portée : Tous les pouvoirs ont une portée ; champ de vision (CDV), contact, ou personnel (le pouvoir affectant alors seulement la créature). Les règles de champ de vision utilisées pour le **Lancement de sorts** (p. 283) s'appliquent également aux pouvoirs de créatures. À moins que le contraire ne soit spécifié, un pouvoir ne peut être utilisé que sur une cible à la fois.

Durée : Cet attribut indique la durée de l'effet d'un sort.

Les pouvoirs constamment utilisés (ceux dont l'action est automatique) ont une durée *perpétuelle*.

Les pouvoirs *instantanés* prennent effet et s'évanouissent dans la même action, bien qu'ils puissent avoir des effets durables, comme les dommages.

Les pouvoirs *maintenus* peuvent persister au cours du temps sans effort ou coût. Ces pouvoirs étant innés, la créature n'est pas sujette à un quelconque épuisement ou à des modificateurs pour en conserver l'effet, à la différence des sorts maintenus. Toutefois, si la créature lance et maintient un sort par l'intermédiaire de la compétence Sorcellerie, les règles normales s'appliquent. Même des dommages ne peuvent distraire une créature du maintien de l'un de ses pouvoirs, tant qu'elle reste consciente. Comme pour les

sorts maintenus, le champ de vision n'a pas à être maintenu après que l'emprise du pouvoir ait commencé à s'exercer sur sa cible. Les créatures peuvent maintenir au même moment un nombre de pouvoirs, ou de multiples utilisations du même pouvoir, égal à leur Magie.

Les pouvoirs *permanents* doivent être maintenus pour une durée spécifique avant que leur effet ne devienne permanent, comme cela est indiqué dans leur description.

Certains pouvoirs ont une durée *spéciale*. La durée de l'effet de tels pouvoirs dépend d'autres facteurs, qui sont indiqués dans la description.

ACCIDENT

Type : P

Action : Complexe

Portée : CDV

Durée : Instantanée

Les créatures dotées de ce pouvoir peuvent causer des accidents apparemment normaux. La nature exacte de l'accident est déterminée par le meneur, en fonction de ce que la cible est en train de faire et de son environnement. Ce pouvoir n'est pas délibérément dangereux, mais les circonstances et l'environnement peuvent participer à le rendre tel. Trébucher peut être nuisible pour votre santé, si cela arrive en plein milieu de la rue, pris dans le trafic de l'heure de pointe.

Quand une créature cible quelqu'un avec ce pouvoir, on fait un test opposé de Magie + Volonté pour la créature, contre Réaction + Intuition de la cible. Si la créature gagne, le meneur agit comme si la cible avait obtenu une complication sur un test. Si la créature gagne avec 4 succès excédentaires ou plus, l'accident est traité comme un échec critique, ce n'est plus juste un problème embarrassant, c'est une catastrophe potentielle. Une créature peut utiliser ce pouvoir en même temps sur un nombre de cibles égal à son attribut Magie.

ARME NATURELLE

Type : P

Action : Automatique

Portée : Contact

Durée : Instantanée

Des griffes, des crocs pointus et acérés, une queue barbelée. Quelque forme qu'il prenne, la créature possède un moyen d'infliger des dégâts physiques. La description de ce pouvoir inclut la nature de l'attaque, ainsi que sa Valeur de Dommages et éventuellement sa Pénétration d'Armure. Les armes naturelles peuvent être des attaques de mêlée ou à distance, et les créatures suivent des règles de combat standard lorsqu'elles les utilisent. Les créatures utilisent Combat à mains nues pour attaquer avec des armes naturelles de mêlée (et ne subissent pas de modificateurs dus au fait d'être désarmées), et Arme à distance exotique pour attaquer avec des armes naturelles à distance. La plupart des armes naturelles sont considérées comme des armes normales par rapport à l'Immunité aux armes normales, les exceptions sont indiquées dans la description de la créature.

Une créature de nature duale dotée d'une arme naturelle de mêlée peut utiliser ce pouvoir contre les cibles astrales à sa portée, en utilisant normalement sa compétence de Combat à mains nues et la Valeur de Dommages physiques de cette attaque. Les armes naturelles à distance, comme les autres formes d'armes à distance, ne fonctionnent pas sur le plan astral.



Les créatures dépourvues d'Arme naturelle peuvent quand même faire une attaque « à mains nues ». Comme pour les personnages métahumains, la Valeur de Dommages est (Force)E.

ARMURE

Type : P **Action :** Automatique
Portée : Personnelle **Durée :** Instantanée

Qu'elle se présente sous la forme de dépôts dermiques osseux, d'écailles, ou simplement d'une peau épaisse, l'Armure conférée par ce pouvoir à la créature représente une certaine protection innée contre les attaques physiques. L'Armure naturelle de la créature est cumulable avec toute armure portée.

ARMURE MYSTIQUE

Type : M **Action :** Automatique
Portée : Personnelle **Durée :** Perpétuelle

Ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir Armure, mais apporte une protection uniquement contre les attaques issues du plan astral.

ARMURE MYSTIQUE RENFORCÉE

Type : M **Action :** Automatique
Portée : Personnelle **Durée :** Perpétuelle

Ce pouvoir apporte une protection contre les attaques issues du plan astral. Il fonctionne pour le reste comme Armure renforcée.

ARMURE RENFORCÉE

Type : P **Action :** Automatique
Portée : Personnelle **Durée :** Perpétuelle

Il y a Armure et *Armure*. Ce pouvoir est la seconde version, conférant une Armure égale à son indice, et fonctionnant de la même manière que le pouvoir Armure. Cependant, il se distingue sur les points suivants :

Si la Valeur de Dommages modifiée de l'attaque est inférieure ou égale à l'indice d'Armure renforcée (modifié par la PA), l'attaque ne cause aucun dommage, et il n'est pas nécessaire pour la créature de faire de test de résistance aux dommages, elle pourrait même ne pas remarquer l'attaque.

Si la Valeur de Dommages modifiée de l'attaque est supérieure à l'indice d'Armure renforcée (modifié par la PA), la créature fait un test de résistance aux dommages normalement, mais la moitié de la différence entre l'indice d'Armure renforcée et la PA (arrondie au supérieur) compte comme des succès automatiques supplémentaires.

ATTAQUE ÉLÉMENTAIRE

Type : P **Action :** Complexe
Portée : Spéciale **Durée :** Instantanée

Qu'il s'agisse d'un jet de flamme ou d'une salve d'éclair, un flot d'énergie élémentaire capable de provoquer des dommages est généré et projeté au moyen de ce pouvoir. Il est défini pour un type élémentaire spécifique, les esprits du feu ont par exemple Attaque élémentaire (Feu). Le pouvoir agit comme une attaque à distance

EXEMPLE

Cayman et son équipe ont fort à faire avec un jeune dragon qui a été envoyé pour les empêcher de revenir chez eux sains et saufs. Cayman démarre les hostilités avec son Ingram Smartgun, obtenant un succès excédentaire sur son jet d'attaque, ce qui signifie que le dragon est la cible de 9P de dommages. Son Armure renforcée a une valeur de 8 et l'Ingram Smartgun n'a pas de Pénétration d'Armure, l'indice intégral est donc pris en compte. La Valeur de Dommages étant supérieure à la Valeur d'Armure, il doit y résister (alors que si son Armure renforcée était de 10, le tir aurait rebondi sur ses écailles sans aucun effet). Le dragon a une Constitution de 8, ajoutée à son Armure renforcée de 8, ce qui lui donne une réserve de 16 dés. L'Armure renforcée lui donne également 4 succès automatiques (8/2). Il obtient 4 succès excédentaires sur son test de résistance, pour un total de 8 succès, ce qui signifie qu'une case de dégâts subsiste. Le dragon la note donc sur son moniteur de condition physique (fait de 12 cases). Cayman a encore beaucoup de pain sur la planche.

(VD (Magie × 2)P, PA -(Magie)), avec un incrément de portée de (Magie) mètres, et réalisée par un test d'Arme à distance exotique + Agilité [Physique]. Les dégâts s'accompagnent de dommages élémentaires (p. 172) correspondant au type du pouvoir.

AURA ÉNERGÉTIQUE

Type : P **Action :** Automatique
Portée : Personnelle **Durée :** Perpétuelle

L'aura énergétique est un champ d'énergie destructrice qui entoure la créature. Sa nature est définie dans la description du pouvoir, elle peut varier, du feu à l'électricité en passant par le froid intense ou toute variation du genre. Les esprits du feu sont par exemple dotés d'une Aura énergétique (Feu). La créature ajoute sa Magie à la Valeur de Dommages de toute attaque de mêlée qu'elle effectue, les dégâts ainsi faits sont du type spécifié pour ce pouvoir (Types de dommages spéciaux, p. 172), et ont une PA de -(Magie), les protections spécifiques à ce type de dégâts sont bien sûr efficaces et s'appliquent à la VD finale infligée par la créature.

Les attaques réussies contre une créature dont émane une aura énergétique font aussi des dégâts à l'attaquant, qui doit faire un test de résistance aux dommages contre une VD de (Magie × 2)P et une PA de -(Magie) et les dégâts sont du type élémentaire spécifié dans la description du pouvoir. Ce pouvoir est perpétuellement actif et ne peut être inactivé à moins qu'il ne soit indiqué le contraire dans la description de la créature.

COLLAGE

Type : P **Action :** Complexe
Portée : Spéciale **Durée :** Instantanée

Que ce soit par l'intermédiaire d'une toile, d'une langue gluante, ou d'une quelconque force magique, la créature



peut provoquer l'adhérence de sa cible à une surface avec laquelle elle est en contact (soit, souvent, mais pas systématiquement, la créature elle-même). La cible peut tenter de se libérer en une action complexe, en faisant un test opposé de Force + Constitution contre Magie + Volonté de la créature. Si la cible a l'avantage, elle s'échappe. Mais si elle échoue, elle reste immobilisée jusqu'à sa prochaine tentative d'évasion. La portée de ce pouvoir dépend de la manière dont la créature « colle » ses cibles : si elle utilise des jets de toiles (Portée : CDV), son corps collant (Portée : Contact), ou simplement une aptitude particulière à adhérer aux choses (Portée : Personnelle).

COMPULSION

Type : M **Action :** Complexe
Portée : CDV **Durée :** Maintenue

Ce pouvoir permet à la créature de pousser une cible à exécuter une action spécifique, même si celle-ci ne lui est pas favorable. Cet effet est résolu par un test opposé de Magie + Charisme pour la créature contre Volonté + Logique de la cible. Si la cible perd, elle doit immédiatement accomplir l'action spécifiée, et prend immédiatement conscience du fait qu'il a agit par compulsion après l'utilisation du pouvoir, bien qu'il ignore la source de cet effet, notamment sa nature magique. Aucune suggestion ne peut être implantée dans l'esprit d'une cible pour déclencher des actions dans le futur, la compulsion ne dure que pendant le maintien du pouvoir et son arrêt libère l'esprit de la cible.

CONFUSION

Type : M **Action :** Complexe
Portée : CDV **Durée :** Maintenue

Une cible affectée par ce pouvoir est incapable de penser clairement. Elle est incapable de prendre des décisions, est distraite et désorientée. On réalise un test opposé de Magie + Volonté pour la créature contre Volonté + Logique de la cible. Le total des succès excédentaires de la créature est appliqué comme modificateur négatif pour toutes les réserves de dés utilisées pour toute action qu'effectue le personnage, à l'exception de celles ne nécessitant normalement pas de test.

CONSCIENCE

Type : P **Action :** Automatique
Portée : Personnelle **Durée :** Perpétuelle

Les créatures disposant de ce pouvoir ont conscience de leur propre existence, sont capables de faire leur propres choix, et sont généralement d'un niveau d'intelligence comparable ou supérieur à celui de l'*Homo sapiens*. Alors que la plupart des créatures sont considérées comme Ignorantes (voir p. 133) des compétences qu'elles ne possèdent pas, les créatures dotées d'une conscience sont simplement Inexpérimentées (voir p. 133) et peuvent se défaire normalement. Elles sont également capables d'apprendre de nouvelles compétences si elles le désirent.

La plupart des créatures conscientes sont ordinaires, mais elles peuvent aussi être Éveillées et posséder un attribut Magie. Les créatures conscientes Éveillées sont capables d'entreprendre n'importe quelle tâche magique qui

les intéresse, et suivent les mêmes règles de magie que les personnages normaux. Bien qu'aucune créature consciente ayant Émergé comme un technomancien n'ait encore été observée, l'apparition de « technocréatures » a amené beaucoup de scientifiques à croire que leur avènement n'est plus qu'une question de temps, s'il n'est pas déjà une réalité.

CONTRÔLE ANIMAL

Type : M **Action :** Complexe
Portée : CDV **Durée :** Maintenue

Certaines créatures peuvent en manipuler d'autres, qui sont généralement (mais pas toujours) ordinaires. Ce pouvoir permet à la créature de contrôler le comportement d'une autre, ou d'un groupe d'autres créatures. Le comportement de l'animal contrôlé doit rester possible. Une volée d'oiseaux, par exemple, ne pourrait pas voler une moto ou faire feu avec une arme, mais elle pourrait attaquer quelqu'un, suivre quelqu'un d'autre, ou simplement s'envoler ailleurs. Si une créature ciblée quitte le champ de vision de la créature qui la contrôle, l'effet ne peut être maintenu plus longtemps. Cependant elle continuera à suivre les ordres qu'elle a reçus pour une durée en minutes égale au Charisme de la créature contrôleuse. Celle-ci peut affecter (Charisme × 5) créatures de petite taille (chats, rats, etc.), ou (Charisme) créatures de grande taille (loups, lions, ours, etc.). Ce pouvoir ne peut être utilisé sur une créature disposant du pouvoir Conscience.

CONTRÔLE MÉTÉOROLOGIQUE

Type : P **Action :** Complexe
Portée : CDV **Durée :** Maintenue

La créature est capable de manipuler, de manière raisonnable, les conditions climatiques locales. Le temps désiré doit être réaliste pour l'environnement considéré, ce qui proscrit toute tempête de neige en Afrique équatoriale, par exemple. Il apparaît graduellement au cours du temps, atteignant son pic quand le test étendu de Magie + Volonté de la créature (10, 30 minutes) est réussi. En dépit du nom du pouvoir, la créature n'a pas de contrôle réel sur la météo, elle ne fait que provoquer certaines conditions et les propager dans une direction. Une créature peut par exemple engendrer un orage électrique, par exemple, mais ne peut choisir où tombe la foudre et où frappent les éclairs.

DISSIMULATION

Type : P **Action :** Automatique
Portée : CDV **Durée :** Maintenue

En faisant appel aux forces mystiques, une créature utilisant la Dissimulation peut se cacher ou cacher d'autres personnes ou des objets. Ce faisant, elle impose un modificateur de -(Magie) dès à tout test de Perception fait pour localiser le sujet caché.

Ce pouvoir peut être utilisé simultanément sur (Magie × 5) créatures ou objets de petite taille (chats, rats, bébés, etc.), ou (Magie) créatures ou choses de taille méta-humaine. Les sujets dissimulés peuvent se voir entre eux si la créature l'autorise. L'effet persiste pour un observateur donné jusqu'à ce qu'il détecte le bénéficiaire du pouvoir ou que la créature cesse de maintenir ce dernier.



DRACONIQUE

Type : M **Action :** Automatique
Portée : CDV **Durée :** Instantanée

La physiologie draconique ne permet pas de langage vocalisé. Les dragons, et quelques autres créatures potentiellement apparentées, sont capables de communiquer télépathiquement par l'intermédiaire de ce pouvoir. Le Draconique permet de s'adresser à autant d'êtres vivants présents dans son champ de vision que l'utilisateur le désire. La forme prise par les propres compétences de langage des êtres ciblés n'entre pas en ligne de compte. Cette communication télépathique ne pouvant être interceptée par des moyens technologiques, une créature souhaitant communiquer par l'intermédiaire du Draconique via la technologie moderne doit donc employer un métahumain comme « traducteur ». Ce pouvoir lui permet de projeter son langage, mais les cibles ne peuvent répondre de la même manière sans disposer d'une aptitude télépathique propre.

DRAIN D'ESSENCE

Type : P **Action :** Complexe
Portée : Contact **Durée :** Permanente

Ce pouvoir permet à une créature de soutirer à une autre de l'Essence de manière permanente afin de l'ajouter à la sienne. Le Drain d'Essence ne peut être utilisé que sur les cibles physiques et pensantes (les personnages et créatures non astrales dotés du pouvoir Conscience). Qu'elle ait toujours été douée de Conscience ou qu'elle l'ait atteinte plus tard, cette capacité doit être la sienne propre, les tentatives d'utiliser des Pactes spirituels ou d'autres méthodes afin de rendre des créatures ordinaires conscientes dans le seul but de les utiliser comme source d'Essence sont vouées à l'échec.

L'Essence ne peut être drainée tant que la victime résiste activement physiquement. Elle doit être volontaire ou soumise, que ce soit en l'attachant, la paralysant, en exerçant un contrôle mental, ou toute autre solution adéquate. Le transfert d'Essence ne peut s'exercer qu'au travers d'une forte connexion émotionnelle, qu'elle corresponde à de la passion, de la colère, ou de la terreur. Cette émotion doit être concentrée sur la créature qui utilise le pouvoir, la terreur abstraite ne suffit pas ; la victime doit être véritablement terrifiée par son agresseur pour qu'il soit capable de drainer son Essence. Bien que cette attaque implique souvent un transfert de matériel vivant (par exemple, un vampire drainant le sang de sa victime), rien en dehors d'une connexion émotionnelle n'est absolument requis pour qu'elle fonctionne.

Drainer un point d'Essence nécessite un test étendu de Charisme + Magie (10-Essence de la cible, 1 minute). Si la créature est perturbée ou interrompue avant la fin de ce test, le point d'Essence n'est pas drainé. L'Essence perdue affecte les indices de Magie ou de Résonance de la cible (voir **Essence**, p. 53). Une cible dont l'Essence est réduite à 0 meurt.

Une créature ne peut accroître son Essence que jusqu'à un indice égal au double de son indice naturel maximum. Toute Essence drainée au-delà de ce point est perdue, la forme astrale de la créature ne peut en accumuler plus.

Le stimulus psychique entraîné par le Drain d'Essence crée une sensation d'agonie ou d'euphorie chez la victime, en fonction des circonstances de l'attaque. Il est plus

vraisemblable pour les victimes volontaires de ressentir une extase, qui pourrait entraîner une addiction. Une victime volontaire drainée doit faire un test d'addiction psychologique (p. 415) avec un seuil d'addiction de 2. Dans ce cadre, le Drain d'Essence a un indice d'addiction égal à la Magie de la créature possédant le pouvoir.

Une créature qui draine de l'Essence peut, à n'importe quel moment, instiller cette force vitale volée dans d'autres attributs, dont la Magie, en une action simple. Chaque point d'Essence peut temporairement augmenter un attribut physique ou mental, ou la Magie, de 1. Si la créature le souhaite, elle peut utiliser plusieurs points d'Essence à la fois pour accroître un attribut donné, mais seulement au rythme de 1 point par action simple. De même, plusieurs attributs peuvent être accrus de la sorte, mais toujours au rythme de 1 point au total par action simple. Le bonus maximum qu'un attribut peut recevoir de cette façon est de +4. Cette augmentation d'attribut se dissipe après 12 heures, et le point d'Essence utilisé pour la provoquer est perdu.

ENGLOUTISSEMENT

Type : P **Action :** Complexe
Portée : Contact **Durée :** Maintenu

L'Engloutissement permet à la créature d'engouffrer sa cible dans sa propre masse ou dans le terrain qu'elle contrôle, la submergeant ou l'enveloppant d'une quelconque manière, lui causant ainsi des dommages. C'est une attaque de mêlée. Si elle est réussie, la créature a engouffré la cible dans son emprise et lui inflige des dégâts d'une VD de (Magie × 2) et d'une PA de -(Magie). Les effets spécifiques sont décrits ci-dessous en fonction de l'élément impliqué. Les succès excédentaires de l'attaque de mêlée augmentent normalement les dommages. La cible peut faire un test de résistance aux dommages, comme d'habitude, en utilisant Constitution + Armure.

Une fois engloutie, la cible est piégée et ne peut se déplacer. Tant que cette dernière est retenue, à chaque phase d'action de la créature suivant l'engloutissement, celle-ci lui inflige automatiquement des dommages équivalents à ceux décrits ci-dessus (sans tenir compte des succès obtenus précédemment) La cible doit y résister à chaque fois, et peut tenter de s'échapper à chacune de ses propres phases d'action, en utilisant une action complexe. Cette tentative est réglée en faisant un test opposé de Force + Constitution pour la cible contre Magie + Constitution de la créature. Si la cible l'emporte, elle s'échappe et ne subit plus d'autres dégâts de l'attaque.

Certains pouvoirs d'engloutissement ont des effets secondaires, décrits ici :

Engloutissement par l'air : la victime résiste à des dégâts Étourdissants comme elle le ferait pour une attaque par une toxine dont le vecteur est l'inhalation (p. 409). L'Armure ne protège pas contre ce type d'attaque, mais d'autres équipements protecteurs le peuvent (table **Protection contre les toxines et drogues**, p. 410). Si la victime perd connaissance sous l'effet des dégâts Étourdissants, elle continue à subir des dommages, le surplus de dégâts Étourdissants se reportant normalement sous forme de dégâts Physiques.

Engloutissement par l'eau : la victime résiste à des dégâts Étourdissants. Ceci est plus violent qu'une noyade normale, car la créature est capable d'exercer de grandes



pressions sur la victime. Si elle sombre dans l'inconscience sous l'effet des dégâts Étourdissants, elle continue à subir des dommages, le surplus de dégâts Étourdissants se reportant normalement sous forme de dégâts Physiques.

Engloutissement par le feu : la cible résiste à des dégâts par le feu (p. 173).

Engloutissement par la terre : la cible résiste à des dégâts Physiques.

FORME ASTRALE

Type : M **Action :** Automatique
Portée : Personnelle **Durée :** Perpétuelle

Une créature dotée de ce pouvoir existe seulement sur le plan astral. Seules les attaques astrales ou les pouvoirs et sorts mana peuvent affecter une créature astrale, les attaques, pouvoirs et sorts physiques n'ont aucun effet. L'inverse est également vrai : une créature astrale ne peut affecter que les créatures de nature duale ou celles présentes sur le plan astral, que ce soit au travers des perceptions ou projections astrales.

Les créatures qui disposent de ce pouvoir peuvent se manifester sur le plan physique de la même manière que les magiciens en projection astrale (p. 316).

FORME BRUMEUSE

Type : P **Action :** Complexe
Portée : Personnelle **Durée :** Maintenu

La Forme brumeuse permet de se transformer en un nuage de brume. Une action complexe est nécessaire pour entrer ou sortir de cet état, et transforme au passage tout focus lié porté par la créature, qu'il soit actif ou non.

La forme brumeuse a une vitesse de déplacement de 5 mètres par tour de combat, et bien que sous contrôle de la créature, le déplacement est affecté par les vents forts, qui peuvent pousser la brume ou la dissiper, ce qui peut temporairement désorienter la créature. La forme brumeuse peut traverser n'importe quel interstice et pénétrer les volumes qui ne sont pas hermétiques. Les systèmes de protection contre les gaz, les bactéries et les virus permettent de l'arrêter.

Tant qu'elle est sous forme brumeuse, la créature dispose d'une Immunité aux armes normales, mais si elle est exposée à une substance à laquelle elle est Allergique, elle reprend immédiatement sa forme normale. Sous sa forme brumeuse, elle perçoit son environnement normalement mais ne peut utiliser aucun autre pouvoir jusqu'à ce qu'elle retrouve sa forme normale.

GARDE

Type : P **Action :** Complexe
Portée : CDV **Durée :** Maintenu

Ce pouvoir permet à la créature de protéger sa cible contre les accidents et dangers environnementaux normaux, qu'ils interviennent naturellement ou qu'ils soient induits par le pouvoir Accident, comme par exemple empêcher quelqu'un d'avoir un coup de chaleur ou sauver quelqu'un de la noyade. Garde peut aussi être utilisée pour empêcher une complication d'arriver. Elle peut être utilisée en même temps sur (Magie) personnages ou créatures vivantes. Chaque accident évité ou complication prévenue compte comme un service si ce pouvoir est employé par un esprit.

HURLEMENT PARALYSANT

Type : P **Action :** Complexe
Portée : Spéciale **Durée :** Spéciale

Ce pouvoir affecte tous les êtres vivants qui l'entendent, amis ou ennemis, dans un rayon de (Magie × 15 mètres). On détermine l'effet par un test opposé de Magie + Charisme pour la créature contre Intuition + Volonté de la cible. L'indice de tout dispositif d'amortissement du son, qu'il agisse sur une zone ou individuellement (comme le cyberware), ou le nombre de succès obtenus avec les sorts Silence et Silence physique ajoutent un nombre équivalent de dés à la réserve de la cible lors de ce test. Si la cible l'emporte, elle ne subit aucun effet néfaste. Dans le cas contraire, sa Réaction et son Agilité sont toutes deux réduites de 1 par succès excédentaire obtenu par la créature, une réduction à 0 de l'une ou l'autre la paralysant pour (Magie + succès excédentaires) minutes, la laissant incapable d'une quelconque action à l'exception de la respiration. Autrement, la réduction de la Réaction altère également son Initiative et son score d'initiative, et l'effet persiste pour (Magie + succès excédentaires) tours de combat. Quand l'effet, quel qu'il soit, s'achève, les deux attributs sont restaurés au rythme d'un point chacun par minute.

IMITATION

Type : P **Action :** simple
Portée : Personnelle **Durée :** Maintenu

La créature utilisant ce pouvoir devient capable d'imiter avec exactitude des sons, et même des voix ou les cris d'autres créatures qu'elle a déjà entendus. Si elle imite quelque chose ou quelqu'un de mémoire et non après une écoute récente, elle doit réussir un test de Mémoire (p. 155). Déceler l'imitation requiert un test de Perception, dont le seuil est le nombre de succès de la créature à un test de Charisme + Magie.

IMMUNITÉ

Type : P **Action :** Automatique
Portée : Personnelle **Durée :** Perpétuelle

Une créature dotée d'Immunité a une résistance accrue à un type d'attaque ou d'affliction. Elle a donc une Armure renforcée égale au double de son Essence contre cette forme spécifique de dommages (voir **Armure renforcée**, p. 397). Ainsi, si la Valeur de Dommages modifiée de l'attaque ne dépasse pas cet indice d'Immunité, l'attaque n'a aucun effet, et dans le cas contraire, un test de résistance aux dommages est fait normalement, en ajoutant l'indice d'Immunité à la réserve de dés, et la moitié de son indice (modifié par la PA) comptant comme des succès automatiques.

Certaines immunités fonctionnent légèrement différemment, car l'agression contre laquelle elles protègent ne cause pas de dommages en soi.

Immunité à l'âge : certaines choses ne changent pas. Littéralement. Les êtres dotés de cette immunité ne vieillissent pas et ne souffrent pas des effets de l'âge.

Immunité aux armes normales : Ceci s'applique à toutes les attaques dont la nature n'est pas magique ; les focus d'armes, les sorts, et les pouvoirs d'adeptes ou de créatures fonctionnent normalement, à l'exception des armes fournies par le pouvoir Arme naturelle, sauf précision contraire. Si la



créature a aussi la faiblesse Allergie, alors l'immunité ne s'applique pas contre les attaques non magiques qui impliquent la substance allergène.

INFECTION

Type : P **Action :** Automatique
Portée : Contact **Durée :** Permanente

Ce pouvoir est le vecteur par lequel est transmis le VVHMH, le virus vampirique humain-métahumain. Quand une créature dotée de ce pouvoir utilise Drain d'Essence pour réduire l'Essence de sa victime à 0, ce pouvoir tente de lui transmettre l'Infection de la créature. Pour déterminer si la victime est infectée, on utilise un test opposé de Magie + Charisme pour la créature contre Constitution + Volonté de la victime. Si la créature l'emporte, la victime est infectée et entre dans un état comateux tandis que le virus la transforme physiquement, mentalement et spirituellement. Vingt-quatre heures plus tard, elle s'éveille, devenue une créature Infectée dont le type dépend de son métatype d'origine (plus d'informations dans les suppléments à venir de la gamme). Elle n'a qu'un seul point d'Essence et une faim insatiable et bestiale d'en avoir plus, recherchant immédiatement à drainer l'Essence d'une autre créature.

Les personnages transformés par une Infection deviennent automatiquement des PNJ à leur « mort », et sont contrôlés à partir de cet instant par le meneur de jeu.

INFLUENCE

Type : M **Action :** Complexe
Portée : CDV **Durée :** Instantanée

Ce pouvoir donne à la créature la capacité d'imposer sa propre volonté à un personnage ciblé. Elle plante une suggestion dans son esprit. On fait un test opposé de Magie + Charisme pour la créature contre Volonté + Logique de la cible. Si la créature l'emporte, sa cible agit en accord avec la suggestion comme s'il s'agissait de sa propre idée.

Si la cible est confrontée à l'incongruité de la suggestion, elle peut faire un test de Volonté pour y résister, de la même manière qu'on peut surmonter les sorts de Manipulation mentale (p. 294).

MATÉRIALISATION

Type : M **Action :** Complexe
Portée : Personnelle **Durée :** Maintenu

Les magiciens et de nombreuses créatures peuvent quitter leur corps et se projeter dans l'espace astral. De même, de nombreuses créatures astrales peuvent se projeter dans le monde physique et former un « corps » temporaire qu'elles occupent tant qu'elles y restent. Cela leur permet d'interagir et d'affecter les êtres physiques (notamment via des sorts). De plus, elles gagnent une Immunité aux armes normales tant qu'elles restent matérialisées. Il faut une action complexe pour se matérialiser ou se dématérialiser pour retourner dans l'espace astral.

MOUVEMENT

Type : P **Action :** Complexe
Portée : CDV **Durée :** Maintenu

Ce pouvoir permet à la créature de ralentir ou d'accélérer le déplacement de sa cible. Il ne fonctionne que sur

les choses qui ont une capacité locomotrice propre : les véhicules, les personnages, et les créatures. Si la créature souhaite l'utiliser sur des cibles autres qu'elle-même, elle ne peut le faire que sur un terrain qu'elle contrôle. Tant qu'elle l'utilise sur elle-même, elle peut le faire n'importe où. Le facteur de multiplication ou division de la vitesse de déplacement est au plus égal à l'attribut Magie de la créature.

Une seule forme de ce pouvoir peut être appliquée à une cible particulière à un moment donné. Une fois que la cible quitte le domaine ou terrain de la créature, le pouvoir se termine et son déplacement redevient normal.

Utiliser Mouvement sur des véhicules est plus difficile que cela ne l'est sur des êtres vivants. En combat tactique, le pouvoir fonctionne comme sur un être vivant, multipliant ou divisant la vitesse de déplacement du véhicule, au maximum par la valeur de son attribut Magie. En course-poursuite, la créature impose un modificateur (positif ou négatif) de réserve de dés, au maximum égal à son attribut Magie, aux actions *rattraper son retard / prendre de l'avance*. La créature peut varier le modificateur / facteur à chaque tour de combat passé à maintenir le pouvoir tant que le véhicule reste sur son domaine ou terrain. En fonction de la situation, ces changements soudains de vitesse peuvent causer un test d'accident (p. 202).

NATURE DUALE

Type : P **Action :** Automatique
Portée : Personnelle **Durée :** Perpétuelle

Une créature de nature duale est active à la fois sur les plans physique et astral. Elle peut affecter les créatures des deux types de la même façon. Elle peut percevoir le plan astral et interagir avec celui-ci de la même manière que les personnages utilisant la perception astrale (voir **Perception astrale**, p. 313). Être de nature duale, cependant, est différent d'utiliser la perception astrale dans la mesure où la créature duale perçoit en permanence à la fois les mondes physique et astral, n'a pas à permuter entre les deux, et en est en fait incapable. Son esprit est accoutumé à traiter les deux types de sensations avec la même acuité, et elle ne subit donc pas le modificateur de -2 dés qui est appliqué à une interaction avec le monde physique lors d'une utilisation simultanée de la perception astrale.

PÉTRIFICATION

Type : P **Action :** Complexe
Portée : CDV **Durée :** Maintenu

Certaines créatures pétrifient leurs proies de peur, d'autre le font littéralement. Ceci est résolu par un test Magie + Volonté pour la créature contre Intuition + Volonté de la cible. Si celle-ci l'emporte, elle ne subit aucun effet ; dans le cas contraire, sa Réaction et son Agilité sont toutes deux réduites de 1 par succès excédentaire obtenu par la créature, une réduction à 0 de l'une ou l'autre entraînant sa transformation en statue de pierre. Elle reste sous cette forme tant que la créature maintient son pouvoir, restant inconsciente de son environnement et des événements qui surviennent autour d'elle, disposant d'un indice de Barrière égal à (Magie × 2). Si elle n'est pas transformée, la réduction



de la Réaction modifie aussi son Initiative et son score d'initiative, et l'effet persiste également pour la durée du maintien du pouvoir. Quand la créature cesse de le maintenir, l'effet, quel qu'il soit, s'achève, la cible retrouve sa forme normale si elle a été transformée, et ses deux attributs sont restaurés au rythme d'un point chacun par minute.

PEUR

Type : M **Action :** Complexe
Portée : CDV **Durée :** Spéciale

Ce pouvoir permet à la créature d'emplir ses victimes d'une terreur accablante, les poussant à s'enfuir jusqu'à ce qu'elles soient à l'abri et hors de sa vue. On réalise un test opposé de Volonté + Magie pour la créature contre Volonté + Logique de la cible. La terreur persiste pendant un tour de combat par succès excédentaire obtenu par la créature. Même après sa dissipation, la cible doit réussir un test de Volonté + Logique (succès excédentaires de la créature) afin de rassembler le courage nécessaire pour à nouveau lui faire face.

PSYCHOKINÉSIE

Type : P **Action :** Complexe
Portée : Spéciale **Durée :** Maintenue

Ce pouvoir permet à la créature de déplacer un objet par la force de son esprit, agissant de manière similaire au sort Doigts télékinésiques (p. 296), avec une Force et une Agilité égales au nombre de succès obtenus sur un test de Magie + Volonté.

RECHERCHE

Type : P **Action :** Complexe
Portée : Spéciale **Durée :** Spéciale

« Cherche, et tu trouveras », mais ce pouvoir rend les choses beaucoup plus rapides. Pour trouver une cible, il faut faire un test étendu de Magie + Intuition pour la créature (5, 10 minutes). Beaucoup de choses peuvent rendre cela plus compliqué, tel qu'indiqué dans la table des modificateurs de Recherche.

La créature doit avoir déjà vu la chose qu'elle recherche. Un esprit peut rechercher toute chose dont son invocateur peut lui fournir une image mentale, il s'agit généralement de l'aura de l'objet de la recherche mais il peut aussi s'agir de son image physique si la créature dispose d'un moyen de perception visuelle, ce qui est le cas d'une créature duale ou capable de se matérialiser. Lorsqu'elle recherche une aura, une créature qui peut pénétrer l'espace astral peut y utiliser ce pouvoir et ne pas avoir à se matérialiser pendant ses

recherches, même si la cible est dans le monde physique. Une cible peut gêner la recherche en déguisant son aura ou son corps, cela fonctionne dans n'importe quel cas en interagissant avec la perception de la créature.

RÉGÉNÉRATION

Type : P **Action :** Automatique
Portée : Personnelle **Durée :** Perpétuelle

La Régénération soigne rapidement tout dommage enduré par la créature. À la fin de chaque tour de combat, si des dommages sont présents sur l'un ou l'autre de ses moniteurs de condition, elle fait un test de Régénération de Magie + Constitution, puis soigne (Constitution + succès excédentaires) cases de dommages. Celles-ci sont d'abord retirées du surplus de dommages physiques, puis du moniteur de condition physique et enfin du moniteur de condition étourdissant. Si, suite à des dommages, la créature devait dépasser son surplus de dommages physiques, elle n'est pas encore morte. Elle a droit à un test de Régénération, à la fin du tour : si après ce test, les dommages dépassaient encore son surplus de dommages physiques, alors elle mourrait vraiment.

La Régénération ne peut guérir tous les dommages ; ceux touchant le cerveau ou la moelle épinière, par exemple un tir ciblé à la tête, ou ceux causés par une substance à laquelle elle est Vulnérable ne peuvent être soignés de cette manière. Les dommages magiques au moyen d'un focus d'arme, de sorts de combat, de la plupart des pouvoirs d'adepte et de créatures, ou le Drain ne peuvent pas non plus être soignés par la Régénération. Si la créature reçoit des dégâts par une substance à laquelle elle est Allergique, elle peut en guérir par la Régénération, mais ne peut pas faire le test de Régénération tant qu'elle est en contact avec la substance allergène.

La Régénération est incompatible avec les augmentations, et une créature qui en est dotée ne peut recevoir d'augmentations, les incisions chirurgicales se referment trop rapidement pour réaliser l'implantation. Une créature augmentée qui acquiert ce pouvoir postérieurement à ses modifications corporelles les rejette tandis que la Régénération répare son corps pour correspondre à son schéma génétique originel.

SALIVE CORROSIVE

Type : P **Action :** Complexe
Portée : Spéciale **Durée :** Instantanée

La salive de la créature, ou une autre substance chimique qu'elle peut excréter et projeter, est extrêmement caustique et peut être utilisée comme une arme. Elle est traitée comme une attaque à distance utilisant Arme à distance exotique + Agilité [Physique] de la créature, avec un incrément de portée de (Constitution) mètres. La salive cause des dommages dus à l'acide (p. 172) : VD (Magie × 2)P, PA -(Magie).

MODIFICATEURS DE RECHERCHE

SITUATION	MODIFICATEUR DE SEUIL
La cible est éloignée de plus d'un kilomètre	+kilomètres
La cible est un objet inanimé ou un lieu	+5
SITUATION	MODIFICATEUR DE RÉSERVE DE DÉS
Cible cachée par le pouvoir Dissimulation	-Magie de l'entité qui utilise le pouvoir
Cible cachée derrière une barrière mana	-Puissance de la barrière



SENS ACCRUS

Type : P **Action :** Automatique
Portée : Personnelle **Durée :** Perpétuelle

Ce pouvoir inclut toute forme de sens amélioré ou augmenté au-delà de la capacité sensorielle humaine normale. Cela inclut les visions nocturne et thermographique, l'audition et l'odorat améliorés, les organes de détection de la chaleur, les sonars naturels, et ainsi de suite. Les sens effectivement accrus sont spécifiés dans la description de la créature. Si les sens accrus n'ont pas déjà un effet spécifique (comme c'est le cas, par exemple, de la vision thermographique), ce pouvoir accorde un bonus de +2 dés aux tests les utilisant, ainsi que +1 à la Limite appropriée.

SORT INNÉ

Type : Selon sort **Action :** Complexe
Portée : Selon sort **Durée :** Selon sort

Ce pouvoir permet à la créature de lancer instinctivement un sort spécifique unique. Pour utiliser ce pouvoir efficacement, elle doit disposer de la compétence Lancement de sorts. Les Sorts innés sont choisis dans la liste de sorts des magiciens pp. 285-297), et ces derniers peuvent s'y opposer par un Contresort comme d'habitude. Les Sorts innés engendrent un Drain, ainsi qu'une pénalité de -2 dés s'ils sont maintenus. Les créatures et esprits résistent au Drain en utilisant Intuition ou Charisme, à la discrétion du meneur de jeu.

SOUFFLE NOCIF

Type : P **Action :** Complexe
Portée : Spéciale **Durée :** Instantanée

Beaucoup de créatures ont mauvaise haleine, le souffle de celle-ci est même toxique. Elle peut donc affecter ses cibles par sa puanteur nauséabonde. On traite cela comme une attaque à distance, la créature utilisant Arme à distance exotique + Agilité [Physique], les dommages étant gérés comme ceux d'une toxine dont le vecteur est l'inhalation (Vitesse : immédiate, Puissance : Magie de la créature, Effet : dommages étourdissants, Nausée, voir p. 409). L'Armure est sans effet, mais les protections respiratoires fonctionnent, de la même manière que pour une toxine (voir la table **Protection contre les toxines, drogues et maladies**, p. 410).

Ce souffle forme un cône jusqu'à (Constitution) mètres, et peut affecter jusqu'à 2 cibles éloignées au plus d'un mètre.

TOUCHER PARALYSANT

Type : P **Action :** Complexe
Portée : Contact **Durée :** Spéciale

Ce pouvoir est la version de Contact de Hurllement paralysant, et fonctionne de la même manière à l'exception du point suivant : la créature doit toucher sa cible, ceci est automatique si cette dernière est surprise ou inconsciente de sa présence, d'une manière ou d'une autre. Si elle est consciente de la présence de la créature, on traite cela comme une attaque de mêlée qui ne cause pas de dommages, résolue avec un test opposé de Magie + Agilité pour la créature contre Intuition + Volonté de la cible.

VENIN

Type : P **Action :** Automatique
Portée : Contact **Durée :** Instantanée

La créature sécrète une toxine (voir p. 409) dangereuse et nocive pour les autres. Typiquement, les attributs de ce poison sont Vecteur : Injection, Vitesse : 1 tour de combat, Pénétration : 0, Puissance : Magie, Effet : dommages physiques. Certaines créatures peuvent avoir des venins présentant des attributs différents, cela est indiqué dans leur description individuelle.

FAIBLESSES

Tous les aspects métaphysiques des créatures ne sont pas à leur avantage. Voici quelques-unes des faiblesses dont elles peuvent être affligées.

ALLERGIE

Comme les personnages, les créatures peuvent souffrir d'allergies à des substances ou conditions particulières. Cette faiblesse est traitée comme le défaut Allergie (p. 79).

EXIGENCE ALIMENTAIRE

Tout le monde doit manger. Les créatures atteintes de cette faiblesse doivent inclure quelque chose d'étrange ou d'exotique dans leur régime alimentaire. Les exemples typiques incluent les déchets toxiques, le pétrole, l'or, ou la chair métahumaine. À moins que cela ne soit spécifié dans la description de la créature, elle a besoin d'au moins un repas par jour, approprié à sa taille et son métabolisme. Si elle n'observe pas son Exigence alimentaire, elle peut tomber malade et en mourir.

PERTE D'ESSENCE

Certaines créatures, en particulier lorsqu'elles sont Infectées, n'ont pas d'Essence propre ; elles ne subsistent qu'en en volant à d'autres êtres vivants (et conscients). En outre, elles perdent lentement l'Essence qu'elles ont volée, au rythme d'un point d'Essence par mois lunaire. Perdre de l'Essence signifie que l'indice de Magie de la créature peut être affecté (voir p. 280).

Si l'Essence de la créature est réduite à 0, son temps est compté. Elle mourra d'une mort très déplaisante dans les (Constitution + Volonté) jours à moins qu'elle ne puisse se nourrir et regagner de l'Essence. Une telle créature est un prédateur affamé à la recherche d'une proie pour survivre, et est donc extraordinairement dangereuse.

Certains pouvoirs des Infectés par le VVHMH accélèrent la perte d'Essence. Tout pouvoir qui n'est pas automatique, et qui requiert donc l'usage d'une action pour y faire appel, tire ses forces dans l'Essence de la créature Infectée. Chaque usage d'un tel pouvoir accélère la perte d'Essence d'une semaine.

PRIMITIF

Cette faiblesse est équivalente au défaut Illettré (p. 83).

SENS RÉDUIT

Un ou plusieurs des cinq sens basiques de la créature ont une fonctionnalité limitée. Typiquement, les sens réduits



fonctionnent à la moitié de leur portée normale ou de leur efficacité, mais ils peuvent être encore plus réduits, potentiellement jusqu'au point d'une perte complète.

SOMMEIL INDUIT

Certaines situations ou substances peuvent plonger certaines créatures dans un état comateux d'animation suspendue. Par exemple, la situation peut être un manque d'air, la substance quelque chose de rare comme l'orichalque. La durée de l'exposition nécessaire pour induire le sommeil de la créature varie et est mentionnée dans la description de la créature. Celle-ci se réveillera rapidement, habituellement en moins d'une minute, une fois qu'elle n'est plus exposée à la situation ou la substance.

VULNÉRABILITÉ

Certaines créatures ont un talon d'Achille, une chose qui les blesse plus que les autres, ou contre lesquelles elles n'ont pas de défenses. Parfois, c'est une substance, que ce soit du bois, de l'or, ou du férobéton, et elle leur cause des dommages supplémentaires lorsqu'elle est utilisée comme une arme contre elles. La Valeur de Dommages de toutes les attaques employant cette substance est augmentée de 3. Les armes faites de cette substance surpassent toute Immunité qu'elles pourraient avoir, et les dommages reçus de cette substance ne peut être guéris par la Régénération ou les soins magiques, seulement par la guérison naturelle.

Certaines vulnérabilités dépendent d'une situation, non d'une substance. Par exemple, le basilic est vulnérable à son propre pouvoir de Pétrification. Dans de tels cas, un malus de -3 dés est appliqué au test de résistance de la créature pour éviter cette situation.

LES CRÉATURES AU COMBAT

Les créatures, en dépit de ce que la tridéo et les sims veulent faire croire, ne sont *pas toutes* des machines à tuer en ma-raude, bien que celles appartenant à cette catégorie soient suffisamment nombreuses pour inciter à la prudence lorsque l'on en approche une. En particulier si l'on ignore ce qu'elle est. La plupart des créatures, en particulier celles dépourvues de compétences de combat, tentent de fuir lorsqu'elles sont agressées. Si elles ne peuvent fuir, cependant, elles combattent jusqu'à entrevoir une opportunité de s'échapper, qu'elles saisissent dès que possible.

Certaines sont naturellement prédatrices, d'autres sont entraînées à des fins de sécurité. Ces dernières ont des compétences de combat et ont plus de facilité à combattre que les créatures normales. Si elles sentent qu'elles ont l'avantage, ou qu'elles en reçoivent l'ordre par leur maître, elles attaquent. Si elles sentent que leur avantage est perdu, ou qu'elles n'en ont pas, elles ne combattent que pour se défendre et abandonnent à la première opportunité. Si un prédateur est acculé, cependant, il se lancera dans une attaque à corps perdu qui ne s'achèvera que par sa mort ou celle de son adversaire.

Le combat est géré globalement de la même manière pour les créatures et pour les personnages normaux. On fait des tests d'Attribut + compétence d'attaque et on suit

les mêmes règles que pour les personnages. Dans le cadre du combat, les créatures utilisent également les règles normales de défausse si elles tentent une action pour laquelle elles ne disposent pas de la compétence.

CRÉATURES ORDINAIRES

Une grande partie du royaume animal n'a pas été affecté par l'Éveil. Les créatures qui suivent sont normales, communes, et pourraient être rencontrées par les shadowrunners par une nuit sombre.

CHEVAL

Le cheval a servi de monture, de bête de somme et de compagnon à la métahumanité depuis des siècles, rivalisant ainsi avec le chien dans le rôle de meilleur ami de l'Homme. Les troupes de chevaux sauvages se sont développés depuis quelques décennies.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS
8	5	5	8	3	2	3	4	2	6
Initiative : 8 + 1D6					Déplacement : x3 / x10 / +6				
Moniteur de condition : 12/10					Armure : 0				
Limites : physique 10, mentale 4, sociale 6									
Compétences : Combat à mains nues 1, Course 6									
Pouvoirs : Armes naturelles (Sabots : VD (FOR+1)P, PA —, Allonge 1)									

CHIEN

Il est encore le meilleur ami de l'Homme. Sa loyauté, ses sens développés, et son instinct naturel en font un élément idéal pour des missions de sécurité et de protection individuelle. Les caractéristiques indiquées ici représentent un spécimen moyen de chien de garde, tel qu'un berger allemand, un rottweiler, ou un doberman.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS
4	3	4	4	3	2	4	3	3	6
Initiative : 8 + 1D6					Déplacement : x2 / x8 / +4				
Moniteur de condition : 10/10					Armure : 0				
Limites : physique 6, mentale 4, sociale 5									
Compétences : Combat à mains nues 5, Course 5, Intimidation 4, Perception (Odoat) 5 (+2), Pistage 6									
Pouvoirs : Armes naturelles (Crocs / Griffes : VD (FOR+1)P, PA —), Sens accru (Odoat, Ouïe)									

GRAND FÉLIN

Le terme « grand félin » se rapporte à tout félin sauvage de grande taille, quelle que soit son origine, du lion au tigre en passant par les panthères et pumas.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS
6	5	4	5	3	2	4	3	3	6
Initiative : 8 + 2D6					Déplacement : x2 / x6 / +4				
Moniteur de condition : 11/10					Armure : 0				
Limites : physique 7, mentale 4, sociale 5									
Compétences : Combat à mains nues 7, Course 5, Discrétion 6, Perception 5, Pistage 4									
Pouvoirs : Armes naturelles (Crocs / Griffes : VD (FOR+3)P, PA -1)									



LOUP

Le loup est rarement observé dans la délinquance de la conurb, mais il forme des meutes qui parcourent encore les terres sauvages des Nations des Américains d'Origine. Ces meutes grandissent en nombre et en taille. Les loups chassent habituellement en meutes réduites de deux à six individus, habituellement menées par un individu supérieur et plus fort, le mâle alpha. Dans certains cas, celui-ci peut en fait être un zoocanthrope loup.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS
6	3	5	5	3	2	4	3	3	6
Initiative : 9 + 2D6		Déplacement : ×2 / ×8 / +4							
Moniteur de condition : 10/10		Armure : 0							
Limites : physique 6, mentale 4, sociale 5									
Compétences : Combat à mains nues 7, Course 5, Discrétion 5, Intimidation 4, Perception (Odorat) 5 (+2), Pistage 6									
Pouvoirs : Armes naturelles (Crocs / Griffes : VD (FOR + 2)P, PA -1), Sens accru (Odorat, Oûie)									

REQUIN

Bien qu'il soit l'un des prédateurs les plus craints des océans, la plupart des différentes espèces ne sont pas agressives et fuiront face à une menace avérée. Le moindre signe de faiblesse ou la moindre odeur de sang dans l'eau, cependant, le plonge dans une frénésie meurtrière. Les caractéristiques suivantes sont celles des requins bouledogues, qui figurent parmi les plus communs. Les requins tigres et les grands requins blancs sont bien plus grands et bien plus dangereux.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS
5	4	5	5	3	1	4	1	2	6
Initiative : 9 + 1D6		Déplacement : ×3 / ×8 / +4							
Moniteur de condition : 11/10		Armure : 2							
Limites : physique 7, mentale 3, sociale 4									
Compétences : Combat à mains nues 8, Natation 10, Perception (Odorat) 6 (+2)									
Pouvoirs : Armes naturelles (Crocs : VD (FOR + 2)P, PA -2), Armure 2									

PARACRÉATURES

BARGHEST

Le barghest est la métaespèce du mastiff anglais. Un individu mesure environ 85 cm au garrot et pèse approximativement 170 kg. Sa fourrure courte et soyeuse est soit blanche, soit noire, et s'aplatit sur son corps massif et musclé, donnant l'illusion d'une peau dépourvue de poils. Des épines acérées forment des protubérances sur son échine. Ses yeux rougeoient, et ses dents brillent légèrement dans le noir à cause de bactéries luminescentes présentes dans sa salive. Pendant sa saison de reproduction, il chasse seul ou accompagné de sa femelle. Le reste du temps, il se joint à des meutes d'une douzaine d'individus ou plus. Un certain nombre de corporations ont tenté d'utiliser le barghest comme animal de garde, avec des résultats mitigés.

Habitat naturel / étendue : les aires urbaines d'Amérique du Nord et d'Europe du Nord, en particulier les îles

britanniques. Le barghest est également apparu en Australie, à Hong Kong, et à Nairobi.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
8	5	6	6	4	2	5	5	4	6	5
Initiative : 11 + 2D6		Déplacement : ×2 / ×6 / +4								
Moniteur de condition : 12/10		Armure : 3								
Limites : physique 9, mentale 5, sociale 7										
Compétences : Combat à mains nues 8, Course 5, Intimidation 7, Perception 6, Pistage 6										
Pouvoirs : Armes naturelles (Crocs : VD (FOR + 2)P, PA -1), Armure 3, Immunité (Hurlement de Barghest), Hurlement paralysant, Nature duale, Peur, Sens accru (Odorat, Oûie, Sonar)										

BASILIC

Le basilic est une métaespèce du dragon de Komodo, qui fait environ 2,50 m de long de son museau au bout de sa queue, et pèse une centaine de kilos. Il fait une vingtaine de centimètres au garrot, est relativement plus large que son cousin ordinaire, et a un « éventail » dorsal garni d'épines, d'une hauteur d'environ trente centimètres à son apogée, qui court sur pratiquement toute sa longueur. Ses écailles sont solides ; de coloration noir et jaune brillants, et son museau et le bout de sa queue sont également rigides. Sa gueule est garnie de crocs tranchants et taillés en dents de scie, qui sont constamment remplacés lorsqu'ils sont perdus ou usés. Sans surprise, c'est un carnivore très agressif, qui se nourrit typiquement de poissons et de petits mammifères. Cependant, il se goinfre joyeusement de tout ce qu'il peut attraper, y compris des métahumains.

Extrêmement territorial, il est relativement facile à entraîner et est largement utilisé comme animal de garde par un grand nombre de mégacorpos du Sixième Monde.

Habitat naturel / étendue : natif de l'Indonésie, le basilic peut aujourd'hui être retrouvé dans les régions boisées au climat tempéré ou tropical sur l'ensemble du globe. Puissants nageurs, leurs aires naturelles sont toujours proches de l'eau vive.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
6	3	3	7	5	1	3	1	1	6	4
Initiative : 6 + 1D6		Déplacement : ×1 / ×5 / +1								
Moniteur de condition : 11/11		Armure : 7								
Limites : physique 8, mentale 4, sociale 5										
Compétences : Combat à mains nues 6, Course 2, Discrétion 3, Natation 8, Perception 4										
Pouvoirs : Armes naturelles (Crocs : VD (FOR + 8)P, PA -2), Armure 7, Pétrification										
Faiblesses : Vulnérabilité (Son propre regard)										

CHIEN DE L'ENFER

Le chien de l'enfer est la version Éveillée du berger allemand, faisant 90 cm au garrot et pesant environ 145 kg. Sa fourrure est aussi noire que le charbon, et ses yeux sont bordés de rouge. C'est un prédateur qui chasse en meute, lesquelles s'attaquent à des proies de taille variée, allant du petit gibier au cerf. Il peut aussi être charognard si la situation l'exige, et n'est pas non plus effrayé par le fait de s'attaquer à des animaux plus gros, ou parfois à des métahumains, si sa meute



» ALLIÉS ET ENNEMIS «

est suffisamment importante. C'est un animal de sécurité populaire, en particulier pour les installations isolées dans les zones rurales.

Habitat naturel / étendue : Essentiellement les zones boisées d'Amérique du Nord, mais présent partout où existent les chiens domestiques.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
6	4	5	6	4	2	4	3	3	6	5
Initiative : 10 + 3D6		Déplacement : ×2 / ×6 / +4								
Moniteur de condition : 11/10		Armure : 2								
Limites : physique 8, mentale 4, sociale 5										
Compétences : Arme à distance exotique 4, Combat à mains nues 3, Course 4, Discrétion 5, Intimidation 3, Perception 3, Pistage 5										
Pouvoirs : Armes naturelles (Crocs : VD (FOR+1)P, PA -1), Armure 2, Attaque élémentaire (Feu), Immunité (Feu), Nature duale, Peur, Sens accrus (Odeur, Oûie, Vision nocturne)										

COCATRIX

Même s'il dérive du poulet, le cocatrix ne lui ressemble que par sa tête, le reste du corps étant celui d'un émeu doté d'une longue queue bleue. Mesurant 2 m de haut et pesant approximativement 105 kg, le cocatrix a de longues pattes bleues, un plumage jaune, une crête rouge vif, et un bec cornu et tranchant. C'est un prédateur carnivore qui chasse souvent en groupe. Il pourchasse ses proies, puis attaque avec sa queue en bondissant dans les airs. Sa proie ainsi paralysée, il utilise ses serres pour la réduire en morceaux et se nourrir à sa convenance. Il n'est pas du tout regardant sur ce qu'il mange, et s'attaquera à toute créature de la taille d'un ork ou plus petite s'il a l'impression que cela pourrait être goûteux.

Le cocatrix est une créature de sécurité populaire pour de nombreuses terres autour du monde. Les spécimens de garde éclosent typiquement auprès de leur maître, envers lesquels ils deviennent alors naturellement extrêmement protecteurs.

Habitat naturel / étendue : Originellement natif des prairies et maquis de l'Europe de l'Ouest, le cocatrix est actuellement présent partout dans le monde, dans des environnements variés.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
4	5	4	4	4	2	3	1	1	6	4
Initiative : 7 + 1D6		Déplacement : ×2 / ×8 / +3								
Moniteur de condition : 10/10		Armure : 1								
Limites : physique 6, mentale 4, sociale 4										
Compétences : Combat à mains nues 7, Course 7, Discrétion 5, Perception 3										
Pouvoirs : Armes naturelles (Griffes : VD (FOR)P, PA -1), Armure 1, Immunité (Son propre toucher), Toucher paralysant (Queue)										

GOULE

Objet de peur ou de pitié, et souvent des deux à la fois, les goules sont des métahumains infectés par la virulente souche Krieger du VVHMH, le virus vampirique humain-métahumain. La maladie entraîne des modifications extrêmes de l'organisme de la victime qui perd toute pilosité corporelle, sa peau prenant une teinte grisâtre et une texture rugueuse.

Les doigts s'allongent, les ongles durcissent pour prendre la forme de griffes acérées. Les dents deviennent également plus longues et plus tranchantes, tandis que les yeux se recouvrent d'une fine pellicule blanche, pour perdre tout signe distinctif et ne laisser que des globes oculaires blancs dans leurs orbites. La maladie sème aussi le chaos dans la tête de l'individu, ne laissant trop souvent qu'une créature dépourvue d'esprit, machine vicieuse et affamée. La plupart des goules conservent une grande partie de leur personnalité et de leur intellect, mais même celles-ci sont généralement traumatisées et changées par rapport à leur état initial.

Les goules subissent l'ostracisme de la société « normale » à cause du régime alimentaire que leur nature leur impose. En effet, elles doivent se nourrir de viande crue pour survivre, dont une grande part doit être d'origine métahumaine. Bien qu'elles pillent souvent les cimetières et les déchets des trafiquants d'organes pour y trouver leur nourriture, elles ne rechignent pas à chasser si besoin. Quand cela arrive, elles se regroupent généralement en meutes de six à vingt individus. Elles vivent dans des zones isolées, à l'abri des regards indiscrets mais assez près des zones de population métahumaine pour se nourrir.

Habitat naturel / étendue : Zones isolées partout dans le monde.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
7	3	5	6	5	2	4	1	3	6	1
Initiative : 9 + 1D6		Déplacement : comme le métatype d'origine								
Moniteur de condition : 12/11		Armure : 1								
Limites : physique 8, mentale 5, sociale 5										
Compétences : Combat à mains nues 6, Course 3, Discrétion 6, Observation astrale 4, Perception 5										
Pouvoirs : Armes naturelles (Griffes : VD (FOR+1)P, PA -1), Armure 1, Conscience, Nature duale, Sens accrus (Odeur, Oûie)										
Faiblesses : Allergie (Lumière solaire, Modérée), Exigence alimentaire (Chair métahumaine), Sens réduits (Aveugle)										
Notes : Les présentes caractéristiques sont celles d'une goule issue d'un humain moyen, qui aurait conservé l'essentiel de ses capacités intellectuelles. Pour les autres métaespèces, l'on utilise la table des modificateurs d'attributs de métatypes (cf. p. 68) et l'on recalcule les moniteurs de condition et Limites de la goule. Certaines peuvent avoir les traits Adeptes, Magiciens, ou Adeptes mystiques.										

RAT DU DIABLE

Le rat du diable est entièrement dépourvu de fourrure et fait environ un mètre de long, queue comprise. Son poids est de 3 à 4 kg. C'est un chasseur nocturne en meutes, qui peuvent regrouper couramment une trentaine d'individus, dans les ruelles et les égouts dont il fait son habitat. Occasionnellement, de plus grandes meutes sont observées. Le rat du diable est téméraire et vicieux, mais certains pensent qu'il est réellement maléfique. Il recherche habituellement des animaux plus petits pour se nourrir, mais n'est pas effrayé par l'idée d'attaquer un métahumain s'il ressent une faiblesse.

Il se reproduit de manière prolifique, ce qui, en combinaison avec son immunité naturelle à la plupart des poisons, le rend pratiquement impossible à exterminer.



Habitat naturel / étendue : Zones urbaines partout dans le monde.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
2	5	5	1	3	2	5	5	2	6	4
Initiative : 10 + 1D6		Déplacement : ×1 / ×2 / +1								
Moniteur de condition : 9/10		Armure : 0								
Limites : physique 3, mentale 4, sociale 7										
Compétences : Combat à mains nues 5, Course 2, Discrétion 6, Escalade 5, Perception 4										
Pouvoirs : Armes naturelles (Croc : VD (FOR + 1)P, PA —, Allonge -1), Contrôle animal (Rats ordinaires), Dissimulation (Personnelle seulement), Immunité (Toxines)										
Faiblesses : Allergie (Lumière solaire, Modérée)										

SASQUATCH

Autrefois connu sous le nom de Bigfoot, le sasquatch est un humanoïde énorme mesurant environ 2,80 m et pesant environ 475 kg. Son corps est couvert d'une longue fourrure habituellement noire ou marron foncé, souvent grisonnante chez les individus les plus vieux. Le sasquatch est une créature paisible à la curiosité insatiable, et s'il est capable de combattre, il ne le fera que s'il est attaqué. En 2042, les Nations Unies l'ont reconnu comme une espèce consciente. De nombreux sasquatches ont, depuis cette époque, commencé à migrer de leurs forêts aux cités avoisinantes. Leur capacité naturelle à imiter les sons permet à certains d'entre eux de vivre très confortablement de leur travail dans l'industrie du divertissement.

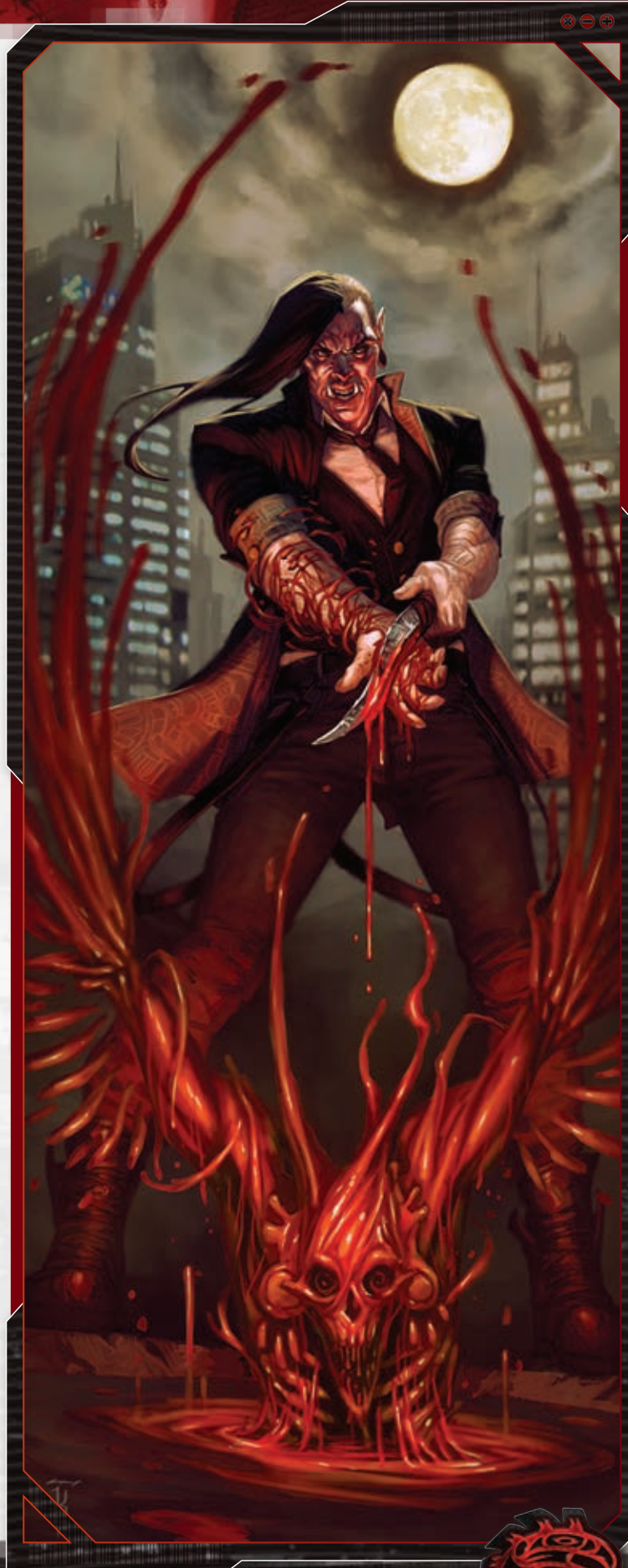
Habitat naturel / étendue : Régions montagneuses des frontières nordiques d'Asie et d'Amérique du Nord. Ils peuvent également être retrouvés dans le massif himalayen, où ils sont appelés yétis. Les yétis ont une fourrure blanche mais, à ce détail près, ils sont identiques aux sasquatches.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
8	3	4	7	3	3	5	3	4	6	4
Initiative : 9 + 1D6		Déplacement : ×2 / ×4 / +2								
Moniteur de condition : 12/10		Armure : 0								
Limites : physique 9, mentale 5, sociale 5										
Compétences : Artisanat 6, Athlétisme (GC) 3, Cris d'animaux (connaissance professionnelle) 8, Discrétion 8, Observation astrale 6, Perception 6										
Pouvoirs : Conscience, Imitation, Nature duale										
Notes : Les sasquatches ont une Allonge de +1. Certains peuvent avoir les traits Adeptes, Magicien, ou Adeptes mystique.										

VAMPIRE

Humain victime du VVHMH, le vampire fait des autres métagumains ses proies, buvant leur sang et aspirant leur Essence pour survivre. À la différence de nombreux autres Infectés, le vampire peut habituellement réprimer sa faim s'il le choisit. Certains essaient d'être « civilisés », et refusent de drainer le sang ou l'Essence d'une victime non consentante. D'autres se délectent de la chasse, se révélant dans le rôle du monstre.

Un vampire doit consommer du sang métagumain pour survivre, en plus de l'Essence qu'il prend chez ses victimes.



En fait, il ne peut *rien* absorber d'autre que du sang ; si cela devait arriver, il tomberait malade dans l'heure qui suit. Sa sensibilité à l'alcool est également extrême (Cet effet est traité comme de la **Nausée**, p. 410).

La majorité des vampires sont magiquement actifs, la transformation libère souvent un potentiel magique caché. Ces vampires peuvent apprendre la magie tout comme les humains. Certaines des histoires les plus excentriques de pouvoirs vampiriques, telles que l'aptitude à se changer en animaux ou à contrôler les esprits de leurs victimes, pourraient être le résultat de l'existence de vampires sorciers pendant le Cinquième Monde.

Habitat naturel / étendue : Partout dans le monde où se trouvent les populations métagumaines dont ils se nourrissent.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
4	3	5	4	4	3	4	5	3	2D6	*
Initiative : 9 + 2D6		Déplacement : ×3 / ×5 / +3								
Moniteur de condition : 10/10		Armure : 0								
Limites : physique 6, mentale 5, sociale 5-9 (selon Essence)										
Compétences : Combat à mains nues 5, Course 4, Discrétion 6, Perception 5										
Pouvoirs : Arme naturelle (Crocs : VD (FOR+1)P, PA -1, Allonge -1), Conscience, Drain d'Essence, Forme brumeuse, Immunité (Âge, Pathogènes, Toxines), Infection, Nature duale, Régénération, Sens accrus (Odorat, Oûie, Vision thermographique)										
Faiblesses : Allergie (Bois, Grave), Allergie (Lumière solaire, Grave), Exigence alimentaire (Sang métagumain), Perte d'Essence, Sommeil induit (Manque d'air, (Essence) minutes)										
Notes : Certains vampires peuvent être Adeptes, Magiciens, ou Adeptes mystiques. Ils disposent toujours d'un attribut Magie, qu'ils soient ou non magiquement actifs, et leur Magie de départ est égale à l'indice le plus faible entre 6 et leur Essence.										
Les vampires peuvent seulement consommer du sang, et subissent des Nausées (p. 410) dans l'heure qui suit l'absorption de toute autre substance. Ils ont une flottabilité inférieure à celle des humains et ont un modificateur de -4 dès à tous les tests liés à la Natation.										
Les dommages encaissés suite à leur Allergie à la Lumière solaire ne peuvent guérir par la Régénération, même lorsqu'ils cessent d'y être exposés. Les soins magiques et normaux restent toutefois efficaces.										

DRACOFORMES

« Dracoforme » est un joli mot pour parler des dragons, des créatures reptiliennes magiques énormes sorties tout droit des mythes et légendes de l'Humanité. Ils sont intelligents, retors, et virtuellement immortels, ce qui leur donne l'opportunité de concevoir des plans élaborés aux contingences multiples et d'adopter une vision à (très) long terme sur tous les sujets. La plupart des dragons sont des créatures solitaires qui évitent les contacts inutiles avec les « jeunes races », comme ils les nomment. De nombreux autres, cependant, se sont glissés dans des rôles plus publics dans le Sixième Monde au cours des dernières années. Cela peut être positif ou non pour la métagumainité.

Ce que nous savons au sujet des dragons est limité mais s'est accru substantiellement au fil des ans. Ce que nous savons vient principalement des interviews accordées par le

grand dragon Dunkelzahn, mais d'autres informations sont apparues en 2064, quand le gouvernement d'Aztlan a exécuté le serpent à plumes Dzitbalché et a mis en ligne sur la Matrice les résultats de son autopsie.

En raison de leur nature unique, les dragons devraient toujours être considérés comme des personnages notables (voir p. 387), et sont généralement d'un niveau Surhumain, si ce n'est plus.

Tous les dragons présentent certains pouvoirs qui semblent être communs à toutes les variétés de dracoformes. En outre, certains spécimens ont démontré des pouvoirs qui ne sont au contraire pas universels au genre draconique.

Tous les dragons sont des magiciens puissants et doués, et pratiquent une tradition magique qui surpasse celles des métagumains. Aucun adepte dragon n'est connu, mais il ne faut pas en conclure qu'une telle chose est impossible. L'attribut Magie indiqué n'inclut pas les augmentations dues à l'initiation. Il serait stupide de croire qu'un dragon n'a pas au moins un grade d'initiation intermédiaire.

Les niveaux de compétences listés ici correspondent à la moyenne d'un dragon adulte typique, les spécimens individuels peuvent avoir des scores plus élevés ou plus bas dans n'importe laquelle de ces compétences. Ces listes ne sont pas non plus exhaustives.

Compétences communes : Arme à distance exotique 12, Combat à mains nues 12, Conjuración (GC) 12, Course 10, Observation astrale 14, Perception 12, Sorcellerie (GC) 14, Vol 12.

Pouvoirs communs : Armes naturelles (Crocs / Griffes : VD (FOR+2)P, PA -4), Armure mystique renforcée (Volonté), Armure renforcée (Constitution), Attaque élémentaire (habituellement Feu), Conscience, Draconique, Nature duale, Sens accrus (Audition à large spectre, Odorat, Vision nocturne, Vision thermographique)

Pouvoirs individuels : Compulsion, Contrôle animal, Influence, Peur, Salive corrosive, Souffle nocif, Venin.

Notes : Tous les dragons ont le trait Magicien et connaissent la plupart des sorts. Ils ont aussi une Allonge de +2.

DRAGON OCCIDENTAL

Le dragon occidental est natif d'Asie occidentale et d'Europe. Il est le plus grand des dragons, faisant plus de trente-sept mètres de long, trois mètres au garrot et une envergure d'environ trente mètres. Il est doté de quatre membres en plus de ses ailes, les pattes postérieures étant terminées par des pieds, et les pattes antérieures ayant des pouces opposables qui permettent une manipulation aisée des objets. Seuls certains spécimens ont des épines ou crêtes dorsales.

Le dragon occidental est généralement d'une couleur unie, bien que le long de l'échine soit souvent plus sombre et le ventre plus clair. Tous les dragons occidentaux ont des écailles épaisses, certains sont aussi couverts de plaques osseuses qui agissent comme une armure additionnelle.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
18	7	8	40	8	8	8	8	6	10	10
Initiative : 16 + 2D6		Déplacement : ×2 / ×4 / +4 (×3 / ×7 / +5 vol)								
Moniteur de condition : 17/12		Armure (physique / mystique) : 18R / 8R								
Limites : physique 36, mentale 11, sociale 12										



DRAGON ORIENTAL

Le dragon oriental est natif de l'Asie orientale. Un dragon oriental fait approximativement trente mètres de long du nez à la queue, et fait deux mètres au garrot. Il est coloré et a une silhouette serpentiforme. Sa tête est large, et ornée de moustaches qui s'étendent jusqu'à la partie arrière de son crâne. Il a aussi de multiples paires de cornes naissant à l'arrière de ses yeux, et une paire de barbules descend depuis sa région nasale, qui est fortement prononcée.

Son corps est couvert d'une armure d'écailles, une crête épineuse court sur son échine jusqu'à la queue. Ses pattes très agiles ont quatre doigts (bien que certaines variantes à trois ou cinq doigts existent), chacun se terminant par une grande griffe. Le motif de coloration le plus commun est le vert iridescent pour les écailles, accompagné de moustaches et de plaques ventrales dorées. Cependant beaucoup d'autres motifs ont été observés.

Sirrush : Le sirrush est une variété indigène de l'Asie mineure et paraît similaire aux dragons orientaux. Ses membres sont cependant plus longs, et leur corps plus court, avec vingt-cinq mètres seulement. Cette différence de taille est presque uniquement due au fait que sa queue est bien plus courte. Sa tête est aussi plus longue et plus étroite, et est dépourvue des moustaches et barbules de ses cousins orientaux. Un sirrush n'est pas aussi coloré qu'eux, ses écailles ont tendance à prendre des tons ocres : marron, gris, or, terracotta. Cependant, en termes de jeu, un sirrush est pratiquement identique au dragon oriental.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
17	8	8	35	9	10	8	9	6	10	10
Initiative : 16 + 2D6		Déplacement : x2 / x4 / +4 (x3 / x7 / +6 vol)								
Moniteur de condition : 17/13 Armure (physique / mystique) : 17R / 9R										
Limites : physique 32, mentale 13, sociale 13										

SERPENT À PLUMES

Le serpent à plumes est une figure importante des mythes d'Amérique du Sud et d'Amérique Centrale. Il apparaît aussi dans certaines parties de l'Afrique. Comme son nom l'indique, il est long et serpentiforme, d'une longueur approximative de vingt mètres en moyenne, et est doté de deux paires de membres : une paire d'ailes et une paire de pattes postérieures. Bien que son ventre soit couvert d'écailles, la majeure partie de son corps est couverte de plumes. Les plumes, ainsi que les plumes qui recouvrent les bordures de ses ailes et son cou, se déclinent en un arc-en-ciel de couleurs.

Ses ailes ont une envergure de quinze à dix-huit mètres. Ses pattes postérieures se terminent par cinq doigts, dont un pouce opposable. Il peut aisément manipuler des objets s'il le désire. Il dispose fréquemment d'une poche à venin liée à un dard au bout de sa queue, ou à ses crocs, ce qui est plus rarement le cas des autres sortes de dragons.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	CHC	ESS	MAG
15	9	10	30	10	9	9	8	6	10	10
Initiative : 19 + 3D6		Déplacement : x3 / x5 / +5 (x4 / x8 / +7 vol)								
Moniteur de condition : 16/13 Armure (physique / mystique) : 15R / 10R										
Limites : physique 29, mentale 13, sociale 12										

TOXINES, DROGUES ET BTL

Le Sixième Monde est un endroit vicieux, il semble qu'il y a toujours quelque chose pour essayer de vous faire du mal. Il ne s'agit pas toujours d'une arme au sens physique du terme. Parfois, ce sont simplement de foutus programmes simsens ou des molécules. La variété de ces choses est surprenante dans *Shadowrun*, certaines sont des armes, d'autres ont un usage ludique. Cette section s'intéresse à l'ensemble de ces agents, d'abord ceux utilisées principalement comme armes contre les personnages, puis leurs pendants pharmaceutiques et technologiques à usage récréatif, pour se terminer par les règles et directives pour gérer les abus de telles substances et l'addiction.

TOXINES

Les drogues narcotiques. Le sérum de vérité. Les gaz innervants. Tous sont des exemples de toxines, terme employé pour une substance utilisée principalement comme arme, et non pour le plaisir. Chaque substance a de nombreux attributs :

Vecteur : Cet attribut indique la manière dont la toxine est administrée à sa cible.

Les toxines de *Contact* peuvent être solides, liquides ou gazeuses, et agissent, comme leur nom l'indique, par contact avec la peau de la victime. Sous forme liquide, elles peuvent servir à enduire une arme. Dans ce cas, elles sont appliquées par une attaque de mêlée réussie, que celle-ci cause des dégâts ou non. Une isolation chimique (p. 439) offre une protection complète contre les toxines administrées par contact, à moins qu'elle ne soit endommagée. Une protection chimique (p. 439) confère un modificateur de +(indice) au test de résistance aux toxines, à l'exception des toxines inhalées.

Les toxines actives par *Ingestion*, qu'elles soient solides ou liquides, doivent être avalées par la victime. Leur effet apparaît donc plus lentement.

Les toxines dont le vecteur est l'*Inhalation* sont diffusées sous la forme d'un spray aérosol ou d'un gaz, et doivent être respirées par la victime. Les masques à gaz, les isolations chimiques, et les réservoirs d'air internes activés (p. 458) fournissent tous une immunité aux toxines inhalées.

Les toxines administrées par *Injection* doivent pénétrer le flux sanguin, que ce soit par l'intermédiaire d'un dard, d'une seringue hypodermique, ou une coupure. Elles sont appliquées par une attaque de mêlée réussie, si celle-ci cause des dégâts.

Vitesse : Celle-ci détermine la rapidité avec laquelle la victime subit les Effets de la toxine. Ces effets sont toujours appliqués à la fin du tour de combat.

Immédiate signifie que les Effets sont appliqués à la fin du tour de combat pendant lequel la victime est exposée.

Une vitesse d'*1 tour de combat* signifie que les Effets apparaissent à la fin du prochain tour de combat, et ainsi de suite.

Puissance : Ceci nous informe sur la virulence de la toxine. Pour les toxines qui causent des dommages réels,



PROTECTION CONTRE LES TOXINES, DROGUES ET MALADIES

ÉQUIPEMENT	PROTECTION CONTRE	DEGRÉ DE PROTECTION
Défense pathogène	Maladies	+indice
Expansion digestive	Ingestion	+2
Extracteur de toxines	Toutes toxines	+indice
Filtre trachéal	Inhalation	+indice
Isolation chimique	Contact, Inhalation	Immunité
Masque à gaz	Inhalation	Immunité
Protection chimique	Contact	+indice
Réservoir d'air interne (activé)	Inhalation	Immunité
Résistance naturelle des nains	Toutes toxines, maladies	+2
Respirateur	Inhalation	+indice

qu'ils soient physiques ou étourdisants, la Puissance sert de VD pour l'attaque. Un test de résistance aux toxines (voir ci-dessous) est utilisé pour réduire les dommages. Si la Puissance est réduite à 0, alors aucun dégât n'est causé, et aucun autre effet ne survient.

Certaines toxines n'infligent pas de dommages réels. La Puissance est toujours utilisée afin de savoir si d'autres effets existent. Si le test de résistance aux toxines réduit la Puissance à 0, la toxine n'a aucun effet.

Effet : Cette entrée décrit ce qui arrive à une victime exposée à la toxine. De nombreuses toxines causent simplement des dommages, dont le type est alors indiqué ici. Les dommages causés par les toxines sont traités comme toute autre blessure. Certaines toxines ont d'autres effets, qui sont alors listés. À moins que le contraire ne soit indiqué, tous les effets se produisent à moins que la Puissance ne soit réduite à 0 par le test de résistance aux toxines.

Désorientation entraîne un modificateur de -2 dés à toutes les actions pour dix minutes, à cause de la confusion et de la désorientation.

Nausée est un terme fourre-tout ; cela inclut la douleur, la panique, les vomissements et les troubles de la vision. Si la Puissance d'une attaque après test de résistance aux toxines dépasse la Volonté de la cible, elle est neutralisée, incapable de la moindre action pendant 3 tours de combat, ceci s'accompagnant de vomissements et de vertiges. Que la cible soit ou non neutralisée, la Nausée double tous les modificateurs de blessures du personnage pour dix minutes. Un personnage qui en souffre et a encaissé 3 cases de dommages (un modificateur de blessures de -1 dé) subira par exemple à la place un modificateur de -2 dés sur tous ses tests.

Paralysie rend la victime incapable de bouger en bloquant les signaux neuromusculaires de son corps. Si la Puissance d'une attaque après le test de résistance aux toxines dépasse la Réaction de la cible, la cible est paralysée et incapable de toute action physique pendant une heure. Même si la cible n'est pas paralysée, elle subit un modificateur de -2 dés pendant l'heure qui suit.

Pénétration : Cet indice fonctionne comme la Pénétration d'Armure d'une arme et affecte l'indice de tout

système de protection utilisé pour s'en défendre.

UTILISATION DES TOXINES

Quand une toxine entre en jeu, on note sa Vitesse afin de déterminer quand elle prendra effet. À la fin du tour de combat approprié, on fait un test de résistance aux toxines pour déterminer si la toxine agit sur la victime. Ce test utilise Constitution + Volonté + indice de tout système / équipement de protection ; chaque succès diminue la Puissance de la toxine de 1 point. Si la puissance atteint zéro, la substance toxique n'a aucun effet. Autrement, l'effet est appliqué en fonction de

l'indice de Puissance restant. Le bioware extracteur de toxines (p. 462) fournit un modificateur de +(indice) pour résister aux toxines ingérées et autres toxines.

EXEMPLE

Donner est dans les embrouilles. La pièce dans laquelle il est vient juste d'être inondée de gaz lacrymogène / incapacitant, et il ne dispose pas d'un masque à gaz. Il a par contre un implant extracteur de toxines d'indice 4. Le gaz lacrymogène / incapacitant a une Vitesse d'un tour de combat, Donner ne ressentira donc aucun effet jusqu'à la fin du prochain tour de combat. Il profite de son action de ce tour de combat pour sortir de la pièce et éviter d'être plus exposé. À la fin du tour de combat suivant, il doit payer le prix de son exposition. Avec Constitution 5, Volonté 4, et un extracteur de toxines 4, il dispose d'une réserve de dés de 13 dés. La toxine a une Puissance de 8. Il obtient 5 succès sur son test de résistance aux toxines, ce qui diminue la Puissance à 3. La toxine inflige des dommages étourdisants, et cause une Désorientation. Donner reçoit donc 3 cases de dommages étourdisants et souffre d'un modificateur de -2 dés sur toutes les actions pour les dix minutes suivantes à cause de l'effet de Désorientation.

CONCENTRATION

Parfois un personnage est exposé à une grande quantité de toxine. S'il reçoit plus d'une dose à un moment donné, la Puissance de la toxine est augmentée de 1 par dose supplémentaire. La durée de l'effet pourrait également s'allonger, à la discrétion du meneur de jeu.

Il est vraisemblable que si le contact avec la toxine est prolongé sur une longue période, ses effets puissent être accrus. Si la victime est encore exposée à la toxine après que l'intervalle de temps correspondant à la Vitesse soit



COÛT DES TOXINES

TOXINE	DISPO.	COÛT (PAR DOSE)
Gamma-scopolamine	14P	200 ¥
Gaz lacrymogène / incapacitant	4R	20 ¥
Gaz poivre	—	5 ¥
Gaz vomitif	6R	25 ¥
Narcoject	8R	50 ¥
Neuro-Stun VIII	12R	60 ¥
Neuro-Stun IX	13R	60 ¥
Neuro-Stun X	14R	100 ¥
Seven-7	20P	1000 ¥

écoulé, on fait un nouveau test de résistance aux toxines, et on répète cela chaque fois que passe un intervalle de temps correspondant à la Vitesse. Pour tous les tests de résistance aux toxines après le premier, la Puissance finale de la toxine est égale à sa Puissance de base augmentée de 1 par test effectué (soit le nombre de périodes d'exposition à la toxine).

ANTIDOTES

Pour faire quelque bien que ce soit, les antidotes doivent être pris avant que les effets de la toxine apparaissent. Un antidote pris après cela ne diminuera pas les dommages causés par la toxine mais peut réduire ses autres effets. Il faut cependant garder à l'esprit que la plupart des toxines n'ont strictement aucun antidote, en particulier les neurotoxines.

Si une victime subit du surplus de dommages physiques à cause d'une toxine, alors l'application de l'antidote approprié permet de la stabiliser automatiquement.

EXEMPLES DE TOXINES

Les toxines suivantes sont juste un aperçu de toutes les armes chimiques que les shadowrunners pourraient trouver sur leur chemin. Les meneurs de jeu devraient noter que le vent et les autres conditions environnementales peuvent disperser les toxines gazeuses quand elles sont utilisées à l'extérieur.

GAMMA-SCOPOLAMINE

Vecteur : Injection
Vitesse : Immédiate
Puissance : 12
Pénétration : 0
Effets : Paralysie, Sérum de vérité (voir description)

Cet agent particulièrement nuisible, dérivé de l'atropine contenue dans les solonacées comme la belladone, est un agent qui paralyse la victime en bloquant les signaux neuro-musculaires. Elle agit immédiatement, causant des vertiges,

une dilatation des pupilles, une incapacité à parler, un délire et une paralysie. Ces effets durent pour environ une heure, et une fois qu'ils se dissipent, les traces de poison restantes agissent comme un « sérum de vérité » pour encore une heure. La Volonté de la victime est réduite de 3 (avec un minimum de 1) pour la durée restante.

GAZ LACRYMOGÈNE / INCAPACITANT

Vecteur : Contact, Inhalation.
Vitesse : 1 tour de combat.
Puissance : 8
Pénétration : 0

Effets : Désorientation, Dommages étourdissants, Nausée.

Le gaz lacrymogène / incapacitant, ou « gaz CS », est un irritant qui affecte les yeux, la peau et les muqueuses, causant ainsi des sensations de brûlure et stimulant leurs sécrétions, pour provoquer notamment un larmolement et une salivation. Il stimule également une réponse physiologique de panique : accroissement du rythme cardiaque, raccourcissement de la respiration, et toutes autres modifications adéquates. Un lavage soigneux avec de l'eau et du savon peut retirer les résidus de gaz de la peau de la victime, et ainsi écourter la durée de la Nausée. Le gaz devient inerte après 2 minutes de contact avec l'air.

GAZ POIVRE

Vecteur : Contact, Inhalation
Vitesse : 1 tour de combat
Puissance : 11
Pénétration : 0

Effets : Dommages étourdissants, Nausée

Le gaz poivre est un irritant combinant du gaz CS et la capsïcine, principe actif le plus important des nombreux composés retrouvés dans les piments et poivres. Il est habituellement employé comme spray liquide pour l'auto-défense et la répulsion des agresseurs, et est souvent marqué avec des puces RFID ou des colorants spéciaux pour identifier les cibles ultérieurement. La personne touchée par du gaz poivre ressent une sensation de brûlure intense sur toute la zone de peau touchée, et cela est même amplifié s'il s'agit des muqueuses ; par exemple les yeux, le nez ou la bouche. Les cibles recevant le spray dans les yeux ont des difficultés à voir et à respirer.

GAZ VOMITIF

Vecteur : Inhalation
Vitesse : 3 tours de combat
Puissance : 9
Pénétration : 0

Effets : Désorientation, Nausée

Utilisé comme agent de contrôle des foules, ce gaz provoque des nausées et un besoin irrépensible de vomir. Il devient inerte après 2 minutes de contact avec l'air.

NARCOJECT

Vecteur : Injection
Vitesse : immédiate



Puissance : 15**Pénétration :** 0**Effets :** Dommages étourdisants

Le narcoject est un tranquillisant commun dépourvu d'effets secondaires, typiquement utilisé avec les pistolets lance-fléchettes.

NEURO-STUN

Vecteur : Contact, Inhalation**Vitesse :** 1 tour de combat**Puissance :** 15**Pénétration :** 0 (versions VIII et IX) ; -2 (version X)**Effets :** Désorientation, Dommages étourdisants

Le « Neuro-Stun », ou gaz neuro-étourdisant, est inodore et incolore. C'est le gaz narcotique standard dans l'industrie du maintien de l'ordre et il est utilisé pour les situations d'urgence de contrôle des foules. Il est disponible à des concentrations variées, le Neuro-Stun VIII devient inerte après 10 minutes de contact avec l'air, les Neuro-Stun IX et X après seulement une minute.

SEVEN-7

Vecteur : Contact, Inhalation**Vitesse :** 1 tour de combat**Puissance :** 12**Pénétration :** -2**Effets :** Désorientation, Dommages physiques, Nausée

Autre gaz inodore et incolore, ce gaz a en outre été développé spécifiquement pour contrer les mesures de protection chimique. En plus des dommages physiques, le seven-7 cause crampes, nausées, et troubles de la vision (diplopie) chez la victime. Le gaz s'oxyde et devient inerte après 10 minutes de contact avec l'air.

DROGUES ET BTL

Dans le monde de Shadowrun, il y a beaucoup de raisons de vouloir s'évader de son quotidien. Pour certains, évasion rime avec usage de drogues, qu'elles soient de nature chimique ou technologique. Certaines de ces personnes définissent « activités récréatives » comme l'utilisation de drogues, qu'elles soient de nature chimique ou technologique.

Bien que de nombreuses substances stupéfiantes du passé, telles que l'alcool ou la cocaïne, soient toujours utilisées, elles ont perdu de leur popularité face à une nouvelle sorte de tord-cervelles, les puces BTL (pour *Better than life*, « Mieux que la vie ») qui, avec leurs myriades de cousins électroniques, sont devenues très en vogue de par leurs effets immédiats. Pour ne pas être dépassés, les cartels de la drogue ont créé une nouvelle génération de drogues en utilisant les techniques d'ingénierie génétique et les propriétés magiques de la flore Éveillée.

DROGUES

Les drogues sont des toxines que l'on prend à dessein, et elles couvrent tout l'éventail possible d'effets, de la bière aux améliorateurs d'humeur et de performance à haute intensité. Elles peuvent avoir des effets énormes sur l'humeur et la personnalité d'un individu. Si un personnage se défonce, il

COÛT DES DROGUES

DROGUE	DISPO.	COÛT (PAR DOSE)
Deepweed	8P	400 ¥
Bliss	3P	15 ¥
Cram	2R	10 ¥
Jazz	2R	75 ¥
Kamikaze	4R	100 ¥
Long cours	—	50 ¥
Nitro	2R	50 ¥
Novacoke	2R	10 ¥
Psyché	—	200 ¥
Zen	4R	5 ¥

ne faut pas le passer sous silence, mais au contraire encourager l'interprétation. Les gens qui prennent de telles drogues présentent habituellement des changements drastiques de leur comportement. Selon la drogue, ils peuvent ressentir une joie qui confine au délire, ou faire une dépression extrêmement intense. Ils peuvent être excités sexuellement, que cela soit ou non accompagné d'une perte des inhibitions. Ils peuvent devenir complètement paranoïaques et entrer dans une folie meurtrière.

Comme les toxines, les drogues ont de nombreux indices d'attributs. La plupart sont identiques à ceux des toxines (voir plus haut), mais quelques-uns leur sont spécifiques. Chaque drogue, substance ou produit addictif, dispose aussi d'un indice d'addiction et d'un seuil d'addiction, utilisés dans des tests pour déterminer si l'on développe une addiction à la substance après y avoir été exposé. Ces indices sont listés dans la table **Addictions** (p. 416), avec les règles adéquates pour faire les tests d'addiction.

Durée : indique la durée de persistance des effets de la drogue. Cela peut aller de quelques minutes à plusieurs jours.

Type d'addiction : indique si l'addiction à la drogue est de nature physiologique, psychologique, ou si elle englobe les deux aspects.

BLISS

Vecteur : Inhalation, Injection**Vitesse :** 1 tour de combat**Durée :** (6 - Constitution) heures, minimum 1 heure**Type d'addiction :** Globale (indice 5, seuil 3)**Effets :** -1 en Réaction, +1 à tous les seuils, -1 à toutes les Limites, Endurance à la douleur 3 (p. 76)

Stupéfiant tranquillisant, le bliss est un opiacé synthétisé à partir de plantes de la famille du pavot. Il prend son nom des sensations de béatitude ressenties par l'utilisateur.

Les joueurs souhaitant interpréter un utilisateur de bliss devront appuyer sur la recherche d'une échappatoire de la part du personnage, qui utilise la drogue pour bloquer les pensées venues du monde chaotique ou déplaisant, et pour fuir la réalité.



CRAM

Vecteur : Ingestion, Inhalation

Vitesse : 10 minutes

Durée : (12 - Constitution) heures, minimum 1 heure

Type d'addiction : Psychologique (indice 4, seuil 3)

Effets : +1 en Réaction, +1D6 d'initiative

Le cram est un stimulant extrêmement populaire, mais quand ses effets se dissipent, l'utilisateur est complètement épuisé et subit 6 cases de dommages étourdissants (sans test de résistance).

L'utilisateur de cram est hypervigilant, au point d'être paranoïaque. Il réagit rapidement, souvent sans même réfléchir, et est prompt à des bouffées irrationnelles. D'autres effets secondaires courants sont la nervosité et l'agitation motrice.

DEEPWEED

Vecteur : Ingestion, Inhalation

Vitesse : Immédiate

Durée : (6 - Constitution) heures, minimum 1 heure

Type d'addiction : Physiologique (indice 4, seuil 2)

Effets : +1 en Volonté, +1 à la Limite mentale, -1 à la Limite physique, force les personnages Éveillés à rester en perception astrale

La deepweed est un stupéfiant dérivé d'une forme Éveillée de varech local produit par les hougans des Caraïbes. Elle est extrêmement tentante pour les Éveillés et est parfois utilisée pour subjuguier des victimes en vue d'une Possession. Cette substance met tout utilisateur magiquement actif en état de perception astrale, même si l'utilisateur est un adepte normalement dépourvu de cette aptitude. Une fois que l'effet s'est dissipé, l'utilisateur subit un modificateur de -1 dé sur toutes ses réserves, et de -1 à toutes ses Limites pour une durée équivalente à celle de l'effet initial.

Des dangers sont inhérents à la perception astrale forcée, comme le fait d'attirer une attention non désirée. Interpréter les effets de la deepweed revient à jouer le rôle de quelqu'un qui n'est pas complètement « présent », puisque c'est le cas.

JAZZ

Vecteur : Inhalation

Vitesse : Immédiate

Durée : (10 × 1D6) minutes

Type d'addiction : Globale (indice 8, seuil 3)

Effets : +1 en Réaction, +1 à la Limite physique, +2D6 d'initiative

Le jazz est un stimulant conçu pour améliorer les chances des officiers de police ordinaires qui tombent sur des samouraïs des rues augmentés. La prise est habituellement réalisé avec un inhalateur monodose (ou « popper »).

Lorsque les effets du jazz prennent fin, l'utilisateur subit la descente de plein fouet et est submergé par un sentiment intense d'abattement et de tristesse, et souffre des effets de la Désorientation (p. 410) pour une durée égale à la durée de l'effet initial.

Si les gens qui prennent du cram sont hyperactifs et paranoïaques, ceux qui prennent du jazz sont pires encore, instables et surexcités comme des enfants sous caféine. Interpréter un utilisateur de jazz veut dire en faire quelqu'un de toujours sur la brèche, qui aurait trop d'énergie à dépenser.

KAMIKAZE

Vecteur : Inhalation

Vitesse : Immédiate

Durée : (10 × 1D6) minutes

Type d'addiction : Physiologique (indice 9, seuil 3)

Effets : +1 en Constitution, +1 en Agilité, +2 en Force, +1 en Volonté, +2 à la Limite physique, +2D6 d'initiative, Endurance à la douleur 3 (p. 76)

Le kamikaze est un stimulant spécialement conçu pour le combat. Quand ses effets s'achèvent, l'utilisateur subit le contrecoup et reçoit des modificateurs de -1 en Réaction et en Volonté, et de -2 à toutes les Limites pour une durée égale à celle de l'effet initial. Il subit aussi 6 cases de dommages étourdissants (sans test de résistance).

L'usage répété de kamikaze a un effet destructeur sur le métabolisme de l'utilisateur. De fortes doses peuvent causer une excitation, des tremblements, une euphorie momentanée et une dilatation des pupilles. Des doses excessives, à la limite de la surdose, causent de l'anxiété, des hallucinations, et des mouvements musculaires incontrôlés. Des dosages plus forts encore entraînent la mort. Les utilisateurs de kamikaze sont hallucinés, emplis d'un sentiment d'insensibilité et d'invincibilité, et n'ont quasiment aucune considération pour leur propre bien-être. Il peut être divertissant de les observer, tant qu'on ne leur fait pas face.

LONG COURS

Vecteur : Injection

Vitesse : 10 minutes

Durée : 4 jours

Type d'addiction : Psychologique (indice 2, seuil 1)

Effets : Supprime le besoin de sommeil

Combinaison d'hormones synthétiques et autres substances chimiques régulatrices de l'activité du cerveau, le long cours stimule le cerveau et garde l'utilisateur éveillé, lui retirant son besoin de dormir. Un personnage sous long cours peut rester éveillé pendant quatre jours, sans encourir aucun modificateur à cause de la fatigue et de la lassitude physique. À la fin de cette période, cependant, l'utilisateur succombe immédiatement à la fatigue et dort à poings fermés pendant 8D6 heures. Si le personnage est maintenu éveillé pendant cette période, il souffre de Désorientation (p. 410), en raison de ses hallucinations et est incapable de se concentrer.

Si une seconde dose lui est administrée après que la première ait fini d'agir, le personnage peut encore rester éveillé (1D6/2) jours. Après cette période, il subit 10 cases de dommages étourdissants (sans test de résistance), ainsi que le même contrecoup que détaillé précédemment. Le long cours ne peut pas maintenir un personnage éveillé au-delà de cela, quel que soit le nombre de doses supplémentaires administrées.

NITRO

Vecteur : Inhalation

Vitesse : 1 tour de combat

Durée : (10 × 1D6) minutes

Type d'addiction : Globale (indice 9, seuil 3)

Effets : +2 en Force, +2 en Volonté, +2 en Perception, +2 à la Limite physique, Endurance à la douleur 6 (p. 76)



Combinaison dangereuse de drogues puissantes privilégiée par les gangers trolls, la nitro est un puissant stimulant qui peut facilement tuer un utilisateur. Lorsque les effets cessent, ce dernier subit -2 à toutes ses Limites pour une durée égale à celle de l'effet initial et 9 cases de dommages étourdissants (sans test de résistance).

Les consommateurs de cette drogue se sentent envahis d'énergie, ont une durée d'attention réduite, et parlent incessamment (à leur entourage mais aussi à eux-mêmes).

NOVACOKE

Vecteur : Inhalation, Injection

Vitesse : 1 tour de combat

Durée : (10 - Constitution) heures, minimum 1 heure

Type d'addiction : Globale (indice 7, seuil 2)

Effets : +1 en Réaction, +1 en Charisme, +1 en Perception, +1 à la Limite sociale, Endurance à la douleur 1 (p. 76)

Stimulant dérivé des alcaloïdes extraits de la coca, la novacoke est une drogue hautement addictive, utilisée socialement. Quand les effets s'estompent, le Charisme et la Volonté sont tous deux réduits de 1, ainsi que toutes les Limites, pour une durée égale à celle de l'effet initial.

PSYCHÉ

Vecteur : Ingestion

Vitesse : 10 minutes

Durée : (12 - Constitution) heures, minimum 1 heure

Type d'addiction : Psychologique (indice 6, seuil 2)

Effets : +1 en Intuition, +1 en Logique, +1 à la Limite mentale.

Ce stimulant spécialisé est particulièrement prisé par les magiciens et les technomanciens. En plus des effets listés ci-dessus, les utilisateurs Éveillés ne subissent qu'un modificateur de -1 dé pour chaque sort maintenu, au lieu du modificateur standard de -2 dés. Les utilisateurs de psyché sont à la fois hypervigilants et détachés, facilement absorbés dans les détails et obsédés par certains faits et problèmes.

ZEN

Vecteur : Inhalation

Vitesse : 5 minutes

Durée : (10 × 1D6) minutes

Type d'addiction : Psychologique (indice 3, seuil 1)

Effets : -2 en Réaction, +1 en Volonté, -1 dé à toute réserve de dés d'action physique

Hallucinogène psychédélique, le zen est populaire parmi ceux qui cherchent à fuir la réalité ou à se mettre dans des états proches de la transe.

BETTER THAN LIFE (MIEUX QUE LA VIE)

Droge technologique de choix depuis le début des années 2050, les programmes BTL utilisent des enregistrements simsens dont les protocoles de sécurités sont désactivés. Ces programmes sont hautement addictifs d'un point de vue psychologique car ils produisent des influx simsens de haute

COÛTS DES BTL

PUCE/TÉLÉCHARGEMENT	DISPO.	COÛT (PAR DOSE)
Dreamchip	4F	20 ¥
Moodchip	4F	50 ¥
Personafix	4F	200 ¥
Tripchip	4F	100 ¥

intensité qui affectent directement les centres du plaisir du cerveau.

Les utilisateurs font fréquemment tourner leurs BTL en boucle continue. Quand cela arrive sur de longues périodes, cela peut conduire à la catatonie, l'amnésie, des troubles dissociatifs de l'identité, des flash-backs, de la synesthésie (une « interconnexion » sensorielle, par exemple avec des signaux visuels interprétés comme des goûts, des sons donnant des sensations odorantes...). La plupart des décès dus aux abus de BTL résultent de malnutrition, de déshydratation, ou de suicides.

Les BTL se présentaient auparavant exclusivement sous forme de puces, mais les avancées de la technologie sans fil ont permis à certains revendeurs de BTL d'opérer exclusivement en ligne, vendant leur matériel sous forme de programmes téléchargeables.

Tous les programmes BTL, en puce ou en téléchargement, ont les caractéristiques communes suivantes :

Vitesse : Immédiate.

Durée : Variable, typiquement (10 × 1D6) minutes.

Type d'addiction : Psychologique.

PUCES BTL

Les puces BTL sont encore extrêmement populaires en dépit de la technologie sans fil omniprésente. Certains dealers préfèrent une approche directe, de la main à la main, avec leurs clients, et beaucoup d'utilisateurs de BTL sont pauvres ou se trouvent facilement sur leur route.

Il existe deux formats d'enregistrements. Les puces « dreamdeck » nécessitent un module ou deck simsens à l'ancienne, modifié pour la hot sim pour pouvoir véhiculer les signaux de plus haute intensité des BTL. L'autre format est la puce « à influx direct », qui contient toute l'électronique nécessaire pour être jouée par simple insertion dans un skilljack ou un datajack. Les deux formats sont conçus pour s'autoeffacer après un unique usage, pour que les clients soient obligés de revenir pour en avoir toujours plus. Cette caractéristique peut cependant être modifiée par un test étendu de Matériel électronique + Logique (10, 1 heure).

Les « dreamchips », ou puces oniriques, sont des enregistrements simsens standards modifiés pour produire des influx BTL. Il peut s'agir de sims produits en studio puis trafiqués, ou d'enregistrements amateurs provenant de la rue, qui offrent une tranche intense et personnelle de la vie de quelqu'un. Les thèmes populaires sont les contes d'*heroic fantasy*, les enregistrements de crimes, et la pornographie, la violence effrénée et les snuff sims servant les appétits les plus blasés.



Les « **moodchips** », ou puces thymiques, se focalisent sur la piste émotionnelle et les sensations intenses. Les thèmes varient de l'euphorie aux envies sexuelles intenses en passant par la terreur et la haine. Après que la puce ait fait effet, l'utilisateur subit un effet de ricochet, ressentant souvent l'émotion opposée à celle induite par la BTL pendant une heure ou deux. Les moodchips sont les BTL les plus communes dans la rue. Le système de neutralisation du système d'activation réticulaire est fréquemment désactivé pour que les utilisateurs puissent vaquer à leurs activités normales sous l'influence de la puce.

Les puces « **personafix** », p-fix, ou puces de personnalité, sont les plus étranges et plus dangereuses des BTL. Par une combinaison de technologie simsens et de logiciels de compétences, la personnalité de base de l'utilisateur est modifiée, avec l'installation de routines mémorielles pour certains schémas comportementaux. Tant qu'il est sous l'influence de la puce, l'utilisateur devient une personne différente. Les puces populaires sont basées sur les figures historiques ou les icônes de la pop-culture. Les « travailleuses » des salons bunrakus, ou « poupées », reçoivent des personafix, parfois combinés avec un filtre mémoriel afin de protéger l'anonymat des clients. Le système de neutralisation du système d'activation réticulaire est fréquemment désactivé pour que les utilisateurs puissent vaquer à leurs activités normales (ou à celles que leur nouvelle personnalité choisit) sous l'influence de la puce.

Les « **tripchips** », ou puces de trip, sont comme les moodchips, principalement productrices d'influx sensoriels, noyant l'utilisateur dans des sensations inhabituelles et intéressantes. Celles-ci peuvent être de simples effets, ou des sensations avancées telles que celle d'être sous l'eau. La dernière folie à la mode est une synesthésie délibérément induite dont les niveaux sensoriels sont poussés à fond, tandis que la neutralisation du système d'activation réticulaire est désactivée pour que les utilisateurs puissent faire l'expérience de leur environnement d'une manière entièrement nouvelle.

TÉLÉCHARGEMENTS BTL

Tout ce qui a été vu précédemment est, bien sûr, disponible sous la forme de programmes BTL téléchargeables à usage unique, s'effaçant à la fin de la lecture. Le commlink de l'utilisateur doit avoir un module modifié de manière adéquate pour la hot sim pour utiliser de tels programmes.

CONSOMMATION ABUSIVE ET ADDICTION

Les gens consomment. C'est l'une des choses de la vie dans les rues du Sixième Monde : les gens consomment des substances pour s'évader de la réalité, et plus souvent qu'ils ne veulent l'admettre, ils en abusent, même. Parfois il s'agit d'évasion à des fins récréatives, d'autres fois, c'est pour avoir un avantage ténu sur les concurrents. Quand les gens abusent de certaines substances, ils courent le risque de développer une addiction.

La consommation abusive de substances et les addictions devraient être gérées en termes d'interprétation. Une partie de la représentation du personnage et de ses actions devrait être influencée par ses choix, ses tentatives, et sa lutte pour surmonter (et peut-être succomber) à celles-ci. Même si le joueur devrait ultimement pouvoir décider des choix et de la destinée de son personnage, le meneur de jeu devrait être prêt à profiter des opportunités dramatiques que cela offre au cours du jeu. Si l'ambiance développée par le groupe s'y prête, traiter des problèmes d'addiction des personnages peut donner un grand relief à l'histoire. Les événements qui surviennent ou la découverte d'une réserve de son toxique de choix, qu'il pensait depuis longtemps détruite, peuvent conduire un personnage ayant décroché depuis longtemps à flirter avec ses limites. Un personnage, dans ses tentatives de répondre aux besoins créés par son addiction, peut se retrouver en prison, incapable de se faire un fix et obligé de se sevrer « à froid ».

Les personnages peuvent commencer le jeu avec le défaut Addiction (p. 79), ou l'acquérir en jeu à la discrétion du meneur. Cela lui donne le choix de déterminer la fréquence des consommations abusives dans ses parties, et de décider si c'est un aspect du jeu avec lequel il est à l'aise ou non.

TEST D'ADDICTION

Quand l'on commence à utiliser des drogues, des puces, des focus, la hot sim, ou quoi que ce soit d'autre d'addictif dans ce monde abandonné par les esprits, il peut être nécessaire de faire un test d'addiction si cette consommation devient trop importante. Chaque substance susceptible d'accrocher son utilisateur a un indice d'addiction et un seuil d'addiction, listés dans la table des addictions, page suivante.

L'addiction peut être physiologique, psychologique, ou globale. La dépendance psychologique prend habituellement sa source dans la gratification émotionnelle, l'euphorie, et la sensation d'évasion dérivées de l'usage de la drogue. L'addiction physiologique résulte de la dépendance de l'organisme à la substance pour sa « survie » ou son fonctionnement normal. Certaines drogues peuvent provoquer une addiction globale, et affecter la victime sur ces deux plans, les rendant plus difficile à lâcher.

Chaque fois que l'on utilise une substance addictive pendant (11 - indice d'addiction) semaines d'affilée, il faut faire un test d'addiction. Même si l'on saute une semaine, l'horloge continue de tourner, mais chaque semaine pendant laquelle on évite de l'utiliser réduit le seuil d'addiction de 1, retournant à la normale quand on l'utilise à nouveau. Si le seuil atteint 0, on décroche jusqu'à une nouvelle utilisation de la substance. Cela veut dire que les substances qui ont un fort indice d'addiction, comme le kamikaze, peuvent rendre accro leur utilisateur en l'espace de quelques jours.

Quand un test d'addiction est nécessaire, il faut vérifier le type d'addiction induit par la drogue. Cela indique comment composer la réserve de dés pour faire le test : si l'addiction est psychologique, on utilise Logique + Volonté, si elle est physiologique, Constitution + Volonté, et si



l'addiction est globale, un test est réalisé avec chacune des réserves. Le seuil du test est donné dans la table des addictions ci-contre. Si l'on utilise plus d'une substance addictive à la fois, il faut faire les tests adéquats pour chacune d'elles à chaque fois que l'on devrait faire normalement un test d'addiction.

En cas d'échec à l'un de ces tests, le personnage acquiert le défaut Addiction correspondant à la substance pour laquelle le test est raté (sans aucun bonus de Karma). Si le personnage est déjà affecté par ce défaut pour cette substance, l'addiction gagne un niveau d'intensité, passant de Légère à Modérée, puis de Modérée à Grave, et enfin de Grave à Dévorante. Si elle est déjà Dévorante, le personnage est dans de sales draps.

Si l'on rate un test d'addiction pour une substance dont l'addiction est déjà Dévorante, l'indice le plus élevé entre la Constitution et la Volonté de la victime est réduit de 1 de manière permanente, ainsi que l'indice maximum de cet attribut. S'ils sont égaux, il faut réduire la Constitution dans le cas d'une addiction physiologique, et la Volonté pour une addiction psychologique (si c'est une addiction globale, on joue l'attribut dégradé à pile-ou-face). Si l'un des deux attributs tombe à 0, le personnage tombe dans le coma. Ses moniteurs de condition physique et étourdissant sont alors remplis, et l'on ajoute une case de surplus de dommages physiques pour commencer (**Dépasser le moniteur de condition**, p. 171).

INTERPRÉTER L'ADDICTION

Chacun gère les addictions différemment. En termes de jeu, elles sont basées sur le degré du défaut **Addiction** (p. 79). Une addiction Légère indique un usage de la drogue encore adapté socialement. Le personnage sent le désir de la consommer de temps à autres, et ne voit aucun problème à se soumettre à sa mauvaise habitude. Il n'y a aucune raison à cela, tel qu'il le voit. La plupart du temps, il ne réalisera pas qu'il a un problème, même quand il remarquera des difficultés dans ses tentatives de se détacher de son utilisation. Les addictions Légères sont aussi gérables que les addictions peuvent l'être.

Les Addictions Modérées indiquent que le personnage a développé une tolérance à sa drogue préférée, et qu'il présente une envie plus forte. Il commence à l'utiliser plus fréquemment, augmente ses doses, ou change pour quelque chose de plus fort. Des personnes autour de lui commencent à remarquer le problème, en dépit de ses tentatives de le dissimuler. Les répercussions de cette habitude deviennent plus importantes, elles incluent généralement des sautes d'humeur, une baisse de la fiabilité, et le début de problèmes financiers car il commence à dépenser plus pour sa consommation.

ADDICTIONS

SUBSTANCE	INDICE D'ADDICTION	SEUIL D'ADDICTION
BTL		
Dreamchip	6	1
Moodchip	6	2
Personafix	7	2
Tripchip	8	3
Drogue		
Alcool	3	2
Bliss	5	3
Cram	4	3
Deepweed	4	2
Jazz	8	3
Kamikaze	9	3
Long cours	2	1
Nitro	9	3
Novacoke	7	2
Psyche	6	2
Soykaf	1	2
Zen	3	1
Magie		
Focus	Puissance totale de tous les focus actifs	2
Drain d'Essence	Magie de la créature	2
Simsens		
Câblage de compétences	5	2
Simsens (hot sim)	3	1
Simsens (signaux aux seuils légaux)	2	1

Les Addictions Graves sont celles que l'on trouve chez le stéréotype du junky. Il a perdu le contrôle de sa vie, constamment à sec d'argent et en manque d'un fix, le moindre revenu sert à nourrir cette dépendance. Il volera, empruntera chez les prêteurs sur gages, se prostituera, et fera n'importe quoi pour financer sa prochaine prise. Il appartient au meneur de jeu et au joueur de déterminer où se situe le fond du trou. Une chose à garder à l'esprit est que lorsque quelqu'un touche le fond, il peut en mourir, ou être inspiré et se décider à s'en sortir.

Être Dévoré par son Addiction est ce qui arrive quand, après avoir touché le fond, on continue de s'enfoncer. C'est le cas d'une personne ayant une addiction depuis un long moment, qui présente maintenant les effets secondaires psychologiques et physiologiques de son abus continu de la substance. Un personnage qui poursuit dans cette voie a habituellement une espérance de vie mesurée en semaines,



sinon en jours, et souffre d'effets délétères sur sa santé au cours de sa descente.

Quand le personnage finit par être Dévoré, les choses s'aggravent extrêmement vite. Il manifeste des troubles physiologiques et une incapacité à parler correctement. Dans cette spirale infernale, il peut aussi développer des abcès, des infections, une incontinence, et d'autres effets secondaires déplaisants. En plus de ces effets physiques, le personnage accro à ce stade souffre d'effets psychologiques comme des pertes de mémoire momentanées, des flashbacks, des sautes d'humeur très importantes, de la schizophrénie, et de la paranoïa, entre autres.

SE FAIRE UN FIX

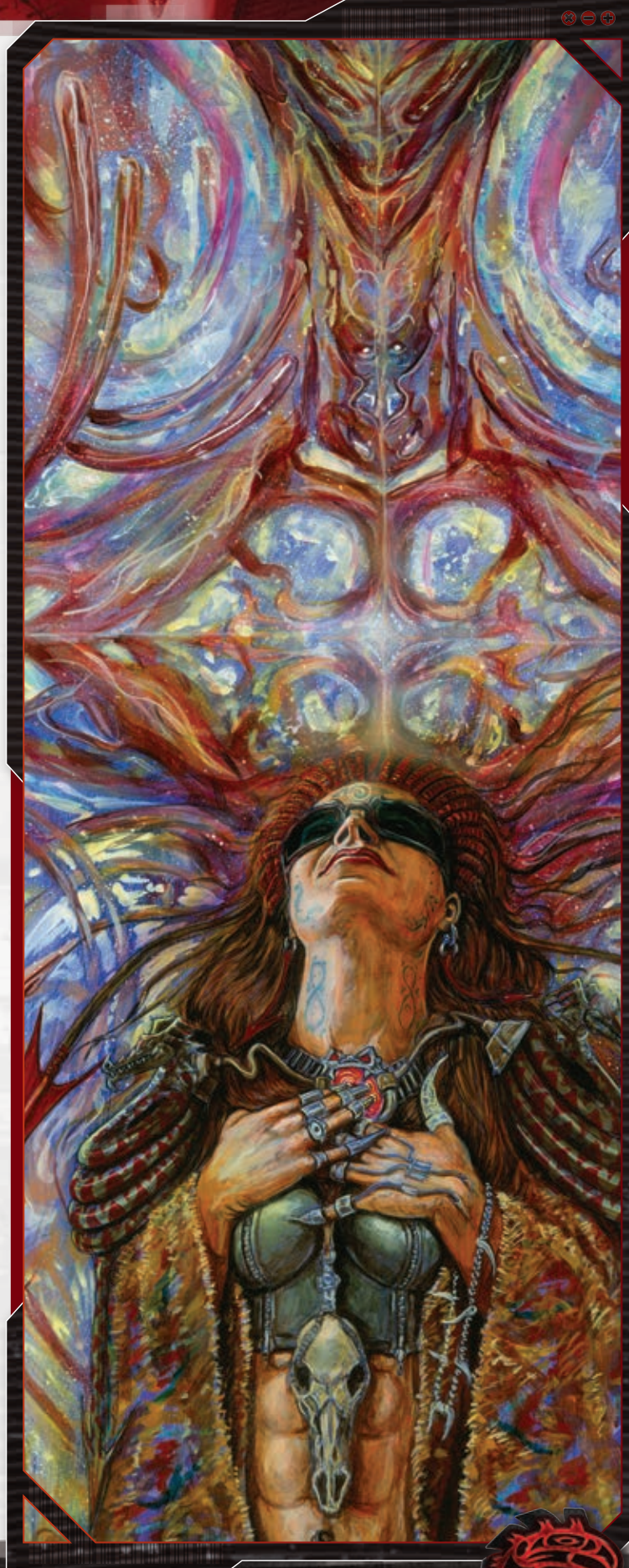
Une fois atteint d'une addiction, un utilisateur a besoin de sa dose, ou fix, de manière régulière, comme cela est adapté en fonction de la gravité de son défaut Addiction (p. 79). S'il veut résister à ce désir impérieux de drogue, il doit réussir un test de sevrage (qui utilise les règles des tests d'addiction), en appliquant les modificateurs appropriés en fonction du degré d'addiction. S'il ne résiste pas, il doit prendre un fix ou subir les effets du sevrage.

SUBIR LES EFFETS DU SEVRAGE ET RESTER SOBRE

Le manque subi lors du sevrage est très difficile à supporter, que l'on s'y soumette volontairement ou que l'on y soit forcé. Selon la drogue et le degré d'addiction, sevrer peut prendre du temps. Quand on passe trop de temps sans prendre ce pour quoi l'on a une addiction, on subit les effets du sevrage tels qu'indiqués dans la description du défaut Addiction. Si l'on peut rester loin de ce truc-là pour un nombre de semaines égal à l'indice d'addiction, on peut faire un test d'addiction pour tenter de décrocher de cette substance. En cas de succès, il est possible de racheter le défaut Addiction avec la quantité appropriée de Karma. En cas d'échec ou d'incapacité à racheter le défaut par manque de Karma disponible, le personnage est encore en manque et le processus recommence.

FAIRE UNE SURDOSE

Tout ce qu'un individu peut prendre peut lui faire du mal, ou même le tuer, s'il en prend trop. Quand un personnage prend une substance alors qu'il est encore sous son effet ou celui d'une autre substance qui partage avec elle un effet commun ou opposé (comme le cram et la novacoke qui affectent tous deux la Réaction), il subit des dégâts étourdissants dont la VD est égale à la somme des indices d'addiction des drogues redondantes (on double donc l'indice d'addiction d'une drogue dont on répète l'utilisation), auquel il est possible de résister par un test de Constitution + Volonté.



SECTION.11

ÉQUIPEMENT

Rien à craindre... avec le bon équipement !

Personne ne peut faire d'affaires prospères dans le domaine des shadowrunners sans l'équipement adéquat. Un commlink pour s'organiser et communiquer avec les personnes que vous appréciez, des flingues, munitions, lames et autres armes pour celles que vous n'aimez pas, une armure pour se protéger de celles qui ne vous aiment pas et peut-être quelques précautions pour rester dans les Ombres et complètement à l'abri des regards indiscrets. Avoir le bon outil au bon moment — que ce soit un patch stimulant, une grenade au gaz, un bouclier anti-émeutes, un fer à souder portable, un passe maglock ou un kit de déguisement — peut faire la différence entre être une légende ou une trace s'effaçant sur les pavés.

Beaucoup de runners adorent leur équipement, ont leur favori et installent des personnalisations impressionnantes et tape-à-l'œil, du samouraï des rues et ses Predators plaqués or au techos qui décore l'étui de son cyberdeck. D'autres méprisent cette forme de fétichisme et ont une approche plus pragmatique de leurs outils : ce n'est pas le matériel qui compte mais les compétences nécessaires pour les utiliser. Dans un cas comme dans l'autre, il est clair que les shadowrunners ont besoin d'équipement spécialisé pour faire leur boulot.

Cette section détaille les règles liées à l'équipement (le cacher, le transporter, l'acheter et le vendre) et inclut une sélection représentative, bien que non exhaustive, de jouets avec lesquels s'amuse les runners, gangers, soldats de la pègre et du métroplexe, policiers corpos et autres durs à cuire dans les rues hostiles de 2075.

STATISTIQUES DE L'ÉQUIPEMENT

Chaque objet décrit dans ce chapitre dispose de caractéristiques. Chacun a un coût ainsi qu'une Disponibilité, et la plupart des équipements autres que les armes et armures ont un indice, généralement entre 1 et 6. Le coût et la Disponibilité sont souvent fonction de cet indice.

Les autres caractéristiques, qui dépendent du type d'équipement (les dommages des armes, capacité des armes à feu, indice d'armure pour les protections, et ainsi de suite), sont expliqués dans le glossaire des indices des équipements.

ACHETER DE L'ÉQUIPEMENT

La Disponibilité détermine la facilité (ou la difficulté, parfois la quasi-impossibilité) d'acquisition d'un équipement nécessaire ou désirée. La Disponibilité est un ensemble abstrait de facteurs tels que la rareté, la légalité, les problèmes d'approvisionnement, l'offre, la demande et ainsi de suite. La lettre qui suit l'indice de Disponibilité précise si l'objet est d'accès restreint (R) ou prohibé (P). Pour cette raison, le meneur de jeu est libre de modifier la Disponibilité d'un équipement (aussi bien la valeur numérique que la légalité) si la situation le justifie, par exemple si le runner est dans une zone de guerre ou dans un pays à l'économie restreinte.

GLOSSAIRE DES INDICES DES ÉQUIPEMENTS

Allonge : Les armes de mêlée peuvent avoir un indice d'Allonge, qui est une valeur abstraite pour représenter la longueur et la taille de l'arme. Une arme avec une Allonge importante procure un avantage face à des adversaires avec une Allonge plus faible (voir **Allonge**, p. 187).

Armure : Chaque élément d'armure a un indice d'Armure qui s'ajoute à la réserve de dés pour les tests de résistance aux dommages du porteur (voir **Armure**, p. 170).

Capacité : Certains packages de senseurs et cyberware peuvent être équipés d'une large variété d'accessoires. Dans ce cas,

un indice de Capacité est listé pour indiquer le nombre maximum « d'emplacements » disponibles. Si la Capacité est listée entre crochets, elle représente le nombre d'emplacements utilisés pour cet accessoire. Certains implants de cyberware avec un coût en Capacité peuvent aussi être installés seuls (consommant alors de l'Essence) plutôt que comme accessoires (consommant alors de la Capacité) ; si les deux coûts sont listés, un seul s'applique selon son mode d'installation.

Compensation de recul : Compensation de recul (CR) dont dispose une arme à feu pour réduire les modificateurs liés au recul





de l'arme (voir **Recul**, p. 177). Les nombres entre parenthèses indiquent la compensation de recul totale qui s'applique uniquement si tous les accessoires internes sont utilisés (crosses pliables et détachables, etc.).

Coût : Prix de base qu'un personnage doit payer pour acheter l'objet. Si l'objet est légal, il s'agit du prix standard auquel on trouve l'objet dans les magasins ou en ligne. Notez que les objets rares ou illégaux peuvent coûter plus ou moins selon certaines variations du marché noir (voir **(II)légalité**, p. 421). Le coût est aussi sujet à l'offre et à la demande locale, le meneur de jeu est donc libre de l'ajuster en fonction de certaines conditions particulières.

Coût en Essence : Tous les implants de cyberware et bioware ont coût en Essence, qui représente la réduction de l'indice d'Essence que le personnage subit quand l'augmentation est implantée.

Disponibilité : Plus la Disponibilité d'un objet est haute, plus il est difficile et cher de se le procurer (voir **Acheter de l'équipement**, p. 418). Les objets sans Disponibilité peuvent être achetés sans soucis auprès de n'importe quel magasin approprié ou en ligne. La lettre qui suit l'indice de Disponibilité précise si l'objet est d'accès restreint (R) ou prohibé (P). Les objets sans lettre sont considérés comme légaux (ce qui ne signifie pas qu'ils sont faciles à trouver, mais vous ne serez pas arrêtés pour les avoir recherchés, voir **(II)légalité**, p. 421)

Indice : L'indice détermine la qualité générale et l'efficacité d'une pièce d'équipement, depuis le patch stimulant jusqu'au commlink.

Indice d'appareil : L'Indice d'appareil détermine la qualité générale et la robustesse de l'électronique d'un objet (voir **Appareils**, p. 235).

Mode de tir : Le mode de tir d'une arme à feu détermine la cadence de tir dont elle est capable. Certaines armes disposent de plusieurs modes, ce qui permet au personnage de passer de l'un à l'autre (voir **Armes à feu**, p. 180). Les modes de tir sont : CC (coup par coup), SA (semi-automatique), TR (tir en rafales) et TA (tir automatique).

Modificateur de Dissimulation : Facilité à cacher un équipement donné. S'applique comme modificateur de réserve de dés au test de Perception + Intuition pour repérer l'objet (voir **Dissimuler son équipement**, p. 421).

Montures : Un accessoire d'arme peut être attaché à une arme à feu à différents endroits : sous le canon, sur le canon ou

au-dessus du canon. Un seul accessoire peut être fixé à chaque monture. À moins qu'une monture spécifique soit précisée, les accessoires intégrés (ceux qui viennent avec l'arme et ne sont pas amovibles) n'utilisent pas de monture. Les pistolets de poche n'ont pas de monture. Les pistolets, pistolets mitrailleurs et mitraillettes n'ont pas de monture sous le canon, uniquement des montures sur et au-dessus du canon. Tous les fusils et armes lourdes disposent des trois types de monture. Les armes de trait ne peuvent recevoir que des accessoires spécifiquement conçues pour elles.

Munitions : Nombre de munitions qu'une arme à distance peut contenir, suivi entre parenthèses par la méthode de rechargement : (b) pour barillet, (bande) pour alimentation par bande, (c) pour chargeur amovible, (cb) pour canon basculant, (cn) pour chargement par le canon, (m) pour magasin interne et (t) pour tambour.

Pénétration d'armure : Toutes les armes ont un indice de Pénétration d'armure (PA), bien que dans certains cas il n'y ait aucune valeur d'indiquée, ce qui signifie une PA nulle. La valeur de PA indique la façon dont l'arme interagit avec une armure (voir **Pénétration d'armure**, p. 171). Une valeur positive s'ajoute à l'indice d'Armure de la cible alors qu'une valeur négative réduit son indice d'Armure.

Précision : Précision générale d'une arme. La Précision d'une arme à feu agit comme Limite pour les tests impliquant cette arme, limitant le nombre de succès des tests d'attaques.

Souffle : Cet indice s'applique aux grenades, missiles, roquettes et autres armes à aire d'effet. Il représente l'atténuation des dommages en fonction de la distance au point central de l'explosion (voir **Effets de souffle**, p. 184).

Valeur de Dommages : La Valeur de Dommages (VD) d'une arme représente la quantité de blessures de base (en cas de dommages) qu'une arme cause quand elle touche une cible. La Valeur de Dommages est constituée d'un nombre (le nombre de cases de dommages infligés) et d'une lettre indiquant le type de dommages : P pour Physiques ou E pour Étourdissants. Une indication entre parenthèses, telle que (f) ou (e), indique que les dommages sont de type fléchettes (voir **Fléchettes à injection**, p. 436) ou électriques (voir **Dommages électriques**, p. 172).



BIENS COURANTS

Les biens courants, sans indice de Disponibilité, peuvent être achetés à votre magasin Kong-WalMart, Stuffer Shack ou Microdeck local, commandés en ligne, voire dans un distributeur automatique. Tout ce que vous avez à faire est de payer le prix indiqué dans le livre (après ajustements éventuels du meneur de jeu s'il le décide, en fonction des fluctuations du marché local et autre circonstances extérieures qu'il juge appropriées).

Bien qu'ils soient faciles à acheter, les biens courants sont éminemment traçables. Des historiques des achats légaux sont presque systématiquement gardés, partagés et indexés ; le fait que cette piste matricielle soit reliée à votre faux SIN, ou pire, votre vrai SIN, est un risque potentiel. Les habitudes d'achat sont précieuses pour les sociétés de marketing et vous commencerez donc à voir des publicités RA ajustées à ce que vous achetez et aimez. N'oubliez pas que Big Brother Commerce vous regarde, et que le serveur matriciel sur lequel sont stockées vos habitudes d'achat n'est pas forcément aussi sécurisé que votre commlink. Les fausses identités peuvent être utilisées pour vous protéger du data-mining (ou exploration de données) général, mais tant que vous êtes connectés, même les fausses identités vont accumuler leur propre profil après un usage prolongé. Et il y a toujours une chance que quelqu'un trouve plus de choses sur vous que ce que vous auriez souhaité laisser voir.

Bien sûr, les biens courants peuvent aussi être achetés au marché noir pour limiter la traçabilité, mais le meneur de jeu peut décider que la dernière copie de Miracle Shooter est plus chère avec les numéros de série effacés et appliquer un surcoût pour votre paranoïa.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Comme indiqué dans le chapitre de **Création d'un shadowrunner** (p. 64), les nouveaux personnages ne peuvent pas acheter d'équipement d'indice (ou d'Indice d'appareil) supérieur à 6 et de Disponibilité supérieure à 12 à la création. Il n'y a pas besoin de s'inquiéter que les achats effectués à la création ne laissent de traces permanentes (bien que certaines qualités ou défauts puissent en laisser). Une fois que le jeu commence, les personnages peuvent quémander, emprunter, voler tout l'équipement sur lequel ils pourront poser leurs petits doigts crasseux ; en tous cas ils pourront essayer.

BIENS AU MARCHÉ NOIR

Quand on en vient au matériel de pointe, plus l'indice de Disponibilité est élevé, plus il est difficile de se procurer l'objet. Pour acheter un objet, il faut faire un test de Disponibilité. Il s'agit

DÉLAIS DE RECHERCHE

COÛT DU MATÉRIEL	DÉLAI DE RECHERCHE
Jusqu'à 100 ¥	6 heures
101 ¥ à 1 000 ¥	1 jour
1 001 ¥ à 10 000 ¥	2 jours
10 001 ¥ à 100 000 ¥	1 semaine
Plus de 100 000 ¥	1 mois

d'un test opposé entre Négociation + Charisme [Sociale] contre l'indice de Disponibilité de l'objet. En cas de réussite, le personnage parvient à trouver l'objet au prix indiqué, et le délai de recherche est calculé en divisant le temps indiqué dans la **table des délais de recherche** par le nombre de succès excédentaires. En cas d'égalité, le personnage parvient à se procurer l'objet, mais le temps de recherche est le double de celui indiqué dans la table. En cas d'échec, il est possible de réessayer après avoir attendu le double du délai de recherche indiqué dans la table.

Comme on dit dans la rue, l'argent résout bien des problèmes. Ceux qui sont prêts à dépenser plus peuvent augmenter leurs chances de trouver un vendeur intéressé : pour chaque tranche de 25 % du prix de l'objet que l'acheteur est prêt à payer en plus, il gagne un dé supplémentaire pour son test de Disponibilité. Proposer plus de quatre fois le prix de base de l'objet (soit +300 % pour un bonus de 12 dés) ne procure plus de dés supplémentaires, quand bien même le personnage aurait de l'argent à gaspiller.

En cas de complication sur le test de Disponibilité, la recherche pourrait avoir attiré l'attention de personnes indésirables. Il pourrait s'agir des forces de l'ordre, par exemple un agent infiltré de la Lone Star dans une opération mise en scène (tu sais épeler piège, omae ?), du Yakuza local qui déciderait de ne pas être réglo dans son marché, de runners rivaux, d'ennemis qui auraient découvert le deal, ou quelque chose de similaire. Les conséquences exactes sont à la discrétion du meneur de jeu, mais les choses ne se passent pas comme prévu. En cas d'échec critique, les pires conséquences évoquées ci-dessus se produisent, et le personnage n'a aucune chance d'acquiescer l'objet convoité.

CONTACTS ET DISPONIBILITÉ

La majorité des personnages connaissent un intermédiaire, un vendeur de talismans, un decker expert ou autre contact qui saura trouver pour eux le matériel qu'ils recherchent. Les contacts sont meilleurs que les personnages pour mettre la main sur le type de matériel dans lequel ils se spécialisent. Ils passent le plus clair de leur temps à entretenir et élargir leur réseau à travers le monde, ce qui leur permet d'affûter leurs capacités à trouver du matériel, alors que les personnages passent le leur à faire feu sur des gardes corporatistes, à banir des esprits maléfiques, à hacker des serveurs ou quoi que ce soit d'autre durant leurs runs. Quand un contact recherche du matériel pour un personnage, il utilise ses propres scores de Négociation et Charisme pour le test de Disponibilité, et son indice d'Influence est ajouté à sa limite Sociale.

Si le contact n'a pas beaucoup travaillé avec le personnage, il se peut qu'il facture la recherche. Ce n'est pas la principale source de revenus des contacts, cependant. La plupart de leurs gains proviennent du recel d'objets à bon prix.

FOURGUER DU MATÉRIEL

La revente de matériel récupéré lors de runs peut être un moyen de se faire un petit extra sur la paie (il faut juste s'assurer que piller les cadavres reste moins prioritaire que de finir le boulot en vie et hors de prison).

Le montant qu'un personnage peut tirer de matériel usagé dépend de sa Disponibilité : plus l'indice de Disponibilité est élevé, plus le personnage pourra espérer un bon prix de la vente. De manière générale, les biens courants (objets légaux sans indice de Disponibilité) ne peuvent pas être revendus pour plus d'une poignée de nuyens, personne ne veut de fournitures pour médikit « presque neuves ».

Fourguer du matériel se déroule en deux temps. Tout d'abord le personnage doit trouver un acheteur. Cela prend beaucoup de temps et se résout par un test étendu d'Étiquette + Charisme [Sociale] avec un seuil de 10, l'intervalle étant déterminé par la table des délais de recherche. Il est plus simple de trouver un acheteur pour les objets rares, l'indice de Disponibilité peut donc être utilisé dans un test d'équipe (p. 51, les succès obtenus avec une réserve de dés égale à la Disponibilité sont ajoutés à la réserve de dés du test pour trouver un acheteur).

La seconde étape est la vente à proprement parler. Le personnage et le vendeur font un test opposé de Négociation + Charisme [Sociale]. Le prix final offert par le vendeur est de 25% du prix listé, plus 5% par succès excédentaire du personnage, ou moins 5% par succès excédentaire de l'acheteur. Une fois le prix fixé, le personnage peut décider de vendre, ou de chercher un autre acheteur potentiel, en repartant de la première étape. Dans le cas du cyberware et bioware, le prix listé est toujours celui de la gamme standard.

En cas de complication ou d'échec critique sur le test d'Étiquette pour trouver un acheteur, l'opération a attiré l'attention des autorités (ou un autre groupe indésirable), de la même manière qu'une complication sur un test pour trouver du matériel au marché noir. En cas de complication ou d'échec critique lors du test opposé de Négociation, le personnage a réussi à insulter ou énerver l'acheteur et la vente pourrait être compromise, si ce n'est pire.

FOURGUE ET CONTACTS

Un personnage peut toujours aller voir un contact, par exemple un intermédiaire, ou un spécialiste approprié, pour revendre des objets un peu chauds. Ce dernier reprendra de bon cœur l'objet au personnage, pour un prix de 5% de la valeur listée, multiplié par son indice de Loyauté. Le personnage pourrait probablement gagner plus en le vendant par lui-même, mais le contact le reprendra sur le champ, sans poser de questions.

(IL)LÉGALITÉ

La majorité des choses que les personnages font sont illégales... ou du moins extra-légales... enfin, disons quasi-légales. En fait, travailler en marge de la loi est le lot quotidien des runners. Ce n'est pas seulement ce qu'ils font qui est hors-la-loi, car le matériel qu'ils utilisent est discutable lui aussi. Ce travail implique souvent l'utilisation de matériel louche, d'usage restreint, voire carrément illicite. Le simple fait de posséder certains équipements présentés dans ce chapitre est déjà illégal.

L'équipement peut être légal, d'accès restreint (R) ou prohibé (P). Un objet légal peut être acheté librement et il

est possible de le posséder, le transporter et l'utiliser (dans le cadre d'une utilisation légale) sans restrictions. Évidemment, une personne qui commettrait un crime à l'aide d'un objet normalement considéré comme légal, comme tuer un passant à grands coups de médikit dans la tronche, sera traînée devant la justice normalement, en tous cas si elle se faisait rattraper. Mais au moins, ses charges ne seront pas alourdies en raison de l'équipement utilisé.

Les objets restreints ne peuvent être achetés, possédés et transportés que dans certaines circonstances particulières. Un permis adapté est nécessaire pour acheter et posséder une arme à feu, et il en faut un second pour avoir le droit de la garder sur soi. Bien sûr, si un personnage menace ou tire sur quelqu'un avec son arme, il peut s'attendre à passer de longues années en prison, permis ou non, en plus de voir son permis révoqué. Les licences et permis peuvent être obtenus via les canaux légaux, si on est un citoyen en règle avec un SIN légal évidemment, les shadowrunners avec de faux SIN peuvent, évidemment aussi, obtenir de faux permis. Un faux permis est relié à un faux SIN, et si l'un des deux est découvert, l'autre aussi devient inutile (voir **Faux SIN**, p. 369).

Les objets prohibés ne peuvent jamais être achetés ou possédés, en tous cas pas pour le citoyen privé lambda. Aucune licence ou permis ne permettra à ces équipements ne serait-ce que d'approcher la légalité. Ne vous faites pas attraper, chummers.

JURIDICTION

La loi n'est pas la même dans tous les pays, et la situation à Shadowrun est encore moins claire quand on prend en compte l'extraterritorialité des mégacorporations. L'extraterritorialité signifie que ce qui est un délit ici peut être un crime trois blocs plus loin. Les officiers de police d'une juridiction vont vous tomber dessus pour un objet qui ne fera pas lever un sourcil dans une autre. La pratique de la magie est complètement bannie en Égypte et un focus actif peut vous conduire en prison, mais sortir un fusil d'assaut dans certains quartiers de Chicago n'est pas considéré comme un crime, c'est juste du bon sens.

Les restrictions légales présentées dans ce livre correspondent aux lois en vigueur à Seattle, UCAS. Le meneur de jeu est libre d'ajuster les indices de Disponibilité et légalité de certains objets dans d'autres régions du monde à sa convenance, et il est possible que de prochains produits Shadowrun contiennent des indices alternatifs de Disponibilité et légalité pour différentes juridictions du Sixième Monde.

DISSIMULER SON ÉQUIPEMENT

Tout n'est pas toujours une question de puissance de feu, il faut parfois choisir l'outil adapté au contexte. Oublier ça peut signifier être arrêté pour port d'arme à la sortie du rendez-vous, avant même d'avoir rejoint le lieu du run. La surprise est la meilleure amie d'un shadowrunner, et porter un pistolet de poche bien dissimulé peut faire la différence



MODIFICATEURS DE DISSIMULATION

MODIFICATEUR*	EXEMPLES
-6	Marqueur RFID, patch adhésif, micro-drone, lentille de contact
-4	Pistolet de poche, fouet monofilament, chargeur, créditube, puces, séquenceur / passe magnétique, autocrocheteur, kit de Serrurerie, commlink, lunettes
-2	Pistolet léger, couteau, nerf-de-bœuf, mini-drone, micro-grenade, flash-pak, brouilleur, cyberdeck, console de commande pour rigger
0	Pistolet lourd, pistolet mitrailleur avec crosse rangée, grenade, binoculaires, bande / tambour de munitions, massue, matraque télescopique (repliée)
+2	Mitraillette, pistolet mitrailleur avec crosse déployée, médikit, petit drone, matraque télescopique (déployée), électromatraque
+4	Épée, shotgun à canon scié, fusil d'assaut bullpup
+6	Katana, épée monofilament, shotgun, fusil d'assaut, fusil de sport, arbalète
+8	Fusil de précision, arc, lance-grenades, drone moyen
+10 / N'y pensez pas	Mitrailleuse, lance-roquettes, lance-missiles, bâton, claymore, corps métahumain

* le modificateur s'applique à l'observateur

entre la vie et la mort. Un shadowrunner utilise régulièrement des choses qu'il ne veut pas que n'importe quel passant voit. Des choses qui attireraient une attention indésirable, même sans être techniquement illégales. Ce peut être aussi des atouts cachés dans la manche, pour « équilibrer » les chances. Évidemment, certains objets sont plus faciles à cacher que d'autres : la plupart des pistolets de poche peuvent tenir dans une tenue de bain, si c'est ce que votre personnage porte, mais, aussi génial que ce serait, cacher un katana sous un manteau long n'est pas chose facile.

La **table des modificateurs de dissimulation** contient une sélection d'objets et les modificateurs correspondants.

REPÉRER LES OBJETS DISSIMULÉS

Repérer un objet dissimulé nécessite un test de Perception + Intuition [Mentale] en appliquant le modificateur issu de la table des modificateurs de dissimulation. Ce test est aussi affecté par les modificateurs normaux dus à la distraction, la distance et les modificateurs de visibilité (p. 176). Si le personnage obtient au moins un succès, il remarque l'objet dissimulé sur une autre personne.

DISSIMULER ACTIVEMENT DE L'ÉQUIPEMENT

Si un personnage cache intentionnellement quelque chose sur lui, et dispose d'un minimum de temps pour ce faire (comme une action complexe), faites un test opposé entre Escamotage + Agilité [Physique] et Perception + Intuition [Mentale] (en prenant en compte le modificateur de dissimulation de l'objet). Dans ce cas, le joueur peut décider d'utiliser Escamotage au lieu de Perception.

En cas de fouille au corps, il est possible d'utiliser Agilité et la Limite physique au lieu d'Intuition et de la Limite mentale.

De plus, les modificateurs de Dissimulation négatifs sont divisés par deux et les modificateurs positifs sont doublés.

TRANSPORTER DE L'ÉQUIPEMENT

Tant que les joueurs sont raisonnables et ne décident pas que leur personnage se déplace avec toutes les armes à feu et grille-pains jamais conçus (et assez de munitions et de pain pour se servir des deux sans arrêt), le poids et l'encombrement ne sont pas importants. Dans certaines circonstances cependant, la quantité approximative qu'un personnage peut transporter peut avoir un impact sur l'histoire (si par exemple les personnages pénètrent dans un coffre plein de lingots d'or et qu'il faut déterminer combien de flingues ils doivent laisser là pour sortir le butin maximum). Les règles pour Soulever / Transporter, p. 154, fournissent les règles de bases, rappelées ici et complétées des règles d'encombrement.

POIDS TRANSPORTABLE

Un personnage peut transporter jusqu'à Force × 10 kg sans aucun test : c'est sa capacité de transport. Soulever et transporter plus nécessite un test de Force + Constitution. Chaque succès augmente la capacité de transport de 10 kilogrammes.

ENCOMBREMENT

Un personnage qui se charge au-delà de sa capacité de transport souffre de modificateurs d'encombrement. Pour chaque tranche, ou fraction, de 15 kg au-delà de la capacité de transport, le personnage souffre d'un malus de -1 à sa Limite physique (avec un minimum de 1). Cela signifie qu'un personnage avec une Force de 3 (capacité de transport 30 kg) qui se charge de 50 kg d'équipement souffre d'un malus de -2 à sa Limite physique.



SURCOÛTS LIÉS À LA TAILLE

Le corps et les mains des trolls sont incroyablement grands ; de leur côté, les nains sont petits et ont de petites mains. De ce fait, il est difficile pour eux d'utiliser de l'équipement aux dimensions humaines. Des initiatives corporatistes, telles que la division MetaErgonomics d'Evo ont beaucoup aidé cependant, et la majorité des produits est maintenant disponible dans des versions adaptées aux nains et trolls.

Pour simplifier la gestion de ce surcoût, il est intégré dans le coût du niveau de vie. Ainsi, le coût du niveau de vie est augmenté de 20% pour les nains et doublé pour les trolls. L'équipement est par contre acheté au prix normal.

UTILISER DE L'ÉQUIPEMENT INADAPTÉ

Le surcoût payé par les nains et les trolls implique qu'ils ont de l'équipement adapté. Si au contraire ils utilisent un objet qui n'est pas ajusté à la taille de leurs mains mais à celles d'un humain, les nains et les trolls subissent un modificateur de -2 dés. Ce modificateur s'applique aussi en sens inverse : un elfe essayant d'utiliser une arme prévue pour un nain souffre d'un modificateur de -2 dés. Enfin, ce modificateur est cumulatif, dans le cas improbable où cela se produirait. Ainsi un nain forcé à utiliser un objet modifié pour un troll (ou vice versa) subit un modificateur de -4 dés (en plus de risquer une hernie). Dans certains cas, il est même impossible pour un nain d'utiliser un équipement prévu pour un troll, et réciproquement, par exemple une armure prévue pour une carure complètement différente.

FONCTIONNALITÉ SANS FIL

Le monde est sans fil. À peu près n'importe quel objet imaginable est équipé d'un processeur et d'une connectivité sans fil, y compris les micro-ondes, armes à feu et même certaines paires d'yeux. Chaque équipement dispose d'un processeur intégré doté de fonctions sans fil. Même les objets qui ne sont pas électroniques par nature, sans pièces mobiles, sont concernés : un pantalon peut maintenant stocker la musique

préférée de son propriétaire (et lui dire quand il est temps de le laver). Les rares objets ne disposant pas normalement d'une connexion sans fil sont probablement bardés de marqueurs RFID (voir p. 443).

La connectivité sans fil d'un objet permet de prévenir les vols et de surveiller le bon fonctionnement en alertant le propriétaire de tout défaut, via son PAN. Par exemple, dans une ossature renforcée, les senseurs sans fil sont un moyen pratique pour surveiller les fractures de tension et autres complications. Un hacker ne peut pas pirater une ossature renforcée pour briser les os, mais peut faire croire à l'ossature que des os sont brisés, l'ossature demandera alors au commlink d'appeler DocWagon ou au médikit de fournir des antidouleurs.

Tous les objets étant sans fil, ils disposent tous d'un Indice d'appareil. À moins que la description d'un objet ne donne une valeur différente, l'Indice d'appareil est déterminé à partir de la table du même nom.

BONUS D'UNE CONNECTIVITÉ SANS FIL

Si quasiment tous les équipements, cybernétiques compris, disposent d'une connexion sans fil, c'est qu'ils tirent un bénéfice considérable à être « maillés » dans un PAN sans fil et dans la Matrice toute entière.

Les objets qui disposent d'une fonctionnalité supplémentaire quand ils sont connectés à la Matrice disposent d'une entrée « sans fil » dans leur description. Cette fonctionnalité n'est disponible que si l'équipement peut accéder à la Matrice, ce qui est le cas la plupart du temps, à moins que le meneur de jeu ne précise le contraire, par exemple dans une zone d'interférences. Si la situation impose un indice de bruit supérieur à l'Indice d'appareil, sans prendre en compte la distance, alors l'objet perd temporairement ses fonctionnalités sans fil (voir **Le bruit**, p. 232).

Ces bénéfices ne s'appliquent que quand les fonctions sans fil de l'appareil sont allumées. Un Ares Alpha ne peut pas prendre automatiquement en compte la direction et la vitesse du vent s'il ne peut pas télécharger les informations météo locales à la seconde, et une Eurocar Westwind 3000 ne connaît pas l'état des trois prochains feux sans être connectée à la GridGuide. Un appareil sans fil est toujours vulnérable au piratage et au contrôle par un hacker à portée mutuelle de signal. Il est possible de protéger son équipement avec un bon commlink et un personal area network (voir **PAN et WAN**, p. 234). La défense contre les menaces

INDICES D'APPAREIL

TYPE	INDICE D'APPAREIL	EXEMPLES
Simple	1	Applications générales, terminaux publics, dispositifs de divertissement
Moyen	2	Dispositifs électroniques individuels standard, cyberware basique, véhicules, drones, armes, appareils de sécurité résidentiels
Intelligent	3	Véhicules de sécurité, alphaware, dispositifs de sécurité corporatistes
Avancé	4	Appareils haut de gamme, betaware, véhicules et dispositifs de sécurité militaires
D'avant-garde	5	Deltaware, créditubes, véhicules et dispositifs de sécurité d'agents spéciaux
Extraordinaire	6	Dispositifs expérimentaux à plusieurs milliards de nuyens, navette spatiale



matricielles fait partie du boulot du hacker de l'équipe, et s'il n'est pas disponible, certains runners voudront peut-être éteindre occasionnellement les fonctions sans fil de leurs équipements.

COUPER LES CONNEXIONS SANS FIL

Couper la fonctionnalité sans fil d'un équipement est une action gratuite, tous les équipements pouvant être coupés en une seule action. Les bénéfices des équipements sans fil sont perdus, mais ils ne peuvent plus être hackés par connexion sans fil. L'autre solution est de compter sur le hacker pour fournir une défense matricielle aux PAN de l'équipe et ainsi profiter du meilleur des deux mondes : bénéficier des bonus sans fil tout en étant protégé des menaces du monde numérique.

VESTIGES

Certains objets sont des vestiges, des appareils sans connectivité sans fil. Bien qu'ils existent encore, ils deviennent de plus en plus rares dans les années 2070. On ne peut pas y accéder par connexion sans fil et ils ne peuvent donc ni être contrôlés à distance, ni bénéficier des bonus offerts par une connexion sans fil.

Les personnages qui considèrent la connectivité sans fil comme une nuisance peuvent la désactiver physiquement à l'aide d'un test étendu de Matériel électronique + Logique [Mentale] (8, 10 minutes). Il est aussi toujours possible d'acheter des appareils sans connectivité sans fil, mais cela risque d'attirer des regards curieux.

Bien que les vestiges soient immunisés contre le piratage sans fil, tous les appareils disposent d'un port d'accès universel qui permet de s'y connecter sans difficultés à l'aide d'un datajack. Tout personnage équipé d'un datajack peut utiliser le câble rétractible pour se connecter directement à un vestige, ce qui signifie que rien n'est complètement à l'abri d'un hacker avec un datajack. Bien sûr, si un hacker est capable de se faufiler assez près d'un personnage pour se brancher à son arme, les attaques matricielles ne sont probablement pas son principal problème.

INCOMPATIBILITÉ

Quand deux appareils sont incompatibles, comme des réflexes câblés et un amplificateur synaptique, il n'est pas possible de bénéficier des effets des deux simultanément. S'il est précisé dans la description d'un objet qu'il n'est pas compatible avec tel autre, et que rien n'est précisé dans la description du second, alors ils sont incompatibles. Il est possible de posséder les deux si le personnage le souhaite, mais il devra choisir à un instant donné lequel il utilise.

LISTE D'ÉQUIPEMENT

La liste d'équipement suivante, bien que pouvant paraître exhaustive, n'est en fait qu'une petite sélection des jouets sympas et outils cruciaux disponibles via les intermédiaires,

fourgues, marchés gris et noirs, vendeurs de talismans et la Matrice. De futurs produits *Shadowrun* présenteront plus de matériel et les meneurs de jeu sont encouragés à créer le leur.

ARMES DE MÊLÉE

Les armes de mêlée existent pour mettre fin à la vie de personnes à portée de main (voir **Combat en mêlée**, p. 187). Certains runners ne jurent que par elles, en particulier ceux qui préfèrent tuer sans bruit ou qui ont peur qu'un hacker ne bricke leurs armes à feu. La valeur de dommage de la plupart des armes de mêlée dépend de la Force du porteur, modifiée par l'arme.

Les statistiques des armes cybernétiques sont dans la partie **Armes cyber implantées** (p. 461).

ARMES CONTONDANTES

La compétence Armes contondantes est utilisée pour infliger des traumatismes contondants à l'aide de ces armes.

Bâton : ce long et lourd bâton est populaire auprès des magiciens qui veulent se donner une allure traditionnelle. Il est disponible en bois, matériaux composites, acier à forte teneur en carbone et autres matériaux.

Bâton télescopique : bâton en métal et matériaux composites qui peut se replier pour atteindre une taille raisonnable, permettant de le dissimuler aussi bien qu'une électromatraque ou une épée. On peut l'allonger en le faisant tourner à la bonne vitesse et en tordant la poignée, ou par un signal sans fil.

Sans fil : déployer le bâton télescopique devient une action gratuite au lieu d'une action simple.

Électromatraque : cette arme anti-émeutes standard est perçue comme un outil et un symbole des oppresseurs corporatistes et gouvernementaux, mais, de manière pragmatique, elle est aussi très utile aux runners. Cette arme inflige des dommages électriques et dispose de dix charges ; elle se recharge au rythme d'une toutes les dix secondes sur secteur.

Sans fil : l'électromatraque se recharge par induction, au rythme d'une charge par heure.

Massue : ces statistiques correspondent à n'importe quel arme de fortune, du manche de hache à la clef à molette, en passant par les pieds-de-biche, démonte-pneu et même n'importe quel planche affublée d'un clou rouillé. Un prix est indiqué mais ce n'est pas bien difficile d'en trouver une gratuitement en sachant où regarder.

Matraque télescopique : cette matraque peut se replier dans son manche et se déploie d'un coup sec du poignet ou à l'aide d'un signal sans fil. Rétractée elle est plus facile à dissimuler (modificateur de dissimulation : repliée 0, déployée +2).

Sans fil : déployer la matraque télescopique est une action gratuite au lieu d'une action simple.

Nerf-de-bœuf : il s'agit d'un petit gourdin élastique, ou d'une pièce de métal plate revêtue de cuir souple, spécialement conçue pour la dissimulation (modificateur de dissimulation de -2).

ARMES TRANCHANTES

Ces armes se manient à l'aide de la compétence Armes tranchantes.



ARMES DE MÊLÉE

ARMES CONTONDANTES	PRÉCISION	ALLONGE	DOMMAGES	PA	DISPONIBILITÉ	COÛT
Bâton	6	2	(FOR + 3)P	—	3	100 ¥
Bâton télescopique	4	2	(FOR + 2)P	—	4	350 ¥
Électromatraque	4	1	9E(e)	-5	6R	750 ¥
Massue	4	1	(FOR + 3)P	—	—	30 ¥
Matraque télescopique	5	1	(FOR + 2)P	—	4	100 ¥
Nerf-de-bœuf	5	—	(FOR + 2)E	—	2	30 ¥
ARMES TRANCHANTES	PRÉCISION	ALLONGE	DOMMAGES	PA	DISPONIBILITÉ	COÛT
Arme d'hast	5	3	(FOR + 3)P	-2	6R	1 000 ¥
Couteau	5	—	(FOR + 1)P	-1	—	10 ¥
Couteau de combat	6	—	(FOR + 2)P	-3	4	300 ¥
Couteau de survie	5	—	(FOR + 2)P	-1	—	100 ¥
Épée	6	1	(FOR + 3)P	-2	5R	500 ¥
Hache de combat	4	2	(FOR + 5)P	-4	12R	4 000 ¥
Katana	7	1	(FOR + 3)P	-3	9R	1 000 ¥
Lames d'avant-bras	4	—	(FOR + 2)P	-2	7R	200 ¥
AUTRES ARMES	PRÉCISION	ALLONGE	DOMMAGES	PA	DISPONIBILITÉ	COÛT
Électro-gants	Physique	—	8E(e)	-5	6R	550 ¥
Fouet monofilament	5 (7)	2	12P	-8	12P	10 000 ¥
Poing américain	Physique	—	(FOR + 1)P	—	2R	100 ¥

Arme d'hast : finalement rien de plus qu'une lame au bout d'une longue perche, que ce soit une tête de hache, un glaive, une pointe de lance ou tout autre instrument de mutilation. Bien que difficiles à manier et complètement impossibles à dissimuler, ces armes sont populaires auprès des trolls et des combattants en mêlée cherchant à tenir lesdits trolls à bonne distance.

Couteau : couteau multifonctions basique dans les rues. Disponible dans un nombre de styles, couleurs et finitions déconcertants, bien que les statistiques restent identiques. Ces couteaux ordinaires sont utilisés par les pauvres, les désespérés, ou comme arme de secours par les plus précautionneux.

Couteau de combat : long couteau de combat, dans le style KA-BAR muni d'une lame noire à double tranchant pour transpercer les armures.

Couteau de survie : lame de belle qualité, lisse d'un côté et à dents de scie de l'autre, dotée de nombreux accessoires, comprenant un écran GPS, un outil multifonctions, un micro-briquet et un compartiment caché dans le manche. Les côtés de la lame sont enduits d'un composé chimique non toxique qui rend la lame noir mat en temps normal, afin d'éviter les reflets non désirés, et qui fournit deux heures de lumière phosphorescente une fois activé. Tous les couteaux peuvent couper la chair, mais le couteau de survie est le meilleur pour couper des cordes, du bois ou servir d'outil d'une manière ou d'une autre. C'est le genre de gadget que tout professionnel devrait avoir.

Sans fil : Le couteau affiche un ORA des cartes locales, de la position GPS et permet de téléphoner.

Épée : lourde, aiguisée, et fichtrement capable d'ouvrir un bonhomme en deux. Disponibles dans une large variété de styles (wakizashi, lame saxonne, cimenterre, jian chinois, machette, etc.), ces lames à une main ne sont pas aussi formidables qu'un katana mais sensiblement plus facile à dissimuler.

Hache de combat : un monstre en alliage de tungstène se maniant à deux mains, disponible en modèles simple ou double lame. Une pointe rétractile peut être dissimulée dans la poignée. Bien qu'elle puisse paraître barbare ou primitive, les augmentations physiques disponibles en 2075 peuvent, entre de bonnes mains, rendre cette arme de la vieille école encore plus mortelle qu'une arme à feu. Soyez fous, soyez médiévaux !

Katana : épée à deux mains légendaire des samourais, le katana est devenu synonyme non seulement de samouraï des rues, mais de shadowrunner en général, au moins dans les tridéos où chacun possède son katana, du decker au mage. Mais le fait d'être devenu un cliché ridicule ne rend pas cette arme moins dangereuse ni moins utile en combat.

Lames d'avant-bras : semblables aux lames cybernétiques, si ce n'est que les lames d'avant-bras sont externes et peuvent donc être installées et enlevées sans douleur. Une gaine sur l'avant-bras dissimule les trois lames qui peuvent être sorties ou rentrées via une connexion sans fil ou des commandes musculaires.

Sans fil : préparer les lames d'avant-bras devient une action gratuite au lieu d'une action simple.



AUTRES ARMES DE MÊLÉE

Ces armes s'utilisent avec une compétence autre qu'Armes tranchantes ou Armes contondantes.

Électro-gants : ces gants isolés électriquement sont maillés de fils conducteurs qui déchargent un courant électrique sur un coup ou un simple touché. Les gants infligent des dommages électriques (voir p. 172) et peuvent délivrer dix charges avant de devoir être rechargés sur secteur (au rythme d'une charge toutes les dix secondes). La compétence Combat à mains nues est utilisée pour manier les électro-gants.

Sans fil : les électro-gants se rechargent par induction, au rythme d'une charge par heure.

Fouet monofilament : emblématique. Terrifiant. Mortel. Peu d'armes sont aussi craintes dans les rues. Ce câble monofilament peut trancher les armures et les os comme du beurre chaud. Le fouet de deux mètres se rétracte dans sa poignée quand il n'est pas utilisé. Le mouvement du fouet, le lest à son extrémité et le monofilament mortel en font une arme potentiellement aussi dangereuse pour celui qui la manie que pour son adversaire. En cas de complication, le lest se coince quelque part et doit être dégagé avant de pouvoir réutiliser l'arme. En cas d'échec critique le porteur est touché lui-même et doit résister aux dommages de base (résistés normalement). La compétence Arme de mêlée exotique (fouet monofilament) est nécessaire pour en utiliser un.

Sans fil : le fouet peut être préparé en une action gratuite au lieu d'une action simple et le système de sécurité intégré rétracte automatiquement le fouet en cas de complication ou d'échec critique, ce qui évite au fouet de se coincer ou de toucher le porteur. De plus la Précision est augmentée de 2.

Poings américains : en plus des poings américains classiques on trouve maintenant des gants renforcés de fines couches de densiplast au niveau des articulations et de la tranche de la main. L'un comme l'autre augmentent significativement l'impact d'un coup, jusqu'à devenir potentiellement mortel. Les attaques avec les poings américains utilisent la compétence Combat à mains nues.

ARMES DE TRAIT ET DE JET

Le fonctionnement de ces armes repose principalement sur la force de leur utilisateur, bien que certains mécanismes simples puissent fournir une assistance pour accroître la portée ou la vitesse (voir **Armes à projectiles**, p. 182).

Arbalète : les arbalètes modernes sont équipées de systèmes de rechargement automatique, il n'est donc pas nécessaire de dépenser une action Encocher une flèche à moins d'utiliser une pièce de musée. Les arbalètes disposent d'un magasin interne (m) pouvant contenir 4 carreaux et leur mode de tire est coup par coup (CC). Elles sont disponibles en trois tailles : Légères, Moyennes et Lourdes.

Arc : qu'il s'agisse d'arcs longs traditionnels en bois ou fibre de verre ou d'arcs à poulies modernes, les arcs sont rares et archaïques dans les rues de 2075, mais ils ont l'avantage de ne pas craindre les hackers. Recharger un arc est une action simple (voir **Encocher une flèche**, p. 167).

Les arcs ont un indice, compris entre 1 et 10, qui indique la Force minimum nécessaire pour l'utiliser. Un personnage dont la Force est inférieure à l'indice de l'arc subit un modificateur de -3 dés par point de différence sur son test d'attaque. Cette pénalité reflète la difficulté à bander l'arc et encocher une flèche. L'indice minimum de l'arc et de la flèche est utilisé pour déterminer la portée et les dommages, un arc d'indice 10 en alliage de béryllium gainé de titane ayant tendance à pulvériser les flèches en bois ou fibre de verre.

Carreaux / Flèches à injection : un carreau ou une flèche à injection inflige les dommages d'un carreau ou une flèche normale, mais contient aussi une dose de drogue ou toxine. Les effets dépendent de la drogue en question et s'appliquent si l'attaque cause au moins une case de dommages, après résistance. Il s'agit d'une attaque de toxine par injection.

Couteaux de lancer / Shurikens : une large gamme de projectiles de lancer aérodynamiques, équilibrés et correctement lestés est disponible, des couteaux de lancer aux shurikens en passant par les fléchettes et autres kunai. Un personnage peut en préparer (Agilité / 2) par action *préparer une arme*.

Sans fil : si tous les projectiles lancés au cours d'un même tour de combat sont sans fil et que le lanceur dispose d'un

ARMES DE TRAIT ET DE JET

ARBALÈTES	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	DISPONIBILITÉ	COÛT
Légère	7	5P	-1	2	300 ¥
Moyenne	6	7P	-2	4R	500 ¥
Lourde	5	10P	-3	8R	1 000 ¥
Carreau	—	—	—	2	5 ¥
Carreau à injection	—	—	—	8R	50 ¥
ARCS	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	DISPONIBILITÉ	COÛT
Arc	6	(indice + 2)P	-(indice / 4)	Indice	Indice × 100 ¥
Flèche	—	—	—	Indice	Indice × 2 ¥
Flèche à injection	—	—	—	(indice + 2)R	Indice × 20 ¥
ARMES DE JET	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	DISPONIBILITÉ	COÛT
Couteaux de lancer / Shurikens	Physique	(FOR + 1)P	-1	4R	25 ¥

système smartlink, chaque projectile bénéficie d'un modificateur de +1 dé par projectile précédemment lancé sur la même cible, grâce aux informations de vent et autres conditions atmosphériques fournies par les projectiles précédents. Ainsi le premier lancer se fait sans bonus, le second avec +1 dé, le troisième avec +2 dés, et ainsi de suite (en considérant que tous les projectiles sont lancés sur la même cible).

ARMES À FEU

De l'acier froid qui crache du plomb chaud. Les armes à feu chargées de balles sont de loin les armes les plus courantes dans les rues en 2075. Chaque arme peut tirer soit des balles vieux jeu à douille, soit des balles sans douille, selon la conception de sa chambre. La plupart utilisent des munitions sans douille, de moins en moins de modèles étant disponible en variante avec douille. Bien sûr, libérer une tempête de douilles quand la détente est pressée peut sembler super, mais c'est difficilement concevable pour les shadowrunners modernes, et leurs ennemis naturels : les forces de l'ordre et la sécurité corporatiste. Toutes les armes à feu disposent d'une connectivité sans fil et d'un compteur de munitions numérique. Les munitions (p. 436) sont vendues séparément. Toutes les armes à feu bénéficient des bonus sans fil suivant, en plus d'éventuels bonus spécifiques.

Sans fil : l'arme affiche un ORA qui indique le niveau du chargeur et le type de munitions chargé. Si le personnage a une IND, il profite aussi de deux avantages supplémentaires : éjecter un chargeur devient une action gratuite, au lieu d'une action simple ; de plus, changer de mode de tir (pour les modèles qui en ont plusieurs) est aussi une action gratuite au lieu d'une action simple.

TASERS

Le port d'un taser est légal et c'est un très bon choix pour immobiliser quelqu'un de manière non létale. Les tasers, comme les autres armes électriques, ont une Pénétration d'Armure de -5 et infligent des dommages électriques. Les tasers acceptent uniquement les accessoires montés au-dessus du canon. La compétence Pistolets est utilisée pour faire feu avec un taser.

Defiance EX Shocker : ce taser grande puissance peut tirer jusqu'à 4 dards alimentés par des câbles de 20 mètres de long. La plupart des tasers modernes utilisant des dards sans fil, le Defiance EX Shocker fait figure d'exception, mais la connexion filaire à la batterie permet des décharges

plus puissantes. Il dispose aussi de contacteurs sur l'arme elle-même, ce qui permet de s'en servir d'arme de mêlée étourdissante (Précision 3, VD 8E(e), Allonge 0) à l'aide de la compétence Armes contondantes (et en appliquant le modificateur Attaque uniquement pour toucher).

Sans fil : un tir réussi donne au tireur une idée générale de l'état de santé de la cible (et du niveau de ses moniteurs de condition).



Yamaha Pulsar : les dards de ce taser contiennent des capacités sans fil, ce qui signifie que le Pulsar n'est pas encombré par les fils. Cela implique par contre qu'il est légèrement moins puissant que l'EX Shocker, mais qu'il peut tirer plus rapidement. Il ne dispose pas non plus des contacteurs sur l'arme de l'EX Shocker.

Sans fil : un tir réussi donne au tireur une idée générale de l'état de santé de la cible (et du niveau de ses moniteurs de condition).

PISTOLETS DE POCHE

Les pistolets de poches sont très faciles à dissimuler et parfaits à porter discrètement lors d'un rendez-vous ou comme arme de secours. Ils n'ont pas vraiment d'autre avantage, n'étant ni puissants ni précis, et n'acceptant aucun accessoire. La compétence Pistolets est utilisée pour faire feu avec un pistolet de poche.

Fichetti Tiffani Needler : conçu pour plaire aux jeunes filles et aux parvenus, le Tiffani Needler est disponible dans une large gamme de styles et de couleurs. Il dispose d'ailleurs d'une peinture pouvant changer de couleur, commandée par signal sans fil (action complexe), pratique pour s'assurer que l'arme soit assortie en toutes circonstances avec sac et chaussures. Le Needler ne peut tirer que des munitions fléchettes (déjà prises en compte dans les statistiques).

Sans fil : changer la couleur du Tiffani Needler devient une action simple.

ARMES À FEU

TASERS	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	MODE	CR	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Defiance EX Shocker	4	9E(e)	-5	CC	—	4 (m)	—	250 ¥
Yamaha Pulsar	5	7E(e)	-5	SA	—	4 (m)	—	180 ¥
PISTOLETS DE POCHE	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	MODE	CR	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Fichetti Tiffani Needler	5	8P(f)	+5	SA	—	4 (c)	5R	1 000 ¥
Streetline Special	4	6P	—	SA	—	6 (c)	4R	120 ¥
Walther Palm Pistol	4	7P	—	CC / TR	—	2 (cb)	4R	180 ¥





STREETLINE SPECIAL

Streetline Special : populaire auprès de la lie de la société, le Streetline Special est une arme compacte et légère en matériaux composites. Les scanners magnétiques (p. 449) subissent un modificateur de -2 dés pour le détecter.

Walther Palm Pistol : ce derringer classique à double canon, l'un au-dessus de l'autre, dispose d'une bonne puissance pour sa taille. La contrepartie est que son « chargeur » est le plus petit du marché (une balle par canon). On peut tirer simultanément avec les deux canons en rafale courte (voir **À court de munitions**, p. 181)

PISTOLETS LÉGERS

Les pistolets légers sont très précis et assez faciles à dissimuler, à mi-chemin entre les pistolets de poche et les pistolets lourds, et sont extrêmement courants dans les rues. Ils acceptent les accessoires montés sur et au-dessus du canon. La compétence Pistolets est utilisée pour faire feu avec un pistolet léger.

Ares Light Fire 75 : dérivé de l'un des pistolets les plus courants sur le marché, le Light Fire 75 est une arme pour personnel spécifique, et difficile à se procurer par les canaux légaux. Un silencieux développé exclusivement pour le Light Fire se monte sur le canon ; il impose un modificateur supplémentaire de -1 dé aux tests de perception pour détecter les coups de feu (pour un total de -5 dés). L'Ares Light Fire 75 est aussi équipé d'un système smartgun.

Ares Light Fire 70 : Le Light Fire 70 est l'un des pistolets les plus courants sur le marché. Un silencieux développé exclusivement pour le Light Fire est disponible pour un coût additionnel de 750 ¥. Il impose un modificateur supplémentaire de -1 dé aux tests de perception pour détecter les coups de feu (pour un total de -5 dés).

Beretta 201T : cette arme de poing légère est utilisée par de nombreux professionnels de la sécurité. Le 201T étant classifié comme pistolet léger sans contraintes particulières, malgré sa capacité à tirer en rafales, il est très populaire auprès des agences de sécurité dans les pays où l'utilisation légale de pistolets lourds et automatiques est restreinte. Le Beretta 201T dispose d'une crosse détachable. Tirer une rafale semi-automatique avec cette arme est une action simple.

Colt America L36 : vénérable pistolet jouissant d'une excellente réputation, cette arme à feu basique est peu chère, facile à dissimuler et quasiment omniprésente. C'est l'arme jetable parfaite.



COLT AMERICA L36

Fichetti Security 600 : arme de poing légère pour forces de sécurité, son mécanisme d'alimentation particulièrement performant lui autorise un chargeur de 30 balles. Le Fichetti Security 600 est livré avec une crosse pliable détachable et une visée laser intégrée.

Taurus Omni-6 : ce revolver robuste et fiable a été spécialement conçu pour accepter une large variété de munitions.

ARMES À FEU

PISTOLETS LÉGERS	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	MODE	CR	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Ares Light Fire 75	6 (8)	6P	—	SA	—	16 (c)	6P	1 250 ¥
Ares Light Fire 70	7	6P	—	SA	—	16 (c)	3R	200 ¥
Beretta 201T	6	6P	—	SA	(1)	21 (c)	7R	210 ¥
Colt America L36	7	7P	—	SA	—	11 (c)	4R	320 ¥
Fichetti Security 600	6 (7)	7P	—	SA	(1)	30 (c)	6R	350 ¥
Taurus Omni-6	5 (6)	6P / 7P	0 / -1	SA / CC	—	6 (cy)	3R	300 ¥
PISTOLETS LOURDS	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	MODE	CR	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Ares Predator V	5 (7)	8P	-1	SA	—	15 (c)	5R	725 ¥
Ares Viper Slivergun	4	9P(f)	+4	SA / TR	—	30 (c)	8P	380 ¥
Browning Ultra-Power	5 (6)	8P	-1	SA	—	10 (c)	4R	640 ¥
Colt Government 2066	6	7P	-1	SA	—	14 (c)	7R	425 ¥
Remington Roomsweeper	4	7P	-1	SA	—	8 (m)	6R	250 ¥
avec fléchettes	—	9P(f)	+4	—	—	—	—	—
Ruger Super Warhawk	5	9P	-2	CC	—	6 (b)	4R	400 ¥

Populaire auprès des amateurs, l'Omni-6 est fourni avec des barilletts interchangeables pouvant être chargés de munitions avec ou sans douilles, pour pistolets légers ou lourds. Quand il utilise des balles de pistolet léger, l'Omni-6 est un semi-automatique (SA) et sa VD est de 6P ; quand il utilise des balles de pistolet lourd, il ne peut tirer qu'en mode coup par coup (CC) et sa VD est de 7P et sa PA de -1. L'Omni-6 est doté d'une visée laser intégrée.



TAURUS OMNI-6

PISTOLETS LOURDS

Les pistolets lourds sont des armes de poing puissantes, qui offrent un bon compromis entre discrétion et puissance de feu. Ils acceptent les accessoires montés sur et au-dessus du canon. La compétence Pistolets est utilisée pour faire feu avec un pistolet lourd.

Ares Predator V : dernier modèle de l'arme de poing la plus populaire du monde, spécialement auprès des mercenaires et shadowrunners, le Predator V est doté d'une ergonomie et d'une maniabilité encore améliorées, ainsi que d'un système smartgun. Certains prétendent qu'il n'est pas meilleur que les autres pistolets de sa catégorie, mais personne ne conteste qu'il est celui qui jouit de la meilleure notoriété.



ARES PREDATOR V

Ares Viper Slivergun : l'élégant Slivergun associe le combo gagnant tir en rafales et silencieux intégré (p. 434) à un chargeur de grande capacité. Il tire des aiguilles de métal équivalentes à des munitions fléchettes (prises en compte dans les statistiques de l'arme).

Browning Ultra-Power : cette arme de poing vénérable est le principal rival du Predator au titre de meilleur pistolet lourd. Il dispose d'une visée laser intégrée au-dessus du canon et est légèrement moins cher que son rival.

Colt Government 2066 : cette arme gouvernementale, dont le style se rapproche du légendaire Colt M1911a1, utilise une étincelle électrique pour déclencher la charge propulsive. La suppression de la majorité des pièces mobiles du mécanisme de mise à feu a donné à l'arme la réputation d'être extrêmement fiable.

Remington Roomsweeper : cette arme est plus proche d'un shotgun à canon court que d'un pistolet. Quand il



REMINGTON ROOMSWEEPER

est chargé de grenaille (balles fléchettes) et non de balles conventionnelles, il utilise la portée des pistolets lourds, mais les règles des shotguns (p. 182).

Ruger Super Warhawk : ce revolver est aussi bruyant qu'un long courrier et deux fois plus brillant. C'est aussi l'une des armes de poing les plus effrayantes au monde. Le modèle à munitions à douilles est populaire pour le plaisir pur d'ouvrir l'arme d'une main pour libérer du cylindre le plomb usagé.

PISTOLETS MITRAILLEURS

Les pistolets mitrailleurs offrent une grande cadence de tir pour un encombrement réduit. Ils acceptent les accessoires montés sur et au-dessus du canon. La compétence Armes automatiques est utilisée pour faire feu avec un pistolet mitrailleur (la compétence Pistolets peut aussi être utilisée, mais uniquement en mode semi-automatique).

Ares Crusader II : un chargeur généreux et une prise en mains aisée font de l'Ares Crusader II l'une des armes les plus populaires de sa catégorie. Il dispose d'une compensation de recul pneumatique 2 intégrée sur le canon et d'un smartgun interne.

Ceska Black Scorpion : ce pistolet automatique classique permet de tirer en rafales avec une arme dissimulable. Il est équipé d'une crosse pliable intégrée.

Steyr TMP : ce pistolet en polymères léger est capable de tirer en mode automatique, mais son faible poids fait qu'il est difficile à contrôler dans ce mode. Il est équipé d'une visée laser intégrée au-dessus du canon.

MITRAILLETES

Les mitraillettes acceptent les accessoires montés sur et au-dessus du canon. La compétence Armes automatiques est utilisée pour faire feu avec une mitraillette.

Colt Cobra TZ-120 : avec son design unique et sa grande variété d'accessoires, la gamme Colt Cobra est très populaire aussi bien auprès des forces de sécurité de par le monde que dans les tridéos. La TZ-120 est équipée d'une crosse pliable, d'une visée laser montée au-dessus du canon et d'un système pneumatique 2 sur le canon.

FN P93 Praetor : cette mitraillette bullpup a été spécialement conçue pour les équipes de réponse rapide d'Interpol, contrôlée par la Cour Corporatiste. Sa chambre particulière fournit 1 point de compensation de recul et elle dispose d'une crosse rigide intégrée et d'une lampe torche qui peut être utilisée pour réduire les pénalités dues au manque de lumière d'un niveau (voir Modificateurs environnementaux, p. 176). La possession d'une FN P93 par une personne extérieure aux forces de la Cour Corporatiste est un crime dans la plupart des juridictions.



ARMES À FEU

PISTOLETS

MITRAILLEURS	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	MODE	CR	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Ares Crusader II	5 (7)	7P	—	SA / TR	2	40 (c)	9R	830 ¥
Ceska Black Scorpion	5	6P	—	SA / TR	(1)	35 (c)	6R	270 ¥
Steyr TMP	4 (5)	7P	—	SA / TR / TA	—	30 (c)	8R	350 ¥

MITRAILLETES	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	MODE	CR	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Colt Cobra TZ-120	4 (5)	7P	—	SA / TR / TA	2 (3)	32 (c)	5R	660 ¥
FN P93 Praetor	6	8P	—	SA / TR / TA	1 (2)	50 (c)	11P	900 ¥
HK-227	5 (7)	7P	—	SA / TR / TA	(1)	28 (c)	8R	730 ¥
Ingram Smartgun X	4 (6)	8P	—	TR / TA	2	32 (c)	6R	800 ¥
SCK Model 100	5 (7)	8P	—	SA / TR	(1)	30 (c)	6R	875 ¥
Uzi IV	4 (5)	7P	—	TR	(1)	24 (c)	4R	450 ¥

HK-227 : mitraillette de choix pour de nombreuses forces corporatistes et de sécurité militaire, la HK-227 dispose d'une crosse pliable, d'un système smartgun et d'un atténuateur de bruit intégrés.

Ingram Smartgun X : un bang bang de haute qualité. Reconnue comme l'arme de choix de nombreux samourais des rues légendaires depuis les années 2050, l'Ingram Smartgun dispose d'un système de compensation de recul pneumatique 2, d'un smartgun et d'un atténuateur de bruit intégrés.



INGRAM SMARTGUN X

SCK Model 100 : Shin Chou Kyogo est synonyme de sécurité corporatiste japonaise. Les forces de sécurité de presque toutes les Japanacorps sont équipées de SCK 100, y-compris les célèbres Samourais rouges de Renraku. La SCK 100 dispose d'un smartgun intégré et d'une crosse pliable.

Uzi IV : cette mitraillette vieillissante est la digne descendante de la fameuse arme israélienne. Elle dispose d'une crosse pliable intégrée et d'une visée laser au-dessus du canon.

FUSILS D'ASSAUT

Les fusils d'assaut acceptent les accessoires montés sur, au-dessus et en dessous du canon. La compétence Armes automatiques est utilisée pour faire feu avec un fusil d'assaut.

AK-97 : l'AK-97 est une arme légendaire dont la fiabilité est connue de tous, on peut en enterrer un pendant dix ans et il sera toujours fiable et prêt à l'usage une fois déterré. Quand tous les AK-147 nano-fabriqués sont tombés en poussière, les AK-97 ont continué de fonctionner à merveille.

Ares Alpha : spécialement conçu pour les forces spéciales Ares Firewatch, l'Alpha est depuis devenu un best-seller dans le monde entier, y-compris parmi les forces spéciales des UCAS. C'est en partie dû à la notoriété exceptionnelle de la marque, mais aussi grâce à son lance-grenade intégré sous le canon, son smartgun et une chambre coûteuse qui procure 2 points de compensation de recul.

Colt M23 : ce fusil d'assaut sans fioritures, produit en masse et peu cher, est adoré par les gangers et pirates qui parviennent à mettre la main dessus, et par les pros qui cherchent une arme à modifier de zéro.

FN HAR : ce fusil d'assaut est extrêmement populaire auprès des forces de sécurité privées et des équipes de réponse rapide corporatistes. Il dispose d'une visée laser et d'une compensation de recul pneumatique 2.

Yamaha Raiden : ce fusil d'assaut à mise à feu électronique est à la pointe de la technologie. Le Raiden a été rapidement adopté par les forces de sécurité des japanacorps et le corps des marines impériaux japonais. Très précis, il dispose d'un atténuateur de son et d'un smartgun intégrés alors que la mise à feu électronique et la conception fournissent un point de compensation de recul.



YAMAHA RAIDEN



ARMES À FEU

FUSILS D'ASSAUT	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	MODE	CR	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
AK-97	5	10P	-2	SA / TR / TA	—	38 (c)	4R	950 ¥
Ares Alpha	5 (7)	11P	-2	SA / TR / TA	2	42 (c)	11P	2 650 ¥
Lance-grenade	4 (6)	—	—	CC	—	6 (c)	—	—
Colt M23	4	9P	-2	SA / TR / TA	—	40 (c)	4R	550 ¥
FN HAR	5 (6)	10P	-2	SA / TR / TA	2	35 (c)	8R	1 500 ¥
Yamaha Raiden	6 (8)	11P	-2	TR / TA	1	60 (c)	14P	2 600 ¥
FUSILS DE PRÉCISION	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	MODE	CR	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Ares Desert Strike	7	13P	-4	SA	(1)	14 (c)	10P	17 500 ¥
Cavalier Arms Crockett EBR	6	12P	-3	SA / TR	(1)	20 (c)	12P	10 300 ¥
Ranger Arms SM-5	8	14P	-5	SA	(1)	15 (c)	16P	28 000 ¥
Remington 950	7	12P	-4	CC	—	5 (m)	4R	2 100 ¥
Ruger 101	6	11P	-3	SA	(1)	8 (m)	4R	1 300 ¥

FUSILS DE PRÉCISION

Les amateurs d'armes à feu seront les premiers à expliquer que les fusils de sports sont techniquement différents des fusils de précision ; leurs statistiques de jeu sont néanmoins suffisamment proches pour qu'on puisse les regrouper dans une seule et même section. Les fusils de précision acceptent les accessoires montés sur, au-dessus et en dessous du canon. La compétence Fusils est utilisée pour faire feu avec un fusil de précision.

Ares Desert Strike : ce fusil de précision renforcé pour le combat est prévu pour les tirs à longue portée dans des environnements extrêmes. Cela signifie qu'il est assemblé sans matériau ni technologie sujets aux dysfonctionnements. Il est équipé d'une crosse rigide rembourrée et d'une lunette de visée détachable.

Cavalier Arms Crockett EBR : à mi-chemin entre les fusils d'assaut et de précision, le Crockett EBR dispose d'un mode de tir en rafales. Bien qu'il ne dispose ni de la capacité de chargeur d'un vrai fusil d'assaut ni de la précision d'une véritable arme de tireur d'élite, il compense ces lacunes par sa versatilité qui permet de passer d'un rôle de tireur de précision à celui de combattant au front en un claquement de doigts. Il est équipé d'une crosse rigide rembourrée et d'une lunette de visée détachable.



CAVALIER ARMS CROCKETT EBR

Ranger Arms SM-5 : arme d'assassin légendaire, ce fusil de précision dispose d'un silencieux, d'une lunette de visée

et d'une crosse rigide rembourrée. Le SM-5 peut être complètement démonté afin de tenir dans une mallette standard. L'assembler ou le démonter requiert un test étendu de Fusils + Logique [Mentale] (6, 1 action complexe). Bien que mortel, le SM-5 est fragile. À la fin de chaque tour de combat au cours duquel le SM-5 est utilisé dans un échange de tirs en combat rapproché, sa précision est réduite de 1 (avec un minimum de 3). S'il est utilisé comme une arme de mêlée, ou pour se défendre contre une attaque en mêlée, sa précision est réduite de 2 (avec toujours un minimum de 3). Recalibrer l'arme pour ramener sa précision à sa valeur normale prend une heure.

Remington 950 : ce fusil de chasse de grande puissance à mécanisme à verrou est habillé de bois et dispose d'une lunette de visée au-dessus du canon qui l'a rendu populaire auprès des chasseurs pendant plusieurs décennies. Il n'accepte pas d'accessoires sous le canon.

Ruger 101 : ce fusil de sport alimenté par gaz à l'allure futuriste est l'arme favorite de nombreux chasseurs professionnels et amateurs. Il dispose d'une lunette de visée intégrée et d'une crosse rigide rembourrée.

SHOTGUNS

Les statistiques des shotguns sont données pour les balles classiques. Les shotguns peuvent aussi tirer de la grenaille, dans ce cas les règles spéciales des shotguns, réglage de dispersion et munitions fléchettes s'appliquent (voir **Shotguns**, p. 182). Les shotguns acceptent les accessoires montés sur, au-dessus et en dessous du canon. La compétence Fusils est utilisée pour faire feu avec un shotgun.

Defiance T-250 : arme courante dans les rues sombres quand les choses s'enveniment et nécessitent plus que des couteaux et pistolets, ce shotgun semi-automatique est disponible avec un canon standard ou court. Le chargement est automatique mais un système secondaire à pompe est aussi prévu pour les situations dans lesquelles éviter un



ARMES À FEU

SHOTGUNS	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	MODE	CR	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Defiance T-250	4	10P	-1	CC / SA	—	5 (m)	4R	450 ¥
Enfield AS-7	4 (5)	13P	-1	SA / TR	—	10 (c) ou 24 (t)	12P	1 100 ¥
PJSS Model 55	6	11P	-1	CC	(1)	2 (cb)	9R	1 000 ¥
ARMES SPÉCIALES	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	MODE	CR	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Ares S-III Super Squirt	3	produit chimique	—	SA	—	20 (c)	7R	950 ¥
Fichetti Pain Inducer	3	spécial	—	CC	—	spécial	11R	5 000 ¥
Fusil à fléchettes Parashield	6	comme drogue / toxine	—	SA	—	6 (m)	6R	1 200 ¥
Pistolet à fléchettes Parashield	5	comme drogue / toxine	—	SA	—	5 (c)	4R	600 ¥

enrayement est plus important que la cadence de tir. La version à canon court a une Dissimulation de +4, la portée d'un pistolet lourd et une VD de 9P.

Enfield AS-7 : ce shotgun d'assaut militaire offre une puissance de feu considérable. En tant qu'arme de combat rapproché et arme principale, il est universellement craint. Il peut être alimenté par un chargeur de 10 balles ou un tambour spécifique de 24 balles. L'Enfield AS-7 est équipé d'une visée laser intégrée au-dessus du canon.

PJSS Model 55 : c'est un fusil de style classique pour un sport classique. Produit en petites quantités, il est renommé auprès des chasseurs et adeptes de ball-trap européens comme une arme précise et prestigieuse. La crosse rigide de l'arme est rembourrée. On peut tirer avec les deux canons simultanément en rafale courte (voir À court de munitions, p. 181).



PJSS MODEL 55

ARMES SPÉCIALES

La compétence Arme à distance exotique est utilisée pour faire feu avec ces armes.

Ares S-III Super Squirt : cette arme non létale populaire tire des capsules de gel de sulfoxyde de diméthyle (ou DMSO, un transmetteur qui force la peau à absorber d'autres produits chimiques). L'attaque elle-même ne cause aucun dommage, mais si la cible est touchée, le DMSO délivre la substance directement dans le sang de la cible, comme une toxine de vecteur contact (Toxines, Drogues et BTL, p. 409). Le Super Squirt utilise la table de portée du pistolet léger et accepte les accessoires montés au-dessus ou en dessous du canon.

Fichetti Pain Inducer : bien qu'il soit non létal, le Fichetti Pain Inducer n'est pas pour autant très humain. Il donne à la cible l'impression d'être cuit de l'intérieur dans un four à

microondes. Traitez les attaques comme des attaques de toxine, avec une puissance de 8 et une vitesse Immédiate. La cible doit résister avec Constitution + Volonté. Si la puissance modifiée est supérieure à la Limite mentale de la cible, celle-ci doit passer sa prochaine phase d'action à faire tout ce qui est en son pouvoir pour s'éloigner de la source de douleur. L'attaquant peut continuer à maintenir le rayon sur la cible avec une action complexe, à moins que le meneur ne décide que la cible a réussi à se sortir du rayon ou a trouvé un couvert. Si la cible ne peut pas sortir du rayon, elle est immobilisée par la douleur et souffre d'un modificateur négatif de réserve de dés égal à la puissance modifiée pour tous ses tests tant que le rayon est dirigé vers elle.

Le Pain Inducer utilise la table de portée des mitraillettes et accepte les accessoires montés au-dessus et en dessous du canon. Il dispose de 10 charges, et se recharge au rythme d'une charge toutes les 10 secondes s'il est branché sur secteur.

Sans fil : le Pain Inducer se recharge par induction au rythme d'une charge par heure.

Fusil à fléchettes Parashield : conçu originellement pour endormir les gros animaux à longue portée, le fusil à fléchettes Parashield utilise des cartouches à air comprimé pour tirer des fléchettes à injection (voir p. 436) remplies de narcojet ou de toute autre substance. Il dispose d'une lunette de visée montée au-dessus du canon, utilise la table de portée des fusils d'assaut et accepte les accessoires montés au-dessus et en dessous du canon.

Sans fil : la fléchette confirme la touche et le succès de l'injection. Elle peut aussi rapporter les anomalies physiques majeures de la cible, bien que les senseurs médicaux ne soient pas très sophistiqués (indice 1 pour la fléchette).

Pistolet à fléchettes Parashield : pistolet à fléchettes standard, il tire des fléchettes à injection (voir p. 436) remplies de narcojet ou de toute autre substance. Le pistolet à fléchettes utilise la table de portée du pistolet lourd et accepte les accessoires montés au-dessus du canon.

Sans fil : la fléchette confirme la touche et le succès de l'injection. Elle peut aussi rapporter les anomalies physiques majeures de la cible, bien que les senseurs médicaux ne soient pas très sophistiqués (indice 1 pour la fléchette).



ARMES À FEU

MITRAILLEUSES	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	MODE	CR	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Ingram Valiant	5 (6)	9P	-2	TR / TA	2 (3)	50 (c) ou 100 (bande)	12P	5 800 ¥
Stoner-Ares M202	5	10P	-3	TA	—	50 (c) ou 100 (bande)	12P	7 000 ¥
RPK HMG	5	12P	-4	TA	(6)	50 (c) ou 100 (bande)	16P	16 300 ¥
CANONS / LANCEURS	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	MODE	CR	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Ares Antioch-2	4 (6)	selon grenade	—	CC	—	8 (m)	8P	3 200 ¥
ArmTech MGL-12	4	selon grenade	—	SA	—	12 (c)	10P	5 000 ¥
Aztechnology Striker	5	selon missile	—	CC	—	1 (canon)	10P	1 200 ¥
Krime Cannon	4	16P	-6	SA	1	6 (m)	20P	21 000 ¥
Onotari Interceptor	4 (6)	selon missile	—	CC	—	2 (canon)	18P	14 000 ¥
Panther XXL	5 (7)	17P	-6	CC	—	15 (c)	20P	43 000 ¥

MITRAILLEUSES

Trois gammes de mitrailleuses existent (légères, moyennes et lourdes) qui déterminent leur portée. Toutes, même les « légères », sont en fait lourdes et volumineuses. Une mitrailleuse légère est plus grosse et lourde qu'un fusil d'assaut. Les mitrailleuses moyennes et lourdes peuvent être maniées par des personnes dont la force est supérieure ou égale à 8 ou 10, respectivement, mais sont plus efficaces montées sur un véhicule.

La compétence Armes lourdes est utilisée pour faire feu avec ces armes. Les modificateurs de recul non compensé sont doublés (voir **Recul**, p. 177). Les mitrailleuses acceptent les accessoires montés sur, au-dessus et en dessous du canon.

Ingram Valiant : cette mitrailleuse légère légendaire est populaire auprès des unités de mercenaires à travers le monde. Elle est équipée d'une crosse rigide rembourrée, d'une visée laser et d'une compensation de recul pneumatique 2 montée sur le canon.

Stoner-Ares M202 : cette mitrailleuse moyenne offre une puissance remarquable dans un châssis relativement léger, fait de matériaux extrêmement durables. Sa taille assez réduite la rend populaire comme arme secondaire pour les véhicules militaires lourds. Certains trolls ignorant tout du concept de subtilité l'utilisent parfois comme arme personnelle.

RPK HMG : cette mitrailleuse lourde russe est utilisée par les armées de différents pays d'Europe de l'est et du Proche-Orient, principalement comme arme de support montée sur véhicule. Équipée d'un trépied détachable, la RPK est habituellement utilisée en position allongée, assise ou à genoux quand elle n'est pas montée sur un véhicule.

CANONS ET LANCEURS

La compétence Armes lourdes est utilisée pour faire feu avec les canons d'assaut et les lances-missiles et grenades. Les modificateurs de recul non compensé sont doublés pour toutes ces armes (voir **Recul**, p. 177) et toutes acceptent les accessoires montés au-dessus et en dessous du canon. Bien entendu, les canons d'assaut tirent des obus, les lance-grenades des mini-grenades et les lance-missiles des missiles ou des roquettes.

Ares Antioch-2 : l'Antioch-2 est un lance-grenades classique doté d'un système smartgun intégré. C'est l'un des plus abordables du marché.

Sans fil : le lien sans fil peut être utilisé pour déclencher les grenades, même sans avoir d'IND (voir encart **Interface Neurale Directe**, p. 222).

ArmTech MGL-12 : ce lance-grenades bullpup est populaire pour sa capacité à tirer en mode semi-automatique et son chargeur significativement plus gros que celui de la concurrence.

Sans fil : le lien sans fil peut être utilisé pour déclencher les grenades, même sans avoir d'IND (voir encart **Interface Neurale Directe**, p. 222).

Aztechnology Striker : le Striker est un lanceur jetable extrêmement léger, parfait pour faire un tir et s'enfuir sans être gêné par son encombrement.

Sans fil : le lien sans fil peut être utilisé pour déclencher les missiles, même sans avoir d'IND (voir encart **Interface Neurale Directe**, p. 222).

Krime Cannon : Krime a beau être un petit fabricant, son canon d'assaut, sobrement appelé Cannon, est une arme lourde peu chère toute en apparence et en puissance de feu. Elle est adaptée pour les trolls en version standard ce qui en fait la première arme du Sixième Monde prévue pour les clients les plus massifs.



KRIME CANNON

Onotari Interceptor : ce lance-missiles militaire développé par Saeder-Krupp est conçu pour tirer aussi bien des roquettes que des missiles guidés de tous types. Il dispose de deux canons et chambres séparés et peut donc être chargé avec deux missiles simultanément, pas forcément du



même type. Les contraintes liées aux cônes de dégagement font qu'il n'est pas possible de faire parler les deux canons simultanément. Il dispose d'un smartgun intégré.

Sans fil : le lien sans fil peut être utilisé pour déclencher les missiles, même sans avoir d'IND (voir encart **Interface Neurale Directe**, p. 222).

Panther XXL : ce sacrément gros flingue est un canon d'assaut qui utilise des munitions similaires à celles des armes principales de nombreux petits tanks. Il est équipé d'un smartgun intégré.

ACCESSOIRES POUR ARMES À FEU

Dans leur grande majorité, les accessoires pour armes à feu doivent être attachés à une monture spécifique, sur, au-dessus ou en dessous du canon. Chaque monture ne peut accueillir qu'un accessoire à la fois.

Bipied : ce support à deux pieds se déploie sous l'arme, permettant de tirer depuis une position près du sol, le tireur étant couché ou assis. Un bipied doit être attaché à une monture en dessous du canon et fournit 2 points de compensation de recul quand il est correctement utilisé. Attacher un bipied prend une minute, le déployer ou le replier est une action simple et le détacher une action complexe.

Sans fil : déployer ou replier le bipied devient une action gratuite.

Chargeur rapide : il s'agit d'un appareil simple en forme d'anneau qui tient des balles pour permettre de les insérer rapidement dans le barillet d'un revolver. Chaque chargeur rapide est spécifique à l'arme pour laquelle il est conçu. Il permet de recharger complètement un revolver en une action complexe plutôt que de devoir charger les balles une par une (voir la table **Rechargement des armes**, p. 169).

Chargeur supplémentaire : les chargeurs supplémentaires sont vendus vides, ils ont une capacité identique à celle de l'arme. Chaque chargeur est spécifique à une arme donnée, mais tous ont le même prix.

Étui de bras dissimulé : attaché à l'avant-bras et porté sous les vêtements, cet étui est compatible avec les pistolets de poche, légers et les tasers ou autres armes de taille équivalente. D'un geste de la main, l'étui libère l'objet directement dans la main du porteur. Pour dégainer rapidement avec cet étui, le seuil n'est que de 2. Il offre aussi un modificateur de -1 à la Dissimulation de l'arme.

Sans fil : l'arme rangée dans l'étui peut être préparée en une action gratuite.

Gyrostabilisateur : lourd harnais auquel est attaché un bras articulé et gyro-stabilisé qui supporte un fusil d'assaut ou une arme lourde. Ce système compense jusqu'à 6 points de recul ou de modificateurs de déplacement. Attacher ou détacher une arme est une action simple. Enfiler un harnais gyrostabilisateur prend environ cinq minutes, alors que l'ouverture rapide permet de s'en extraire en une action complexe.

Sans fil : activer l'ouverture rapide du harnais par commande sans fil est une action gratuite.

Holster dissimulable : ce petit holster peut être porté à la cheville, attaché à l'avant-bras, dans le creux du dos ou à n'importe quel autre endroit où il sera difficile à remarquer. Un holster dissimulable retranche 1 à la Dissimulation de

l'arme (voir p. 421). Seuls les pistolets et tasers rentrent dans un holster dissimulable.

Sans fil : les senseurs sans fil et le tissu enduit de smartfabric permettent au holster de changer de texture et de couleur en temps réel, retranchant un point de plus à la Dissimulation de l'arme.

Holster rapide : ce holster facile d'accès peut contenir n'importe quelle arme de la taille d'un pistolet mitrailleur ou plus petit. Il réduit le seuil pour dégainer rapidement de 1 (voir **Dégainer rapidement**, p. 167).

Lunette de visée : cette lunette classique s'attache à la monture au-dessus du canon et peut être attachée ou détachée en une action simple. Elle inclut une micro-caméra et un zoom, et dispose d'une Capacité de 3 pour contenir des améliorations de vision (voir p. 447).

Sans fil : la « ligne de vue » de la lunette peut être partagée, permettant au tireur de partager ce que la lunette voit avec son équipe (et lui-même s'il utilise la lunette pour regarder dans un angle).

Périscope : cette lunette déportée s'attache au-dessus du canon et permet au tireur de viser autour d'un coin, réduisant le modificateur à -2 dés (au lieu de -3). Un périscope dispose d'une Capacité de 3 pour contenir des améliorations de vision (voir p. 447).

Sans fil : la pénalité pour tirer dans un angle est réduite à -1 dé.

Plateforme de tir intelligente : ce trépied robotisé fixe est équipé d'une rotule contrôlée à distance qui autorise un arc de tir de 180 degrés et une inclinaison de 60 degrés. La plateforme peut accueillir une arme équipée d'un smartgun, qui sera actionnée par l'autopilote de la plateforme (indice 3). La plateforme est équipée d'un autosoft Acquisition (indice 3) et peut être améliorée à l'aide d'autres autosofts, généralement Acuité. L'utilisateur doit préciser qui la plateforme doit et ne doit pas cibler dans la configuration qui sera suivie par l'autopilote (voir **Programmes autopilotes**, p. 271). La plateforme fournit 5 points de compensation de recul. Elle a un attribut Initiative de Autopilote × 2 et 4 dés d'initiative quand elle agit de manière autonome (voir **Initiative des drones**, p. 272).

Sans fil : la plateforme peut être contrôlée à distance (voir **Contrôler un appareil**, p. 239), comme un drone sans module d'interface pour rigging. Un système smartlink implanté peut être utilisé avec le smartgun en RV.

Programmeur d'explosion en vol : cet accessoire pour smartgun de lance-grenades / roquettes utilise un télémètre intelligent pour déclencher l'explosion de la charge à une distance à la fois sûre pour le tireur et aussi proche que possible de la cible. Un programmeur d'explosion en vol permet de réduire la déviation de deux mètres par succès (au lieu d'un seul, voir **Déterminer la déviation**, p. 183) dans le cas d'un déclenchement sans fil.

Sans fil : le programmeur d'explosion en vol ne peut fonctionner que si les fonctions sans fil sont activées, aussi bien pour le lanceur que pour les projectiles.

Rembourrage antichocs : un rembourrage antichocs garnit la crosse rigide d'un fusil, shotgun ou arme lourde et fournit 1 point de compensation de recul.

Silencieux / Atténuateur de son : ces accessoires montés sur le canon réduisent le bruit et l'éclat des coups de feu.



ACCESSOIRES POUR ARMES À FEU

ACCESSOIRE	MONTURE	DISPONIBILITÉ	COÛT
Bipied	Dessous	2	200 ¥
Chargeur rapide	—	2	25 ¥
Chargeur supplémentaire	—	4	5 ¥
Étui de bras dissimulé	—	4R	350 ¥
Gyrostabilisateur	Dessous	7	1 400 ¥
Holster dissimulable	—	2	150 ¥
Holster rapide	—	4	175 ¥
Lunette de visée	Dessus	2	300 ¥
Périscopie	Dessus	3	70 ¥
Plateforme de tir intelligente	Dessous	12P	2 500 ¥
Programmeur d'explosion en vol	—	6R	600 ¥
Rembouillage antichocs	—	2	50 ¥
Silencieux / Atténuateur de son	Canon	9P	500 ¥
Smartgun, interne	—	(+2)R	Coût de l'arme doublé
Smartgun, externe	Dessus ou Dessous	4R	200 ¥
Système pneumatique (indice 1-3)	Canon	(indice × 3)R	Indice × 200 ¥
Trépied	Dessous	4	500 ¥
Visée laser	Dessus ou Dessous	2	125 ¥

Les revolvers et shotguns ne peuvent pas en être équipés. Tous les tests de Perception pour remarquer l'utilisation de l'arme ou localiser le tireur souffrent d'un modificateur de -4 dés. Attacher ou ôter un silencieux est une action complexe.

Sans fil : le silencieux / atténuateur de son embarque un microphone d'indice 2 avec un filtre sonore sélectif et un logiciel simple qui alerte le tireur par RA si le silencieux détecte le bruit d'une personne proche qui réagirait au coup de feu.

Smartgun : connecte l'arme à feu ou de trait au système smartlink de l'utilisateur. Le smartgun incorpore une petite caméra et un télémètre laser, garde le compte des munitions, de la température de l'arme et de son usure. Si le tireur dispose d'un système smartlink il peut mentalement faire feu sans presser la détente et la caméra permet de tirer dans les angles sans s'exposer aux tirs de riposte (mais au prix d'un modificateur de -3 dés). Le système utilise des algorithmes avancés, capables de déterminer précisément la trajectoire des munitions, même à grande distance.

Couplé à un système smartlink, un smartgun augmente la Précision de l'arme de 2. On accède aux fonctions d'un smartgun soit en le branchant via un câble à connecteur universel à des lunettes, au datajack d'une personne disposant de cyberyeux, soit via connexion sans fil à une interface neurale directe.

Installer un smartgun interne dans une arme en double le prix et augmente sa Disponibilité de 2. Un smartgun externe peut être attaché au-dessus ou en dessous du canon, ce qui nécessite un test étendu d'Armurerie + Logique (4, 1 heure). La caméra a une Capacité de 1 et peut être équipée d'améliorations visuelles (voir p. 447).

Sans fil : un smartgun sans fil fournit un bonus de réserve de dés pour toutes les attaques faites avec l'arme : +1 dé si le personnage a un système smartlink sous forme d'équipement et +2 dés s'il s'agit d'une amélioration payée avec de l'Essence. Éjecter un chargeur et changer de mode de tir deviennent des actions gratuites.

Système pneumatique : les systèmes pneumatiques anti-recul sont des accessoires montés sur le canon qui dirigent les gaz de l'arme dans une direction spécifique afin de limiter la remontée du canon. Une fois installé, un système pneumatique ne peut plus être retiré. Les systèmes pneumatiques fournissent un nombre de points de compensation de recul égal à leur indice.

Trépied : un trépied fournit une base stable pour faire feu avec une arme proche du sol, le tireur étant assis ou à genoux. Un trépied s'attache en dessous du canon et fournit 6 points de compensation de recul quand il est correctement déployé. Attacher un trépied prend une minute, le déployer ou le replier est une action complexe, de même que le détacher.

Sans fil : Déployer ou replier le trépied devient une action gratuite.

Visée laser : cet appareil utilise un rayon laser pour projeter un point visible sur la cible (couleur au choix). Cela augmente la Précision de l'arme de 1, non cumulable avec les modificateurs d'un système smartlink. Une visée laser peut s'attacher aussi bien au-dessus qu'en dessous du canon. L'activer ou la désactiver est une action simple.

Sans fil : la visée laser fournit un modificateur de +1 dé pour les tests d'attaque, non cumulatif avec les modificateurs d'un système smartlink. Activer ou désactiver la visée laser devient une action gratuite.



MUNITIONS

MUNITIONS (10 COUPS)	MODIFICATEUR DE VD	MODIFICATEUR DE PA	DISPONIBILITÉ	COÛT
Balles à pointe creuse	+1	+2	4P	70 ¥
Balles APDS	—	-4	12P	120 ¥
Balles de canon d'assaut	—	—	12P	400 ¥
Balles explosives	+1	-1	9P	80 ¥
Balles fléchettes	+2	+5	6R	65 ¥
Balles gel	+0E	+1	2R	25 ¥
Balles normales	—	—	2R	20 ¥
Balles Stick-n-Shock	-2E(e)	-5	6R	80 ¥
Balles traçantes	—	—	6R	60 ¥
Capsules DMSO	—	—	3	50 ¥
Dards taser	—	—	5R	70 ¥
Fléchettes à injection	—	—	4R	75 ¥

MUNITIONS

Les munitions sont définies par leur type (normales, gel, APDS, etc.), le type d'arme à feu (pistolets légers, pistolets lourds, fusils d'assaut) et le type de douille (avec ou sans). Sauf mention contraire, une arme peut tirer des balles avec ou sans douilles, mais pas les deux.

Dans un but de simplicité, toutes les armes du même type peuvent s'échanger les munitions : par exemple, tous les pistolets lourds peuvent partager leur munitions.

Les valeurs de VD et de PA des munitions sont ajoutées à celles de l'arme. Par exemple, un Ares Predator V (VD 8P ; PA -1) chargé de balles explosives (VD +1 ; PA -1) aura les valeurs suivantes : VD 9P, PA -2.

Balles à pointe creuse : les balles à pointe creuse, ou balles dum-dum, ont un embout strié conçu pour s'étendre comme un champignon lors de l'impact, créant profusion de fragments mortels, de manière similaire aux balles fléchettes, bien que la technologie des pointes creuses soit bien plus ancienne. Comme les balles fléchettes, les balles à pointe creuse sont plus efficaces contre les cibles sans armure et ont tendance à s'aplatir contre celles-ci.

Balles APDS : ce sont des balles perforantes de qualité militaire (APDS signifie *Armor Piercing Discarding Sabot*, soit munitions perforantes à sabot détachable). Elles sont conçues pour filer à haute vitesse afin de traverser les armures corporelles.

Balles de canon d'assaut : destinées uniquement aux canons d'assaut, elles sont les seules balles qu'ils peuvent tirer.

Balles explosives : ces balles contiennent un explosif solide, conçu pour exploser et se fragmenter lors de l'impact. En cas d'échec critique, les balles explosives se déclenchent intempestivement. Lorsque cela se produit, le tireur doit résister à une « attaque » d'une VD identique à celle de l'arme (sans oublier le modificateur des balles explosives). L'attaque rate la cible visée et l'arme est détruite.

Balles fléchettes : la charge d'une balle fléchette est faite de petites aiguilles de métal en rangs serrés. Lors de l'impact, la balle se brise et vole en éclats, créant une pluie de

shrapnel. Les balles fléchettes sont dévastatrices contre les cibles sans armure, mais beaucoup moins efficaces contre les armures renforcées.

Balles gel : ces munitions faiblement létales utilisent une substance dure, semblable à de la gelée, qui est une alternative plus sûre aux balles en caoutchouc. Elles sont souvent employées pour contenir les émeutes. À l'impact, elles s'aplatissent et répartissent ainsi leur énergie cinétique sur une plus grande surface. Les balles gel infligent des dommages étourdissants. Les balles gel réduisent aussi la Limite physique de la cible de 2 pour déterminer si elle est projetée au sol (voir **Projection au sol**, p. 195).

Balles normales : balles chemisées standard utiles pour de nombreuses applications (principalement tuer des trucs).

Balles Stick-n-Shock : les balles Stick-n-Shock infligent des dommages étourdissant électriques. Leur valeur de dommages se cumule normalement avec celle de l'arme, mais leur pénétration d'armure remplace celle de l'arme.

Balles traçantes : les balles traçantes se consomment et illuminent leur trajectoire, aidant le tireur à atteindre sa cible. Ce type de munition ne peut être utilisé que par les armes capables de tir automatique et seule une balle sur trois est remplacée par une balle traçante. Elles augmentent la Précision de l'arme de 1 si plus d'une balle est tirée lors de la phase d'action (cumulatif avec une visée laser, mais pas avec un smartgun).

Capsules DMSO : utilisées par certaines armes spéciales.

Dards taser : ces dards sont conçus spécifiquement pour les tasers.

Fléchettes à injection : ce sont les munitions pour les armes à fléchettes de tous types, tels que les pistolets et fusils Parashield. Chaque fléchette à injection contient une dose de drogue ou de toxine (vendue séparément). Les effets de la fléchette dépendent de la drogue utilisée, mais pour correctement injecter cette drogue, l'attaque doit obtenir au moins un succès excédentaire contre une cible sans armure et trois succès contre une cible portant une armure. C'est une attaque de toxine de vecteur Injection.



GRENADES / ROQUETTES / MISSILES

GRENADES	DOMMAGES	PA	SOUFFLE	DISPONIBILITÉ	COÛT
Flashbang	10E	-4	rayon de 10 m	6R	100 ¥
Flash-pak	spécial	—	spécial	4	125 ¥
Fragmentation	18P (f)	+5	-1 / m	11P	100 ¥
Fumigène	—	—	rayon de 10 m	4R	40 ¥
Fumigène (IR)	—	—	rayon de 10 m	6R	60 ¥
Gaz	produit chimique	—	rayon de 10 m	2 + produit	40 ¥ + produit
Hautement explosive	16P	-2	-2 / m	11P	100 ¥
ROQUETTES	DOMMAGES	PA	SOUFFLE	DISPONIBILITÉ	COÛT
Anti-véhicule	24P	-4 / -10	-4 / m	18P	2 800 ¥
Fragmentation	23P (f)	+5	-1 / m	12P	2 000 ¥
Hautement explosive	21P	-2	-2 / m	18P	2 100 ¥
MISSILES	DOMMAGES	PA	SOUFFLE	DISPONIBILITÉ	COÛT
cf. roquette	cf. roquette	cf. roquette	cf. roquette	+4	+indice de Senseur × 500 ¥

GRENADES, ROQUETTES ET MISSILES

GRENADES

Les grenades sont de petites charges explosives individuelles, disponibles en version standard ou aérodynamique, pour le même prix et avec la même Disponibilité. Les mini-grenades sont spécialement conçues pour être utilisées avec des lance-grenades, elles sont réglées pour s'armer après avoir parcouru 5 mètres et exploser lors de l'impact (à moins d'utiliser un programmeur d'explosion en vol, p. 434). Cette sécurité peut être désactivée avec un test étendu d'Armurerie + Logique [Mentale] (4, 5 minutes). Les mini-grenades coûtent le même prix et ont les mêmes effets que les grenades normales.

La compétence Armes de jet est utilisée pour lancer une grenade, et la compétence Arme lourde pour manier un lance-grenades. Les règles sur les grenades sont détaillées p. 182. Les grenades et autres explosifs similaires peuvent aussi être reliés à un fil de déclenchement pour tendre un piège basique. Cela nécessite de réussir un test étendu d'Explosifs + Logique [Mentale] (8, 1 action complexe). En plus de tout autre bonus sans fil, toutes les grenades bénéficient de la fonction suivante quand leur connexion sans fil est activée (à utiliser avec prudence) :

Sans fil : la grenade peut être déclenchée via son lien sans fil, même sans IND (voir l'encart **Interface Neurale Directe**, p. 222).

Flashbang : lors de la détonation, ces grenades « à concussion » ou « assommantes » explosent en une onde de choc aveuglante et assourdissante, uniformément efficace sur un rayon de 10 mètres.

Flash-pak : pas une grenade en tant que telle, mais un système électronique de la taille d'un paquet de cigarettes contenant quatre micro-flashes quartz-halogènes conçus pour envoyer des séquences stroboscopiques aléatoires de

flash afin d'aveugler les adversaires. Quiconque regarde dans la direction du flash-pak subit un modificateur de -4 dés pour ses tests d'attaques (les compensations anti-flash dans les lentilles ou lunettes réduisent ce modificateur à -2 dés alors que les compensations implantées le réduisent à -1 dé). Un flash-pak contient 10 charges et en consomme une par tour de combat une fois activé. Branché sur secteur, il se recharge au rythme d'une charge toutes les 10 secondes.

Sans fil : la séquence de flash est capable de ne pas envoyer de flash puissant dans la direction de personnages prédéfinis, qui ne souffrent que de la moitié des malus, arrondi à l'inférieur. Le flash-pak peut aussi se recharger par induction, au rythme d'une charge par heure.

Fragmentation : ces engins de mort classiques sont conçus pour noyer une large zone sous un nuage de shrapnels mortels, blessant sérieusement les cibles non protégées.

Fumigène : similaires aux grenades à gaz, les grenades fumigènes répandent un nuage de fumée sur une surface d'un rayon de 10 mètres. Le nuage obscurcit la vision, imposant un modificateur de visibilité de fumée dense pour tous les tests pertinents (voir p. 176). Le nuage perdure pendant environ 4 tours de combat (la durée et la densité du nuage peuvent varier si la zone est ventée ou au contraire confinée sans ventilation efficace, à la discrétion du meneur de jeu).

Fumigène IR : identiques aux grenades fumigènes, si ce n'est que la fumée contient des particules chaudes conçues pour aussi obscurcir la vision thermographique, imposant un modificateur de visibilité de fumée dense contre lequel la vision thermographique est inefficace (le modificateur n'est pas réduit). Le nuage perdure pendant environ 4 tours de combat (la durée et la densité du nuage peuvent varier si la zone est ventée ou au contraire confinée sans ventilation efficace, à la discrétion du meneur de jeu).

Gaz : au lieu d'exploser, les grenades à gaz répandent un nuage de gaz sur une surface d'un rayon de 10 mètres. Elles sont souvent employées contre les émeutiers, remplies



de gaz lacrymogène, mais de nombreux autres composés chimiques et toxines peuvent être utilisés (voir **Toxines, Drogues et BTL**, p. 409). Le nuage perdure pendant environ 4 tours de combat (moins si la zone est ventée, plus dans les zones confinées sans ventilation efficace, à la discrétion du meneur de jeu).

Hautement explosive : ces grenades sont conçues pour délivrer une onde choc importante sur une zone concentrée.

ROQUETTES ET MISSILES

Les roquettes sont des projectiles composés d'un fuselage en métal léger ou plastique doté d'ailettes stabilisatrices, d'un système de propulsion (en général à base de carburant chimique solide) et d'une ogive. Les missiles sont des roquettes qui embarquent un système de guidage, ils sont donc plus chers que les « stupides » roquettes (voir p. 182 pour les règles de tir de roquettes et missiles). Les roquettes et missiles sont réglés pour s'armer après avoir parcouru 10 mètres et exploser lors de l'impact. Cette sécurité peut être désactivée par un test étendu d'Armure-rie + Logique [Mentale] (4, 5 minutes). En plus d'éventuels autres bonus, tous les missiles et roquettes bénéficient de la fonction sans fil suivante :

Sans fil : la roquette ou le missile peut être déclenché via son lien sans fil, même sans IND (voir l'encart **Interface Neurale Directe**, p. 222).

Anti-véhicule : les roquettes et missiles AV contiennent une ogive spécialement conçue pour percer les blindages des véhicules et autres structures. L'explosion causée par l'impact est limitée par rapport à celle des projectiles hautement explosifs. Les projectiles anti-véhicules ont une PA de -10 contre les véhicules et barrières, et de -4 contre les autres cibles.

Fragmentation : utilisés principalement contre les cibles vivantes, leur ogive projette des fragments de métal et potentiellement de plastique conçus pour déchirer les chairs non protégées. Ces roquettes / missiles sont très efficaces contre les personnes sans protection, mais assez inefficaces contre les barrières, structures et véhicules.

Hautement explosifs : les roquettes et missiles hautement explosifs sont conçus pour infliger de lourds dommages dans une large zone. Leur explosion est similaire à celle d'une grenade mais est bien plus puissante. Ils ne sont pas particulièrement efficaces contre les cibles renforcées, telles que les véhicules et structures militaires protégées.

EXPLOSIFS

Les explosifs sont principalement destinés à endommager les bâtiments. La compétence Explosifs permet de préparer les explosifs, repérer les points critiques ou fragiles de la structure, et diriger correctement l'explosion. Chaque succès excédentaire sur un test d'Explosifs + Logique [Mentale] augmente l'indice effectif de l'explosif de 1. Se référer à la section **Barrières**, p. 198, pour calculer les effets des explosifs sur les barrières.

La Valeur de Dommages d'une charge explosive est calculée comme suit : indice (éventuellement modifié par le test d'Explosifs) × racine carrée du nombre de kilos d'explosifs employés (arrondi à l'inférieur). Les dommages sont

EXPLOSIFS

TYPE (AU KG)	INDICE	DISPO.	COÛT
Civils	5	8R	100 ¥
Mousse	6-25	12P	Indice × 100 ¥
Plastic	6-25	16P	Indice × 100 ¥
ACCESSOIRES	INDICE	DISPO.	COÛT
Détonateur	—	8R	75 ¥

physiques. La valeur de Souffle pour une explosion circulaire est de -2 par mètre alors que la valeur de Souffle pour une explosion directionnelle (cône de 60 degrés maximum dans une certaine direction) est -1 par mètre. Si les explosifs sont attachés directement sur la cible, son armure est divisée par deux ; dans le cas contraire, la PA est de -2. Une explosion qui détruit une barrière crée un nuage de shrapnels mortels qui menace une surface bien supérieure à celle de l'explosion initiale. L'explosion de shrapnels a une VD égale à la VD de l'explosif moins l'indice de Structure de la barrière et un Souffle de -1 / m.

Explosifs civils : une large gamme de composés explosifs, sous forme solide ou liquide, est disponible dans l'industrie BTP pour les besoins de destruction.

Mousse explosive : cet explosif de type plastic a la consistance d'une mousse à raser et est disponible sous forme de bombe aérosol, ce qui permet de la pulvériser facilement dans les crevasses. Comme le plastic classique, un détonateur est nécessaire.

Plastic : il s'agit de composés explosifs extrêmement stables, modelables et adhésifs, de grade militaire. Ils sont idéaux pour certaines tâches, telles que créer des brèches dans les murs. Ils sont généralement teintés pour indiquer la tension nécessaire pour les faire détonner, du noir pour ceux déclenchables par induction magnétique, au blanc craie des explosifs industriels 440 Volt.

Détonateur : le détonateur est inséré directement dans l'explosif et est déclenché par une minuterie ou un signal radio. Régler la minuterie est une action complexe.

Sans fil : la minuterie peut être réglée en une action simple. Il est aussi possible de le déclencher directement en une action gratuite.

VÊTEMENTS ET PROTECTIONS

En 2075, il faudrait être fou pour penser marcher dehors avec seulement un tee-shirt et un jean, même dans les endroits les plus sûrs de la conurb. Il faut se protéger, des pluies acides, de la pollution de l'air, des radiations ultraviolettes qui traversent une couche d'ozone complètement fragmentée et bien sûr des actes de violence imprévisibles.

Vêtements : les vêtements de 2075 offrent des fonctions incroyables que de nombreuses personnes tiennent pour acquises. Commlinks, lecteurs audio et autres gadgets électroniques peuvent être directement intégrés au tissu, alimentés par des batteries tissées ou des tissus spéciaux à récupération d'énergie. On trouve aussi l'extrême inverse,



des vêtements bon marché à base de soja disponibles pour 5 nuyens pièce dans les distributeurs automatiques qui parsèment la conurb. Les vêtements sont d'autant plus remarquables qu'ils coûtent cher.

Vêtements électrochromes : les fibres électrochromes peuvent changer de couleur en fonction de la tension appliquée, ce qui permet à l'utilisateur de modifier la couleur de ses vêtements et même d'afficher du texte, des images, ou des motifs. C'est à la mode, mais c'est surtout excellent pour disparaître dans la foule quand un changement rapide d'accoutrement est nécessaire. Les fibres électrochromes sont compatibles avec les vêtements renforcés. Il suffit d'une action simple pour configurer un vêtement électrochrome, mais deux tours de combat sont nécessaires pour que le changement soit terminé.

Sans fil : configurer les vêtements devient une action gratuite et, bien que cela ne suffise pas pour du camouflage, les vêtements peuvent afficher du contenu (images, textes, vidéos) depuis un commlink.

Vêtements à effet « feedback » : ces vêtements haptiques permettent à l'utilisateur d'ajouter le sens tactile à sa réalité augmentée.

Veste / Cache-poussière en cuir : ce type de vestes (la longueur variant de la taille aux chevilles) n'est jamais démodé et offre même un minimum de protection, sans quand même stopper les balles. Elles sont généralement en synthé-cuir, à moins d'y mettre le prix fort.

PROTECTIONS

Les progrès des tissus balistiques, des fils de soie d'araignée aux plaques composites en titane-céramique, permettent aux armures modernes d'être à la fois légères, flexibles et discrètes. Pour les règles d'armure, voir p. 170.

Armure corporelle intégrale : impossible à dissimuler, cette armure est portée par les militaires et personnels de sécurité pour les opérations à risque. Elle est conçue pour intimider ainsi que pour faciliter les mouvements avec une panoplie complète de holsters, poches et sangles, et est assurée d'attirer l'attention. L'armure peut être adaptée aux environnements chauds ou froids ou scellée chimiquement pour offrir une protection complète contre les environnements ou attaques toxiques (ces modifications ne coûtent pas de Capacité). Le casque a une capacité de 6 pour recevoir des améliorations visuelles ou auditives.

Combinaison caméléon : cette combinaison intégrale est recouverte de polymères de ruthénium et couplée à un ensemble de senseurs. Cette technologie lui permet de scanner son environnement pour le copier, en corrigeant les perspectives. La Limite des tests de Discrétion est augmentée de 2 pour se cacher. La combinaison est aussi renforcée afin de protéger le porteur.

Sans fil : la combinaison tire parti d'informations supplémentaires sur l'environnement, ce qui procure un modificateur de +2 dés aux tests de Discrétion pour se cacher.

Combinaison Urban Explorer : conçue pour les coursiers, athlètes et autres personnes très mobiles, cette combinaison colorée, bien ventilée et respirante offre une protection surprenante grâce à son armure réactive liquide en densiplast. Elle dispose d'un lecteur audio et d'un biomonitor.

Costume « Actioneer » : ce costume de standing discrètement renforcé est un choix populaire auprès des Johnson, faces et intermédiaires qui recherchent une protection élégante et ayant un certain style. Un holster dissimulé est intégré à la veste (voir **Accessoires pour armes à feu**, p. 434).

Gilet pare-balles : ces gilets enveloppants et flexibles sont conçus pour se porter sous des vêtements normaux sans rien laisser paraître. Un choix populaire et peu coûteux.

Manteau renforcé : ce cache-poussière digne du Far West est populaire dans les conurbs à travers le monde depuis au moins trente ans. Outre sa protection, ce lourd manteau offre un modificateur de -2 à la Dissimulation des objets qui y sont cachés.

Veste pare-balles : la protection la plus populaire dans les rues est disponible dans tous les styles imaginables. Elle offre une bonne protection sans trop attirer l'attention, à condition de ne pas la porter pour les soirées mondaines.

Vêtements pare-balles : leurs fibres balistiques légères font qu'il est pratiquement impossible de distinguer ces vêtements de vêtements normaux. Ils n'offrent pas une protection équivalente à celle d'une vraie armure, mais sont disponibles dans une large gamme de styles.

MODIFICATIONS D'ARMURE

Toute pièce de protection peut être améliorée de différentes manières. La Capacité d'une protection est égale à son indice d'Armure. Les modifications d'armure ont un coût en capacité variable. Sauf mention contraire, les modifications ont un indice entre 1 et 6.

Atténuation thermique : des couches de fibres internes conçues pour réduire la signature thermique capturent et retiennent la chaleur alors que les couches externes maintiennent la température égale à celle de l'air environnant. L'indice s'ajoute à la Limite de tous les tests de Discrétion contre la vision thermographique et les senseurs thermiques.

Sans fil : la combinaison tire parti des informations supplémentaires sur son environnement et procure un modificateur de réserve de dés égal à son indice à tous les tests de Discrétion contre les moyens de détection basés sur la chaleur.

Isolation chimique : disponible uniquement pour les armures corporelles intégrales, l'isolation chimique est une pressurisation complète de l'armure, qui s'active en une action complexe (à condition de déjà porter l'armure évidemment). L'isolation chimique procure une protection totale contre les produits chimiques de vecteur Contact et Inhalation, mais sa durée d'utilisation est limitée à une heure à chaque fois (autonomie de la réserve d'air).

Sans fil : l'isolation chimique s'active en une action gratuite.

Protection chimique : des matériaux résistants à l'eau, non poreux et imperméables, ainsi qu'une couche d'agents neutralisants protègent contre les attaques chimiques de vecteur Contact (voir **Toxines, Drogues et BTL**, p. 409). L'indice de la protection chimique s'ajoute aux tests pour résister aux attaques de toxines de vecteur Contact.

Protection électrique : une isolation électrique et des matériaux non-conducteurs protègent le porteur contre les dommages électriques (voir p. 172). L'indice de la protection est ajouté à l'armure pour résister aux dommages électriques.

Protection ignifuge : des matériaux retardant et non inflammables protègent le porteur contre les dommages



VÊTEMENTS ET PROTECTIONS

VÊTEMENTS	INDICE		COÛT
	D'ARMURE	DISPO.	
Vêtements	0	—	20 ¥ - 100 000 ¥
Modification électrochrome	—	+2	+500 ¥
Effet « Feedback » (Synthé)Cuir	—	8	+500 ¥
	4	—	+200 ¥

PROTECTIONS	INDICE		COÛT
	D'ARMURE	DISPO.	
Armure corporelle intégrale	15	14R	2 000 ¥
Casque	+3	—	+500 ¥
Isolation chimique	—	+6	+6 000 ¥
Adaptation environnementale	—	+3	+1 000 ¥
Combinaison caméléon	9	10R	1 700 ¥
Combinaison Urban Explorer	9	8	650 ¥
Casque	+2	—	+100 ¥
Costume « Actioneer »	8	8	1 500 ¥
Gilet pare-balles	9	4	500 ¥
Manteau renforcé	9	4	900 ¥
Veste pare-balles	12	2	1 000 ¥
Vêtements pare-balles	6	2	450 ¥

MODIFICATIONS D'ARMURE	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Isolation chimique	6	12R	3 000 ¥
Protection chimique	[indice]	6	Indice × 250 ¥
Protection électrique	[indice]	6	Indice × 250 ¥
Protection ignifuge	[indice]	6	Indice × 250 ¥
Protection thermique	[indice]	6	Indice × 250 ¥
Vrilles électriques	2	6R	250 ¥

CASQUES ET BOUCLIERS	INDICE		COÛT
	D'ARMURE	DISPO.	
Bouclier anti-émeutes	+6	10R	1 500 ¥
Bouclier balistique	+6	12R	1 200 ¥
Casque	+2	2	100 ¥

ARMES DE MÊLÉE EXOTIQUES	PRÉCISION	ALLONGE	DOMMAGES	PA
Bouclier balistique	4	—	(FOR + 2)E	—
Vrilles électriques	Physique	—	9E(e)	-5

dus au feu (voir p. 173). L'indice de la protection est ajouté à l'armure pour résister aux dommages de feu et pour tester si l'armure prend feu.

Protection thermique : des fibres chauffantes et des matériaux retenant la chaleur protègent le porteur contre les dommages dus au froid (voir p. 172). L'indice de la protection est ajouté à l'armure pour résister aux attaques de froid.

Vrilles électriques : cette « fourrure » artificielle se charge électriquement lorsqu'elle est activée et inflige des dommages électriques à quiconque touche le porteur. On utilise la compétence Combat à mains nues pour attaquer à l'aide des vrilles. Les vrilles disposent de 10 charges et se rechargent au rythme d'une charge toutes les dix secondes sur secteur. Activer ou désactiver les vrilles est une action simple.

Sans fil : les vrilles s'activent et se désactivent en une action gratuite. Elles peuvent aussi se recharger par induction, au rythme d'une vrille par heure.

CASQUES ET BOUCLIERS

Au lieu de compter comme des pièces d'armure séparées, les casques et boucliers ajoutent leur indice à l'indice de la protection principale (voir **Armure et encombrement**, p. 170).

L'encombrement d'un bouclier impose un malus de -1 à la Limite physique pour les actions que le bouclier pourrait entraver (à l'exception notable des attaques portées à l'aide du bouclier). Les boucliers peuvent être améliorés par une protection chimique, ignifuge ou électrique et leur Capacité est égale à leur indice d'Armure.

Casque : on trouve des casques dans une large gamme de formes et tailles pour protéger des traumatismes à la tête. Les casques ont une Capacité de 6 pour accueillir des accessoires tels que des électrodes ou des améliorations de vision.

Bouclier anti-émeutes : mesure supplémentaire de contrôle des foules, le bouclier anti-émeutes peut être utilisé pour électrocuter toute personne en contact, infligeant des dommages électriques (voir p. 173). Il dispose de 10 charges et se recharge au rythme d'une charge toutes les dix secondes sur secteur.

Sans fil : le bouclier se recharge par induction, au rythme d'une charge par heure.

Bouclier balistique : ce large bouclier opaque est utilisé par les équipes SWAT et dans les combats urbains. Il dispose d'une fenêtre en plastique transparent et une échelle est intégrée pour permettre de franchir de petits obstacles.

ÉQUIPEMENTS ÉLECTRONIQUES

Pour une description complète des attributs matriciels utilisés par les équipements électroniques, voir **Appareils**, p. 219.

COMMLINKS

Les commlinks sont les appareils de communication universels, ils sont utilisés par tous, tout le temps. Ils sont en fait les couteaux suisses du monde moderne. Même les modèles les plus basiques peuvent surfer sur la Matrice en réalité augmentée, disposent de plusieurs modes de téléphonie et radio pour les conversations parlées et écrites en temps réel, font office de lecteur audio et puces, projecteurs

tridéo, appareil photo et caméra haute résolution, scanners d'image, texte et RFID, système de navigation GPS, lecteurs de créditubes, ont un écran tactile, des oreillettes rétractables et bénéficient des technologies de commande et synthèse vocales, dans un boîtier résistant aux chocs et à l'eau. Le tout pour un prix dérisoire qui aurait semblé absurde quelques décennies en arrière.

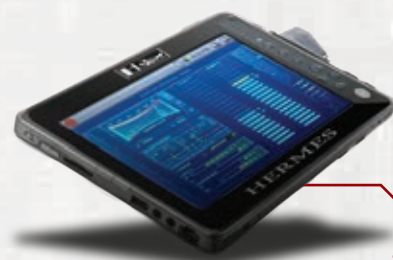
Module sim : cette amélioration pour commlink offre l'expérience de simulation sensorielle (simsens), en traduisant les données numériques en signaux neuraux qui permettent à l'utilisateur de ressentir directement les programmes simsens et la réalité augmentée. Un module sim doit être relié à une interface neurale directe (électrode, datajack ou commlink implanté). Un module sim est indispensable pour accéder à la réalité virtuelle et donc aux clubs RV, jeux RV, simsens et aux plaisirs virtuels les plus inavouables. Il est possible de modifier un module sim pour supporter la hot-sim, ce qui ouvre l'ensemble des capacités RV (y-compris les plus dangereuses).

CYBERDECKS

Un decker sur le point de recevoir un coup de claymore monofilament protégé par son cyberdeck avec son corps, et

non l'inverse. C'est n'est pas seulement parce que ces trucs sont sacrément chers : les cyberdecks (ou decks) sont l'essence vitale des deckers, un ticket tout-inclus pour hacker la planète entière. La forme de deck la plus commune est un rectangle arrondi plat et long, avec une grande surface pour l'affichage et les commandes tactiles. Il en existe cependant de toutes les formes. Pour plus d'informations, voir **Cyberdecks**, p. 228.

Tous les cyberdecks incluent un module hot-sim, bien que normalement illégal.



CYBERDECK HERMES

COMMLINKS

MODÈLE	INDICE D'APPAREIL	DISPONIBILITÉ	COÛT
Meta Link	1	2	100 ¥
Sony Emperor	2	4	700 ¥
Renraku Sensei	3	6	1 000 ¥
Erika Elite	4	8	2 500 ¥
Hermes Ikon	5	10	3 000 ¥
Transys Avalon	6	12	5 000 ¥
Fairlight Caliban	7	14	8 000 ¥
Module sim (standard)	—	—	+100 ¥
Module sim (hot-sim)	—	+4P	+250 ¥

CYBERDECKS

MODÈLE	INDICE D'APPAREIL	COLLECTION D'ATTRIBUTS	PROGRAMMES	DISPONIBILITÉ	COÛT
Erika MCD-1	1	4 3 2 1	1	3R	49 500 ¥
Microdeck Summit	1	4 3 3 1	1	3R	58 000 ¥
Microtrónica Azteca 200	2	5 4 3 2	2	6R	110 250 ¥
Hermes Chariot	2	5 4 4 2	2	6R	123 000 ¥
Novatech Navigator	3	6 5 4 3	3	6R	205 750 ¥
Renraku Tsurugi	3	6 5 5 3	3	9R	214 125 ¥
Sony CIY-720	4	7 6 5 4	4	12R	345 000 ¥
Shiawase Cyber-5	5	8 7 6 5	5	15R	549 375 ¥
Fairlight Excalibur	6	9 8 7 6	6	18R	823 250 ¥



CONSOLE DE COMMANDE

MODÈLE	INDICE D'APPAREIL	DISPONIBILITÉ	COÛT	TRAITEMENT DE DONNÉES	FIREWALL
Scratch-Built Junk	1	2R	1 400 ¥	3	2
Radio Shack Remote Controller	2	6R	8 000 ¥	3	3
Essy Motors DroneMaster	3	6R	16 000 ¥	4	4
CompuForce TaskMaster	4	8R	32 000 ¥	5	4
Maersk Spider	4	8R	34 000 ¥	4	5
Maser Industrial Electronics	5	8R	64 000 ¥	3	4
Vulcan Liegelord	5	10R	66 000 ¥	6	5
Proteus Poseidon	5	12R	68 000 ¥	5	6
Lone Star Remote Commander	6	14R	75 000 ¥	6	5
MCT Drone Web	6	16R	95 000 ¥	7	6
Triox ÜberMensch	6	18R	140 000 ¥	8	7

CONSOLES DE COMMANDE POUR RIGGER

Les consoles de commande pour rigger sont aux riggers ce que les cyberdecks sont aux deckers. Elles leur permettent de ne faire qu'un avec leurs véhicules et de les contrôler comme ils contrôlent leur propre corps. Pour plus d'informations voir **Consoles de commande pour rigger**, p. 269.

ACCESSOIRES ÉLECTRONIQUES

Sauf mention contraire, ces accessoires sont compatibles avec les commlinks, cyberdecks, consoles de commande pour rigger et, à la discrétion du meneur de jeu, d'autres appareils électroniques.

Électrodes : disponibles en bandeau, filet ou chapeau, ce filet d'électrodes et ultrasons fournit une interface neurale directe. Pratique pour ceux trop douillets pour se faire percer un trou dans la tête pour un datajack. Cela coûte 2 points de Capacité de les installer dans un casque.

Gants RA : disponibles dans de nombreux styles, les gants RA permettent d'interagir manuellement avec la Matrice en réalité augmentée, en laissant l'utilisateur « toucher » et « tenir » les ORA virtuels, et en bénéficiant de sensations tactiles. Les gants RA peuvent reproduire fidèlement le poids, la température et la dureté des objets touchés ou tenus, et potentiellement plus à la discrétion de meneur de jeu.

Holo-projecteur : projette un hologramme tridéo dans un cube de 5 mètres de côté au-dessus ou juste à côté de l'appareil. L'hologramme peut être assez réaliste, mais à moins d'être un vrai artiste, il est évident qu'il s'agit d'un hologramme.

Imprimante : pour ceux qui ont besoin d'une copie physique (ceux que M. Johnson a embauché travers un portail temporel), cette imprimante couleur est munie d'une réserve de papier.

Lecteur biométrique : il est parfois nécessaire de pouvoir prouver son identité en ligne. Cet appareil portable peut être utilisé pour les empreintes digitales ou de langue, les scans rétinien, les schémas vocaux, et à peu près n'importe

ACCESSOIRES

TYPE	INDICE D'APPAREIL	DISPO.	COÛT
Électrodes	3	—	70 ¥
Gants RA	3	—	150 ¥
Holo-projecteur	3	—	200 ¥
Imprimante	3	—	25 ¥
Lecteur biométrique	3	4	200 ¥
Liaison satellite	4	6	500 ¥
Microphone subvocal	3	4	50 ¥
Papier électronique	1	—	5 ¥
Simrig	3	12	1 000 ¥

quoi à l'exception des scans d'ADN. Il peut aussi servir à verrouiller un appareil électronique afin que seul l'utilisateur légitime (ou une partie de son corps) puisse l'utiliser.

Liaison satellite : permet de se connecter aux satellites de communications en orbite basse pour fournir une connexion à la Matrice depuis les endroits ne disposant pas de réseau sans fil (ce qui est rare mais malheureusement pas impossible). Avec une liaison satellite le Bruit causé par la distance est toujours de -5 et le malus de zone d'interférence pour les lieux reculés ne s'applique pas. La parabole portable est incluse et doit avoir une ligne de vue dégagée sur les satellites.

Microphone subvocal : en second choix après la télépathie vient la capacité de chuchoter quelle que soit la distance. Attaché à la gorge avec un adhésif, ce microphone discret permet de communiquer en subvocalisant. Il impose un modificateur de -4 dés aux tests de Perception pour entendre la discussion.

Papier électronique : cette feuille électronique dont la taille peut aller de celle d'un post-it à celle d'un poster peut être pliée ou roulée. Elle permet d'afficher images, texte,



données ou vidéos et dispose de fonctions tactiles. Le papier électronique fonctionne sans fil. Parfois, des gangs de hackers recouvrent des bâtiments de papier électronique afin de pouvoir afficher des images et graffitis visibles même par ceux qui ont désactivé leur flux RA.

Simrig : cet appareil permet d'enregistrer les données simsens (sensorielles et émotionnelles) de l'utilisateur. Les simrigs sont utilisés pour produire la majorité des puces simsens du marché. Un module sim (et une IND) sont nécessaires pour faire un enregistrement.

MARQUEURS RFID

Dans le Sixième Monde, ces petits ordinateurs (dont le nom est resté depuis les marqueurs *Radio Frequency IDentification* démodés) sont une part intégrante de chaque produit disponible dans le commerce. De microscopique à légèrement plus gros qu'une étiquette de prix et dotés d'un adhésif universel, les marqueurs RFID sont parfois difficiles à repérer. Les marqueurs sont utilisés pour géomarquer des lieux ou des objets, envoyer des messages RA virtuels à quiconque s'en approche, suivre les employés, le contrôle d'accès, les informations de contact du propriétaire d'à peu près tous des véhicules aux animaux de compagnie, l'enregistrement des véhicules et armes, et ainsi de suite. Ils peuvent aussi être utilisés pour pister des objets, en envoyant régulièrement leur position GPS à la Matrice.

Les marqueurs RFID sont des appareils (voir p. 235) qui peuvent contenir quelques fichiers, mais guère plus. L'emplacement physique d'un marqueur peut être trouvé via la Matrice (voir **Traquer une icône**, p. 246). Comme tous les appareils, les marqueurs RFID ont un propriétaire, mais contrairement aux autres appareils, le propriétaire d'un marqueur peut être changé pour « personne ».

Marqueurs de sécurité : les mégacorporations soucieuses de la sécurité implantent souvent des marqueurs de sécurité à leurs salariés et citoyens de valeur, que ce soit pour surveiller la productivité sur le lieu de travail, accepter ou refuser les accès ou pouvoir pister les employés en cas d'enlèvement ou d'extraction (ou de fuite). Ce type de marqueurs est aussi utilisé pour les criminels incarcérés ou en liberté conditionnelle. Les parents et écoles s'en servent aussi pour suivre les élèves. Les marqueurs de sécurité sont blindés et ne peuvent donc pas être effacés avec un démarqueur. Implanter un tag sous la peau nécessite un test étendu de Médecine + Logique [Mentale] (12, 10 minutes), le retirer un test étendu de Médecine + Logique [Mentale] (10, 1 minute).

Marqueurs furtifs : les marqueurs furtifs sont toujours en mode silencieux (voir p. 236), leur attribut Corruption est égal à leur Indice d'appareil. Ils sont maquillés afin de ne pas ressembler à des marqueurs RFID, ce qui leur donne un bonus de -2 à leur Dissimulation. Les marqueurs furtifs sont souvent utilisés en marqueurs de secours avec un marqueur de sécurité par les mégacorporations soucieuses de la sécurité (et sounoises). Ils peuvent être implantés de la même manière que les marqueurs de sécurité.

Marqueurs senseurs : les marqueurs RFID senseurs peuvent être équipés d'un unique capteur d'indice maximum 2 (vendu séparément, voir **Senseurs**, p. 448). Il enregistre ensuite en continu pour une durée maximum de 24 heures avant de s'arrêter ou d'écraser les anciennes données, suivant sa

MARQUEURS RFID

TYPE (PAR 10)	INDICE		
	D'APPAREIL	DISPO.	COÛT
Marqueurs standards	1	—	1 ¥
Marqueurs de sécurité	3	3	5 ¥
Marqueurs furtifs	3	7R	10 ¥
Marqueurs senseurs	2	5	40 ¥
Puces de données	1	—	5 ¥

programmation. Les marqueurs senseurs sont souvent utilisés à des fins de diagnostic, y-compris sur du cyberware.

Sans fil : les données peuvent être récupérées en temps réel par le propriétaire du marqueur. Le marqueur enregistre toujours les dernières 24 heures.

Puces de données : pour les fois où l'on veut transférer les données de manière physique, comme apporter les spécifications du projet du tout dernier cyberdeck de la concurrence à M. Johnson en personne lors du rendez-vous, une puce de données peut contenir d'énormes quantités de données dans une puce de la taille d'un doigt, lisible par n'importe quel appareil électronique. Les puces de données n'ont pas de fonctions sans fil, il faut donc les brancher à un connecteur universel (disponible sur tous les appareils) afin de les lire ou les écrire.

COMMUNICATIONS ET CONTREMESURES

Brouilleur : cet appareil sature le champ électromagnétique de signaux de brouillage pour bloquer les communications sans fil et radio. Le brouilleur génère un bruit égal à son Indice d'appareil. Un brouilleur de zone affecte une zone sphérique et son indice est réduit de 1 tous les 5 mètres (de manière similaire aux grenades). Un brouilleur directionnel affecte un volume conique d'un angle de 30° et son indice est réduit de 1 tous les 20 mètres. Un brouilleur affecte tous les appareils (et les personas sur ces appareils) dans la zone d'effet. Les murs et autres obstacles peuvent empêcher les signaux de brouillage de se propager, ou les affaiblir (à la discrétion de meneur de jeu).

Sans fil : le brouilleur peut être réglé pour ne pas interférer avec certains appareils et personas désignés.

Brouilleur crânien : cet appareil est utilisé par le personnel de sécurité pour neutraliser les commlinks implantés. Une fois attaché à la tête (ou toute autre partie du corps) et activé, il fonctionne de la même manière qu'un brouilleur standard mais ses effets sont limités à la personne à laquelle il est attaché. Retirer un brouilleur crânien sans la clé appropriée requiert un test étendu de Matériel électronique + Logique [Mentale] ou Crochetage + Agilité [Physique] (8, 1 action complexe). Retirer un brouilleur installé sur soi-même requiert un test d'Évasion + Agilité [Physique] (4) et une action complexe.

Démarqueur : cet appareil portable crée un fort champ électromagnétique parfait pour cramer les marqueurs RFID et autres appareils non blindés. Il est probablement assez



COMMUNICATIONS

APPAREIL	DISPO.	COÛT
Brouilleur crânien (indice 1-6)	(indice)R	Indice × 150 ¥
Brouilleur de zone (indice 1-6)	(indice × 3)P	Indice × 200 ¥
Brouilleur directionnel (indice 1-6)	(indice × 2)P	Indice × 200 ¥
Démarqueur	6R	450 ¥
Dérivateur de données	6R	300 ¥
Générateur de bruit blanc (indice 1-6)	Indice	Indice × 50 ¥
Micro-transmetteur	2	100 ¥
Scanner de fréquences (indice 1-6)	(indice)R	Indice × 100 ¥

puissant pour griller un commlink et mieux vaut ne pas le laisser traîner à côté d'un cyberdeck, juste au cas où. Quand un démarqueur est activé à moins de 5 mm d'un appareil, ce-dernier subit 10 cases de dommages matriciels (résistés normalement). Sa portée extrêmement courte fait qu'il est difficile de l'utiliser sur les véhicules, la plupart des drones, les maglocks et le cyberware (et une fois que l'électronique est accessible, il aura probablement déjà subi suffisamment de dommages). Le démarqueur ne dispose que d'une charge et se recharge en 10 secondes une fois branché sur secteur.

Sans fil : le démarqueur peut se recharger par induction en une heure.

Dérivateur de données : cet appareil de piratage s'attache à un câble de communication et fournit un connecteur universel. Tout appareil directement connecté au dérivateur dispose d'une connexion directe à n'importe quel appareil connecté au câble et inversement (voir **Connexions directes**, p. 234). Le dérivateur peut être retiré sans endommager le câble.

Sans fil : La liaison sans fil permet de commander l'auto-destruction du dérivateur en une action gratuite. Cela coupe immédiatement la connexion directe mais n'endommage pas le câble.

Générateur de bruit blanc : cet appareil génère un bruit aléatoire afin de masquer les sons dans la zone et de prévenir toute surveillance audio. Tous les tests de Perception pour écouter une conversation dans un rayon de (indice) mètres d'un générateur de bruit blanc subissent un malus de réserve de dés égal à l'indice du générateur. Si plusieurs générateurs sont actifs dans la zone, seul l'indice le plus élevé est pris en compte. Un générateur de bruit blanc est redondant avec un environnement bruyant (tels qu'une boîte de nuit ou une fusillade) et n'aide en rien contre une surveillance vidéo, ni ne brouille les signaux sans fil.

Sans fil : le rayon du générateur est triplé.

Micro-transmetteur : ce système de communication à courte portée standard est plébiscité par les professionnels en opérations spéciales depuis les années 2050. Il ne fait rien de plus que de permettre de communiquer par la parole avec d'autres micro-transmetteurs et commlinks sélectionnés dans un rayon d'un kilomètre. Le micro-transmetteur se compose d'une oreillette et d'un micro subvocal adhésif (voir p. 442), facilement disponibles dans des versions dissimulées.

Sans fil : la portée du micro-transmetteur devient mondiale.

Scanner de fréquence : aussi appelé scanner de signaux radio, cet appareil repère et suit les signaux sans fil dans un rayon de 20 mètres. Le scanner peut aussi mesurer la force du signal et trouver sa position. Utiliser un scanner de fréquences requiert un test de Guerre électronique + Logique [indice]. Un appareil en mode silencieux (comme un marqueur furtif) peut résister avec Logique + Corruption. Un succès excédentaire suffit à trouver l'appareil ciblé.

Sans fil : l'utilisateur peut utiliser l'indice du scanner à la place de sa compétence Guerre électronique pour utiliser le scanner.

LOGICIELS

Les logiciels peuvent être achetés en ligne et téléchargés ou, plus rarement, achetés sous forme de puce de donnée dans des enseignes physiques. Datasofts, mapsofts, shopsofts et tutorsofts peuvent être stockés et utilisés facilement sur un commlink, un terminal de données ou un cyberdeck.

Agents et cyberprogrammes : ces logiciels sont utilisés avec un cyberdecks et sont expliqués dans la section **Cyberprogrammes**, p. 246.

Autosofts : ces logiciels sont utilisés sur les drones et consoles de commande pour rigger et sont expliqués dans la section **Autosofts**, p. 272.

Datasofts : les datasofts couvrent une large gamme de fichiers et bases de données contenant des informations sur tout, de la fracturation hydraulique à la poésie romantique du 18e siècle. Un datasoft adapté procure un bonus de +1 à la Limite mentale sur les tests de compétences de connaissances.

Mapsofts : les mapsofts contiennent les informations détaillées sur une zone particulière, des rues à la liste détaillée des entreprises et résidents, en passant par les données topographiques, GPS, environnementales et démographiques. Une interface interactive permet de trouver rapidement sa direction et la meilleure route, de trouver le point d'intérêt de son choix le plus proche, ou de créer ses propres cartes personnalisées. Si une connexion sans fil est disponible, la carte se met automatiquement à jour depuis la GridGuide. Bien sûr, cette fonction signifie que le mapsoft peut être utilisé pour traquer la position de l'utilisateur. À la discrétion de meneur de jeu, les mapsofts peuvent fournir un bonus de +1 à la Limite utilisée pour les tests d'Orientation dans la zone couverte.

Shopsofts : les applications de shopping telles que Clothes Horse, Caveat Emptour et Guns Near Me fournissent des réductions et avis d'utilisateurs pour faciliter les achats, aussi bien pour les produits standards que pour le marché noir. Les shopsofts se mettent régulièrement à niveau afin de rester à jour. Un shopsoft adapté (il en existe pour chaque type de produit, tels que biens électroniques, armes à feu, armes de mêlée, armures, etc.) fournit un bonus de +1 à la Limite sociale pour tous les tests de Disponibilité et Négociation faits pour acheter ou vendre quelque chose.

Tutorsofts : ces instructeurs virtuels aident à apprendre une compétence spécifique. Le tutorsoft fait un test d'Enseignement avec une réserve de dés égale à indice × 2. Il n'existe pas de tutorsoft pour enseigner les compétences de Magie ou de Résonnance.



LOGICIELS DE COMPÉTENCE

Un logiciel de compétence est une compétence enregistrée, connaissances théoriques et mémoire musculaire comprises. Utilisé avec l'augmentation appropriée (un skilljack pour les logiciels de connaissance et linguistiques plus un câblage de compétence pour les réflexogiciels), un logiciel de compétence permet de connaître et faire des choses sans les avoir apprises ou pratiquées, même du kung-fu.

Les logiciels de compétence ne sont pas des outils éducatifs, il est même impossible d'apprendre quoi que ce soit grâce à eux. Ils sont très appréciés des corporations intéressées par une main d'œuvre moins chère (quand former un employé se résume à enficher une puce, la différence de salaire est bien plus faible). Quand un test de compétence est nécessaire, le personnage peut utiliser un logiciel de compétence à la place de sa compétence ; il est par contre impossible d'utiliser sa Chance sur ces tests.

Logiciels de connaissance : les logiciels de connaissance permettent de copier les compétences de connaissance, écrasant les connaissances de l'utilisateur avec leurs propres données. Les logiciels de connaissance doivent être lus depuis un skilljack.

Logiciels linguistiques : les logiciels linguistiques copient les compétences de langue, permettant à l'utilisateur de parler des langues étrangères en traduisant automatiquement les signaux du cortex du langage, bien que le langage sous puce puisse être déroutant et manquer de naturel (mais c'est le cas de n'importe qui parlant une langue autre que sa langue maternelle). Les logiciels linguistiques doivent être lus depuis un skilljack.

Réflexogiciels : les réflexogiciels remplacent les compétences actives, à l'exception de celles basées sur les attributs Magie et Résonance. Un câblage de compétences (voir p. 458) est nécessaire pour convertir le réflexogiciel en mémoire musculaire.

IDENTITÉ ET CRÉDITUBES

La gestion des identités et les créditubes sont détaillés dans la section **Identification**, p. 368.

Créditube certifié : l'argent liquide de la fin du XXI^e siècle. Un créditube certifié n'est pas relié à une personne spécifique, les fonds électroniques qui y sont encodés appartiennent au porteur et ne nécessitent aucune identité spécifique ni autorisation pour être utilisé. Le mauvais côté est que le porteur peut se faire agresser et voler créditube et nuyens. Le bon côté est que les créditubes certifiés sont complètement intraçables. Ils ne disposent même pas de fonctions sans fil, il faut les brancher à un connecteur universel pour retirer ou déposer de l'argent. C'est ce qui rend leur popularité si durable auprès des shadowrunners et des M. Johnson qui aiment les embaucher.

La somme d'argent que peut contenir un créditube est limitée par son type, tel qu'indiqué dans la table correspondante. C'est la somme maximum qu'ils peuvent contenir, pas celle contenue en permanence, il ne faut donc pas trop s'exciter en trouvant un créditube Or avant d'en avoir vérifié le solde.

Compte bancaire : les comptes bancaires sont maintenant en ligne et accessibles à tout instant par commlink. Toute transaction requiert un mot de passe ou une

LOGICIELS

TYPE	DISPO.	COÛT
Agent (indice 1-3)	Indice × 3	Indice × 1 000 ¥
Agent (indice 4-6)	Indice × 3	Indice × 2 000 ¥
Autosoft	Indice × 2	Indice × 500 ¥
Cyberprogramme, usage commun	—	80 ¥
Cyberprogramme, piratage	6R	250 ¥
Datasoft	4	120 ¥
Mapsoft	4	100 ¥
Shopsoft	4	150 ¥
Tutorsoft (indice 1-6)	Indice	Indice × 400 ¥

LOGICIELS DE COMPÉTENCE

TYPE	DISPO.	COÛT
Logiciel de connaissance (indice 1-6)	4	Indice × 2 000 ¥
Logiciel linguistique (indice 1-6)	2	Indice × 1 000 ¥
Réflexogiciel (indice 1-6)	8	Indice × 5 000 ¥

identification biométrique pour être autorisée. Le bon côté est qu'un compte bancaire ne peut pas être dérobé physiquement, et hacker un compte bancaire requiert souvent une passe sur Zurich Orbital ou un autre serveur tout aussi suicidaire. Le mauvais côté est que les transactions numériques laissent des traces qui, bien qu'elles puissent être dissimulées, restent largement trop traçables pour des activités criminelles sérieuses. Chaque compte doit être enregistré avec un SIN spécifique (potentiellement faux), à moins que le compte ne soit géré par un service bancaire anonyme et underground (ce qui entraîne ses propres risques et complications). Le coût des services bancaires est intégré dans le coût des niveaux de vie Bas et au-dessus ; dans le cas contraire, les personnages doivent garder leur argent sur des créditubes.

Faux SIN : en 2075 les gens ne sont plus que des numériques. Un SIN (ou un équivalent international) est ce qui fait la différence entre être tout juste métahumain et être une vraie personne. Les vrais citoyens reçoivent leur SIN à la naissance et le conservent jusqu'à leur mort. Ne pas avoir de SIN signifie vivre en dehors du système, avec des droits civils limités ou inexistantes. Les shadowrunners sont par défaut SINless (seul le défaut SINner, p. 84, leur procure un SIN), soit qu'ils ont eu la chance de naître pauvre, soit qu'ils l'ont perdu à un moment de leur vie. Les SIN sont uniquement numériques, ce ne sont pas des objets physiques, et ils n'existent que sur les commlinks ou les PAN.

Vivre sans SIN est rapidement compliqué, c'est pourquoi la plupart des runners optent pour le second meilleur choix : un faux. Les faux de bonne qualité sont difficiles à repérer pour The Man ; ceux de mauvaise qualité sont... moins bons. L'indice d'un faux SIN est utilisé pour les tests contre les systèmes de vérification (voir **Faux SIN**, p. 369).



CRÉDITUBES

TYPE	MONTANT MAXIMUM	DISPO.	COÛT
Standard	5 000 ¥	—	5 ¥
Argent	20 000 ¥	—	20 ¥
Or	100 000 ¥	5	100 ¥
Platine	500 000 ¥	10	500 ¥
Ébène	1 000 000 ¥	20	1 000 ¥

IDENTIFICATION

TYPE	DISPO.	COÛT
Faux SIN (indice 1–6)	(indice × 3)P	Indice × 2500 ¥
Fausse licence (indice 1–6)	(indice × 3)P	Indice × 200 ¥

De la même manière que les vrais, les faux SIN laissent une trace matricielle à chaque fois qu'ils sont utilisés pour une activité légitime. Le fait que les activités criminelles puissent être reliées à un faux SIN rend ces derniers jetables par nature. La plupart des runners disposent d'au moins deux faux SIN en permanence, un pour les activités légales telles que payer le loyer et faire les courses, un autre pour les activités des Ombres et potentiellement un troisième à utiliser uniquement quand le moment de disparaître est venu.

Fausse licence : pour ceux qui ne peuvent ou ne veulent pas utiliser les canaux légaux, on trouve des fausses licences pour tous types d'objets et activités restreints. Les objets dont la Disponibilité ne comporte pas de lettre ne requièrent aucune licence. Pour ceux qui sont prohibés (« P »), aucune licence n'est disponible. Les licences sont donc uniquement pour les objets restreints (« R »). Chaque type d'objet ou d'activité nécessite une licence distincte. Des licences sont nécessaires pour les choses suivantes : chasse (arc et fusil), possession d'arme à feu, transport d'arme à feu dissimulée (licence séparée), lancement de sort, et n'importe quel objet ou augmentation restreinte. Les licences (vraies et fausses) sont liées à un SIN et de la même manière n'existe que sur un commlink.

OUTILLAGE

Construire et réparer des objets requiert d'avoir l'outil adapté. L'outillage doit être acheté séparément pour chaque compétence (par exemple un atelier d'armurerie, un kit de déguisement, une installation de mécanique nautique, etc.). Un kit est portable et contient les outils de base pour les réparations standards. Un atelier est transportable à l'arrière d'un van et contient des outils plus spécialisés pour la construction et la réparation. Une installation nécessite un bâtiment pour l'accueillir et les machines massives la rendent immobile, mais elle permet par contre les constructions et modifications les plus avancées. Les ateliers et installations sont fournis en pièces de rechange.

L'outillage nécessaire (kit, atelier ou installation) pour un travail donné est à la discrétion du meneur de jeu, il peut même décider qu'il faut des pièces spécifiques ou inhabituelles qui doivent être achetées séparément.

OUTILLAGE

TYPE	DISPONIBILITÉ	COÛT
Kit	—	500 ¥
Atelier	8	5 000 ¥
Installation	12	50 000 ¥

APPAREILS OPTIQUES ET D'IMAGERIE

Des lunettes de soleil à la mode aux paires les plus importantes, les améliorations de vision sont disponibles sous de nombreuses formes. Toutes ont, par défaut, des capacités sans fil, bien que la plupart puissent être utilisées avec un câble de données universel. Chaque équipement a une Capacité qui détermine la quantité d'améliorations de visions qu'il peut recevoir.

Certains de ces équipements sont portés alors que d'autres sont des senseurs externes, ou attachés à une arme.

Binoculaires : relativement grosses et encombrantes, ces lunettes sont attachées à la tête, ce qui les rend difficiles à déloger. Elles acceptent un grand nombre d'améliorations de vision.

Caméra : appareils d'imagerie courants, les caméras peuvent enregistrer des photos, vidéos et tridés, ainsi que le son. Les caméras peuvent être dotées d'améliorations de vision et audio. Elles existent aussi en version micro, d'une Capacité de 1.

Jumelles : typiquement tenues à la main, les jumelles disposent d'un zoom intégré. Les jumelles sont disponibles en versions optique (qui n'acceptent aucune autre amélioration de vision) et électronique (qui peuvent accepter d'autres améliorations).

Lentilles de contact : le système d'affichage le plus récent se porte directement sur les yeux. Elles sont quasiment indétectables, mais n'acceptent que peu d'améliorations. Les lentilles sont obligatoirement sans fil car il est impossible d'y faire rentrer un connecteur universel.

Lunette de visée : il s'agit d'appareils d'affichage et d'amélioration de vision généralement montés au-dessus du canon d'une arme à feu (voir **Accessoires pour armes à feu**, p. 434).

Lunettes : les lunettes proposent de nombreux styles différents et celles équipées d'améliorations de vision sont difficiles à différencier des modèles de correction ou de soleil.

Monocle : un monocle se porte attaché à un bandeau ou un casque, avec une charnière permettant de le relever, ou (pour un look « vieux jeu ») à une chaîne.

SYSTÈMES OPTIQUES

Ces appareils utilisent la technologie optique (à l'aide de lentilles et de miroirs) et non l'électronique pour fonctionner. Ils ont beaucoup d'usages, l'un des plus notables étant la préservation de la ligne de vue des magiciens pour le lancement de sorts (depuis un couvert par exemple), ce que les appareils électroniques ne font pas. Les sorts lancés depuis ces dispositifs subissent un modificateur de -3 dés.



APPAREILS OPTIQUES ET D'IMAGERIE

APPAREIL	DISPO.	COÛT
Binoculaires (Capacité 1-6)	—	Capacité × 50 ¥
Caméra (Capacité 1-6)	—	Capacité × 100 ¥
Version micro (Capacité 1)	—	100 ¥
Endoscope	8	250 ¥
Jumelles (Capacité 1-3)	—	Capacité × 50 ¥
Jumelles optiques	—	50 ¥
Lentilles (Capacité 1-3)	6	Capacité × 200 ¥
Lunette de visée (Capacité 3)	2	300 ¥
Lunettes (Capacité 1-4)	—	Capacité × 100 ¥
Lunettes OptiMage	12R	3 000 ¥
Monocle (Capacité 1-4)	—	Capacité × 120 ¥
Périscope	3	50 ¥

Les systèmes optiques n'acceptent pas de modificateurs de vision.

Endoscope : ce câble en fibre optique mesure au moins un mètre de long, les 20 premiers centimètres à chaque extrémité étant composée de corde myomérique (p. 452) et d'une lentille. Cela permet à l'utilisateur de regarder au-delà d'un coin, sous une porte ou dans d'autres espaces étroits. On trouve des endoscopes de toutes les tailles, bien que les plus longs puissent être peu maniables.

Lunettes OptiMage : ces lourdes lunettes sont connectées à une corde myomérique (p. 452) enveloppant un câble en fibre optique terminé par une lentille optique. La fibre optique est disponible en longueur de 10, 20 ou 30 mètres.

Périscope : tube en forme de L muni de deux miroirs, le périscope permet à l'utilisateur de regarder, tirer ou lancer des sorts par-delà un angle.

AMÉLIORATIONS DE VISION

Un grand nombre d'options peut être installé dans les senseurs visuels et les systèmes d'imagerie, des lentilles de contact aux caméras. Chaque amélioration a un coût en Capacité.

Amplification visuelle : aiguise la vue du personnage à toutes les distances, fournissant une acuité visuelle plus proche de celle des aigles que des métahumains. L'amplification visuelle ajoute son indice à la Limite pour les tests Perception visuelle.

Sans fil : l'indice de l'amplification visuelle est ajouté à la réserve de dés pour les tests de Perception visuelle.

Compensation anti-flash : protège de l'éblouissement et des flashes aveuglants. Les modificateurs de vision d'éblouissement et de flashes (tels que les flash-pak) sont réduits (voir table p. 176).

Interface visuelle : amélioration courante, cette interface permet d'afficher des informations visuelles (textes, images, vidéos, heure, etc.) dans le champ de vision. Il s'agit le plus souvent d'ORA, mais il est en fait possible d'afficher à peu près n'importe quoi. Il est par exemple possible à une

AMÉLIORATIONS DE VISION

AMÉLIORATION	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Amplification visuelle (indice 1-6)	[indice]	+Indice × 2	+(indice × 500) ¥
Anti-flashes	[1]	+1	+250 ¥
Interface visuelle	[1]	—	+25 ¥
Système smartlink	[1]	+4R	+2 000 ¥
Vision nocturne	[1]	+4	+500 ¥
Vision thermographique	[1]	+6	+500 ¥
Zoom	[1]	+2	+250 ¥

équipe de partager des informations tactiques et de situation en temps réel. Une interface visuelle est ce qu'il faut pour réellement « voir » la RA et participer au monde moderne.

Système smartlink : cet accessoire doit être couplé à un smartgun pour tirer pleinement parti du système. Le smartlink informe l'utilisateur de la distance des différentes cibles, ainsi que du niveau du chargeur (et du type de munitions), de l'échauffement du canon, du stress mécanique, etc. Sans smartlink, le smartgun émet des données que personne ne reçoit, et donc inutiles. Un système smartlink est plus efficace s'il est installé dans un œil naturel ou cybernétique que dans un équipement externe, voir **Smartgun**, p. 435.

Vision nocturne : cette amélioration permet de voir normalement sous des lumières aussi faibles qu'une nuit étoilée. Elle n'est cependant d'aucun secours dans le noir complet.

Vision thermographique : cette amélioration permet de voir dans le spectre infrarouge, révélant ainsi la température. C'est particulièrement pratique pour repérer les créatures vivantes dans l'obscurité totale, pour comprendre si un moteur ou une machine a été utilisé récemment, et ainsi de suite.

Zoom : ce zoom numérique d'un facteur 50 permet de voir clairement les cibles les plus distantes. Les règles de zoom se trouvent dans la section **Combat à distance**, p. 179.

ÉQUIPEMENTS AUDITIFS

On trouve couramment plusieurs types d'appareils auditifs, tous sont capables de restituer les sons depuis une source RA ou autre. Chacun a une Capacité qui permet de lui ajouter des améliorations.

Casque audio : casque complet avec arceau réglable, ou attaché à un casque de sécurité. Bien plus visible que des écouteurs, un casque offre une Capacité bien supérieure.

Écouteurs : ces oreillettes ergonomiques sont difficiles à repérer et encore plus à différencier des modèles standards vendus avec les commlinks et lecteurs audio.

Microphone : microphone omnidirectionnel classique capable d'enregistrer avec une portée de 30 mètres, le plus souvent incorporé ou connecté avec ou sans fil à un commlink ou autre appareil d'enregistrement. Aussi disponible en version micro, avec une Capacité de 1 et une portée maximale de seulement 5 mètres.

Microphone directionnel : permet d'écouter les conversations distantes. Le micro réduit la distance d'écoute de



ÉQUIPEMENTS AUDITIFS

APPAREIL	DISPO.	COÛT
Casque audio (Capacité 1-6)	—	Capacité × 50 ¥
Écouteurs (Capacité 1-3)	—	Capacité × 50 ¥
Microphone (Capacité 1-6)	—	Capacité × 50 ¥
Version micro (Capacité 1)	—	50 ¥
Microphone directionnel (Capacité 1-6)	4	Capacité × 50 ¥
Microphone laser (Capacité 1-6)	6R	Capacité × 100 ¥

AMÉLIORATIONS AUDITIVES

AMÉLIORATION	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Amplification auditive (indice 1-3)	[indice]	+Indice × 2	+(indice × 500) ¥
Filtre sonore sélectif (indice 1-3)	[indice]	+Indice × 3	+(indice × 250) ¥
Reconnaissance spatiale	[2]	+4	+1 000 ¥

100 mètres. Les obstacles et les bruits forts le long de la ligne d'écoute interfèrent, évidemment.

Microphone laser : ce senseur sophistiqué envoie un rayon laser sur un objet solide tel qu'une vitre, pour lire les vibrations à sa surface et les recomposer les sons présents de l'autre côté de la surface. La portée maximale est de 100 mètres. Un microphone laser ne peut être doté de l'amélioration reconnaissance spatiale.

AMÉLIORATIONS AUDITIVES

Les améliorations auditives sont couramment disponibles sous forme d'ajouts aux équipements auditifs ci-dessus. Chaque amélioration a un coût en Capacité.

Amplification auditive : une amplification auditive permet à l'utilisateur d'entendre un spectre de fréquence plus large comprenant les hautes et basses fréquences hors du spectre audible par les métahumains. L'utilisateur distingue mieux les nuances sonores et peut filtrer les bruits de fond gênants. L'amplification auditive ajoute son indice à la Limite pour les tests Perception auditive.

Sans fil : l'indice de l'amplification auditive est ajouté à la réserve de dés pour les tests de Perception auditive.

Filtre sonore sélectif : permet de bloquer les bruits de fond pour se concentrer sur un son ou des types de son spécifiques. Cela inclut les conversations, des mots particuliers et même de la reconnaissance vocale. Chaque point d'indice permet de sélectionner un groupe de sons (tels que les bruits de pas d'un garde en patrouille, ou le bruit des rotors d'un hélicoptère distant) sur lequel se concentrer. Il n'est possible de se concentrer que sur un groupe à chaque instant, mais les autres peuvent être enregistrés pour être rejoués ultérieurement, ou configurés pour alerter dans des conditions

précises (si une conversation touche un sujet donné, ou si la respiration du chien de garde change).

Reconnaissance spatiale : cette modification localise la source d'un son. L'utilisateur bénéficie d'un bonus de +2 à sa Limite pour les tests de Perception visant à localiser la source d'un son spécifique.

Sans fil : l'utilisateur bénéficie d'un bonus de +2 dés pour les tests de Perception visant à localiser la source d'un son.

SENSEURS

On trouve des senseurs presque partout. Produit par milliards à faible coût, la miniaturisation et les progrès de l'intégration font que les senseurs sont difficiles à repérer tout en étant présents partout. Il est possible d'en mettre à peu près n'importe où, et c'est ce que beaucoup de gens font. Les canettes de FizzyGoo observent par exemple les consommateurs pour le compte des services marketing. Mais les personnages peuvent aussi jouer au jeu des senseurs.

Les senseurs peuvent sauvegarder eux-mêmes les données ou les transférer en temps réel via leur connexion sans fil, ou sous forme de fichiers à d'autres appareils. Leur indice varie de 2 à 8 et ils existent en deux types : en senseur simple ou en batterie de senseurs. Quand une batterie de senseurs est utilisée pour un test de Perception, la compétence Guerre électronique peut remplacer Perception et l'indice de la batterie de senseur peut servir de Limite.

Batterie de senseurs : ce groupe de senseurs peut inclure jusqu'à huit fonctions parmi celles listées ci-dessous. Les senseurs sont inclus dans le prix de la batterie.

Senseur simple : il s'agit d'un senseur qui ne remplit qu'une fonction parmi celles listées ci-dessous.

LOGEMENTS POUR SENSEURS

Les senseurs peuvent être logés dans n'importe quel objet disposant d'un indice de Capacité. L'indice de senseur (ou de batterie) maximum dépend de l'objet d'accueil, tel qu'indiqué dans la table des logements pour senseurs. La plupart des véhicules et drones sont équipés d'une batterie de senseurs (dont l'indice est listé dans leurs statistiques). Des logements dédiés, portables ou montés sur un mur existent aussi.

FONCTIONS DES SENSEURS

Toutes les fonctions disponibles pour les senseurs sont listées dans la table des fonctions des senseurs. Si une fonction a le même nom qu'un appareil d'imagerie ou audio, la description n'est pas reprise ici et il faut se référer à la section correspondante, avec une Capacité égale à leur indice pour recevoir des améliorations.

Compteur Geiger : ce senseur informe du niveau de radioactivité ambiant.

Détecteur de mouvement : ce senseur utilise un mélange d'ultrasons et d'infrarouges de faible puissance pour détecter les mouvements ainsi que les changements brutaux de température. Sa portée maximale est de 25 mètres.

Scanner de cyberware : ce scanner à ondes millimétriques est principalement conçu pour détecter les implants cybernétiques, mais peut aussi servir à identifier d'autres marchandises de contrebande. Sa portée maximale est de 15 mètres.



SENSEURS

APPAREIL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Logement portable	1-3	—	Capacité × 100 ¥
Logement monté sur un mur	1-6	—	Capacité × 250 ¥
Batterie de senseurs (indice 2-8)	[6]	7	Indice × 1 000 ¥
Senseur simple (indice 2-8)	[1]	5	Indice × 100 ¥

LOGEMENTS POUR SENSEURS

LOGEMENT	INDICE MAX.
RFID, appareil audio ou vidéo, céphalaware	2
Appareil portable, petit (ou plus petit) drone	3
Appareil monté sur un mur, drone moyen	4
Grand drone, membre cybernétique	5
Moto	6
Véhicule (plus grand qu'une moto)	7
Bâtiments, aéroports, etc.	8

Scanner de fréquences radio : voir scanner de fréquences (p. 444)

Scanner magnétique : un scanner magnétique permet de détecter les armes et concentrations de métal. Sa portée maximale est de 5 mètres.

Scanner olfactif : le scanner olfactif analyse les molécules de l'air. Il fonctionne de la même manière que le cybeware amplificateur olfactif (p. 455).

Senseur atmosphérique : les prévisions météorologiques sont notoirement peu fiables (à cause de la pollution, de l'Éveil et d'autres facteurs), mais un senseur atmosphérique permet de ne pas se faire attraper dans une averse grâce à une analyse en temps réel des conditions locales.

Senseur à ultrasons : un senseur à ultrasons est composé d'un émetteur qui émet continuellement des impulsions ultrasoniques et d'un récepteur qui écoute les échos pour créer une carte topographique. Les ultrasons sont parfaits pour « voir » les textures, calculer les distances entre les objets et repérer des choses invisibles à l'œil nu (telles que des personnes cachées par un sort d'Invisibilité), mais ils ne perçoivent ni la couleur, ni la luminosité. Ils ne peuvent pas non plus voir au travers des matériaux transparents pour les capteurs optiques, tels que le verre. Il est possible de régler un senseur à ultrasons en mode passif, afin qu'il n'émette pas d'impulsions, tout en restant capable de percevoir les ultrasons produits par une source externe, telle que les capteurs de mouvement ou un autre senseur à ultrasons en mode actif (ou encore les chauves-souris).

Télémètre laser : ce senseur simple calcule la distance de la cible en envoyant un rayon laser et en mesurant le temps qu'il met à revenir après réflexion sur la cible.

FONCTIONS DES SENSEURS

FONCTION	PORTÉE MAXIMALE
Camera	—
Compteur Geiger	—
Détecteur de mouvements	25 mètres
Microphone directionnel	—
Microphone laser	100 mètres
Microphone omnidirectionnel	30 mètres
Scanner de fréquences	20 mètres
Scanner de cyberware	15 mètres
Scanner magnétique	5 mètres
Senseur atmosphérique	—
Senseur à ultrasons	50 mètres
Senseur olfactif	—
Télémètre laser	1 000 mètres

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ

Pour plus de détails concernant l'utilisation des systèmes de sécurité, voir p. 364.

Maglock : les maglocks sont des verrous électroniques avec un large choix de systèmes de contrôle d'accès, de la biométrie aux cartes et clefs magnétiques en passant par les pavés numériques. Pour plus d'informations, voir p. 365.

Serrure mécanique : on trouve encore des serrures à clef et à combinaison, même dans le monde sans fil. Certaines sont issues de vieilles infrastructures toujours en place pour des raisons de coût, d'autres sont là pour la nostalgie et d'autres encore car les cambrioleurs ne s'y attendent pas. Pour plus de détails, voir p. 365.

Menottes : les menottes métalliques standard (Structure 2, Armure 16) sont disponibles avec verrou mécanique ou sans fil (voir **Barrières**, p. 198). Les menottes modernes en plastacier (Structure 2, Armure 20) sont fondues et restent en place jusqu'à ce que le sujet soit libéré.

SÉCURITÉ ET MENOTTES

SYSTÈME DE SÉCURITÉ	DISPO.	COÛT
Lecteur biométrique	+4	+200 ¥
Maglock	Indice	Indice × 100 ¥
Pavé numérique ou lecteur de carte	—	+50 ¥
Serrure mécanique (indice 1-6)	Indice	Indice × 10 ¥
Système anti-effraction (indice 1-4)	+Indice	+(Indice × 250) ¥
MENOTTES	DISPO.	COÛT
Menottes de contention	6R	250 ¥
Métalliques	—	20 ¥
Plastacier	6R	50 ¥
Plastiques (par 10)	—	5 ¥





Les attaches jetables en plastique (Structure 1, Armure 6) sont légères et faciles à transporter en lots. Les menottes de contention en métal (Structure 2, Armure 16) sont attachées aux poignets et chevilles des prisonniers pour les empêcher de se déplacer trop vite ou de sortir une arme cyber-implantée.

MATÉRIEL D'INTRUSION

Les règles sur les systèmes de sécurité classiques et la façon de les contourner se trouvent p. 364. La plupart du matériel nécessaire qui n'est pas disponible dans cette section se trouve avec l'**Outillage**, p. 446.

Autocrocheteur : ce passe-partout est un moyen rapide et efficace de se débarrasser des serrures mécaniques. L'indice de l'autocrocheteur est ajouté à la Limite des tests pour crocheter un verrou mécanique.

Sans fil : l'accès aux énormes bases de données de serrures en ligne permet d'ajouter l'indice de l'autocrocheteur à la réserve de dés pour les tests pour crocheter une serrure mécanique.

Copieur de cartes : un copieur de cartes permet de copier une carte magnétique (volée) en quelques secondes. Une nouvelle carte peut ensuite être produite à l'aide d'un kit de Matériel électronique en une dizaine de minutes en réussissant un test de Matériel électronique + Logique [Mentale] (2). Lors de l'utilisation, faites un test entre indice du copieur × 2 contre indice du maglock × 2 (voir **Maglocks**, p. 365). Certains systèmes de sécurité peuvent repérer une utilisation anormale des clés dupliqués, comme quand le « Dr. Scientifique » accède à un laboratoire dans lequel il vient de rentrer sans en être ressorti.

Kit de serrurerie : ces outils mécaniques de cambrioleur n'ont pas vraiment évolués depuis des siècles. Ils sont nécessaires pour crocheter un verrou.

Mini-poste à souder : cet appareil portable crée un petit arc électrique pour fondre les métaux, que ce soit pour les découper ou les souder. Sa batterie offre 30 minutes d'autonomie. Bien qu'il crée une chaleur intense, l'arc est bien trop petit pour faire une arme efficace (autant essayer

MATÉRIEL D'INTRUSION

ÉQUIPEMENT	DISPONIBILITÉ.	COÛT
Autocrocheteur (indice 1–6)	8R	Indice × 500 ¥
Batterie pour poste à souder	2	80 ¥
Copieur de cartes (indice 1–6)	8P	Indice × 600 ¥
Kit de serrurerie	4R	250 ¥
Mini-poste à souder	2	250 ¥
Mouleur d'empreintes (indice 1–4)	12P	Indice × 500 ¥
Passe maglock (indice 1–4)	(indice × 3)P	Indice × 2 000 ¥
Pied de biche	—	20 ¥
Séquenceur (indice 1–6)	(indice × 3)P	Indice × 250 ¥
Tronçonneuse monofilament	8	500 ¥

ARME DE MÊLÉE EXOTIQUE	PRÉCISION	ALLONGE	DOMMAGES	PA
Tronçonneuse monofilament	3	1	8P	-6

de poignarder quelqu'un avec un briquet). Le mini-poste à souder a une VD de 25 pour découper les barrières.

Mouleur d'empreintes : ce système permet de relever une empreinte digitale ou palmaire et de mouler un gant qui, porté, permet d'imiter l'empreinte pour leurrer les serrures biométriques (voir **Maglocks**, p. 365).

Passe maglock : cette carte peut être insérée dans le lecteur de cartes d'un maglock, le trompant astucieusement en se faisant passer pour une clef légitime. Voir **Maglocks**, p. 365.

Sans fil : l'indice du passe maglock est augmenté de 1.

Pied de biche : permet de doubler la Force pour forcer une porte ou un conteneur.

Séquenceur : un appareil électronique nécessaire pour crocheter les maglocks à clavier. Voir **Maglocks**, p. 365.

Sans fil : l'indice du séquenceur est augmenté de 1.

Tronçonneuse monofilament : l'extérieur de chaque maillon de la chaîne de cette tronçonneuse portable est couvert par un fil monofilament. Idéale pour couper les arbres, portes et autres objets immobiles. Une tronçonneuse monofilament est trop peu maniable pour faire une bonne arme (utiliser la compétence Arme de mêlée exotique). La VD de 8P est doublée lorsque la tronçonneuse est utilisée contre une barrière.

SUBSTANCES CHIMIQUES

DROGUES ET TOXINES

Les drogues et toxines sont décrites en détail p. 409.

PRODUITS CHIMIQUES INDUSTRIELS

Barre de thermite : le gel de thermite est un matériau incendiaire qui brûle à très haute température. Il s'applique à l'aide d'une barre de combustible - une longueur de thermite et d'oxygène montée sur un manche dans un cylindre coulissant - qui peut faire fondre le fer, l'acier et même le plastacier. Une barre de thermite incandescente inflige des dommages dus au feu d'une VD de 30P. Elle doit être appliquée avec précision et ne peut donc pas être utilisée comme arme (à moins que la cible ne soit attachée ou inconsciente, auquel cas... aïe).

Sans fil : la barre de thermite peut être activée à distance.

Solvant pour colle : ce spray contient assez de solvant pour dissoudre un mètre carré de superglue à séchage rapide en aérosol.

Spray à colle : cet aérosol à superglue à séchage rapide permet de coller rapidement entre elles deux surfaces rigides, et contient de quoi couvrir un mètre carré (assez pour coller une porte extérieure ou une fenêtre panoramique). La colle sèche en un tour de combat. Sa Constitution et sa Force sont de 5 si quelqu'un essaye de la décoller (test opposé de Force + Constitution).

MATÉRIEL DE SURVIE

Bâtonnet luminescent : plier, couper et secouer pour produire trois heures d'une douce illumination chimique sur un rayon de 10 mètres.

PRODUITS CHIMIQUES INDUSTRIELS

PRODUIT	DISPO.	COÛT
Barre de thermite	16R	500 ¥
Solvant pour colle	2	90 ¥
Spray à colle	2	150 ¥

COÛT DES TOXINES

TOXINE	DISPO.	COÛT (PAR DOSE)
Gamma-scopolamine	14P	200 ¥
Gaz lacrymogène / incapacitant	4R	20 ¥
Gaz poivre	—	5 ¥
Gaz vomitif	6R	25 ¥
Narcoject	8R	50 ¥
Neuro-Stun VIII	12R	60 ¥
Neuro-Stun IX	13R	60 ¥
Neuro-Stun X	14R	100 ¥
Seven-7	20P	1000 ¥

COÛT DES DROGUES

DROGUE	DISPO.	COÛT (PAR DOSE)
Deepweed	8P	400 ¥
Bliss	3P	15 ¥
Cram	2R	10 ¥
Jazz	2R	75 ¥
Kamikaze	4R	100 ¥
Long cours	—	50 ¥
Nitro	2R	50 ¥
Novacoke	2R	10 ¥
Psyché	—	200 ¥
Zen	4R	5 ¥

Combinaison NBC : la combinaison NBC (nucléaire, bactériologique et chimique) couvre l'ensemble du corps et comprend une réserve interne d'air fournissant 4 heures d'autonomie. Tant qu'elle n'est pas endommagée, elle fournit une isolation chimique (p. 439). De nombreuses combinaisons NBC sont équipées d'un compteur Geiger (voir **Senseurs**, p. 448).

Sans fil : la combinaison analyse et transmet des informations sur l'environnement alentour.

Combinaison protectrice : cette combinaison imperméable se porte au-dessus des vêtements ou d'une armure et fournit une protection chimique égale à son indice (voir **Protection chimique**, p. 439). Elle ne doit pas être



MATÉRIEL DE SURVIE

ÉQUIPEMENT	DISPO.	COÛT
Bâtonnet luminescent	—	25 ¥
Combinaison NBC	8	3 000 ¥
Combinaison protectrice (indice 1-6)	Indice × 2	Indice × 150 ¥
Kit de survie	4	200 ¥
Gants adhésifs	12	250 ¥
Gants de rappel	—	50 ¥
Lampe torche	—	25 ¥
Masque à gaz	—	200 ¥
Matériel de plongée	6	2 000 ¥
Matériel d'escalade	—	200 ¥
Micro-pistolet de détresse	—	175 ¥
Micro-fusées de détresse	—	25 ¥
Respirateur (indice 1-6)	—	Indice × 50 ¥
Torche au magnésium	—	5 ¥

confondue avec une combinaison NBC, n'étant pas parfaitement hermétique. Si une combinaison protectrice est portée au-dessus d'une armure disposant d'une protection chimique, seul l'indice le plus élevé s'applique.

Gants adhésifs : la couche extérieure de ces gants est couverte d'un adhésif sec spécial fait de millions de poils microscopiques qui s'attachent à toutes les surfaces. Pris individuellement, chaque poil est peu puissant, mais combinés ils peuvent coller un troll au plafond, tête en bas. Les gants adhésifs sont vendus dans des kits comprenant les gants, des genouillères et des semelles à enfiler. Ils permettent d'utiliser les règles d'escalade avec assistance, mais sont inutiles s'ils sont humides.

Sans fil : la couche externe adhésive peut être temporairement neutralisée par un signal sans fil, ce qui est pratique au moment de mettre ou d'ôter les gants sans qu'ils se retrouvent collés entre eux.

Gants de rappel : ces gants sont faits d'un matériau spécial qui permet de serrer plus fermement la corde de rappel, offrant un modificateur de +2 dés pour tous les tests visant à tenir la corde. Ces gants sont obligatoires pour utiliser du micro-câble ultrafin sans s'entailler horriblement les mains lors de la descente.

Kit de survie : assortiment de matériel de survie dans un sac solide, comprenant un couteau, un briquet, des allumettes, une boussole, une couverture de survie, plusieurs jours de rations de survie, une unité de purification d'eau et bien plus encore. Un article à avoir dans son sac de voyage.

Lampe torche : en 2075, la plupart des lampes torches durent longtemps et sont très lumineuses. La durée de vie et la luminosité dépendent de la taille : plus c'est gros, mieux c'est. Les lampes torches existent aussi en variante infrarouge et vision nocturne, réduisant les modificateurs de visibilité pour ceux bénéficiant de vision thermographique ou

nocturne, respectivement. Les lampes torches peuvent être montées au-dessus ou en dessous du canon des armes à feu (voir **Montures**, p. 419).

Matériel de plongé : équipement de plongée sous-marine, comprenant une combinaison, un masque avec tuba, un détendeur, une bouteille d'air fournissant 2 heures d'autonomie et un gilet stabilisateur pour gérer la flottabilité. Le détendeur et la bouteille protègent contre l'inhalation de toxines de la même façon qu'un masque à gaz. La combinaison à un indice de 1 pour résister aux **dommages dus au froid** (p. 172). Les signaux sans fil fonctionnent mal sous l'eau, mais les systèmes sans fil de l'équipement facilitent la préparation et la maintenance.

Matériel d'escalade : il s'agit d'un sac à dos rempli de cordes (supportant 400 kg), d'un harnais, de gants, de pitons, de crampons et autre matériel pour l'escalade avec assistance (voir **Escalade**, p. 137).

Masque à gaz : ce respirateur à réserve d'air couvre complètement le visage et protège contre les toxines de vecteur Inhalation (voir **Toxines, Drogues et BTL**, p. 409). La réserve d'air a une autonomie d'une heure (comptez 40 nuyens pour une réserve de rechange) et il est possible d'attacher une réserve plus importante au masque. Un masque à gaz ne peut pas être combiné avec un respirateur classique.

Sans fil : le masque à gaz peut analyser et fournir des informations sur l'air alentour.

Micro-pistolet de détresse : ce pistolet peut tirer des fusées colorées jusqu'à 200 mètres de hauteur, illuminant une zone de la taille d'un pâté de maisons pendant deux minutes et annulant les modificateurs de lumière partielle ou faible. La compétence Arme à distance exotique est utilisée pour tirer une fusée sur quelqu'un, la fusée inflige des dommages dus au feu d'une VD de 5P.

Respirateur : un respirateur est un masque filtrant couvrant la bouche et le nez afin de se protéger contre les toxines de vecteur Inhalation (voir **Toxines, Drogues et BTL**, p. 409). L'indice du respirateur est ajouté à la réserve de dés pour résister à ces toxines.

Torche au magnésium : fournit cinq minutes de lumière éclatante.

LANCE-GRAPPIN

Ce pistolet sert à projeter un grappin et sa corde, un treuil interne permet de ramener le grappin (ou de petites charges). Le lance-grappin se manie avec la compétence Arme à distance exotique et il utilise la table de portée des arbalètes légères. Le micro-câble supporte un poids 100 kg alors que les cordes classiques et dégradables supportent 400 kg.

Corde dégradable et bâtonnet catalyseur : toucher une corde dégradable avec un bâtonnet catalyseur déclenche une réaction chimique qui réduit la corde en poussière en quelques secondes, ne laissant quasiment aucune trace. Le bâtonnet catalyseur est réutilisable.

Corde myomérique : faite de fibre myomérique spéciale, les mouvements de cette corde peuvent être contrôlés à distance (sur une longueur maximum de 30 mètres). On peut par exemple lui faire contourner les obstacles tel un serpent, ou l'attacher à un rebord. La corde se déplace au rythme de deux mètres par tour de combat.



Micro-câble : le micro-câble est fait d'une fibre extrêmement fine (presque monofilament) et résistante, permettant d'en stocker une grande longueur dans un tout petit espace, et le rendant très difficile à voir. L'inconvénient est qu'il est impératif d'utiliser des gants de rapel spéciaux pour le manier sans se faire découper la main, pour des dommages de VD 8P, PA -8.

BIOTECH

Les règles complètes de guérison se trouvent p. 206.

Biomoniteur : cet appareil compact mesure les signes vitaux (fréquence cardiaque, tension artérielle, température, etc.). Le biomoniteur peut aussi analyser le sang, la transpiration et des prélèvements de peau. Utilisé par les services médicaux et les patients qui doivent surveiller leur propre santé, un biomoniteur peut se porter en brassard ou bracelet, ou encore être intégré dans les vêtements ou un commlink.

Sans fil : le biomoniteur peut partager les informations avec d'autres appareils prédéterminés et peut alerter DocWagon ou un autre service de secours si les signes vitaux dépassent certains seuils.

Médikit : un médikit comprend médicaments, bandages, instruments et un système expert de médecine (parlant) pouvant conseiller l'utilisateur sur les techniques pour gérer les urgences médicales les plus courantes (comprenant les fractures, les blessures par arme à feu, les brûlures chimiques, les empoisonnements, les pertes de sang) et pratiquer des réanimations. L'indice du médikit est ajouté à la Limite des tests de Premiers soins. Un médikit d'indice 3 ou moins tient dans une poche, si l'indice est supérieur ou égal à 4 le médikit à la taille d'une valise. Un médikit doit être rechargé toutes les (indice) utilisations.

Sans fil : le médikit fournit un bonus égal à son indice à la réserve de dés pour les tests de Premier soins + Logique ou peut s'occuper tout seul des patients avec une réserve de dés égale à indice du médikit × 2 et une Limite de (indice).

Seringue jetable : seringue en plastique munie d'une aiguille en métal à usage unique. Les seringues peuvent être utilisées pour injecter des toxines. Une victime non coopérative devra préalablement être immobilisée ou au moins saisie.

LANCE-GRAPPIN

ÉQUIPEMENT	DISPONIBILITÉ.	COÛT
Bâtonnet catalyseur	8P	120 ¥
Corde dégradable	8P	85 ¥ pour 100 m
Corde myomérique	10	200 ¥ pour 10 m
Corde standard	—	50 ¥ pour 100 m
Lance-grappin	8R	500 ¥
Micro-câble	4	50 ¥ pour 100 m

ARME À DISTANCE

EXOTIQUE	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	MODE	MUNITIONS
Lance-grappin	3	7E	-2	CC	1 (canon)
Micro-pistolet de détresse	3	5P (feu)	-5	CC	1 (canon)

CONTRATS DOCWAGON

Ne sortez jamais sans lui ! DocWagon fournit une aide médicale d'urgence de premier choix, 24 heures sur 24 et se déplace jusqu'aux blessés. Quatre niveaux de contrat sont disponibles : Standard, Or, Platine et Super-platine. Souscrire un contrat DocWagon impose de fournir un échantillon de tissu (gardé dans une chambre forte sécurisée et surveillée par des gardes armés, des spiders et des mages) et un marqueur-biomoniteur RFID implanté ou en bracelet est fourni afin de pouvoir appeler l'assistance en cas de besoin, et servir de balise de localisation pour les ambulances armées et unités de réponse rapide de DocWagon de la zone. Rompre le bracelet alerte aussi immédiatement les représentants de DocWagon.

À la réception d'un appel de détresse d'un client, DocWagon garantit l'arrivée d'une équipe de secours armée en moins de dix minutes, faute de quoi les soins médicaux d'urgence sont gratuits. Les services de réanimation ainsi que l'intervention du service IHR (Intervention à Haut Risque) font l'objet d'une surprime élevée (5 000 nuyens chacun). Dans ce dernier cas, le client ou ses proches doit payer les frais médicaux, éventuelle prime de décès comprise, des employés DocWagon (20 000 nuyens par corps).

Le contrat Or comprend une réanimation gratuite par an, une réduction de 50 pourcent sur les primes des services IHR et de 10 pourcent sur les soins intensifs. Le contrat Platine comprend 4 réanimations gratuites par an et 50 pourcent de réduction sur les soins intensifs. Il n'y a plus de prime pour les services IHR, mais les éventuelles primes de décès d'employé sont toujours dues. Le contrat

BIOTECH

ÉQUIPEMENT	DISPO.	COÛT
Biomoniteur	3	300 ¥
Médikit (indice 1-6)	Indice	Indice × 250 ¥
Recharge pour médikit	—	100 ¥
Seringue jetable	3	10 ¥

CONTRATS DOCWAGON

CONTRAT	DISPO.	COÛT
Standard	—	5 000 ¥ par an
Or	—	25 000 ¥ par an
Platine	—	50 000 ¥ par an
Super-platine	—	100 000 ¥ par an



Super-platine comprend 5 réanimations par an et les primes des services IHR (primes de décès comprises) sont incluses.

DocWagon ne répond pas aux appels passés depuis des propriétés extraterritoriales gouvernementales ou corporatistes sans permission préalable de l'autorité compétente.

PATCHES ADHÉSIFS

Les patches adhésifs permettent une administration cutanée continue et sûre de médicaments. Ils s'appliquent directement sur la peau du patient. Appliquer un patch à un patient récalcitrant nécessite de réussir une attaque de mêlée (attaque uniquement pour toucher, qui ne cause aucun dommage), potentiellement ardue si la cible n'a que peu de peau exposée (voir **Cibler**, p. 196).

Patch antidote : l'indice du patch antidote est ajouté à tous les tests de résistance aux toxines fait dans les vingt minutes qui suivent l'application du patch. La fenêtre de temps pour appliquer un patch antidote après un empoisonnement est souvent très courte, selon la toxine (voir **Toxines, Drogues et BTL**, p. 409).

Patch générique : il s'agit d'un patch vierge. Une dose de produit chimique ou de toxine (p. 409) doit être ajoutée avant d'appliquer le patch au patient (ou à soi-même).

Stim patch : ce patch soigne un nombre de cases de dommages étourdissants égal à son indice. L'effet dure pendant (indice × 10) minutes, après quoi le patient subit (indice + 1) cases de dommages étourdissants (sans résistance possible), qui peut se transformer en surplus de dommages. Tant que le patch stimulant fait effet, le personnage ne peut pas se reposer. Un usage trop fréquent de stim patches peut provoquer des tests d'addiction. Il s'agit d'une addition d'indice 2 et de Seuil 1.

Tranqpatch : ce patch inflige un nombre de cases de dommages étourdissants égal à son indice, auquel on résiste uniquement avec Constitution.

Trauma patch : placé sur un patient agonisant, ce patch lui permet de faire immédiatement un test de stabilisation (voir **Stabilisation**, p. 209), en utilisant sa Constitution à la place de Premiers soins ou Médecine.

Sans fil : le patient est automatiquement et immédiatement stabilisé, sans avoir besoin de faire de test.

PATCHES ADHÉSIFS

ÉQUIPEMENT	DISPO.	COÛT
Patch antidote (indice 1–6)	Indice	Indice × 50 ¥
Patch générique	6	200 ¥
Stim patch (indice 1–6)	Indice × 2	Indice × 25 ¥
Tranqpatch (indice 1–10)	Indice × 2	Indice × 20 ¥
Trauma patch	6	500 ¥

AUGMENTATIONS

Les augmentations cybernétiques (cyberware) et biologiques (bioware) sont omniprésentes en 2075. Qu'ils ciblent les riches, les pauvres ou tous ceux entre les deux, on trouve des bodyshop à tous les coins de rues qui proposent des

modifications mineures au choix de chacun, légales ou non. Même les petites frappes des gangs à ces mêmes coins de rues pourraient être équipées de vision cybernétique, d'amélioration auditive ou de datajacks.

En plus de leurs fonctionnalités sans fil, presque tous les équipements cybernétiques sont équipés d'une interface neurale (à ne pas confondre avec une IND) permettant de l'activer et de contrôler leurs fonctions mentalement. Cette interface peut être utilisée à la place de la connexion sans fil, pour se prévenir du piratage, tant que toutes les parties mobiles sont connectées au système nerveux. Un équipement qui bénéficie d'un bonus sans fil ne peut cependant tirer parti de ce bonus que quand la connexion sans fil est active.

GAMMES D'IMPLANTS

Les implants cyberware et bioware existent en cinq gammes distinctes : standard, alphaware, betaware, deltaware et d'occasion (quelle que soit la gamme initiale). Seules les gammes standard, alphaware et d'occasion sont disponibles lors de la création de personnage. Les prix, disponibilité et coût en Essence du cyberware et bioware présentés dans ce chapitre s'entendent pour la gamme standard. Pour les autres gammes, appliquez les modificateurs présents dans la table des gammes d'implants.

Tous les accessoires et ajouts doivent être de la même gamme que l'implant auquel ils sont ajoutés.

GAMMES D'IMPLANTS

GAMME	ESSENCE	DISPO.	COÛT
Standard	× 1,0	—	× 1,0
Alphaware	× 0,8	+2	× 1,2
Betaware	× 0,7	+4	× 1,5
Deltaware	× 0,5	+8	× 2,5
D'occasion	× 1,25	−4	× 0,75

CYBER-CHIRURGIE ET TEMPS DE RÉCUPÉRATION

Se faire installer du cyberware ou du bioware est douloureux. Quand un personnage se fait implanter une augmentation (après sa création), il subit (Coût en essence × 3) cases de dommages physiques et étourdissants (sans pouvoir dépasser la capacité des moniteurs). La plupart des cybercliniques et body shops disposent de salles de récupération pour permettre aux patients de guérir et se reposer, mais la stérilité et même la propreté des chopshops les moins réputés est sujette à caution.

CÉPHALOWARE

Ces équipements petits mais complexes sont implantés dans la tête et normalement implantés par nano-chirurgie peu invasive. Les implants qui ont un coût en Capacité entre crochets peuvent aussi être installés dans un cybermembre, en consommant de la Capacité plutôt que de l'Essence.



CÉPHALOWARE

IMPLANT	ESSENCE	CAPACITÉ	DISPONIBILITÉ	COÛT
Amplificateur gustatif (indice 1–6)	0,2	—	Indice × 3	Indice × 3 000 ¥
Amplificateur olfactif (indice 1–6)	0,2	—	Indice × 3	Indice × 4 000 ¥
Bombes corticales				
Nano-bombe	0	[1]	12P	10 000 ¥
Micro-bombe	0	[2]	16P	25 000 ¥
Bombe à aire d'effet	0	[3]	20P	40 000 ¥
Câblage de contrôle de véhicules				
Indice 1	1	—	5R	43 000 ¥
Indice 2	2	—	10R	97 000 ¥
Indice 3	3	—	15R	208 000 ¥
Commlink	0,2	[2]	—	2 000 ¥ + coût du commlink
Compartiment dentaire	—	—	8	800 ¥
Cyberdeck	0,4	[4]	5R	5 000 ¥ + coût du deck
Datajack	0,1	—	2	1 000 ¥
Datalock (indice 1–12)	0,1	—	Indice × 2	Indice × 1 000 ¥
Modulateur vocal (indice 1–6)	0,2	—	Indice × 3P	Indice × 5 000 ¥
Senseur à ultrasons (indice 1–6)	0,25	[2]	10	Indice × 12 000 ¥
Simrig	0,2	—	12R	4 000 ¥
Skilljack (indice 1–6)	Indice × 0,1	—	Indice × 2	Indice × 20 000 ¥

Amplificateur gustatif : l'amplificateur gustatif remplit la même fonction que l'amplificateur olfactif, mais sur le goût. Il permet d'expérimenter les données gustatives en réalité augmentée dans les environnements disposant d'une « piste gustative » ; que les acheteurs soient prévenus ! L'indice de l'amplificateur gustatif est ajouté à la réserve de dés des tests de Perception basés sur le goût.

Amplificateur olfactif : ce nez cybernétique améliore, identifie et enregistre les odeurs afin de pouvoir les restituer ultérieurement. Les capacités olfactives grandement améliorées de ce « renifleur » ouvrent tout un monde de nouvelles odeurs : l'utilisateur sent des choses normalement uniquement décelables par un chien entraîné. L'amplificateur olfactif permet de sentir les émotions à travers l'odeur de la transpiration (et même la marque de leurs phéromones optimisées le cas échéant), des traces de poudre, explosifs ou composés militaires biologiques et chimiques, etc. Une fonction permet d'ignorer complètement les odeurs trop intenses, c'est d'ailleurs probablement la fonction la plus utile en temps normal. L'amplificateur peut aussi être utilisé en RA pour créer une expérience encore plus immersive. L'indice de l'amplificateur olfactif est ajouté à la réserve de dés des tests de Perception basés sur l'odorat.

Bombe corticale : méthodes illégales de coercition, trois types de bombes crâniennes existent : nano, micro et à effet de zone. Les nano-bombes sont conçues pour n'affecter qu'une partie du cerveau de la cible afin de détruire du céphaloware spécifique ou causer des traumatismes

contrôlés : cécité, surdité, bégaiement, ou autre. Bien sûr, quand une explosion se produit à l'intérieur d'une tête, tout n'est pas toujours parfaitement prévisible et il peut arriver que le résultat soit un peu... excessif. Les micro-bombes sont juste assez puissantes pour tuer l'infortuné porteur. En plus de tuer la victime, les bombes à effet de zone affectent la zone alentour exactement de la même façon qu'une grenade à fragmentation (p. 437). Les bombes peuvent être déclenchées à distance, par une minuterie ou même par reconnaissance vocale. Une bombe peut aussi être installée dans un membre cybernétique. Dans ce cas elle détruira un composant spécifique (nano-bombe), le membre complet (micro-bombe) ou affectera toute la zone, porteur y-compris (bombe à effet de zone).

Câblage de contrôle de véhicules : cet implant exploite les capacités brutes de synchronisation et coordination du cerveau « moyen » dans le but de contrôler les drones et véhicules riggés (ainsi que les autres appareils dotés d'un module d'interface pour rigging, tels que des tourelles). Il intègre un module sim (qui peut être modifié pour le hot sim comme celui d'un commlink), et peut donc être utilisé comme IND pour d'autres appareils. Il contient enfin un connecteur universel et environ un mètre de câble rétractable. Quand le rigger est plongé dans un véhicule, le câblage de contrôle de véhicules lui procure un bonus de réserve de dés égal à son indice pour tous ses tests de compétences de pilotage et l'indice du câblage est ajouté à la Maniabilité et la Vitesse du véhicule, quand elles sont utilisées comme Limites. Enfin, le seuil des tests de pilotage est réduit de l'indice du câblage



(avec un minimum de 1) quand le rigger est plongé dans le véhicule.

Commlink : version implantée d'un commlink (p. 440) fournie avec un module sim sans surcôt. Les commlinks implantés sont populaires auprès des cadres corporatistes, employés dévoués et sararimen souvent en déplacement. De manière générale, les commlinks dont l'Indice d'appareil est inférieur à 5 ne sont jamais implantés, pour des raisons de sécurité.

Compartiment dentaire : plus ancien équipement cybernétique sur le marché, les dents creuses sont disponibles en version de stockage et cassable. La version de stockage permet de cacher de tous petits objets, de la taille d'une puce de données ou d'un petit marqueur RFID. Les objets peuvent être retirés à l'aide d'un signal sans fil ou d'un bouton dissimulé. La version cassable s'active par un signal sans fil ou en mordant violemment la dent, ce qui déclenche un effet préfédi (tel qu'activer un signal de localisation ou relâcher un poison mortel directement dans la bouche, deux effets qu'il est recommandé de ne pas confondre !).

Cyberdeck : un cyberdeck implanté est très utile pour les hackers mobiles et est souvent employé par les G-men et les deckers militaires.

Datajack : un datajack fournit une interface neurale directe (p. 222), ce qui est pratique dans de nombreux cas, et contient environ un mètre de micro-câble rétractable qui permet de s'interfacer directement avec n'importe quel appareil via son connecteur universel. Un datajack dispose d'une mémoire de stockage propre permettant de télécharger et stocker des fichiers. Deux personnes équipées de datajack peuvent se relier par un câble de fibre optique afin d'avoir une conversation mentale privée ne pouvant être espionnée ni par interception radio, ni par une oreille indiscreète.

Sans fil : le datajack fournit un point de réduction de Bruit.

Datalock : ce datajack spécial est populaire auprès des coursiers, espions, agents diplomatiques et de liaison. Dans les faits, cet implant fait de celui qui le porte un coffre-fort numérique marchant. Un datalock a un indice d'appareil égal à son propre indice, et protège les données qu'il contient de quiconque n'est pas autorisé à y accéder (personne implantée potentiellement incluse). Les datalocks n'ont pas de connexion sans fil et on ne peut y accéder que via un connecteur universel. Le porteur lui-même ne dispose pas d'un accès mental aux données, il n'est qu'un transporteur.

Modulateur vocal : cet implant donne un timbre parfait et une flexibilité vocale énorme, ainsi qu'une capacité de distordre sa voix. Il permet de parler sans fatigue à très fort volume (jusqu'à 100 décibels), changer de timbre pour imiter parfaitement des chants d'oiseaux, chanter mélodieusement et d'autres effets sonores extraordinaires. Le modulateur peut aussi rejouer (et imiter plus ou moins parfaitement) une voix enregistrée. L'indice du modulateur est ajouté à la réserve de dés pour les tests d'Imposture.

Senseur à ultrasons : cet équipement cybernétique fonctionne de manière identique à son équivalent non cybernétique, et remplace la vision normale une fois activé.

Basculer entre les modes sonar actif, sonar passif et éteint est une action gratuite.

Simrig : version implantée du simrig décrit p. 443, cet implant crânien permet d'enregistrer les données sensorielles pour les rejouer plus tard (ou les vendre, si on est vraiment intéressé).

Skilljack : cet implant interprète les données des logiciels de connaissance et linguistiques pour le cerveau, et permet d'utiliser ces compétences comme les siennes. Il sait aussi interpréter les réflexogiciels, mais ceux-ci agissent uniquement comme des logiciels de connaissance à moins d'être également équipé d'un câblage de compétences (p. 458). La somme des indices de compétences simultanées sur un skilljack ne peut pas dépasser $\text{indice} \times 2$, et l'indice maximum pour une compétence est l'indice du skilljack. Activer ou arrêter une compétence en mémoire est une action gratuite. Il n'est pas possible d'utiliser sa Chance pour les compétences disponibles via un skilljack. Si plusieurs skilljacks sont implantés sur une même personne, un seul peut être actif à un instant donné.

Sans fil : le skilljack peut tirer parti des capacités de calcul de la Matrice pour augmenter la Limite d'indice totale à $\text{indice} \times 3$.

IMPLANTS OCULAIRES

Les équipements cybernétiques les plus courants en 2075 sont probablement les cybereyeux. Conçus originellement pour rendre la vue aux aveugles, les cybereyeux offrent maintenant bien plus que la vision humaine normale. Bien qu'ils soient encore mal vus dans certains endroits et que l'idée cause encore une certaine émotion, il n'est plus rare de remplacer ses yeux parfaitement valides par des implants cybernétiques. Les cybereyeux existent dans toutes les formes et couleurs, d'une apparence quasiment naturelle au chrome intégral en passant par du pourpre brillant et une infinité d'autres choix. Certains modèles peuvent changer de couleur et de motif en téléchargeant de nouveaux.

La plupart des modifications pour cybereyeux est aussi disponible comme modification rétinienne pour yeux naturels. Les améliorations de visions coûtent de l'Essence dans les yeux naturels et de la Capacité dans les cybereyeux, mais pas les deux. En règle générale les améliorations sont appliquées aux deux yeux afin que la vue reste équilibrée.

Cybereyeux : des cybereyeux de base fournissent une vision parfaite, une interface visuelle et une caméra, sans coût supplémentaire. Ils ont aussi la capacité de recevoir des améliorations de vision.

Amplification visuelle : version implantée de l'amplification visuelle (p. 447).

Compensation anti-flash : version implantée de la compensation anti-flash (p. 447).

Drone oculaire : cette amélioration ne concerne qu'un seul œil par achat. Un petit drone spyball est placé dans la cavité oculaire. Le spyball fonctionne comme un cyberœil normal (améliorations comprises) mais peut être retiré et contrôlé comme un Horizon Flying Eye (p. 470), avec les mêmes caractéristiques. Quand l'œil est sorti et que l'utilisateur n'a plus qu'un œil, il souffre d'un malus de -3 dés à toutes ses actions. Si les deux yeux sont remplacés, l'utilisateur est



aveugle quand les deux drones opèrent à distance. Un drone oculaire n'est évidemment pas disponible comme modification rétinienne.

Duplication rétinienne : cette modification hautement illégale peut être chargée de la reproduction de la rétine d'une autre personne pour créer une reproduction presque parfaite. Faites un test opposé entre l'indice de la duplication rétinienne et celui du scanner rétinien (voir **Dispositifs de sécurité**, p. 364).

Interface visuelle : version implantée de l'interface visuelle (p. 447).

Smartlink : version implantée du smartlink (p. 447). Notez qu'un smartlink installé dans des yeux naturels ou des cybereyeux est plus efficace qu'un smartlink sous forme d'appareil externe, voir **Smartgun**, p. 435.

Vision nocturne : version implantée de la vision nocturne (p. 447).

Vision thermographique : version implantée de la vision thermographique (p. 447).

Zoom : version implantée du zoom (p. 447).

AURICULOWARE

Les implants auriculaires, comme les implants oculaires, sont disponibles en remplacement complet (auquel cas les améliorations coûtent de la Capacité) ou en modification de l'oreille interne, coûtant de l'Essence. De manière générale, les modifications sont appliquées aux deux oreilles pour éviter les déséquilibres.

Oreilles cybernétiques : les oreilles cybernétiques ne remplacent normalement que l'oreille interne, mais il est aussi possible d'opter pour un remplacement global. Elles offrent une audition parfaite dans le spectre normal (tel un microphone omnidirectionnel), une interface auditive et la capacité de recevoir des améliorations auditives.

Amélioration d'équilibre : améliore le mécanisme naturel d'équilibre de l'oreille interne. Le personnage dispose d'un bonus d'un dé pour tous les tests impliquant l'équilibre, tels que pour escalader, marcher sur une plateforme étroite, se réceptionner après un saut, etc.

Amortisseur sonore : cet implant protège l'utilisateur des augmentations soudaines de volume sonore, ainsi que des volumes dangereux. L'atténuateur fournit un bonus de +2 dés pour résister aux attaques soniques, flashbangs inclus.

Amplification auditive : version implantée de l'amplification auditive (p. 448).

IMPLANTS OCULAIRES

IMPLANT	ESSENCE	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Cybereyeux				
Indice 1	0,2	4	3	4 000 ¥
Indice 2	0,3	8	6	6 000 ¥
Indice 3	0,4	12	9	10 000 ¥
Indice 4	0,5	16	12	14 000 ¥
Amplification visuelle (indice 1-3)	0,1	[indice]	Indice × 3	Indice × 4 000 ¥
Compensation anti-flash	0,1	[1]	4	1 000 ¥
Drone oculaire	—	[6]	6	6 000 ¥
Duplication rétinienne (indice 1-6)	0,1	[1]	16P	Indice × 20 000 ¥
Interface visuelle	0,1	*	4	1 000 ¥
Smartlink	0,2	[3]	8R	4 000 ¥
Vision nocturne	0,1	[2]	4	1 500 ¥
Vision thermographique	0,1	[2]	4	1 500 ¥
Zoom	0,1	[2]	4	2 000 ¥

* Inclus dans tous les cybereyeux standards.

IMPLANTS AURICULAIRES

IMPLANT	ESSENCE	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Oreilles cybernétiques				
Indice 1	0,2	4	3	3 000 ¥
Indice 2	0,3	8	6	4 500 ¥
Indice 3	0,4	12	9	7 500 ¥
Indice 4	0,5	16	12	11 000 ¥
Amélioration d'équilibre	0,1	[4]	8	8 000 ¥
Amortisseur sonore	0,1	[1]	6	2 250 ¥
Amplification auditive (indice 1-3)	0,1	[indice]	Indice × 3	Indice × 4 000 ¥
Filtre sonore sélectif (indice 1-6)	0,1	[indice]	Indice × 3	Indice × 3 500 ¥
Interface auditive	0,1	*	4	1 000 ¥
Reconnaissance spatiale	0,1	[2]	8	4 000 ¥

* Inclus d'origine dans les oreilles cybernétiques

Filtre sonore sélectif : version implantée du filtre sonore sélectif (p. 448) dont l'indice maximum est de 6 et non de 3.

Interface auditive : équivalent audio de l'interface visuelle, l'interface auditive peut jouer directement dans les oreilles de l'utilisateur du contenu audio (enregistrement, musiques de films, musiques, etc.) depuis les sources liées au PAN de l'utilisateur (mémoire cybernétique et datajack compris). L'interface auditive est une composante commune des environnements RA immersifs, y ajoutant une composante sonore.

Reconnaissance spatiale : version implantée de la reconnaissance spatiale (p. 448).



SOMATOWARE

Le somatoware couvre le matériel pour rendre plus fort, plus rapide, mieux protégé et de manière générale plus robotisé, pour ceux dont c'est le truc. Le somatoware ne peut pas être installé dans les cybermembres, à moins d'avoir un coût en Capacité entre crochets, dans ce cas il coûte de la Capacité et non de l'Essence.

Accroissement de réaction : en remplaçant certaines vertèbres spécifiques de la colonne vertébrale par des segments de matériau supraconducteur, la réaction aux événements peut être accrue. L'indice de l'accroissement de réaction est ajouté à la Réaction (la Limite physique et l'Initiative sont ajustées en conséquence). L'accroissement de réaction n'est compatible avec aucune autre amélioration de Réaction, réflexes câblés inclus.

Sans fil : l'accroissement de réaction devient compatible avec des réflexes câblés sans fil et leur bonus combiné peut dépasser la Limite normale de +4.

Armure dermique : des plaques de plastique et fibres de céramiques sont greffées sur la peau. Les plaques sont clairement visibles, et encore plus évidentes au toucher, mais elles peuvent être enjolivées par des couleurs et textures stylisées. L'armure dermique fournit un bonus d'armure égal à son indice (cumulatif avec les autres sources d'armure et sans causer d'encombrement). Elle ne peut pas être combinée avec d'autres augmentations de la peau qui fournissent de l'armure, orthoderme compris.

Câblage de compétences : le câblage de compétences est un système de contrôleurs neuromusculaires en parallèle du système nerveux, capables d'aider ou de supplanter complètement les commandes musculaires, sous le contrôle de « mémoires musculaires » lues depuis un skilljack (p. 456). Ce système permet d'utiliser les réflexogiciels d'indice inférieur ou égal à celui du câblage. Le câblage de compétences n'est pas compatible avec l'implant bioware Fixateur de réflexes.

Sans fil : la mémoire du système étant virtuellement augmentée, toutes les compétences bénéficient d'un bonus de +1 à la Limite inhérente associée (physique, mentale ou sociale).

Compartiment de contrebande : pour les objets qui ne rentrent pas dans le compartiment digital mais qui ne doivent pas pour autant être découvertes, des compartiments de contrebande peuvent être placés dans des parties du corps qui peuvent facilement être évidées et remplacées. Cela inclus les côtes et l'espace entre elles, l'os de la hanche, l'omoplate, etc. Ces compartiments permettent de stocker des objets dont la taille n'excède pas celle d'un pistolet léger (à la discrétion de meneur de jeu). Le compartiment a une Dissimulation de -10. Insérer ou retirer un objet du compartiment est une action complexe.

Sans fil : insérer ou retirer un objet du compartiment devient une action simple.

Compartiment digital : ce compartiment est caché dans la dernière phalange d'un doigt, préalablement évidée, un mécanisme permet de soulever l'ongle ou de retirer la phalange complète. Un tel compartiment permet de stocker de tous petits objets, tels que micro-drones, marqueurs RFID, puces de données. Insérer ou retirer un objet est une action complexe. Les objets à l'intérieur sont complètement cachés, et le compartiment lui-même a une Dissimulation

de -10. Il est fréquent de dissimuler un fouet monofilament (p. 426) dans un compartiment digital, la phalange jouant le rôle de poids. Sortir le monofilament est une action simple et le rentrer une action complexe. Impossible de savoir par contre le temps qu'il faut avant que les gens cessent d'être impressionnés par le procédé.

Sans fil : insérer ou retirer un objet du compartiment devient une action simple.

Lance-grappin : la version implantée du lance-grappin (p. 452) ne contient pas de corde, une corde externe doit être attachée avant de tirer le grappin.

Ossature renforcée : les os sont renforcés d'un maillage de plastique durci ou de métal, renforçant leur intégrité, leur solidité et leur force élastique mais augmentant le poids du corps. Trois types d'ossature renforcée existent : plastique, aluminium et titane, un seul type pouvant être installé à la fois. Tous augmentent la Constitution pour résister aux dommages (à l'exception de ceux causés par les drogues, toxines et maladies), fournissent un peu d'Armure (cumulative avec les autres sources d'armure et sans causer d'encombrement) et changent les dommages à mains nues, tel qu'indiqué dans la table d'ossature renforcée. L'ossature renforcée n'est pas compatible avec les autres augmentations qui changent ou altèrent les os, telle que l'augmentation de densité osseuse.

OSSATURE RENFORCÉE

MATÉRIAU	CONSTITUTION	ARMURE	DOMMAGES À MAINS NUES
Plastique	+1	+1	(FOR + 1)P
Aluminium	+2	+2	(FOR + 2)P
Titane	+3	+3	(FOR + 3)P

Réflexes câblés : une multitude d'accélérateurs neuraux et de stimulateurs d'adrénaline sont implantés lors d'une opération hautement invasive et douloureuse pour projeter l'utilisateur dans un monde entièrement nouveau où tout semble bouger au ralenti. Les réflexes câblés peuvent être activés ou coupés par un interrupteur manuel en une action complexe ou sans fil en une action simple. Une fois activés, ils augmentent la Réaction (et donc l'Initiative) et le nombre de dés d'initiative de leur indice. Les réflexes câblés ne sont compatibles avec aucune augmentation qui affecte la Réaction ou l'Initiative.

Sans fil : les réflexes câblés deviennent compatibles avec un accroissement de réaction dont la fonctionnalité sans fil est activée. Leur bonus combiné peut dépasser le maximum de +4.

Réservoir d'air interne : le réservoir d'air interne remplace une partie d'un poumon par un réservoir d'air sous pression qui permet de retenir son souffle pendant (indice) heures. Il rend possible les opérations sous-marines prolongées et immunise contre les toxines de vecteur inhalation tant que l'utilisateur retient sa respiration. Activer ou désactiver le réservoir est une action simple. Il se recharge par une valve située sous la cage thoracique, ce qui prend cinq



SOMATOWARE

IMPLANT	ESSENCE	CAPACITÉ	DISPONIBILITÉ	COÛT
Accroissement de Réaction (indice 1–3)	Indice × 0,3	—	(indice × 5)R	Indice × 13 000 ¥
Armure dermique (indice 1–6)	Indice × 0,5	—	(indice × 4)R	Indice × 3 000 ¥
Câblage de compétences (indice 1–6)	Indice × 0,1	—	Indice × 4	Indice × 20 000 ¥
Compartiment de contrebande	0,2	[2]	6	7 500 ¥
Compartiment digital	0,1	[1]	4	3 000 ¥
Lance grappin	0,5	[4]	8	5 000 ¥
Ossature renforcée				
Plastique	0,5	—	8R	8 000 ¥
Aluminium	1	—	12R	18 000 ¥
Titane	1,5	—	16R	30 000 ¥
Réflexes câblés (indice 1–3)				
Indice 1	2	—	8R	39 000 ¥
Indice 2	3	—	12R	149 000 ¥
Indice 3	5	—	20R	217 000 ¥
Réservoir d'air interne (indice 1–3)	0,25	[3]	Indice	Indice × 4 500 ¥
Substitut musculaire (indice 1–4)	Indice	—	(indice × 5)R	Indice × 25 000 ¥

minutes, mais peut aussi se recharger en 6 heures de respiration normale.

Sans fil : activer ou désactiver le réservoir devient une action gratuite et l'utilisateur est informé en permanence du volume exact d'air ainsi que de sa pureté.

Substituts musculaires : pourquoi perdre du temps à s'entraîner quand on peut simplement se faire installer un bon physique ? Ces muscles synthétiques cultivés en cuve peuvent remplacer ou améliorer ceux de l'utilisateur alors que des traitements au calcium et des renforcements du squelette contribuent à la force générale. Les substituts musculaires ajoutent leur indice à la Force et à l'Agilité. Ils ne peuvent pas être combinés avec d'autres augmentations des muscles, renforcement et tonification musculaires inclus.

CYBERMEMBRES

Dans un monde où le bioware facilite la transplantation, les membres cybernétiques sont parfois considérés comme rudimentaires et d'un autre âge. D'un autre côté, ils sont peu chers et faciles à entretenir et améliorer, ce qui les rend encore plus populaires auprès des moins fortunés. Les cybermembres sont plus performants que la plupart des membres naturels et peuvent être améliorés à l'aide de tout un tas de gadgets technologiques, ce qui fait qu'ils sont donc encore très demandés.

Les crânes et torsos cybernétiques sont inclus dans la catégorie « cybermembres » bien qu'il ne s'agisse que de coquilles et non de remplacement complet (ni de membres).

Les cybermembres (hors crâne et torse) ont leurs propres attributs Force et Agilité. Quand un membre en particulier est utilisé pour un test (tel que porter une attaque avec un bras cybernétique), les attributs de ce membre sont utilisés

(naturel ou cybernétique) ; dans les autres cas la moyenne des attributs des membres utilisés pour ce test est utilisée. Si une tâche requiert une coordination fine entre plusieurs membres, alors l'attribut du membre le plus faible est utilisé. Les attributs des membres partiels (mains et pieds cybernétiques compris) peuvent être augmentés mais leur attributs ne sont utilisés que pour les tests qui utilisent uniquement ce membre (tel qu'un test de Force pour agripper quelqu'un avec une main cybernétique). Les cybermembres peuvent contenir des implants qui ont un coût en capacité (améliorations visuelles et auditives comprises), mais ils ne peuvent pas contenir d'implants cybernétiques qui n'ont qu'un coût en Essence ni de bioware (à l'exception d'organes internes installés dans un torse cybernétique). Leur coût en Essence, Capacité et autres statistiques sont dans la table des membres cybernétiques.

Les cybermembres ont d'autres avantages. Chacun augmente la taille du moniteur de condition physique d'une case (les mains et pieds sont ignorés et les membres partiels ne comptent que pour un demi). Ils ont une Capacité qui permet d'y ajouter des armes cybernétiques ou autres systèmes qui ont un coût en Capacité entre crochets et peuvent être dangereux même sans arme cybernétique, leur Valeur de Dommages à mains nues est (FOR)P. Avec les bonnes améliorations leurs performances sont surhumaines.

Membres standards : il s'agit de la version standard, avec une Force et une Agilité de 3. Ces valeurs peuvent uniquement être augmentées par des améliorations pour cybermembres.

Membres personnalisés : les cybermembres peuvent être adaptés et personnalisés au gabarit et à la musculature du client. Cela permet d'augmenter la Force et l'Agilité de base du membre. Chaque augmentation augmente la Disponibilité



CYBERMEMBRES

MEMBRE	ESSENCE	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Membres apparents				
Main / Pied	0,25	4	2	5 000 ¥
Avant-bras	0,45	10	4	10 000 ¥
Mollet	0,45	12	4	10 000 ¥
Crâne	0,75	4	16	10 000 ¥
Bras entier	1	15	4	15 000 ¥
Jambe entière	1	20	4	15 000 ¥
Torse	1,5	10	12	20 000 ¥
Membres synthétiques				
Main / Pied	0,25	2	2	6 000 ¥
Avant-bras	0,45	5	4	12 000 ¥
Mollet	0,45	6	4	12 000 ¥
Crâne	0,75	2	16	15 000 ¥
Bras entier	1	8	4	20 000 ¥
Jambe entière	1	10	4	20 000 ¥
Torse	1,5	5	12	25 000 ¥
MEMBRE PERSONNALISÉS				
Chaque point de FOR ou AGI au-dessus de 3	—	—	+1	+5 000 ¥

AMÉLIORATIONS POUR CYBERMEMBRES

AMÉLIORATION	ESSENCE	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Agilité (indice 1–3)	—	Indice	(indice × 3)R	Indice × 6 500 ¥
Armure (indice 1–3)	—	Indice	Indice × 5	Indice × 3 000 ¥
Force (indice 1–3)	—	Indice	(indice × 3)R	Indice × 6 500 ¥

ACCESSOIRES POUR CYBERMEMBRES

ACCESSOIRE	ESSENCE	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Étui de bras	—	[3]	12R	3 000 ¥
Grand compartiment de contrebande	—	[5]	6	8 000 ¥
Holster	—	[5]	8R	2 000 ¥
Monture gyroscopique	—	[8]	12P	6 000 ¥
Vérin hydraulique (indice 1–6)	—	[indice]	9	Indice × 2 500 ¥

et le coût du membre. Le membre devient inutilisable si l'un de ses attributs est augmenté au-delà du maximum naturel du personnage, il ne faut donc pas exagérer, mais il est encore possible d'acheter des améliorations pour ce membre. Un membre est customisé lors de l'achat, il n'est plus possible de le faire ensuite, contrairement aux améliorations.

Les membres cybernétiques peuvent être apparents ou synthétiques.

Membres apparents : ces implants sont immédiatement reconnaissables pour ce qu'ils sont, à moins d'être recouverts par des vêtements. Ils sont souvent chromés ou mats, mais visiblement mécaniques. Certaines personnes aiment qu'ils soient particulièrement visibles mais d'autres les trouvent repoussants et dérangeants. Cela peut affecter les relations sociales dans certains cercles, en particulier la haute société aristocratique et les puristes.

Membres synthétiques : les membres synthétiques ressemblent à des membres naturels. Ils bénéficient d'une Dissimulation de -8 quand quelqu'un se contente de regarder (la compétence Cybertechnologie peut être utilisée à la place de Perception pour ce test), mais ils sont manifestement artificiels au toucher.

AMÉLIORATIONS DE CYBERMEMBRE

Les améliorations de cybermembres consomment de la Capacité. Trois types d'améliorations sont disponibles : Agilité, Force et Armure. Les améliorations d'Agilité et de Force ajoutent leur indice à l'attribut correspondant du membre. Les améliorations d'Armure fournissent un bonus d'Armure égal à leur indice, cumulatif avec les autres armures et ne causant pas d'encombrement. Chaque membre ne peut avoir qu'une amélioration de chaque type (il n'est pas possible de cumuler deux améliorations de Force d'indice 4 sur un même bras cybernétique), mais il est possible de retirer une amélioration pour la remplacer par une autre.

ACCESSOIRES POUR CYBERMEMBRES

Ces accessoires ne peuvent être installés que dans un cybermembre, certains ne sont même compatibles qu'avec certains membres.

Étui de bras cybernétique : version implantée de l'étui de bras dissimulé, l'étui cybernétique permet de cacher un pistolet de poche, un taser ou un pistolet léger dans un bras cybernétique, le dissimulant à la vue.

L'arme peut être préparée en une action gratuite.

Grand compartiment de contrebande : il s'agit d'une version plus grande du compartiment de contrebande (p. 458) qui peut contenir des objets de la taille d'un pistolet lourd ou d'une petite mitrailleuse (à la discrétion de meneur de jeu). Ranger ou sortir quelque chose du compartiment est une action complexe.



Sans fil : ranger ou sortir quelque chose du compartiment devient une action gratuite.

Holster cybernétique : permet de ranger un taser ou toute arme ne dépassant pas la taille d'un pistolet, complètement à l'intérieur du membre. Insérer ou retirer une arme est une action simple. Un holster cybernétique peut aussi servir de compartiment de contrebande pour stocker des objets de la taille d'un pistolet (à la discrétion de meneur de jeu).

Sans fil : préparer une arme depuis le holster devient une action gratuite.

Monture gyroscopique : cet accessoire ne peut s'installer que dans un bras ou un avant-bras cybernétique. Une fois activé, des contrepoids sortent du poignet et un gyroscope s'active, afin d'améliorer l'équilibre du bras et compenser le recul pour accroître la précision des tirs, le tout sous le regard impressionné des petits enfants. Les effets sont identiques à ceux d'un gyrostabilisateur (p. 434) ayant un indice de seulement 3 (les deux ne sont pas cumulables). Activer ou désactiver le système est une action simple.

Sans fil : activer ou désactiver le système devient une action gratuite.

Vérins hydrauliques : cet implant nécessite d'avoir deux jambes cybernétiques et de les équiper toutes deux d'un vérin hydraulique de même indice. Les vérins ajoutent leur indice à la Limite physique des tests pour sauter et sprinter. La distance de saut maximale augmente de 20% par point d'indice et la distance de chute est réduite de deux mètres par point d'indice lors du calcul des dommages (voir p. 174).

Sans fil : les vérins fournissent un bonus de +1 dé pour les tests de saut, sprint ou pour soulever à l'aide de ses jambes.

ARMES CYBER-IMPLANTÉES

Des armes peuvent être implantées dans des membres cybernétiques ou directement dans la chair. C'est une solution populaire auprès des habitants des zones abandonnées telles que les Barrens et des samourais des rues qui ne veulent jamais se retrouver sans arme.

Armes à feu cybernétiques : elles sont le plus souvent installées dans un bras cybernétique ou directement dans un bras de chair et d'os mais peuvent aussi être implantées dans une jambe ou le torse. Les armes à feu cybernétiques se distinguent des holsters cybernétiques par le fait qu'il est possible de faire feu directement, comme avec le prolongement de son propre corps. Selon la taille de l'arme à feu,

ARMES CYBER-IMPLANTÉES

ARME À FEU	PRÉCISION	DOMMAGES	PA	MODE	CR	MUNITIONS
Pistolet de poche	4 (6)	6P	—	SA	—	2 (m) / 6 (c)
Pistolet léger	6 (8)	7P	—	SA	—	10 (m) / 15 (c)
Pistolet lourd	4 (6)	7P	-1	SA	—	8 (m) / 12 (c)
Pistolet mitrailleur	4 (6)	6P	—	SA / TR	1	18 (m) / 32 (c)
Mitraillette	4 (6)	7P	—	SA / TR	2	18 (m) / 32 (c)
Shotgun	4 (6)	10P	-1	CC	—	4 (m) / 10 (c)
Lance micro-grenades	4 (6)	selon grenade	selon grenade	CC	—	2 (m) / 6 (c)

ARMES CYBER-IMPLANTÉES

ARME DE MÊLÉE	ALLONGE	DOMMAGES	PA
Électro-main	—	9E(e)	-5
Griffes	—	(FOR + 2)P	-2
Lames	—	(FOR + 3)P	-2
Lames de poing	—	(FOR + 1)P	-3

ARMES CYBER-IMPLANTÉES

ARMES À FEU	ESSENCE	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Pistolet de poche	0,1	[2]	8R	2 000 ¥
Pistolet léger	0,25	[4]	10R	3 900 ¥
Pistolet lourd	0,5	[6]	12R	4 300 ¥
Pistolet mitrailleur	0,5	[6]	12R	3 500 ¥
Mitraillette	1	[8]	12R	4 800 ¥
Shotgun	1,25	[10]	12R	8 500 ¥
Lance micro-grenades	1,5	[15]	20P	30 000 ¥
Port pour chargeur externe	0,1	[1]	—	+1 000 ¥
Visée laser	—	[1]	—	+1 000 ¥
Silencieux / Atténuateur	—	[2]	—	+1 000 ¥

ARMES DE MÊLÉE	ESSENCE	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Électro-main	0,25	[4]	8R	5 000 ¥
Griffes (rétractile)	0,25	[2]	10P	2 500 ¥
Lames (rétractile)	0,3	[3]	12P	5 000 ¥
Lames de poing (rétractile)	0,2	[2]	8P	1 250 ¥

elle se loge dans l'avant-bras ou remplace le bras entier, les autres éléments venant prendre place autour de l'arme. Les plus petites armes tirent par un trou caché dans la paume de la main ou à la jointure des doigts, alors que les plus massives basculent complètement la main au niveau du poignet.

Pour accroître leur dissimulation, les armes cyber implantées sont principalement composées de matériaux non-métalliques, et les pièces métalliques restantes sont



incorporées à la structure du bras (cybernétique). Toutes les armes implantées ont un magasin interne (m) et peuvent être équipées d'un port dissimulé pour chargeur. Cependant, une fois le chargeur attaché à l'avant-bras ou à l'arrière de l'omoplate, l'arme devient flagrante. Toutes les armes implantées sont pré-équipées d'un smartgun (p. 435). Les visées laser et atténuateurs de son sont aussi disponibles, contrairement aux autres accessoires.

Armes de mêlée cybernétiques : depuis un quart de siècle maintenant, les armes de mêlée cyber-implantées sont le jouet classique et préféré des combattants bardés de cybernétique, des costaux du coin aux samourais des rues professionnels. Elles sont disponibles sous forme d'amélioration pour bras cybernétique mais peuvent aussi être installées à même la chair. Elles peuvent être préparées par une contraction musculaire, une impulsion neurale ou un signal sans fil. Les attaques d'armes de mêlée cybernétiques utilisent la compétence Combat à mains nues et la Limite physique.

Les griffes sont des lames de deux à trois centimètres de long, en acier chromé ou en fibre de carbone qui remplacent les ongles de l'utilisateur ou qui jaillissent de compartiments cachés sous ceux-ci. Les lames de poing sortent sur le côté de la main opposé au pouce, parallèlement à la main et, bien que toutes soient fines et affûtées, leur forme et leur style varient beaucoup. Les lames sont composées d'une à trois lames ou pics qui sortent au niveau du poignet ou des articulations des doigts d'une longueur pouvant atteindre 30 centimètres. L'électro-main est comme un électro-gant implanté dans la paume de la main, parfaite pour infliger une méchante décharge à tout ce que la main touche. Les électro-mains infligent des dommages électriques (p. 173) et disposent de 10 charges par main. Branchées sur secteur, elles se rechargent au rythme d'une charge toutes les 10 minutes.

BIOWARE

Le bioware est plus subtil, moins invasif que le cyberware, mais son coût est substantiellement supérieur. Au lieu de remplacer des parties entières du corps par des machines, les implants de bioware améliorent les fonctions du corps et s'y intègrent comme s'il s'agissait d'organes naturels. L'utilisation des biotechnologies est un art délicat car l'équilibre de l'organisme doit être maintenu pour ne pas perturber la régulation naturelle des paramètres biologiques. Au cours de la dernière décennie, les techniques de bionique et de bio-ingénierie ont largement progressé, faisant perdre au bioware son statut de technologie de pointe pour en faire un bien commun. Le bioware est plus cher financièrement que le cyberware, mais consomme moins d'Essence et est plus difficile à repérer. De plus, il va de soi que le bioware ne dispose pas de fonctions sans fil.

Articulations améliorées : une série d'interventions telles que la pose d'un revêtement à la surface des articulations, leur re-lubrification et l'allongement des tendons et des ligaments permet un fonctionnement plus fluide des muscles et des articulations. Les articulations améliorées fournissent un modificateur de +1 dé pour les tests d'Évasion et augmentent la Limite physique de 1 (cumulatif avec d'autres modificateurs). De par leur nature, il est impossible de retirer des articulations améliorées et donc d'en obtenir d'occasion.

Augmentation de densité osseuse : la structure moléculaire des os est altérée pour en accroître la densité et la force élastique, et les ligaments sont renforcés. Cela alourdit légèrement le personnage. L'attribut Constitution est augmenté de l'indice de l'augmentation de densité musculaire pour résister aux dommages (à l'exception de ceux causés par les drogues, toxines et maladies) et les dommages à mains nues sont également augmentés (voir la table d'augmentation de densité musculaire). L'augmentation de densité musculaire n'est pas compatible avec les autres augmentations qui changent ou altèrent les os, telle que l'ossature renforcée. De par sa nature, il est impossible de retirer une augmentation de densité osseuse et donc d'en obtenir d'occasion.

Défenses immunitaires optimisées : cette rate améliorée produit des globules blancs plus agressifs et efficaces pour combattre les agents pathogènes. Les défenses immunitaires optimisées ajoutent leur indice aux tests de résistance aux maladies.

Extracteur de toxines : cet amas de cellules spécialement cultivées implanté dans le foie en améliore les capacités de filtrage. L'extracteur de toxines ajoute son indice aux réserves de dés de tous les tests de résistance aux toxines (voir **Toxines, Drogues et BTL**, p. 409).

Filtre trachéal : implanté en haut de la trachée, cet organe peut absorber les impuretés de l'air et les empêcher d'atteindre les poumons. Le filtre ajoute son indice à la réserve de dés des tests de résistance aux toxines contre les toxines de vecteur Inhalation (voir **Toxines, Drogues et BTL**, p. 409).

Glande suprathyroïdienne : placée au-dessus de la thyroïde, la glande suprathyroïdienne se superpose aux fonctions métaboliques de la thyroïde. Ce métabolisme amélioré produit plus d'énergie, et surcharge son utilisateur. Afin de soutenir un tel métabolisme, il est nécessaire de manger le double d'une personne normale. La glande suprathyroïdienne augmente l'Agilité, la Constitution, la Réaction et la Force de 1 point, mais les niveaux de vies coûtent 25% supplémentaires. Les utilisateurs sont parfois légèrement hyperactifs.

Orthoderme : ce maillage de fibres biologiques intégrées à la peau fournit l'équivalent d'une armure personnelle tout en étant quasiment indiscernable. L'orthoderme fournit un bonus d'armure égal à son indice (cumulatif avec les autres sources d'armure et sans causer d'encombrement). Il ne peut pas être combiné avec d'autres augmentations de la peau qui fournissent de l'armure, armure dermique comprise.

Phéromones optimisées : ces phéromones sont spécifiquement adaptées pour subtilement influencer autrui, et peuvent être relâchées à volonté. Les phéromones optimisées ajoutent leur indice à la réserve de dés des compétences des groupes Comédie et Influence à condition que la cible soit suffisamment proche. Si elle ne peut pas vous sentir, les phéromones sont sans effet. Les phéromones aident aussi l'utilisateur à avoir confiance en lui et augmentent sa Limite sociale de leur indice. Les phéromones optimisées n'ont aucun effet sur les capacités et tests liés à la Magie.

Poche corporelle : ce rabat de peau peut être situé n'importe où sur le corps. Une couche de chair sans nerfs, cachée par le rabat est parfaite pour dissimuler de petits objets ; c'est



BIOWARE

BIOWARE STANDARD	ESSENCE	DISPONIBILITÉ	COÛT
Articulations améliorées	0,3	12	24 000 ¥
Augmentation de densité osseuse (indice 1-4)	Indice × 0,3	(indice × 4)	Indice × 5 000 ¥
Défenses immunitaires optimisées (indice 1-6)	Indice × 0,1	(indice × 2)	Indice × 4 500 ¥
Extracteur de toxines (indice 1-6)	Indice × 0,2	(indice × 3)	Indice × 4 800 ¥
Filtre trachéal (indice 1-6)	Indice × 0,1	(indice × 3)	Indice × 4 500 ¥
Glande supratyroïdienne	0,7	20R	140 000 ¥
Orthoderme (indice 1-4)	Indice × 0,25	(indice × 4)R	Indice × 6 000 ¥
Phéromones optimisées (indice 1-3)	Indice × 0,2	(indice × 4)R	Indice × 31 000 ¥
Poche corporelle	0,1	4	12 000 ¥
Pompe à adrénaline (indice 1-3)	Indice × 0,75	(indice × 6)P	Indice × 55 000 ¥
Producteurs de plaquettes	0,2	12	17 000 ¥
Renforcement musculaire (indice 1-4)	Indice × 0,2	(indice × 5)R	Indice × 31 000 ¥
Symbiotes (indice 1-4)	Indice × 0,2	(indice × 5)	Indice × 3 500 ¥
Synthécarde (indice 1-3)	Indice × 0,1	(indice × 4)	Indice × 30 000 ¥
Tonification musculaire (indice 1-4)	Indice × 0,2	(indice × 5)R	Indice × 32 000 ¥
Yeux de chat	0,1	4	4 000 ¥

ATTAQUES À MAINS NUES	ALLONGE	DOMMAGES	PA
Augmentation de densité musculaire indice 1	—	(FOR)P	—
Augmentation de densité musculaire indice 2	—	(FOR + 1)P	—
Augmentation de densité musculaire indice 3	—	(FOR + 2)P	—
Augmentation de densité musculaire indice 4	—	(FOR + 3)P	—

la version bioware du compartiment de contrebande (p. 458). La poche corporelle a une Dissimulation de -10. Ranger ou sortir un objet de la poche est une action complexe.

Pompe à adrénaline : cette glande améliorée est implantée dans le bas de l'abdomen et est connectée aux deux glandes surrénales. Au repos, la pompe est un simple réservoir d'adrénaline. Une fois activée, la poche se contracte, envoyant une vague d'adrénaline concentrée dans le sang. Activer la pompe est une action gratuite, mais elle peut s'activer spontanément suite à un pic de stress physique ou émotionnel, à moins de réussir un test de Sang-froid (p. 154).

Tant que la pompe est active, le personnage ignore les modificateurs de blessures et ne perd pas connaissance si son moniteur de condition étourdissant est rempli. L'indice de la pompe est ajouté aux attributs Force, Agilité, Réaction et Volonté. Par contre le personnage ne peut pas se reposer. La pompe fonctionne pendant indice × 1D6 tours de combat (il n'est pas possible de l'arrêter plus tôt). Une fois ce temps écoulé, le personnage s'écroule et subit des dommages étourdissants de VD égale au nombre de tours pendant lesquels la pompe est restée active (résistés normalement avec Constitution + Volonté).

Quand les effets prennent fin, les attributs retrouvent leur valeur normale, le personnage subit à nouveau les modificateurs de blessures et perd connaissance si son moniteur

de dommages étourdissant est rempli. Il faut une heure à la pompe pour reconstituer sa réserve et elle ne peut pas être activée pendant cet intervalle.

Producteurs de plaquettes : les producteurs de plaquettes augmente la capacité du corps à encaisser les dommages physiques en accélérant la production de plaquettes dans la moelle épinière et leur concentration dans le sang, ce qui permet d'arrêter plus rapidement les hémorragies. À chaque fois que le personnage devrait subir deux cases ou plus de dommages physiques, ceux-ci sont réduits d'une case.

Renforcement musculaire : ce traitement spécial de tissage biologique renforce les tissus musculaires existants, plutôt que de les remplacer par des muscles cultivés en cuve. Des câbles musculaires spécialement développés in-vitro sont tressés avec les fibres musculaires, ce qui augmente la masse musculaire, la force brute et la corpulence de la personne. Le renforcement musculaire ajoute son indice à la Force du personnage. Cet implant n'est pas compatible avec les autres augmentations qui augmentent la Force, remplacement musculaire compris. De par sa nature, il est impossible de retirer un renforcement musculaire et donc d'en obtenir d'occasion.

Symbiotes : ces micro-organismes sur mesures sont introduits dans le système sanguin et améliorent grandement



la guérison. Les symbiotes ajoutent leur indice à la réserve de dés des tests de guérison (physique et étourdissant). Les symbiotes ont cependant des besoins alimentaires particuliers pour rester en vie. Le personnage doit déboursier (indice \times 200) nuyens par mois pour leur nourriture. Ce coût est inclus dans les niveaux de vie Haut et supérieurs.

Synthécarde : ce myocarde artificiellement amélioré rend les fonctions cardiovasculaires plus efficaces, et accroît l'oxygénation du sang. Le synthécarde ajoute son indice à la réserve de dés pour les tests des compétences du groupe Athlétisme.

Tonification musculaire : ce traitement augmente l'élasticité et la tension des fibres musculaires, ce qui affine la silhouette. La tonification musculaire ajoute son indice à l'Agilité du personnage. Cet implant n'est pas compatible avec les autres augmentations qui augmentent l'Agilité, remplacement musculaire compris. De par sa nature, il est impossible de retirer une tonification musculaire et donc d'en obtenir d'occasion.

Yeux de chat : ces implants transgéniques cultivés en cuve sont littéralement des yeux de chats dont le profil ADN et les connexions sont modifiées. La structure des yeux de chat amplifient la lumière et améliorent la vision de nuit, fournissant une vision nocturne. Les yeux de chats sont fendus et réfléchissants, comme ceux d'un chat. Cet implant n'est évidemment pas compatible avec des améliorations ou remplacement oculaire cybernétique.

BIOWARE DE CULTURE

Le bioware de culture doit être fait sur mesure pour le corps dans lequel il sera implanté. Cela signifie qu'il s'agit d'implants plus chers et plus long à acquérir que le bioware standard et qu'il n'est pas possible d'en implanter des versions d'occasion.

Amélioration mnémonique : cette excroissance de matière grise fortement concentrée est attachée aux centres mémoriels, améliorant les mémoires à court et long terme. L'amélioration mnémonique ajoute son indice à la réserve de dés pour les tests de compétences de connaissances, langues et tests liés à la mémoire ainsi qu'à la Limite mentale.

Booster cérébral : les circonvolutions du cerveau sont améliorées et des tissus nerveux supplémentaires sont ajoutés pour améliorer les performances du cerveau. Le booster cérébral ajoute son indice à l'attribut Logique.

Booster synaptique : les cellules nerveuses de la moelle épinière sont élargies et dupliquées, ce qui augmente la bande passante nerveuse. Il en résulte un temps de réaction bien plus court. Le booster fournit un bonus d'un point de Réaction (ainsi que les ajustements liés d'Initiative et Limite physique) et un dé d'initiative par point d'indice. Le booster synaptique n'est compatible avec aucune autre amélioration de Réaction ou d'Initiative.

Compensateur de dommages : le compensateur de dommages est une sorte de court-circuit des connexions nerveuses qui informent le cerveau de la douleur. Il permet d'ignorer un nombre de cases de dommages (physiques, ou étourdissantes ou une combinaison des deux) égal à son indice pour déterminer les modificateurs de blessures.

Filtre antalgique : cet amas de tissus nerveux spécialisés est conçu pour filtrer les stimuli sensoriels. Si le filtre antalgique est actif, il permet d'ignorer tous les modificateurs de blessure et même de rester conscient une fois le moniteur de condition étourdissant plein. Le personnage ne ressent aucune douleur, il est parfaitement et dangereusement inconscient de la quantité de dommages qu'il a subis à moins de s'examiner (action *observer en détails*) ou d'être informé par un biomoniteur (p. 453). Quand le filtre antalgique fonctionne, la Volonté est augmentée de 1 et l'Intuition diminuée de 1. De plus, tous les tests de Perception subissent un modificateur de -4 dés. Activer ou désactiver le filtre antalgique est une action gratuite.

Fixateur de réflexes : la première étape de cette recette spéciale est de cultiver un amas de tissus nerveux. Une fois prêt, cet amas est implanté dans le crâne et attaché aux nerfs liés à un réflexe moteur. Et voilà, vous obtenez un métahumain avec une meilleure mémoire musculaire. Le fixateur de réflexes augmente de 1 point l'indice d'une compétence au choix liée à un attribut physique. Plusieurs fixateurs peuvent être implantés pour des compétences différentes, mais il n'est pas possible d'en avoir plusieurs pour la même compétence. Le fixateur de réflexes est incompatible avec des compétences câblées.

Régulateur de sommeil : le régulateur de sommeil est une modification de l'hypothalamus, qui permet de plus longues périodes d'éveil, un avantage incroyable quel que soit sa profession, pas uniquement pour les shadowrunners. Le personnage a besoin de moins de sommeil chaque jour, et son sommeil est plus profond et reposant (et il est plus dur de l'en faire sortir). Le régulateur de sommeil permet de ne dormir que trois heures par nuit et de rester éveillé deux fois plus longtemps avant de devoir résister aux dommages dus au manque de sommeil (p. 174). Les heures de sommeil nécessaires pour guérir ne sont pas affectées.

ÉQUIPEMENT MAGIQUE

Les fournitures magiques et formules de sorts sont décrites dans le chapitre **Magie**, p. 318.

BIOWARE DE CULTURE

IMPLANT	ESSENCE	DISPO.	COÛT
Amélioration mnémonique (indice 1-3)	Indice \times 0,1	(indice \times 5)	Indice \times 9 000 ¥
Booster cérébral (indice 1-3)	Indice \times 0,2	(indice \times 6)	Indice \times 31 500 ¥
Booster synaptique (indice 1-3)	Indice \times 0,5	(indice \times 6)R	Indice \times 95 000 ¥
Compensateur de dommages (indice 1-12)	Indice \times 0,1	(indice \times 3)P	Indice \times 2 000 ¥
Filtre antalgique	0,3	18P	48 000 ¥
Fixateur de réflexes (compétence)	0,1	10	14 000 ¥
Régulateur de sommeil	0,1	6	12 000 ¥



ÉQUIPEMENT MAGIQUE

FOCUS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Arme focus	(Puissance × 4)R	Puissance × 7 000 ¥
Focus d'Enchantement	(Puissance × 3)R	Puissance × 5 000 ¥
Focus de pouvoir	(Puissance × 4)R	Puissance × 18 000 ¥
Focus de qi	(Puissance × 3)R	Puissance × 3 000 ¥
Focus de sorts	(Puissance × 3)R	Puissance × 4 000 ¥
Focus d'esprit	(Puissance × 3)R	Puissance × 4 000 ¥
Focus métamagique	(Puissance × 3)R	Force × 9 000 ¥
FORMULES	DISPONIBILITÉ	COÛT
Formule de focus	comme focus	Coût du focus × 0,25
Formule de sort		
Combat	8R	2 000 ¥
Détection	4R	500 ¥
Illusion	8R	1 000 ¥
Manipulation	8R	1 500 ¥
Santé	4R	500 ¥
FOURNITURES MAGIQUES	DISPONIBILITÉ	COÛT
Matériaux pour loge magique	Puissance × 2	Puissance × 500 ¥
Réactifs, par drachme	—	20 ¥

VÉHICULES ET DRONES

Les attributs des véhicules utilisés dans les combats sont décrits dans la section **Véhicules**, p. 199. L'attribut Places n'est pas lié au combat, il détermine le nombre de personnes que le véhicule peut transporter (conducteur inclus) et, à la rigueur, l'espace de stockage supplémentaire (une « place » pouvant être utilisé pour stocker 250 kg de cargaison). Il est possible d'entasser les personnes pour atteindre 150% de capacité, mais cela réduit les attributs Vitesse et Maniabilité du véhicule de 1. Il est ainsi possible de transporter une personne de plus à l'arrière d'une moto-cross, ou de bourrer l'arrière d'une berline en faisant fi de la sécurité, mais le véhicule n'aura pas sa pêche habituelle.

Module d'interface pour rigging : installé dans un véhicule, ce module permet d'utiliser un câblage de contrôle de véhicule pour y plonger et le piloter directement en réalité virtuelle immersive. Le module d'interface standard permet de contrôler le véhicule via un câble en fibre optique ou un lien sans fil. Voir **Être la machine**, p. 267.

Montures d'armes : les véhicules peuvent être équipés d'un nombre de montures d'armes égal au tiers de leur Structure (augmentations non prises en compte, arrondi à l'inférieur). Les montures d'armes standards peuvent recevoir un fusil d'assaut ou une arme de taille inférieure et 250 munitions (la taille du chargeur de l'arme reste identique, le drone n'est pas capable de recharger seul). Les montures d'armes renforcées comptent pour deux montures et peuvent recevoir n'importe quelle arme lourde et jusqu'à 500 munitions en bande ou Structure roquettes ou missiles. Toutes les montures d'armes sont

MODIFICATIONS DE VÉHICULE

MODIFICATION	DISPO.	COÛT
Module d'interface pour rigging	4	1 000 ¥
Monture d'arme standard	8P	2 500 ¥
Monture d'arme renforcée	14P	5 000 ¥
Opération manuelle	+1	+500 ¥

utilisées à distance et ont un arc de tir de 90° (horizontalement et verticalement). Un mode d'utilisation manuel peut être ajouté pour un coût supplémentaire, mais uniquement pour les véhicules, pas pour les drones.

MOTOS

Les motos se conduisent avec la compétence Véhicules terrestres et sont pour la plupart disponibles en version électrique ou à moteur biocarburant hybride

Dodge Scoot : ce scooter électrique, dont la vitesse de pointe est risible, est compact, économe en carburant et très abordable, mais aucun shadowrunner qui se respecte ne sera jamais retrouvé mort sur l'un d'eux.

Harley-Davidson Scorpion : ce chopper est une grosse moto de route classique, largement chromée, conçue et blindée pour l'intimidation. Très populaire auprès d'un certain type de go-gangsters et des orks et trolls massifs qui n'ont pas peur de caricaturer les clichés. Cette moto est même assez robuste pour être utilisée dans les compétitions de combat à moto.

Suzuki Mirage : cette moto de course japonaise est une machine rapide et racée, populaire auprès de l'autre type de go-gangsters. Il est intéressant de mentionner que les Cutters apprécient aussi bien la Scorpion que la Mirage, alors que les Anciens ont une préférence notable pour la Mirage et autres motos de ce type. Comme la Scorpion, la Mirage est aussi utilisée en combat à moto.



SUZUKI MIRAGE

Yamaha Growler : cette moto tout terrain solide est utilisée pour le motocross et autres sports extrêmes, généralement représentée et photographiée avec la moto et son pilote couverts de poussière. Elle est populaire auprès de ceux qui cherchent des sensations fortes ou des contrebandiers pour de petites quantités de drogues.



MODÈLES SIMILAIRES

Impossible de trouver deux modèles de véhicules identiques, mais beaucoup sont très proches. Pour chaque modèle commercial listé dans ce chapitre, de nombreux cousins, copies ou modèles concurrents existent sous des noms, marques ou millésimes différents. Cela augmente le choix pour définir son personnage plus finement à travers ses préférences personnelles en termes de marque, sans surcharger le jeu avec des douzaines de voitures quasiment identiques. Il n'y a aucune différence entre modèles similaires hormis la marque et, à la discrétion de meneur de jeu, des ajustements de prix liés à la marque et éventuellement un point de différence dans un ou deux attributs.

VÉHICULE

Ares Dragon
Ares Roadmaster

Ares Venture

Artemis Industries Nightwing
Cessna C750
Chrysler-Nissan Jackrabbit
Dodge Scoot

Eurocar Westwind 3000
Federated Boeing Commuter
Ford Americar
GMC Banshee
GMC Bulldog Step-Van

Harley-Davidson Scorpion
Honda Spirit
Hyundai Shin-Hyung
Mitsubishi Nightsky
Morgan Cutlass

Northrup Wasp
Proteus Lamprey
Renault Fiat-Fokker Tundra 9
Rover Model 2072
Samuvani-Criscraft Otter
S-K Bentley Concordat
Suzuki Mirage

Toyota Gopher
Vulkan Electronaut

Yamaha Growler
Yongkang-Gala Trinity

MODÈLES SIMILAIRES

Hughes Stallion
Esprit Industries Sororita, Renraku Kamekichi
Cascade Skraacha, Zhejiang Shenyang Industries Raptor
IFMU Spatz, Suzuki Wingman
Lear-Cessna Rover
Peugeot 112, Opel Luna
Hyundai Hopper, Entertainment Systems Papoose
Porsche Aguilar, Ferrari Diabolus
Hughes-Aerospace Daytrader
Mercury Comet, Honda Citizen
Aztechnology Lobo
Renault-Fiat Eurovan, Aztechnology Governor
BMW Blitzen, Gaz-Niki Titan
Wuxing Breezer, Toyota Gazelle
BMW 400GT, GMC Commodore
Rolls Royce Phaeton
Surfstar Marine Seacop,
Messerschmidt-Kawasaki Harbor Sentry
Lockheed Kestrel, Renraku Dragonfly
Kalmaar Seefuchs, Toyota TLM-2
Airbus JPF8-03, Toyota TX13
Ares Humvee, Toyota Coaster
GMC Outrider, Celebrian Nymph
GMC Cadillac Nocturne, BMW X89
Yamaha Rapier, Thundercloud
Contrail
Gaz P-179, Wuxing Peng You 4x4
Proteus Explorer, Aztechnology Jade Diver
Evo Falcon, Gaz-Niki Wolverine
Zemlya-Poltava Crest, Celebrian Dart.

VOITURES

Les voitures se conduisent avec la compétence Véhicules terrestres et sont pour la plupart disponibles en version électrique ou à moteur biocarburant hybride.

Chrysler-Nissan Jackrabbit : cette petite citadine électrique produite en Amérique du Nord depuis des décennies est omniprésente. Même après que la production ait cessé en Amérique, des douzaines de copies ont été produites sous licence dans le tiers monde. Le grand nombre de Jackrabbits sur les routes fait qu'il faut encore supporter les vieux modèles.

Eurocar Westwind 3000 : cette sportive surbaissée et racée est un classique qui mêle business et plaisir à la perfection. Idéalement positionnée entre luxe et performance, elle n'est qu'un lointain rêve pour la plupart des misérables qui se battent pour gravir les échelons des ombres.

Ford Americar : cette berline quatre portes dispose d'un large coffre et des systèmes de sécurités qui, combiné à son prix raisonnable, en ont fait la familiale la plus vendue en Amérique du Nord pendant des décennies, avant de céder la place à la Mercury Comet. L'Americar est fiable et économique, mais ni rapide ni sexy. Elle est probablement le moyen le plus simple et anonyme de transporter quatre métahumains du point A au point B. Elle n'est pas tape-à-l'œil et n'a aucun style, mais être tape-à-l'œil peut parfois vous faire tuer.

Honda Spirit : cette élégante voiture deux places à trois roues et à motorisation électrique est populaire auprès des citadins pour leurs courts trajets quotidiens. Sa capote en forme de bulle, pour les jours de mauvais temps, fournit une protection chimique « garantie pour neutraliser 89 pourcent des pluies acides ».

Hyundai Shin-Hyung : cette berline sportive à quatre portes peu chère est une voiture rapide et puissante pour les jeunes corporatistes qui souhaitent frimer devant leurs amis de manière constructive et socialement acceptable. Si son prix d'appel est faible, la Shin-Hyung est souvent largement modifiée par les fans de tuning et de courses de rues pour la rendre bien plus fonctionnelle et parfois à peine reconnaissable. La Shin-Hyung ne coûte pas cher et est rapide et maniable. Que demander de plus ? Ceci l'a aussi rendue populaire auprès des membres de Triades et du Yakuza ainsi que des gangs les plus aisés et des fils-à-papa qui s'encanaillent.

Mitsubishi Nightsky : décadente, sûre et à la pointe de la technologie, cette limousine blindée n'est pas pour les runners mais pour les cadres dirigeants corporatistes, les stars des médias et les M. Johnson. Ce n'est qu'en leur compagnie qu'un runner pourra apprécier son intérieur spacieux et ses aménagements luxueux.

Saeder-Krupp-Bentley Concordat : cette berline luxueuse est élégante, majestueuse et impressionnante. Elle est rapide et puissance, sûre et confortable, aménagée avec opulence et, plus important, un symbole de statut social. La SK-Bentley Concordat est le type de voiture que les stars du simsens et les rappers orxploitation conduisent. Un runner au volant de l'une d'elle aurait assurément réussi un gros coup... à moins qu'il ne l'ait volé.

FOURGONS ET CAMIONS

Les fourgons et camions se conduisent avec la compétence Véhicules terrestres et sont pour la plupart disponibles en version électrique ou à moteur biocarburant hybride.



VÉHICULES

MOTOS	MANIA.*	VITESSE*	ACCÉL.	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS	PLACES	DISPO.	COÛT
Dodge Scoot	4 / 3	3	1	4	4	1	1	1	—	3 000 ¥
Harley-Davidson Scorpion	4 / 3	4	2	8	9	1	2	1	—	12 000 ¥
Suzuki Mirage	5 / 3	6	3	5	6	1	2	1	—	8 500 ¥
Yamaha Growler	4 / 5	3 / 4	1	5	5	1	1	1	—	5 000 ¥
VOITURES	MANIA.*	VITESSE*	ACCÉL.	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS	PLACES	DISPO.	COÛT
C-N Jackrabbit	4 / 3	3	2	8	4	1	2	2	—	10 000 ¥
Eurocar Westwind 3000	6 / 4	7	3	10	8	3	5	2	13	110 000 ¥
Ford Americar	4 / 3	3	2	11	6	1	2	4	—	16 000 ¥
Honda Spirit	3 / 2	4	2	8	6	1	2	2	—	12 000 ¥
Hyundai Shin-Hyung	5 / 4	6	3	10	6	1	2	4	—	28 500 ¥
Mitsubishi Nightsky	4 / 3	4	2	15	15	3	5	8	16	320 000 ¥
SK-Bentley Concordat	5 / 4	5	2	12	12	2	4	4	10	65 000 ¥
FOURGONS ET CAMIONS	MANIA.*	VITESSE*	ACCÉL.	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS	PLACES	DISPO.	COÛT
Ares Roadmaster	3 / 3	3	1	18	18	3	3	8	8	52 000 ¥
GMC Bulldog	3 / 3	3	1	16	12	1	2	6	—	35 000 ¥
Rover Model 2072	5 / 5	4	2	15	12	2	4	6	10	68 000 ¥
Toyota Gopher	5 / 5	4	2	14	10	1	2	3	—	25 000 ¥

* Quand deux valeurs sont présentes elles correspondent à « sur route » / « tout terrain »

Ares Roadmaster : c'est un foutu char blindé, chummer, et vous devriez être reconnaissant de pouvoir l'acheter légalement. Utilisé légalement comme transport sécurisé pour les transports terrestres, le Roadmaster a beau n'avoir que la vitesse et la maniabilité du tank qu'il est, et être tout sauf subtile, il peut faire fi des armes de petit calibre et même des grenades. Pour beaucoup, c'est un compromis valable.

GMC Bulldog Step-Van : parmi les plus vendus depuis longtemps, ce modèle de GM est un grand fourgon de livraison (blindé !) plébiscité par tous, des sociétés légales de livraison et logistique aux agences de sécurité en passant par les membres armés de la pègre et les shadowrunners. Il offre une large place pour les personnes, l'équipement ou n'importe quelle autre cargaison tandis que son châssis et son moteur peuvent encaisser de lourds dommages et continuer de rouler.

Rover Model 2072 : plus gros et plus puissant que nécessaire, ce van luxueux est le fleuron de sa catégorie et un symbole de statut social équivalent à la Bentley, en plus de bénéficier d'une taille intimidante et de tous les accessoires essentiels pour se promener dans la nature. Ou, plus

communément, à travers les quartiers urbains d'élite. Ce véhicule coûteux gagne en popularité auprès des officiers de sécurité discrets grâce à son alliance de représentation sociale et de sécurité.

Toyota Gopher : un pickup classique doté de bonnes suspensions tout terrain, d'une maniabilité excellente et d'une base de clients loyaux. Le modèle, conçu pour ne demander que peu de maintenance, date un peu mais est très utilisé dans le tiers monde et les régions rurales, en particulier dans les NAO. Ce n'est pas le véhicule le plus tendance du marché, mais son moteur puissant et son large espace de stockage peuvent s'avérer pratiques pour transport intensif.

BATEAUX

Les bateaux se pilotent avec la compétence Véhicules aquatiques.

Morgan Cutlass : ce patrouilleur courant est équipé de deux montures d'armes renforcées à commande manuelle (généralement équipées de mitrailleuses légères) et d'une batterie de senseurs de bonne facture.

Samuvani Criscraft Otter : ce navire de taille moyenne est principalement utilisé pour la navigation récréative, la pêche, les petits transports ou comme utilitaire. Long de cinq mètres et doté d'une coque ouverte en fibre de verre, l'Otter est un navire cohérent et polyvalent qui ne détonera nulle part.

Yongkang Gala Trinity : cette vedette petite et rapide est connue pour être employée par des contrebandiers. Elle est en général construite sur son lieu de départ à l'aide de composants et coque préfabriqués, sa cargaison étant intégrée directement dans la coque. À l'arrivée, elle est désossée afin

ROVER MODEL 2072



VÉHICULES

BATEAUX	MANIA.	VITESSE	ACCÉL.	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS	PLACES	DISPO.	COÛT
Morgan Cutlass	5	4	2	16	10	3	5	6	14R	96 000 ¥
Samuvani Otter	4	3	2	12	6	2	2	8	—	21 000 ¥
Yongkang Gala Trinity	5	6	3	10	6	1	1	3	8	37 000 ¥
SOUS-MARINS	MANIA.	VITESSE	ACCÉL.	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS	PLACES	DISPO.	COÛT
Proteus Lamprey	3	2	1	6	6	1	3	4	—	14 000 ¥
Vulkan Electronaut	3	3	1	12	10	4	4	2	10	108 000 ¥
AVIONS À VOILURE FIXE	MANIA.	VITESSE	ACCÉL.	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS	PLACES	DISPO.	COÛT
Artemis Nightwing	6	3	1	4	0	1	1	1	8	20 000 ¥
Cessna C750	3	5	3	18	4	2	2	4	8	146 000 ¥
R-F Fokker Tundra-9	3	4	3	20	10	3	3	24	12	300 000 ¥
HÉLICOPTÈRES	MANIA.	VITESSE	ACCÉL.	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS	PLACES	DISPO.	COÛT
Ares Dragon	4	4	3	22	8	3	3	18	12	355 000 ¥
Nissan Hound	5	4	3	16	16	2	4	12	13R	425 000 ¥
Northrup Wasp	5	5	3	10	8	3	3	1	12R	86 000 ¥
APPAREILS À POUSSÉE	MANIA.	VITESSE	ACCÉL.	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS	PLACES	DISPO.	COÛT
VECTORIELLE	MANIA.	VITESSE	ACCÉL.	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS	PLACES	DISPO.	COÛT
Ares Venture	5	7	4	16	14	4	4	6	12P	400 000 ¥
Fed-Boeing Commuter	3	3	3	16	8	3	3	30	10	350 000 ¥
GMC Banshee	6	8	4	20	18	4	6	12	24P	2 500 000 ¥

de récupérer la marchandise, le profit généré par la course compensant le coût du bateau à usage unique.

SOUS-MARINS

Les sous-marins se pilotent avec la compétence Véhicules aquatiques.

Proteus Lamprey : cette luge sous-marine est utilisée pour les inspections et le transport sous-marin, elle dispose d'emplacement pour quatre plongeurs équipés (bien que proche d'un sous-marin, le Lamprey ne protège pas ses passagers des rigueurs des profondeurs). Les versions militaires du Lamprey sont utilisées pour les infiltrations sous-marines, par des forces spéciales de la marine spécialement équipées, telles que les Navy SEAL des UCAS. Le Lamprey dispose aussi d'un rack pouvant accueillir un drone moyen ou plus petit afin d'explorer les profondeurs que les passagers ne peuvent pas atteindre sans danger.

Vulkan Electronaut : ce sous-marin miniature pour deux personnes est le moins cher de sa catégorie et est disponible dans une large gamme de versions utilitaires. Il est souvent utilisé pour des missions de patrouille, reconnaissance de courte portée ou réapprovisionnement, mais une équipe de shadowrunner cherchant un moyen inattendu pour approcher une cible nautique pourrait aussi en tirer parti.

AVIONS À VOILURE FIXE

Les avions à voilure fixe se pilotent avec la compétence Appareils volants.

Artemis Industries Nightwing : le Nightwing est un ULM ancien modèle, très proche de ceux de la fin du XX^e siècle. Son moteur électrique est couvert pour limiter le bruit de l'appareil et réduire les émissions de chaleur. Bien que l'objectif affiché soit de réduire la pollution sonore et l'impact environnemental, l'effet de bord est que ce petit appareil proche du planeur est assez discret. Le Nightwing est populaire auprès des fans d'aviation dans les zones rurales, des contrebandiers et de tous ceux qui aiment s'infiltrer discrètement.

Cessna C750 : cet avion bimoteur civil peut transporter des voyageurs, une cargaison légère ou servir pour la surveillance. Sa structure légère, sa consommation réduite, son prix abordable et le fait qu'il soit assez commun font que certains lui trouvent une utilité pour la contrebande.

Renault-Fiat Fokker Tundra-9 : cet hydravion est parfait pour le transport de cargaisons lourdes et de passagers, et peut atterrir sans piste. Il est utilisé par les services logistiques corporatistes pour réapprovisionner les installations difficilement accessibles et par les chasseurs et braconniers de créatures Éveillées pour atteindre leur dangereux terrain de jeu. Cet hydravion est équipé de série de flotteurs, lui permettant de décoller et d'atterrir depuis l'eau comme la terre.

HÉLICOPTÈRES

Les hélicoptères se pilotent avec la compétence Appareils volants.

Ares Dragon : cet hélicoptère à double rotors versatile et robuste remplit de nombreuses fonctions aussi bien dans



DRONES

MICRODRONES	MANIA.	VITESSE	ACCÉL.	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS	PLACES	DISPO.	COÛT
Shiawase Kanmushi	4	2	1	0	0	3	3	—	8	1 000 ¥
S-B Microskimmer	3	3	1	0	0	3	3	—	6	1 000 ¥
MINIDRONES	MANIA.	VITESSE	ACCÉL.	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS	PLACES	DISPO.	COÛT
Horizon Flying Eye	4	3	2	1	0	3	3	—	8	2 000 ¥
MCT Fly-Spy	4	3	2	1	0	3	3	—	8	2 000 ¥
PETITS DRONES	MANIA.	VITESSE	ACCÉL.	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS	PLACES	DISPO.	COÛT
Aztechnology Crawler	4	3	1	3	3	4	3	—	4	4 000 ¥
Lockheed Optic-X2	4	4	3	2	2	3	3	—	10	21 000 ¥
DRONES MOYENS	MANIA.	VITESSE	ACCÉL.	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS	PLACES	DISPO.	COÛT
Ares Duelist	3	3	1	4	4	3	3	—	5R	4 500 ¥
GM-Nissan Doberman	5	3	1	4	4	3	3	—	4R	5 000 ¥
MCT-Nissan Roto-Drone	4	4	2	4	4	3	3	—	6	5 000 ¥
GRANDS DRONES	MANIA.	VITESSE	ACCÉL.	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS	PLACES	DISPO.	COÛT
C-D Dalmatian	5	5	3	5	5	3	3	—	6R	10 000 ¥
Steel Lynx	5	4	2	6	12	3	3	—	10R	25 000 ¥

les régions urbaines qu'isolées à travers le Sixième Monde. Il est souvent utilisé pour du transport lourd, et occasionnellement dans les opérations militaires comme appareil hybride plateforme de tir / transport de troupes par les forces spéciales d'élite Firewatch de Knight Errant.

Nissan Hound : cet hélicoptère de transport de pointe est utilisé par les marines impériaux Japonais, ainsi qu'un certain nombre de forces spéciales à travers le monde. Sans surprise, il est aussi assez populaire auprès des forces de réponse rapide corporatistes, en particulier celles des japonais, Samouraïs rouges de Renraku inclus. Il est équipé de deux montures d'armes pour s'assurer que sa précieuse cargaison survive même aux décollages les plus périlleux et autres atterrissages hasardeux.

Northrup Wasp : cet hélicoptère à pilote unique est conçu pour les services de police et de sécurité. Un Wasp, légèrement blindé et équipé d'une monture d'arme renforcée, est la réponse standard et automatique de la sécurité corporatiste aux problèmes toujours croissant que représentent les shadowrunners.

APPAREILS À POUSSÉE VECTORIELLE

Les appareils à poussée vectorielle se pilotent avec la compétence Appareils volants.

Ares Venture : ce blindé léger petit et bon marché est assemblé à partir de pièces standard dans des usines respectant l'environnement pour être utilisé par des contrebandiers partout dans le monde. Le Venture est utilisé pour de nombreux usages légitimes, de sécurité ou militaires, en plus d'être apprécié des contrebandiers aux finances réduites. Il est souvent utilisé pour le transport de personnes ou de marchandises et des variantes lourdement blindées et armées existent pour les patrouilles.

Le Venture se vend très bien auprès des clients du tiers-monde.

Federated Boeing Commuter : cet appareil de transport de passagers à ailes orientables est beaucoup utilisé pour les navettes inter-cités, sautant d'un aéroport corporatiste à l'autre et transportant des sararimens à travers le monde. Il est peu probable que des shadowrunners en possèdent un, mais ils peuvent être amenés à en rencontrer, en particulier sur un boulot d'extraction ou de protection de cadre supérieur.

GMC Banshee : cet avion supersonique rapide comme la foudre est le t-bird classique, iconique, et son armure, son armement et sa batterie de senseurs sont là pour le prouver. Ce blindé léger utilisé pour la reconnaissance militaire et les opérations de coursier est l'un des favoris des contrebandiers d'élite pour des passages de frontière illégaux riches en adrénaline, de par sa capacité à voler sous la couverture radar, à haute vitesse dans les canyons.

DRONES

La compétence utilisée pour piloter les drones varie d'un drone à l'autre.

MICRODRONES

Shiawase Kanmushi : ce drone « insecte » à quatre pattes est difficile à différencier d'un vrai insecte en un coup d'œil. Il est idéal pour pénétrer dans les zones d'accès restreint, ses pattes adhésives et son poids plume lui permettant de marcher le long des murs et au plafond. Il est cependant assez fragile et il suffit de marcher dessus, ou d'un démarqueur pour le détruire. Ce drone se pilote avec la compétence Marcheurs.

Sikorsky-Bell Microskimmer : discret et fiable, ce glisseur en forme de disque est moitié plus petit qu'un CD et peut

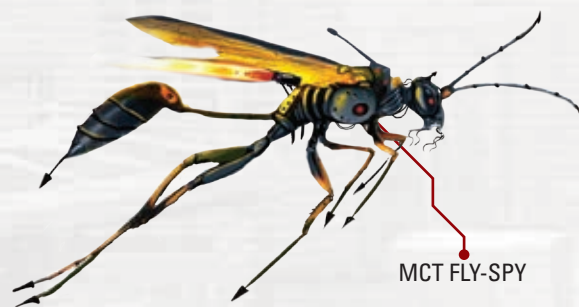


même glisser sur l'eau. Il est propulsé par des jets de faible puissance. Il est plus facile à repérer que le Kanmushi tout en restant très petit. Il se pilote avec la compétence Véhicules terrestres et la spécialisation Aéroglistisseurs s'applique.

MINIDRONES

Horizon Flying Eye : ce drone volant sphérique utilise des tuyères propulsives omnidirectionnelles pour se maintenir en suspension. À peine plus gros qu'un globe oculaire, il peut rouler au sol mais doit voler pour passer les obstacles tels qu'escaliers ou autres obstructions. Une version avec flash-pak et grenade fumigène intégrés coûte 500 ¥ supplémentaires, et le drone est détruit au moment de la détonation. Le Flying Eye se pilote avec la compétence Appareils volants.

MCT Fly-Spy : ce drone Mitsuhaman a la taille et la forme d'un gros insecte, mais peut atteindre une altitude notablement supérieure. Il peut servir d'« œil volant » et est pratique pour les filatures, du fait de la difficulté à le repérer. Le Fly-Spy se pilote avec la compétence Appareils volants.



MCT FLY-SPY

PETITS DRONES

Aztechnology Crawler : ce petit marcheur se joue facilement des escaliers et autres obstacles. Conçu comme espion à distance dans des environnements ruraux ou urbains accidentés, le Crawler est efficace et robuste. Son Autopilote est un cran au-dessus de la plupart des drones de sa catégorie. Le Crawler se pilote avec la compétence Marcheurs.

Lockheed Optic-X2 : cet appareil furtif VSTOL (*Vertical or Short Take-Off and Landing*, ou « atterrissage et décollage court ou vertical ») fait la taille d'un cyberdeck quand ses ailes sont repliées pour le transport. Une fois déployées, il fait la taille d'un gros faucon ou autre oiseau de proie. Sa technologie de réduction de signature brevetée en fait l'un des appareils préférés des services secrets et shadowrunners : les tests de Perception visuelle ou auditive ou à l'aide d'un système radar pour repérer l'Optic-X2 subissent un modificateur de -3 dés. Ce drone se pilote avec la compétence Appareils volants.

DRONES MOYENS

Ares Duelist : ce marcheur de taille moyenne, de forme vaguement humanoïde est une curiosité, certains diront une nouveauté. Il est conçu pour patrouiller sur ses deux pieds, comme un garde de sécurité métahumain et est équipé de bras-épées comme armement principal. De plus, l'apparence de son châssis a été travaillée pour ressembler à l'armure de samouraï traditionnelle -yoroï portée par les Samouraïs rouges de Renraku, peut être une pique subtile à une mégacorpo concurrente. Article de niche rarement déployé, le Duelist a deux avantages notables : son apparence humanoïde lui permet d'être confondu de loin avec un garde métahumain, plus versatile, ce qui peut être utile sur les installations gardées uniquement par des drones, et ses bras-épées sont réputées légèrement plus efficaces pour combattre les esprits que le drone de combat traditionnel bardé d'armes à feu. Ce drone est équipé d'un autosoft unique d'Acquisition (Épées) d'indice 3 et de deux épées standard sur des montures d'armes spéciales (Force 3 pour des dommages de 6P, les épées ne peuvent pas être remplacées par d'autres armes en utilisant les règles normales). Le Duelist se pilote avec la compétence Marcheurs.

GM-Nissan Doberman : ce drone chenillé patrouilleur de périmètre peut surveiller une zone efficacement de jour comme de nuit. Il est équipé en standard d'une monture d'arme standard. Le Doberman se pilote avec la compétence Véhicules terrestres.

MCT-Nissan Roto-Drone : le Roto-Drone est un drone à rotor sans superflu, hautement modulaire et modifiable. Son indice de Structure est augmenté de 3 pour déterminer le nombre de montures d'armes et modifications qu'il peut supporter. Le Roto-Drone se pilote avec la compétence Appareils volants.

GRAND DRONES

Cyberspace Designs Dalmatian : ce grand et robuste drone de reconnaissance VTOL (*Vertical Take-Off and Landing*, ou « atterrissage et décollage vertical ») est capable de planer et dispose d'une structure rigide pour son poids. Sa taille est comparable à celle d'une tondeuse à gazon quand il est rangé et à celle d'un gros deltaplane lorsqu'il est déployé. Lone Star et Knight Errant ont toutes les deux acheté des licences pour la surveillance urbaine et les patrouilles de surveillance. Le Dalmatian se pilote avec la compétence Appareils volants.

Drone de combat Steel Lynx : machine de combat blindé, le Steel Lynx possède quatre pattes dotées de roues et une monture d'arme renforcée. Il se pilote avec la compétence Véhicules terrestres.





SEUILS DES TESTS ÉTENDUS

DIFFICULTÉ	SEUIL
Facile	6
Moyenne	12
Difficile	18
Très difficile	24
Extrême	30+

INTERVALLES DES TESTS ÉTENDUS

TÂCHE	INTERVALLE DE TEMPS
Très rapide	1 tour de combat
Rapide	1 minute
Courte	10 minutes
Moyenne	30 minutes
Longue	1 heure
Très longue	1 jour
Extrêmement longue	1 semaine
Titanesque	1 mois

SEUILS DES TESTS DE RÉUSSITE

DIFFICULTÉ	SEUIL
Facile	1
Moyenne	2
Difficile	4
Très difficile	6
Extrême	8-10

SEUILS DE PERCEPTION

L'OBJET / ÉVÈNEMENT EST	SEUIL	EXEMPLE
Évident / Grand / Bruyant	1	Enseigne néon, mouvement de foule, engueulade, coups de feu
Normal	2	Panneau routier, piéton moyen, conversation, coups de feu avec silencieux
Peu évident / Petit / Étouffé	3	Transaction sous la table, lentille de contact, murmures
Caché / Microscopique / Silencieux	4	Passage secret, aiguille dans une botte de foin, conversation subvocalisée

MODIFICATEURS DES TESTS DE PERCEPTION

SITUATION	MODIFICATEUR
Le personnage est distrait	-2
Le personnage cherche ou écoute attentivement	+3
Le personnage n'est pas tout proche de l'objet / du bruit	-2
Le personnage est très loin de l'objet / du bruit	-3
L'objet / le bruit possède certaines caractéristiques distinctives	+2
Quelque chose détourne l'attention du personnage (bruit, odeur...)	-2
Le personnage dispose d'amélioration sensorielles	+indice
Lumière et visibilité	Modificateurs environnementaux p. 176

MODIFICATEURS AUX SOINS

SITUATION	MODIFICATEUR
Bonnes conditions (installation médicale stérilisée)	+0
Conditions moyennes (intérieur)	-1
Conditions inconfortables (rue ou nature)	-2
Mauvaises conditions (combat, mauvais temps, marécage)	-3
Conditions terribles (feu, orage violent)	-4
Pas de fournitures de médikit	-3
Fournitures de médikit improvisées	-1
Médikit sans fil	+indice
Soins appliqués à distance à travers un médikit	-2
Assistance	comme un test d'équipe (p. 51)
Patient pas coopératif	-2
Patient Éveillé ou Émergé	-2
Patient implanté	-1 pour chaque 2 points d'Essence perdus



ACTIONS DE COMBAT**ACTIONS GRATUITES**

Attaques multiples	Courir	Faire un geste
Changer le mode d'un appareil connecté	Dire / Envoyer une phrase en mode texte	Lâcher un objet
Cibler	Éjecter le chargeur d'une arme équipée d'un système smartgun	Se jeter au sol

ACTIONS SIMPLES

Activer un Focus	Éjecter un chargeur	Prendre / Poser un objet
Ajuster	Encocher une flèche	Préparer une arme
Appeler un Esprit	Faire feu (CC, SA, TR, TA)	Renvoyer un esprit
Changer de perception	Insérer un chargeur	Se mettre à couvert
Changer le mode d'un appareil	Lancement de sort précipité	Se relever
Commander à un esprit	Lancer une arme	Tirer à l'arc
Dégainer rapidement	Observer en détail	Utiliser un objet simple

ACTIONS COMPLEXES

Attaquer en mêlée	Invoquer un esprit	Recharger une arme (voir table)
Bannir un esprit	Lancer un sort	Sprinter
Faire feu (RSA, RL, TA)	Plonger dans un véhicule (rigger)	Utiliser une compétence
Faire feu avec une arme montée ou de véhicule	Passer en projection astrale	

ACTIONS D'INTERRUPTION

Bloquer	Esquiver	Manger la poussière
Passer en défense totale	Intercepter	Parer

ACTIONS MATRICIELLES**ACTIONS GRATUITES**

Charger un programme	Désactiver un programme
Échanger deux attributs matriciels	Remplacer un programme en cours par un programme en mémoire

ACTIONS SIMPLES

Appeler / Renvoyer un sprite	Donner un ordre à un sprite	Se débrancher
Changer de mode d'interface	Envoyer un message	Vérifier son Score de Surveillance
Changer son icône	Inviter au markage	

ACTIONS COMPLEXES

Brouiller les signaux	Fureter	Planter un programme
Compiler un sprite	Hacker à la volée	Plonger dans un véhicule interfacé
Décompiler un sprite	Imiter un ordre	Poser une bombe matricielle
Désamorcer une bombe matricielle	Inscrire un sprite	Rebooter un appareil
Éditer un fichier	Passer en force	Sauter vers une grille
Effacer une mark	Perception matricielle	Se cacher
Effacer une signature matricielle	Pic de données	Tisser une forme complexe
Entrer / Sortir d'un serveur	Pirater un fichier	Tuer une forme complexe
Formater un appareil	Pister une icône	

ACTIONS D'INTERRUPTION

Passer en défense totale matricielle
Rebooter un appareil

ACTIONS VARIABLES

Contrôler un appareil
Rechercher des données



PORTÉE DES ARMES

MODIFICATEUR DE RÉSERVE DE DÉS	COURTE +0	MOYENNE -1	LONGUE -3	EXTRÊME -6
PISTOLETS				
PORTÉE EN MÈTRES				
Taser	0-5	6-10	11-15	16-20
Pistolet de poche	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
AUTOMATIQUES				
PORTÉE EN MÈTRES				
Pistolet mitrailleur	0-5	6-15	16-30	31-50
Mitrallette	0-10	11-40	41-80	81-150
Fusil d'assaut	0-25	26-150	151-350	351-550
FUSILS				
PORTÉE EN MÈTRES				
Shotgun (fléchettes)	0-15	16-30	31-45	45-60
Shotgun (cartouches)	0-10	11-40	41-80	81-150
Fusil de précision	0-50	51-350	351-800	801-1 500
ARMES LOURDES				
PORTÉE EN MÈTRES				
Mitrailleuse légère	0-25	26-200	201-400	401-800
Mitrailleuse moyenne / lourde	0-40	41-250	251-750	751-1 200
Canon d'assaut	0-50	51-300	301-750	751-1 500
Lance-grenades	5-50*	51-100	101-150	151-500
Lance-missiles	20-70*	71-150	151-450	451-1 500
PROJECTILES BALISTIQUES				
PORTÉE EN MÈTRES				
Arc	0-FOR	jusqu'à FOR × 10	jusqu'à FOR × 30	jusqu'à FOR × 60
Arbalète légère	0-6	7-24	25-60	61-120
Arbalète moyenne	0-9	10-36	37-90	91-150
Arbalète lourde	0-15	16-45	46-120	121-180
PROJECTILES D'IMPACT				
PORTÉE EN MÈTRES				
Couteau de lancer	0-FOR	jusqu'à FOR × 2	jusqu'à FOR × 3	jusqu'à FOR × 5
Shuriken	0-FOR	jusqu'à FOR × 2	jusqu'à FOR × 5	jusqu'à FOR × 7
GRENADES				
PORTÉE EN MÈTRES				
Standard	0-FOR × 2	jusqu'à FOR × 4	jusqu'à FOR × 6	jusqu'à FOR × 10
Aérodynamique	0-FOR × 2	jusqu'à FOR × 4	jusqu'à FOR × 8	jusqu'à FOR × 15

* Voir Portée minimum des lanceurs, p 183

INITIATIVE

TYPE D'INITIATIVE	ATTRIBUTS	DÉS D'INITIATIVE DE BASE
Physique	Réaction + Intuition	1D6
Astrale	Intuition × 2	3D6
Matricielle / Rigging : RA	Réaction + Intuition	1D6
Matricielle / Rigging : cold sim RV	Traitement de données + Intuition	3D6
Matricielle / Rigging : hot-sim RV	Traitement de données + Intuition	4D6



MODIFICATEURS DE SITUATION

SITUATION	MODIF. À LA RÉSERVE DE DÉS DE L'ATTAQUANT
Arme dans la mauvaise main	-2
Attaque depuis un couvert avec un système d'imagerie	-3
Attaquant blessé	-modificateur de blessures
Attaquant dans un véhicule en déplacement	-2
Attaquant en course	-2
Attaquant en mêlée	-3
Cible précédemment ajustée	réserve de dés +1, Précision +1
Smartlink sans fil	+1 (équipement) / +2 (implanté)
Tir au jugé	-6
Tir ciblé	-4

MODIFICATEURS DE DÉFENSE

SITUATION	MODIF. DE RÉSERVE DE DÉS
Bon couvert	+4
Couvert partiel	+2
Défenseur blessé	-modificateurs de blessure
Défenseur dans un véhicule en déplacement	+3
Défenseur en course	+2
Défenseur en mêlée cible d'une attaque à distance	-3
Défenseur étendu	-2
Défenseur inconscient de l'attaque	pas de défense possible
Défenses multiples	-1 par défense précédente
L'attaquant a une plus grande Allonge	-1 par point de différence d'Allonge
Le défenseur a une plus grande Allonge	+1 par point de différence d'Allonge
Rafale ou rafale semi-automatique	-2
Rafale longue ou tir automatique (action simple)	-5
Réception de charge	+1
Shotgun en petite dispersion	-1
Shotgun en moyenne dispersion	-3
Shotgun en grande dispersion	-5
Tir automatique (action complexe)	-9

MODIFICATEURS DE MÊLÉE

SITUATION	MODIFICATEUR DE RÉSERVE DE DÉ
Adversaire étendu	+1
Amis dans la mêlée	+1 ou combat en équipe
Arme dans la mauvaise main	-2
Attaquant blessé	-modificateur de blessure
Attaquant étendu	-1
Attaque uniquement pour toucher	+2
Attaques multiples	Diviser la réserve de dés
Charge	+2
Cibler	-4
Modificateurs environnementaux	Utilisez Lumière et Visibilité uniquement
Position avantageuse	+2

MODIFICATEURS ENVIRONNEMENTAUX

VISIBILITÉ	LUMIÈRE / ÉBLOUISSEMENT	VENT	PORTÉE	MODIF.
Claire	Pleine lumière / pas d'éblouissement	Pas de vent ou brise légère	Courte	—
Pluie / Brouillard / Fumée (léger)	Lumière partielle / éblouissement faible	Vent léger	Moyenne	-1
Pluie / Brouillard / Fumée (modéré)	Lumière faible / éblouissement modéré	Vent modéré	Longue	-3
Pluie / Brouillard / Fumée (dense)	Obscurité totale / éblouissement aveuglant	Vent fort	Extrême	-6
Combinaison de plusieurs conditions à la ligne				-10



MODIFICATEURS SOCIAUX

MODIFICATEURS GÉNÉRAUX	MODIF.	MODIFICATEURS D'ÉTIQUETTE	MODIF.
Attitude du PNJ envers le personnage :		Le personnage n'est pas correctement vêtu ou n'a pas l'air à sa place -2	
Amicale	+2	Le personnage est visiblement nerveux, excité ou agité -2	
Neutre	0	La cible est distraite -1*	
Suspicieuse	-1	MODIFICATEURS D'INTIMIDATION	
Négative	-2	Le personnage en impose physiquement +1 à +3	
Hostile	-3	La cible en impose physiquement -1 à -3	
Ennemie	-4	Les personnages sont en supériorité numérique +2	
Le résultat recherché par le personnage est :		Les personnages sont en infériorité numérique -2	
Avantageux pour le PNJ	+1	Le personnage est visiblement armé ou magiquement actif +2	
Sans intérêt pour le PNJ	0	La cible est visiblement armée ou magiquement active -2	
Gênant pour le PNJ	-1	Le personnage cause (ou a causé) des douleurs physiques à la cible (torture) +2	
Mauvais pour le PNJ	-3	La cible n'est pas consciente du danger et ne croit pas que le personnage « ferait quelque chose de stupide » +2*	
Désastreux pour le PNJ	-4	MODIFICATEURS DE LEADERSHIP	
Sort de Contrôle des Pensées / des Émotions lancé sur la cible	-1 par succès	Le personnage a un rang supérieur +1 à +3	
Le personnage a une réputation (connue) dans la rue	+Crédibilité (voir p. 374)	La cible a un rang supérieur -1 à -3	
La cible a une réputation (connue) dans la rue	-Crédibilité (voir p. 374)	Le personnage est visiblement une figure d'autorité +1	
La cible garde un « as dans la manche »	+2*	Le personnage n'appartient pas à la couche sociale de la cible -1 à -3	
La cible a une attirance romantique pour le personnage	+2	La cible est fan du personnage ou lui est dévouée +2	
Le personnage est intoxiqué	-1	MODIFICATEURS DE NÉGOCIATION	
MODIFICATEURS D'ESCROQUERIE		Le personnage manque de connaissances de fond -2**	
Le personnage possède des éléments pour prouver sa bonne foi +1 à +2		Le personnage dispose de quoi faire chanter la cible ou d'une monnaie d'échange intéressante +2**	
La cible est distraite +1			
La cible a tout son temps pour considérer la situation -1			

Ces modificateurs s'appliquent à la réserve de dés du personnage actif, sauf mention contraire.

* Ces modificateurs s'appliquent à la réserve de dés de la cible

** C'est modificateurs peuvent s'appliquer aux réserves de dés des deux protagonistes.

TESTS DE COMPÉTENCES SOCIALES**JET DU PERSONNAGE**

Escroquerie + Charisme [Sociale]
 Étiquette + Charisme [Sociale]
 Imposture + Charisme [Sociale]
 Intimidation + Charisme [Sociale]
 Leadership + Charisme [Sociale]
 Négociation + Charisme [Sociale]
 Représentation + Charisme [Sociale]

JET DE LA CIBLE

Escroquerie + Charisme [Sociale]
 Perception + Charisme [Sociale]
 Perception + Intuition [Mentale]
 Charisme + Volonté
 Leadership + Volonté [Sociale]
 Négociation + Charisme [Sociale]
 Charisme + Volonté



RÉCOMPENSES EN CASH

MONTANT DE BASE	3000 ¥
SITUATION	MODIFICATEURS
Plus grande réserve de dés adverse	+(Réserve de dés / 4)
Les adversaires des runners sont (potentiellement) à 3 contre 1 dans une situation de combat	+1
Les adversaires des runners (Professionnalisme > 4) sont (potentiellement) à 2 contre 1 dans une situation de combat (non cumulatif avec le modificateur précédent)	+1
Les runners ont fait face à une meute d'au moins six créatures	+1
Les runners ont rencontré au moins trois esprits différents (en dehors des veilleurs) en une seule fois	+1
Les runners ont accompli la tâche avec une rapidité impressionnante et subtilité	+1
Le boulot amène les runners au contact direct d'un élément ou d'un milieu notablement dangereux du folklore du Sixième Monde (les Samouraïs rouges, une zone zéro de Mitsuhamma)	+1
MODIFICATEURS DE SALAIRE	
Run standard <i>(Rien de spécial, le travail normal pour un runner)</i>	0%
Run qui fait du personnage un sale bâtard au cœur de pierre <i>(Assassiner quelqu'un, Aider les corpos à opprimer les gens, Passer de la drogue, Faire du trafic de métahumains)</i>	+10-20%
Run dont une part de la récompense est de pouvoir se regarder dans la glace en souriant <i>(Robinisme, Aider les petites gens, Enlever un peu de « Dys » à la « Dystopie »)</i>	-10-20%

OBSERVATION ASTRALE

SUCCÈS	INFORMATION ACQUISE
0	Aucune État général de santé du sujet (en bonne santé, blessé, malade...).
1	État général émotionnel ou impression du sujet (joyeux, triste, en colère, etc.). Statut d'ordinaire ou d'Éveillé.
2	Présence et localisation d'implants cyberware. Type / catégorie d'un sujet magique (élémentaire de Feu, sort de Manipulation, focus de pouvoir, rituel de Malédiction, etc.). Possibilité de reconnaître, en dépit des déguisements ou altérations physiques, l'aura du sujet si elle a déjà été vue auparavant.
3	Présence et localisation d'implants cyberware de gamme alpha. Comparatif de l'Essence, la Magie, la Puissance du sujet et de l'observateur (inférieurs, supérieurs, égaux à son Essence et sa Magie). Diagnostic général de toute maladie ou toxine qui affecte le sujet. Toute signature astrale présente sur le sujet.
4	Présence et localisation d'implants cyberware de type betaware, ou d'implants bioware. Essence, Magie ou Puissance du sujet. Cause générale de toute signature astrale (sort de Combat, sort alchimique de Combat, esprit de l'Air, ou autre).
5+	Présence et localisation d'implants cyberware de type deltaware, de traitements génétiques, et de nanotechnologies. Diagnostic précis de toute maladie ou toxine affligeant le sujet. Statut de technomancien du sujet le cas échéant.

NIVEAU DE BRUIT ET UTILISATION MATRICIELLE

DISTANCE DE LA CIBLE	NIVEAU DE BRUIT
Connexion directe (toutes distances)	0
Jusqu'à 100 mètres	0
De 101 à 1 000 mètres (1 km)	0
De 1 001 à 10 000 mètres (10 km)	3
De 10 001 à 100 000 mètres (100 km)	5
Au-delà de 100 km	8
ENVIRONNEMENT	NIVEAU DE BRUIT
Feuillage dense	1 tous les 5 mètres
Cage de Faraday	aucun signal, actions bloquées
Eau douce	1 tous les 10 cm
Brouillage	1 par succès à l'action brouiller des signaux
Mur ou sol avec revêtement métallique	1 tous les 5 mètres
Eau salée	1 par centimètre
Zone de spam ou zone d'interférences	indice
Inhibiteur de wifi (ex. papier peint ou peinture)	indice



SHADOWRUN[®]

GÉNÉRATEUR ALÉATOIRE DE RUN

Lancez les dés spécifiés pour chacune des tables ci-dessous puis remplissez les blancs. Et voilà, une idée de run immédiate !

Pour plus d'informations sur la création de shadowruns, référez-vous à **Conseils au meneur de jeu**, p. 336.

Les runners se rendent à leur rendez-vous LIEU DE RENCONTRE pour leur prochain boulot. Ils sont engagés par EMPLOYEUR pour une mission de TYPE DE BOULOT , visant CIBLE . Le run se complique lorsque COMPLICATION !

LIEUX DE RENCONTRE



LANCEZ
1D6

- 1 Dans un bar, un club ou un restaurant
- 2 Dans un entrepôt, quai de chargement ou autre lieu peu usité
- 3 Dans un district des barrens ou autre porte urbaine de l'enfer
- 4 Dans un véhicule en déplacement
- 5 Dans un serveur matriciel
- 6 Dans l'espace astral

EMPLOYEURS



LANCEZ
2D6

- 2 Une société secrète (Loge noire, Human Nation)
- 3 Un groupe politique ou d'activistes (Policlub Humanis, Mothers of Metahumans)
- 4 Un gouvernement ou une agence gouvernementale
- 5-6 Une corporation mineure
- 7-8 Une mégacorporation
- 9 Un syndicat du crime (Yakuza, Mafia)
- 10 Un groupe magique (Illuminés de l'Aube Nouvelle)
- 11 Un particulier
- 12 Un être exotique ou mystérieux (esprit libre, dragon, IA)

TYPES DE BOULOT



LANCEZ
1D6

- 1 Vol de données
- 2 Assassinat ou une destruction
- 3 Extraction ou une insertion
- 4 Diversion
- 5 Protection
- 6 Livraison

CIBLES



LANCEZ
1D6

- 1 Un employé clé
- 2 Un prototype
- 3 Des données de recherches de pointe
- 4 Une forme de vie génétiquement conçue
- 5 Un artefact magique
- 6 Un bâtiment urbain, un emplacement rural ou une infrastructure

COMPLICATIONS



LANCEZ
1D6

- 1 La sécurité s'avère étonnement renforcée
- 2 Une tierce partie se montre également intéressée
- 3 La cible s'avère ne pas être celle prévue (quelqu'un a menti au groupe)
- 4 Le boulot nécessite un équipement rare
- 5 La cible s'est (ou a été) déplacée
- 6 L'employeur décide de les doubler

