



LES OMBRES ONT ÉVOLUÉ

Nous sommes en 2070. Le monde a bien changé. Vous êtes désormais branchés en permanence sur la Matrice™, grâce à de petits implants cérébraux invisibles et sans fils, qui décuplent vos facultés sensorielles via la réalité augmentée. Votre corps est plus efficace que jamais grâce aux nouveaux implants de cyberware et de bioware. Dehors, des créatures issues des mythes et légendes parcourent les rues, se fondant dans la population tandis que la magie, réapparue au début du siècle, fait désormais partie du quotidien. Des mégacorporations monolithiques saignent le monde à blanc, se livrant une impitoyable compétition et se sabotant mutuellement lors d'opérations clandestines sanglantes.

Que vous soyez humain, nain, elfe, ork, troll, que vous excelliez dans les arts martiaux, la magie ou la technologie, c'est à vous de faire le sale boulot. Vous êtes un shadowrunner, un professionnel dans votre domaine et plus généralement un pion sur le grand échiquier corporatiste.

Shadowrun, Quatrième Édition propose un nouveau système de règles, simple, cohérent et accessible. Ce livre de base contient toutes les règles dont le meneur de jeu et ses joueurs auront besoin pour créer des personnages et des aventures dans l'univers passionnant de *Shadowrun*.

Copyright © 2006 WizKids Inc. Tous Droits Réservés. Shadowrun, la Matrice et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.



SHADOWRUN

FANPRO

BLACKBOOK
EDITIONS

WK
GAMES



SHADOWRUN

QUATRIÈME ÉDITION

BBESR01

SHADOWRUN



QUATRIÈME ÉDITION

ISBN 2-915847-14-2



9 782915 104714

BBESR01

Prix : 39,90 Euros



SHADOWRUN

QUATRIÈME ÉDITION

FanPro

BUZZKILL

Certains shadowrunners ont coutume de dire que la phrase qui les fait le plus flipper est « Faites-moi confiance ». Pas moi. Je pense que tout runner qui se respecte est assez parano pour ne pas aller prendre un petit déjeuner chez sa grand-mère sans faire d'abord une reconnaissance des lieux et être sûr d'avoir des renforts à disposition. Non, si vous voulez mon avis, la pire phrase qu'on puisse vous dire c'est « Vous verrez, ça sera facile. »

C'est ce que Frankie m'a dit quand son appel m'a interrompu en plein milieu d'une partie de poker dans un petit club de Redmond, la première qui me souriait depuis le début de la semaine. « Ça peut pas attendre, Frankie ? », ai-je demandé, les yeux rivés sur mes belles paires d'as, à travers le reflet translucide de son image sur mon afficheur de Réalité augmentée, tout en jetant de brefs regards au-dessus de mes cartes en direction des trois types assis de l'autre côté de la table. Ça faisait un bail qu'on avait pas bossé avec Frankie, mais il nous avait dégotté suffisamment de boulots sympas pour qu'on n'ait pas trop intérêt à se la jouer avec lui.

« À toi de me le dire, » m'a répondu l'ork avec son espèce d'accent chinetoque. « Tu veux le boulot, oui ou merde ? On peut pas dire que vous soyez vraiment en veine, en ce moment — »

« Ouais, ouais. » J'acquiesçais. Il avait raison. En ce qui me concernait, je n'en étais pas encore à me demander si j'allais pas revendre mes implants pour survivre, mais —

« Te biles pas, », me dit Frankie d'un ton qui se voulait rassurant. « Ça sera facile. Vous entrez et vous sortez. Mais t'as intérêt à te décider maintenant, le boulot est pour ce soir et si vous ne voulez pas rencontrer Johnson, je trouverai sûrement quelqu'un d'autre. »

Mes deux paires me tendaient la main, et les bozos commençaient à s'agiter de l'autre côté de la table. Je levai la main pour leur demander de me lâcher et j'acquiesçai à nouveau. J'acquiesçais beaucoup trop ces derniers temps. « Okay, Frankie, okay. Envoie-moi les détails et laisse moi une heure et demie pour rassembler les autres. »

J'entrevis le sourire carnassier de Frankie tandis qu'il racrochait. Je revenais à mes cartes. J'avais même le temps de finir cette main.

« Okay, je monte de 50 pour voir, » dis-je poussant les jetons au milieu de la table.

« Ben c'est tout vu, vas t'coucher, » répondit un des nazes. Avec un sourire qui me montrait toutes ses dents — Sales, tachées par le tabac, et à moitié absentes — il posa un full sur la table.

La nuit ne s'annonçait pas terrible.

Je me pointai au bar avec vingt minutes d'avance, et connectai mon PAN au réseau du coin pour transférer automatiquement les documents, messages et autres que l'équipe aurait pu poster à mon intention — mais aussi pour envoyer quelques crédits au barman afin qu'il sache qu'on avait rendez-vous avec « M. Johnson » dans l'arrière-salle à vingt heures. Plus personne n'utilisait de cash, de toute façon — les pots-de-vin se faisaient sans fil, nets et sans traces. L'endroit n'était pas encore plein, mais je dus esquisser les attroupements de têtes à puces en train de baver par terre. De nos jours, même les meilleurs bars avaient leurs indésirables, du moins jusqu'à ce que la sécurité ne se bouge pour les foutre dehors. Ça sentait la bière, la sueur et même le vomi.

J'observai les alentours. Locke était déjà là, avachi dans un box au fond de la salle, un verre de whisky à moitié plein devant lui. Je commandai à distance une bière pour la même table, avant de me frayer un chemin vers le fond en direction de son box, pour me poser en face de lui. Je décidai de ne pas relever pour le whisky. Locke était un type étrange, à tous points de vue, mais c'était sa personnalité. Même en faisant l'impasse sur le fait qu'il soit mage. Pour ces types, être bizarre allait de pair avec la profession.

« Tu es en avance », commençai-je.

Locke grogna, passant une main dans sa barbe de trois jours. « J'aime bien, ici. Existe un autre endroit où tu puisses te faire draguer et vomir dessus dans la même soirée ? »

« Par la même personne ? » répondis-je en souriant. Ma bière était arrivée et nous patientions.

Le reste de l'équipe ne tarda pas à se montrer. Zumi, une charmante troll aussi forte que nerveuse — je ne m'étais pas encore fait à l'idée qu'une troll puisse être nerveuse, mais avouez que si vous étiez né princesse d'une corpo japonaise, et que l'Année de la Comète vous avez cassé la baraque en vous faisant grandir d'un mètre et pousser des cornes, vous l'auriez eu mauvaise ! Desmo avait l'air aussi gêné, comme un poisson hors de l'eau, hors du van qui était une véritable extension de son corps. Et comme notre dernier membre participerait virtuellement depuis sa voiture garée dans le parking, tout le monde était là. « Okay, » dis-je en finissant ma bière, « c'est parti pour le show. »

Le Johnson était un nain petit et trapu, avec une petite barbe bien taillée et des verres miroirs. Tout en lui reflétait le « cadre moyen », depuis son costume bon marché jusqu'à son assistant personnel collet monté en train de tapoter sur son commlink. Le nain jeta un œil au sien et nous fit signe de nous asseoir. Locke et moi-même nous exécutâmes, Zumi s'esquiva et s'adossa près de la porte. C'était aussi bien : elle n'aimait pas les négociations et ça ne mangeait pas de pain qu'il y ait quelqu'un près de la porte pour surveiller la sortie. Desmo s'empara d'un siège et se tint éloigné — il appréciait d'assister au petit jeu des négociations, mais il préférait ne pas y participer. Le Johnson nous observa quelques instants, puis alla droit au but : « J'ai un travail qui ne devrait pas nécessiter trop d'efforts de votre part, mais il doit être effectué ce soir. Êtes-vous disponibles ? »

Je pouvais presque sentir Locke à côté de moi, en train de lever les yeux au ciel, mais je ne pensais pas que le nain l'ait remarqué. Il semblait me considérer comme étant le type avec qui il fallait causer. « Ça se pourrait bien, » répondis-je. « Pour quoi faire ? »

Apparemment, le nain s'attendait à ma réaction. « Bien entendu. Je vais vous décrire brièvement l'affaire, puis, si nous tombons d'accord, je poursuivrais plus avant. » Comme personne ne le contredisait, il poursuivit :

« Ce travail implique que vous entriez dans un entrepôt et que vous y soustrayez quelques informations tout en y en ajoutant d'autres. La sécurité est assez légère et je pense que l'opération ne devrait pas vous prendre plus d'une heure. »

« Mais bien sûr, » marmonna Locke sur ma gauche. « Pré-senté comme ça, ça a l'air si facile. »

Je décidai de l'ignorer ; et en général, il valait mieux. « Où est situé cet entrepôt ? »

« À proximité, » m'assura le nain. « Je ne pourrais malheureusement pas vous en dire plus tant que vous ne m'aurez pas confirmé que vous acceptez ce travail, mais je suis autorisé à vous faire une offre de cinq mille nuyens, la moitié maintenant, et l'autre moitié une fois le travail effectué. »

Et voilà, c'était parti. « Et bien, M. Johnson — je suis sûr que vous comprendrez que nous ne pouvons pas prendre de décisions concernant notre rétribution, tant que nous ne saurons pas à qui nous aurons affaire. »

Le Johnson recula un peu ; derrière ses miroirs, ses yeux restaient invisibles. « Je vous comprends », répondit-il. « Et je vous assure que c'est un prix honnête, mais je crois que nous sommes dans une impasse, et sans toutefois entrer dans les détails, je puis vous assurer que la sécurité ne posera aucun problème à une équipe de votre niveau. S'il vous plaît, décidez-vous rapidement. Si vous refusez ce travail, il me faudra contacter rapidement une autre équipe. » Il posa les mains sur la table, comme s'il était prêt à partir.

On s'en tape. « Attendez, » lui dis-je rapidement, ce qui me valut un sourire désabusé de la part de Locke.

Le nain recula dans son fauteuil. « Oui ? »

Je jetai un coup d'œil à Locke. « En admettant que vous ne soyez pas en train de nous entuber et que le boulot est bien tel que vous le décrivez, et en admettant que vous le sous-évaluez parce que tout le monde cherche à tirer les prix vers le bas, que diriez-vous de six mille ? »

Une ébauche de sourire se dessina sur le visage de Johnson, mais le masque retomba. Il était bon et il connaissait la musique. Il s'arrêta, prenant l'attitude de quelqu'un qui consultait son afficheur RA, puis acquiesça. « D'accord. Six mille. Marché conclu. » Il tapota à nouveau son commlink, regarda à nouveau en l'air, puis pressa un bouton. Je sentis le vibreur de mon link m'annoncer un nouveau message reçu. « Voici votre avance, et les informations à ma disposition. »

Puis il indiqua le type collet monté, une face de rat aux cheveux noirs qui avait l'air de s'ennuyer ferme, mais qui reprit son sérieux dès que son patron le regarda. « Mon assistant vous donnera tous les détails. J'attends de vos nouvelles à partir de 2 heures du matin. »

S'il vous plaît, ne me faites pas attendre. »

« Okay », dis-je tandis que nous quittions le bar à bord du van de Desmo. « Faisons le point une dernière fois afin qu'on soit sûrs de tout avoir. » Je n'aimais pas le fait qu'on n'ait pas le temps de tout vérifier, mais il y avait des jours où c'était comme ça. Il fallait faire avec.

Locke haussa les épaules. « Ben c'est simple. On force l'entrée de l'entrepôt, on balance ça — il exhiba une petite bouteille sombre sortie de la poche de son manteau élimé — dans la citerne du camion qu'on verra à l'intérieur, puis on va dans les bureaux pour voler deux ou trois fichiers dans les ordinateurs. Ensuite on prend le reste de notre fric et on va faire la fiesta avec de la bibine et des putes. »

« On va procéder comme ça, » déclara Desmo, se rappelant à notre mémoire.

« Ouais, » dit Locke. « Parce que si on avait déjà le fric pour se payer la bibine et les putes, je m'emmerdais pas à faire ce boulot. »

Zumi lui tapa gentiment (pour elle) sur le haut de la tête. « Il a raison. Ce truc dans la citerne d'abord, ensuite les bureaux. Ce Johnson a été suffisamment clair. On devrait peut-être se renseigner sur les lieux, » ajouta-t-elle, un peu nerveuse comme d'habitude. « Je sais qu'on a pas beaucoup de temps, mais — »

« C'est déjà fait, » dit une voix pétillante de malice venant des haut-parleurs du van, coupant le beat lourd du synttrash de Desmo. Le rigger nain farfouilla dans ses poches pour activer un holoprojecteur sur le tableau de bord. L'image d'un tigre pourpre à lunettes de soleil, tout droit tiré d'un dessin animé, apparut devant nous, bondissant de haut en bas sur sa queue



en tire-bouchon. Il sourit, découvrant une étincelante rangée de canines. « Pendant que vous vous amusez au bar, j'étais en train de pirater le commlink du Johnson. Il s'appelle Gunther Markstorm, manager régional de Lightning Brands, une filiale d'Evo. L'endroit où nous nous rendons est un entrepôt de Tacoma qui appartient à une compagnie rivale, Buzz Beverages. Buzz est fin prête pour lancer un test grandeur nature de leur nouvelle boisson énergisante, qui s'appelle Buzz!Blitz. »

« J'en ai entendu parler », ajouta Zumi. « Partout où je passe, je vois leurs pubs : c'est destiné aux orks et aux trolls. Vous savez bien : c'est du costaud, c'est plein de stimulants, ça vous rend nerveux, impatient, prêt à en découdre, ça vous fout une trique de la taille d'une bouche d'incendie. C'est si balèze que ça ferait éclater la tête d'un elfe, ou presque. »

« Ouai », acquiesça le tigre holographique. « Grosse campagne de pub – tridéo, envoi de pubs sur les PAN des gens, affiches, Matrice, la totale. Du beau boulot. Bien qu'ils ne visent que quelques villes, leur objectif est de voir comment ça prend, puis ils l'élargiront ailleurs. Si ça le fait, ça partira partout dans les UCAS. » Une tridimage criarde montrant des trolls en train de tout casser apparut sur les écrans vidéos, accompagnées d'un slogan flashy : « BUZZ!BLITZ – C'est d'la bombe ! » en lettrage rouge agressif. Très subtil.

Je désignai la bouteille que tenait Locke. « Donc, d'après ce Johnson, on met ce truc dans la citerne du camion qui contient cette fameuse boisson. Ça devrait ruiner le goût et faire échouer le test marketing. C'est ça, Spaz ? »

« Tout à fait », dit le tigre. « Le Johnson avait le planning de ce projet dans son link. L'emploi du temps est tellement serré qu'ils n'ont même pas le temps de faire une dégustation de dernière minute pour vérifier avant de se lancer. Pour eux, c'est déjà du passé – ils ont tout un tas de trucs à faire, et ils ne peuvent pas se permettre d'être en retard. Ils vont distribuer ce truc aussi vite qu'ils le pourront. Même s'ils le testent avant de partir et qu'ils s'en rendent compte, ils ne pourront pas vendre leur production. Et notre Johnson a un produit similaire dans ses cartons – et la campagne publicitaire ad hoc qui attend sagement de débouler la semaine prochaine – pour doubler son concurrent. »

« Et les fichiers ? » demanda Desmo. « Tu as quelque chose là-dessus ? »

« Nan », répondit Spaz. « À vue de nez, c'est juste un peu d'espionnage industriel. Ils nous ont demandé de faire ça en dernier, au cas où on se ferait repérer et où on devrait sortir vite fait. »

« Donc d'après toi, le Johnson est clean ? », demandais-je à Spaz. « Tu es sûr que c'est pas le genre à nous entuber profond ? »

« Comme si ça *pouvait* arriver », dit Locke d'un ton moqueur.

« Nan », dit Spaz. « Il est clean. Si le lancement de Buzz est un succès, et qu'il n'arrive pas à ses fins, il est grillé. Tout ce que je peux dire, c'est qu'il n'a aucune raison de nous entuber. »

Je regardai tour à tour les membres de l'équipe. « Okay, bon, alors on s'équipe et on y va. Spaz, tu sais qu'il va falloir que tu ramènes ton cul, t'es au courant ? »

« Ooooh, Taaaaggg – » la supplique et l'expression de pitié ne collait pas vraiment avec l'image du tigre débonnaire.

« Non pas que ça nous enchante, nous non plus », dit Locke.

« T'es prêt, Desmo ? » Je subvocalisais afin de tester les comm' de l'équipe. Une nuit sans lune, juste une fine brume et les quelques éclairages au sodium maladroits qui tentaient péniblement de baigner la rue de lumière à intervalles réguliers, m'indiquant que mes cyberoptiques fonctionnaient bien. Il y avait une odeur de mer et de pourriture. J'émergeai des ombres en direction de la porte de l'entrepôt et attendis la

confirmation du nain. Il était à quelques rues de là dans son van, gardant un œil sur les environs à l'aide d'un drone de surveillance aérienne. Le reste de l'équipe était avec moi, planqué et en attente.

Locke avait déjà terminé sa reconnaissance astrale, pour nous dire que l'endroit était désert, mis à part un garde de sécurité (« D'après son aura, il préférerait être en train de tirer un coup plutôt que de faire sa ronde ») et ce qu'il avait qualifié « d'escadron d'élite de rats de combat. » La sécurité devait être en grande partie automatisée, ce qui collait avec ce que nous avait dit le type qui accompagnait le Johnson. « Tu as quelque chose, Spaz ? »

Spaz me fit un geste de la main, se concentrant sur quelque chose que personne à part lui ne pouvait voir. « Rien, je surveille les fréquences de la police et je n'ai intercepté aucun appel en provenance du coin. »

Nous étions en train de nous adapter à cette nouveauté. Spaz ne venait quasiment jamais avec nous en personne – il préférait en général se tenir à l'écart et opérer via la Matrice – et il nous fallut un certain temps pour nous habituer à la vue d'un elfe maigrichon, avec une tronche en biais et une voix haut perchée. En vérité, Spaz était le seul elfe que je connaissais qui n'ait pas été touché par la grâce. Il ne se lavait pas souvent non plus. Autant pour le stéréotype.

« Bon », dis-je. « À moins que l'un d'entre vous n'ait une bonne raison pour qu'on arrête maintenant, on y va. »

Vous vous souvenez de ce que je vous ai dit à propos de cette phrase qui suffit à faire hurler de terreur n'importe quel runner à peu près sain d'esprit ? Ben vous êtes plus malins que moi, parce que moi je l'avais déjà oubliée. C'est marrant comme on peut être con quand on est fauché.

Les choses avaient pourtant bien commencé. J'avais coupé le système de sécurité et Spaz l'avait piraté pour qu'on soit sûrs que les caméras montraient ce qu'on voulait bien qu'elles montrent, au cas où un observateur serait en train de les mater depuis un autre site. Puis c'était été un simple jeu de patience pour nous que d'attendre le signal de Locke, annonçant que le garde se trouvait dans une autre partie du bâtiment et que la voie était libre. Il y a encore quelques temps de cela, je disais à qui voulait l'entendre que je regrettais d'avoir investi dans un passe maglock. Ce soir-là m'a fait changer d'avis.

L'intérieur de l'entrepôt était sombre et profond, et n'était éclairé que par quelques lampes de secours, bien au-dessus de nos têtes. Nous nous arrêtas un moment, pour nous déployer. Je subvocalisais : « Tout à l'air O. K. dans le coin. Desmo ? »

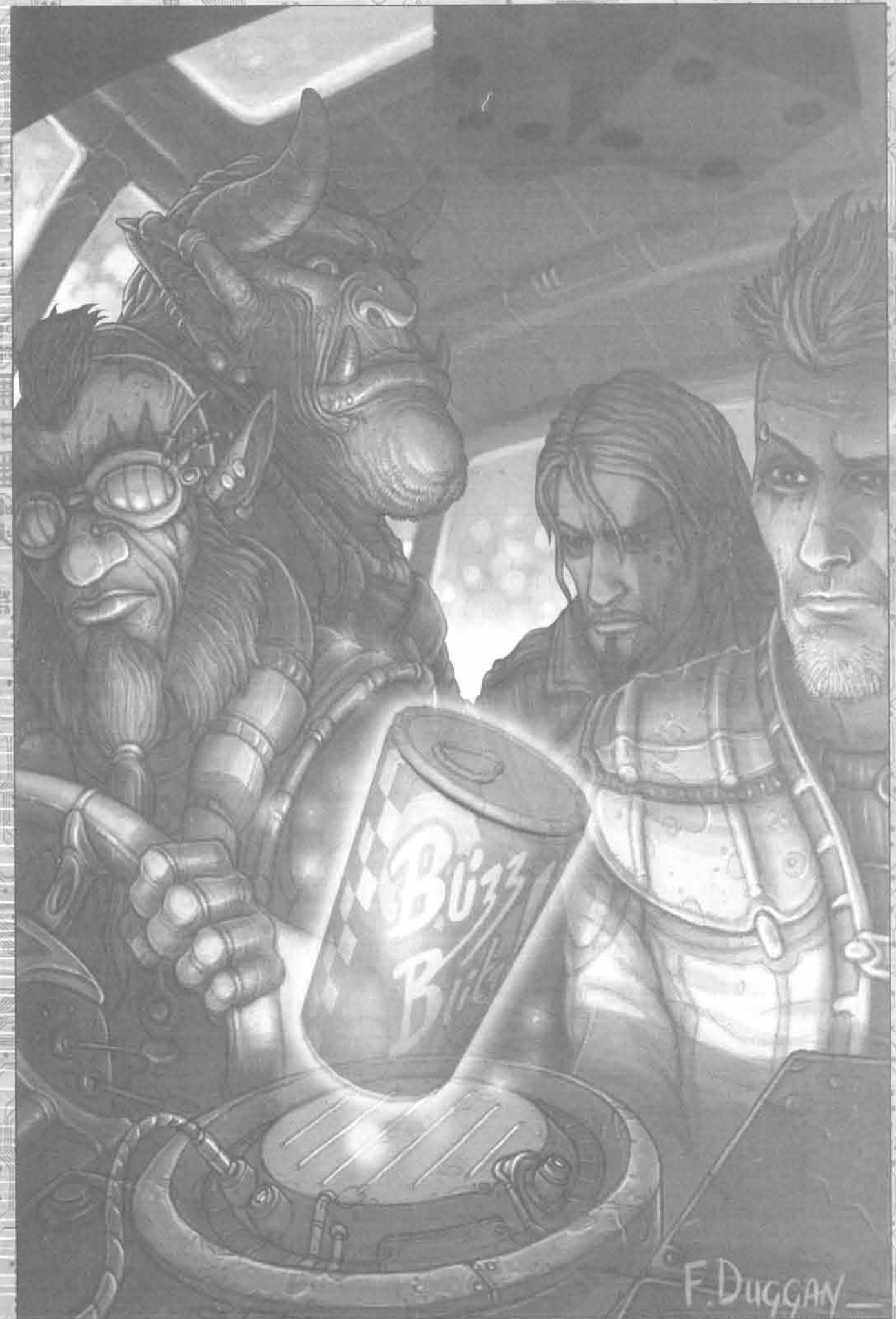
« Je vous reçois 5 sur 5, chef. » La voix du nain était rassurante. « Aucun signe de vie. »

« J'ai le plan », dit Spaz. « Tout le monde, allumez vos afficheurs. »

J'allumai le mien, et l'image translucide d'un plan en 3D de l'entrepôt se superposa à mon champ de vision. Tout était indiqué – le contenu des caisses, la localisation des véhicules, et même les toilettes. Le camion-citerne que nous cherchions était de l'autre côté, près du mur le plus éloigné, à côté de plusieurs piles de caisses. À notre droite, un escalier qui menait à l'étage supérieur. L'afficheur indiquait (comme nous l'avait dit le gus accompagnant le Johnson) que les bureaux étaient à l'étage.

« Ce que je ne comprends pas », dit Spaz en parlant comme un souffleur de théâtre, « c'est pourquoi on devrait balancer ce truc en premier pour ensuite voler les données. C'est n'importe quoi, surtout quand on regarde le plan. »

Je m'arrêtais pendant une minute pour réfléchir à ce qu'il venait de dire. C'est aussi pour ça qu'on gardait Spaz, même s'il avait désespérément besoin qu'on lui greffe un cerveau. « Vous savez, je crois qu'il n'a pas tort », dis-je.



« C'est ce que voulait le Johnson », répliqua Zumi. « Il a été très clair — »

« Non, son *larbin* a été très clair », l'interrompit Locke. « Et c'est pas lui que j'ai vu payer mon cachet, et toi ? »

« On l'emmerde, son assistant », grognais-je. « Ils ne nous paient pas pour être stupides. » Et ce serait stupide — si quelqu'un nous chope, je préfère être en plein milieu d'un entrepôt avec des tas de planques, plutôt qu'être bloqué dans un bureau à jouer à la nounou pour un hacker en train de télécharger des fichiers sur un serveur. Je pris donc ma décision. « Les données en premier, ensuite le camion-citerne. » Je pensais nous diviser pour aller plus vite, mais divisés pouvait signifier morts, si ça tournait mal.

Nous avons grimpé les escaliers. Ils craquaient sous notre poids, en particulier celui de Zumi, et nous étions presque sûrs que le garde allait donner l'alerte d'une seconde à l'autre. Locke jeta un coup d'œil lorsqu'il fut en haut des marches et repéra un type qui arrivait d'un coin de la pièce — un ork d'âge mur qui patrouillait avec une lampe-torche. Un sort plus tard, il était au pays des merveilles.

La porte du bureau était fermée à clé, mais elle aurait tout aussi bien pu être ouverte. En dix secondes, nous étions dedans, un grand cube rempli de caisses, de chaises et de vieux datafaxes. Spaz attrapa une chaise et s'installa au bureau pour pirater le terminal et voler les fichiers. Zumi surveillait les escaliers pendant que je faisais les cent pas, en vérifiant que mon H&K était prêt. C'était trop facile. OK, y'a des fois où le boulot est facile. Ça peut arriver. Mais pas souvent. « Desmo ? C'est toujours O. K. ? »

Pas de réponse, juste le grésillement de la radio.

Je frissonnai. *Mauvaise réception. C'est tout.*

« Desmo ? T'es là ? Dis quelque chose, mon pote. »

Rien.

Je sentais mes cheveux se dresser sur ma tête.

Spaz était perdu dans son monde, mais s'aperçut que j'étais nerveux et il anticipa. Il s'affala sur une chaise et se recroquevilla.

J'allai à la porte. « Zumi ? Tu vois quelque chose ? »

« R. A. S. », me répondit-elle.

Mais Locke était de retour. « Putain, » grogna-t-il. « Y'a six mecs qui sont en train de se ramener vitesse grand V pour monter nous voir. Et ils m'ont l'air plus motivés pour nous faire notre fête que l'autre qui voulait rester dans les bras de sa régulière. »

Facile. C'est ça, ouais. « Spaz ! », aboyais-je, en lui tapant sur l'épaule.

« Quoi ? », pleurnicha-t-il. « J'ai presque — »

« Tu laisses tomber ! », hurlais-je. Et encore plus fort : « Zumi ! Ils arrivent ! » Je jetai un coup d'œil rapide dans le bureau : pas de fenêtre, une seule issue. Ça sentait pas bon. « Magnez vous ! On se tire d'ici. »

Nous étions en train de sortir du bureau quand nous les avons aperçus au niveau inférieur, se déployant et prenant position derrière les conteneurs. Je savais que nous étions bons pour le tir aux pigeons si on restait ici — les garde-fous en bois ne seraient pas suffisants pour nous abriter des balles.

Et comme pour marquer le coup, une balle vint s'écraser contre le mur à ma droite, les détonations de l'arme faisant écho. « À terre ! », hurlais-je, tandis que mon PM crachait le *blam-blam-blam* saccadé de mon tir de couverture. « Planquez-vous ! » Je sautais par dessus la rambarde et, miraculeusement, aucune balle ne me toucha tandis que je me planquais derrière les caisses du niveau principal. J'entendis le garde-fou se briser au-dessus de moi tandis que Zumi tentait la même manœuvre. Elle manqua son saut et tomba assez lourdement sur le sol, mais son armure réussit à amortir le choc, et elle disparut aussitôt derrière un autre conteneur.

« Locke, Spaz », J'avais toujours le plan de l'entrepôt sur mon afficheur, et mon cerveau réfléchissait à toute vitesse sur le meilleur moyen de nous tirer de là sans avoir à nous palucher ces six mecs. « Ça roule toujours ? »

« La pêche, et toi ? » demanda Locke. « Je suis invisible, alors tâchez de pas m'allumer. »

« Je suis encore là haut. » La voix de Spaz tremblait. « Putain, Tag, C'est pour ça que je veux pas — »

« Ta gueule, Spaz. » Puis je l'oubliai un instant pour me concentrer sur un des types qui pointait sa tête de derrière une caisse. Je vidai mon arme sur lui, heureux d'entendre ses hurlements, et le bruit de son flingue tombant au sol. « Un de moins ! »

« Tag, je me suis connecté aux caméras. » Spaz avait apparemment retrouvé son calme. De petites croix rouges translucides — 5 en tout — apparurent sur mon afficheur.

Je ne m'arrêtai pas pour réfléchir. Je dégoupillai une grenade flashbang

de ma ceinture, pour la balancer au-dessus d'une pile de caisses et je me mis à couvert tandis que la charge illumina la place comme mille soleils pendant une fraction de seconde. Un instant plus tard, j'entendais le bruit caractéristique d'une autre grenade (la version classique de ces engins, celle qui faisait des gros trous), qui rebondissait sur le sol de l'autre côté de l'entrepôt et je souris : Zumi avait le même afficheur que moi, et elle non plus n'avait pas perdu de temps. « Joli coup, Zumi ! », dis-je d'un ton encourageant. « Spaz, bouge ton cul de là-haut, on termine. Notre objectif est désormais de tous sortir d'ici vivants. »

L'un des X disparut de ma carte. « Merde ! Gaffe, les mecs, la caméra l'a perdu ! »

Je m'accroupis, avançant prudemment le long d'un étroit canyon de caisses. J'étais prêt à glisser le long de celles-ci quand ma vision thermographique accrocha la signature d'un des camions au bout de la rangée. D'instinct, je plongeai de l'autre côté, remerciant mes réflexes câblés, tandis qu'une autre volée de balles venait se planter à l'endroit où je me trouvais. « À tout le monde, tâchez de vous diriger vers la grande porte coulissante en face ! Spaz, garde-la ouverte ! » Les X bougeaient encore. C'est à peu près à ce moment que ça a commencé à merder dans les grandes largeurs. Un son mat et un cri de douleur derrière moi m'informèrent que Spaz était finalement descendu d'en haut — et pas de la manière la plus élégante qui soit, d'après ce que j'entendais. « Tu t'es fait mal ? »

« Ma cheville ! » Les X s'agitèrent un peu, puis cessèrent de bouger.

« Spaz — »

« J'y travaille ! » La voix du hacker avait des accents de peur et de douleur.

Je me dirigeai vers l'endroit où il se trouvait, jettant un coup d'œil de derrière les caisses pour trouver une cible. Tout ce que je voyais, c'était Zumi, planquée, autant que possible. Elle avait empoigné le fusil d'assaut qu'elle portait dans le dos, et elle —

Le bruit d'une arme automatique, et la tête de Zumi explosa dans une pluie d'os, de corne et de cervelle. Comme ça. Sans un cri, sans rien. Son corps s'affaissa et on entendit le bruit de son arme qui touchait le sol.

« Bande d'enculés ! », hurlai-je en pointant mon arme pour expédier en enfer le tireur, qui tentait de se barrer de la position surélevée qu'il occupait en haut des caisses. Il cria et s'écrasa au sol.

Putain ! « Locke, t'aurais pas un de tes tours ? Zumi est morte — » Sur ma gauche, je pouvais voir la porte s'enrouler vers le haut.

« Peut-être. » La voix du mage était tendue. « Prends le gosse avec toi. Je verrai si je peux nous couvrir pour sortir. »

Quatre contre trois. Mes yeux cybernétiques passaient d'un mode à l'autre — nocturne, thermo et ultrasons — et mon PM était constamment en mouvement tandis que je reculais vers la dernière position connue de Spaz. Les X recommencèrent à bouger sur l'afficheur, et je balançai une autre grenade tout en courant tandis que l'explosion pulvérisait plusieurs conteneurs et au moins un de ces enfoirés. Je me demandai pourquoi ils n'employaient pas les mêmes tactiques et j'implorai la divinité de garde du soir pour qu'elle m'accorde une petite faveur. Le volet roulant était presque entièrement relevé. *Trois contre trois.*

« Allez-y », dit Locke. « Une fois près de la porte, planquez-vous. »

On a suivi ses indications à la lettre, nous arrêtant quelques secondes, le temps pour moi de recharger derrière une caisse. Quelques secondes de trop. Un *crac*, et mon bras ne fut plus que douleur, rendu inutilisable par une balle chanceuse qui avait traversé ma veste pare-balles pour venir s'écraser dans mon biceps, m'aspergeant de sang. Spaz était au bord de la panique. « Tag ? »

« Ça va, » grinçai-je entre mes dents. Il fallait que ça aille. On avait pas le choix.

Par je ne sais quel miracle, nous étions arrivés à la porte, mais bien entendu nos assaillants savaient exactement où nous allions, et ça, c'était pas bon du tout. Les trois types restants étaient bien planqués, et je savais que si nous sortions, ça allait être le carnage.

« Locke — ? »

Il ne répondit pas, mais soudain, il y eut un frémissement dans l'air, tandis qu'entre eux et nous apparaissait un être de feu. « Bute-les ! » hurla le mage.

Et la situation s'inversa. Les trois types vidèrent leurs PM sur l'élémentaire, mais ils auraient aussi bien pu lui lancer des pierres, pour ce que ça lui faisait. L'apparition ardente se déplaça, faisant de son mieux pour les envelopper dans son étreinte de braise. Les caisses près d'eux étaient en train de prendre feu. « Tirons-nous de là ! », hurla Locke.

Nous ne nous sommes pas arrêtés pour voir ce qui arrivait aux gardes, à l'entrepôt ou au camion. Mon seul regret est d'avoir été obligé d'abandonner le corps de Zumi.

« Putain, putain, putain ! » Je tapais du poing sur le tableau de bord du van de Desmo pour me passer les nerfs. « Qu'est-ce qui a pu merder, les gars ? »

« Quelqu'un en avait après nous », grogna Locke depuis le siège passager, où il tentait de maintenir mon bras suffisamment longtemps pour pouvoir le soigner.

« Et il voulait nous baiser », ajouta Spaz. Il était à l'arrière, pas très à l'aise à côté du corps de Desmo. Nous avions trouvé

le nain sur le siège conducteur de son van en revenant, un trou bien net au milieu du front et un trou plus gros à l'arrière de son crâne. Nous avions fait du mieux que nous avions pu pour l'allonger et le nettoyer. Spaz était en train de conduire le van depuis l'arrière, et si j'étais à la place du conducteur, c'était juste pour la galerie.

« Le Johnson ? »

L'elfe secoua la tête. « Il avait tout vérifié. Et qu'est-ce qu'il aurait pu tirer de tout ça ? Je te l'ai dit, il avait tout intérêt à ce que ce job se passe bien. Qu'est-ce qu'il aurait bien pu gagner en foutant en l'air son propre boulot ? »

Il pointa du doigt le commlink de Desmo sur le siège à côté de lui. « On dirait que la seule raison pour laquelle ces types nous ont attaqué à l'intérieur au lieu de nous attendre ici est qu'ils ont été repérés. Le drone de Des' les a repérés, mais ils ont intercepté le signal et ils se sont chargés de Des' avant qu'il ne puisse nous prévenir. Et comme ils n'étaient pas sûrs que Des' ait pu ou pas nous mettre au courant, ils sont venus jusqu'à nous. »

J'acquiesçai, hochant la tête de frustration. Deux membres de mon équipe étaient morts. *Ce sera facile.* Mon cul, ouais. Toujours ces putains de mots. « Okay », dis-je enfin. « Une fois rentrés, la première chose à faire sera de savoir qui est l'enfoiré qui nous a baisés. Rappelez à vos contacts toutes les faveurs qu'ils vous doivent, je ferai pareil. Je veux des réponses, et je les veux maintenant. Quelqu'un va payer pour tout ça. »

Pour une fois, Locke ne fit aucune remarque à deux balles.

Finalement, c'est une prostituée et notre hacker maison qui ont trouvé les réponses à nos questions.

La fille de joie était une vieille connaissance qui se faisait appeler Tiffany (et ça remontait du temps où j'étais corpo, avant que je ne dise adieu à mon identité suite au Crash. Autant dire que la liste des personnes au courant de cette époque était courte). J'avais envoyé à mes contacts les photos holographiques du Johnson et de son assistant que Spaz avait prises, avec la promesse qu'il y aurait de l'argent pour toute personne qui pourrait m'en dire plus à leur sujet, et sa réponse était arrivée en moins d'une heure. « Hé mon chou », avait-elle dit. « Je ne connais pas le nain, mais j'ai déjà vu l'humain. Il se fait appeler Artie, et c'est vraiment un numéro. »

« Tu — euh — as déjà eu affaire à lui ? », Je ne savais pas pourquoi ça me mettait mal à l'aise, mais c'était le cas.

« Non, je suis pas son genre et il n'est pas mon genre non plus. On dit qu'il aime faire ça assez brutalement, et qu'il aime faire ça brutalement avec des métas. »

« Alors il aime les métas ? », Ça voulait peut-être dire quelque chose, vu qu'il bossait pour un nain.

« Non, c'est pas ce que je veux dire. C'est plutôt qu'il... aime bien les cogner, tu vois ? Depuis que le mot est passé, il a du mal à trouver quelqu'un qui veuille bien se laisser approcher. »

Intéressant... Très intéressant. « Merci, Tiff. Merci de ton aide. » Je lui glissai la prime prévue, plus un extra en souvenir du bon vieux temps.

Tiff sourit. « Merci mon chou. Ça n'a pas été super ce mois-ci. »

« J'ai la preuve que quelqu'un nous a balancés », annonça Spaz en revenant, peu de temps après ma discussion avec Tiffany. Il était de retour dans son monde virtuel, et le tigre de dessin animé qui nous parlait m'inspirait plus confiance que son visage de petit boutonneux.

« Mais on dirait également qu'on a quelque peu contrarié leurs plans. »

« Ah ouais ? » Locke était affalé sur mon canapé, les pieds sur ma table basse. « C'est vrai qu'on a été tellement bons sur ce coup-là que — »





TRANSMISSION...

« Ta gueule, Locke », grommelai-je, pour me concentrer sur ce qui se passait à la tridéo. « Vas-y, accouche. »

« J'ai farfouillé dans les données que j'ai piquées sur leur système », enchaîna le hacker. « Les données que nous étions supposés choper étaient sans intérêt, mais bien évidemment, j'ai piqué quelques trucs en plus qui me semblaient intéressants. Un de ces trucs s'est révélé vraiment intéressant. Ils avaient posé des alarmes programmées pour appeler la sécurité si quelqu'un tentait de pirater le système. »

J'étais sur le cul. « Tu veux dire que non seulement ils savaient qu'on allait arriver, mais qu'en plus ils ont attendu que — »

« Ça expliquerait pourquoi le bouffon du Johnson voulait qu'on s'occupe d'abord du camion », dit Locke. « Faites votre boulot, et ensuite on vous grillera le cul quand vous essaieriez de piquer des données inutiles. Net et sans bavures. »

« Je me pose une question — est-ce que le Johnson sait qu'on a pas balancé le truc dans la citerne ? »

« Et si tu veux mon avis, on a bien fait de ne pas le faire », dit Locke. « Je ne sais pas vous, les mecs, mais le trip boucherie de masse, c'est pas trop mon truc. »

On regardait tous le mage, bêtement. « Quoi — ? »

Il sortit le tube de sa poche ; il était dans un plastique scellé. « Pendant que vous vous occupiez du gus qui accompagnait le Johnson, j'ai demandé à un pote de me dire ce qu'il y avait dans la bouteille, juste pour savoir si notre employeur nous avait dit la vérité. Et il semblerait que non — ce truc n'aurait pas donné un mauvais goût à la boisson. Ça aurait tout simplement tué la moitié des gens qui en auraient bu, plusieurs heures après. C'est un putain de poison, et il s'en est fallu de peu pour qu'on tombe dans le panneau. »

Ce qu'il venait de dire nous laissa silencieux pendant un moment. On avait failli tuer des centaines de personnes, et notre simple incapacité à respecter les ordres à la lettre, tels qu'on nous les avait donnés, nous avait épargné ça.

« Mais pourquoi le Johnson voudrait — », commença Spaz.

« Attends une seconde... », dis-je doucement. Je tournai et retournai ça dans ma tête pendant une minute. « Une amie m'a dit que l'assistant du Johnson, Artie, aimait bien cogner sur des prostituées métras. Et cette boisson était en majorité destinée à des orks et des trolls — »

On entendit le bruit des pieds de Locke touchant le sol. « Je reviens », dit-il rapidement. « Il faut que j'aille causer à quelqu'un. » Et avant qu'on ait pu dire quoi que ce soit, il était parti.

Une heure et demie plus tard, il rappelait. « Je le savais », dit-il. Le moins qu'on puisse dire de l'endroit d'où il appelait, c'est que c'était sans doute le coin le plus pourri de la ville, et il affichait une mine qu'on aurait pu qualifier de « triomphante ». « Pas étonnant que la chose accrochée au Johnson en ait après les métras : il est membre de l'Humanis. Il s'appelle Arthur Carroll, et je peux vous assurer que ce mec a une capuche avec son nom écrit dessus. »

Je pris une profonde inspiration. Tout le monde avait déjà entendu parler du Policlub Humanis. Côté face, ils supportaient des rassemblements pro-humains et ils subventionnaient les candidats humains aux élections. Côté pile, que la plupart des gens ne voyaient jamais, ils trempaient dans toutes sortes de business pas très nets, voire franchement crades. « Je peux te demander comment tu l'as su ? »

« Non », dit le mage, presque content de lui. « Mais je le sais, et disons que la personne qui me l'a dit est bien au courant. Il devrait voir le jour se lever si les goules ne l'ont pas bouffé avant. Je devrais être de retour pour 20 heures, mais ça devrait vous suffire pour avancer. »

Et ça nous a fait avancer. Enfin, surtout Spaz, parce que moi, je me suis assis dans ma vieille chaise pour observer les détritiques au dehors, les junkies et autres têtes à puces qui zônaient aux alentours, regardant tomber la pluie tout en pensant à ce nous avions failli faire. Comme nous pouvions le prévoir, M. Johnson — le nain — ne savait absolument pas que son assistant avait tout manigancé pour transformer ce qui à la base n'était qu'un plan pour court-circuiter une opération commerciale en une tentative d'empoisonnement de masse visant des centaines d'orks et de trolls. Avec ça dans la balance, autant dire que la ruine de Buzz Beverages ne pesait pas bien lourd.

Locke revint peu de temps après et se jeta dans mon sofa, non sans être d'abord passé par mon frigo pour s'ouvrir une autre bière. Comme moi, il ne paraissait pas vraiment satisfait.

« Tu crois qu'on devrait appeler Frankie ? », demandai-je, pour briser le silence qui s'était installé.

« Pourquoi ? »

« J'en sais rien. Peut-être pour lui dire qu'il ferait bien de mieux vérifier les boulots qu'il veut nous refiler avant de nous appeler ? »

Locke allait me répondre quand il fut interrompu par l'image d'un tigre bondissant sur ma tridéo, avec une expression carnassière assez inhabituelle.

« Tu as trouvé quelque chose ? », demandai-je immédiatement, en me calant dans mon fauteuil.

« Oh, putain, ouais. » Spaz ne tenta même pas de nous faire sa voix de dessin animé. « Vous n'allez pas aimer ça du tout... »

La porte de l'arrière-salle du bar crasseux s'ouvrit dans un grand fracas tandis qu'un Arthur Carroll passablement énervé entra en coup de vent.

« Putain, ça a intérêt à être important, ou ça va — »

Il s'arrêta net quand la porte se referma toute seule derrière lui. « Quoi ? » Se retournant, il tomba presque nez à nez avec moi et mes deux potes, Heckler et Koch.

« Entre, Artie », dis-je, en le poussant avec le canon de mon arme vers la table, dont le seul autre occupant était en partie caché dans l'ombre. J'allumai la lumière pour révéler Frankie, notre fixer. L'instant d'après, Locke redevint visible, son Predator pointé sur la tempe de l'ork, ce qui expliquait la mine plutôt inquiète de Frankie. « Prends un siège », ajoutai-je.

Artie ne savait pas qui engueuler le premier. « C'est quoi cette — »

« Merde ? », demandai-je. « C'est parce qu'on était censés être morts, c'est ça ? » J'écrasai le canon de mon arme entre ses épaules. « Dommage pour toi, tu n'en as eu que deux. Et ce qui est encore plus dommage pour toi, c'est qu'on est pas content du tout. »

« Et qu'est ce que j'ai à voir avec toutes ces conneries, moi ? » demanda Frankie, la voix cassée. « Qu'est ce que j'ai à voir là-dedans ? »

« C'est toi qui m'a appelé, trou du cul », cracha Artie.

L'écran tridéo situé de l'autre côté de la pièce s'alluma pour révéler le tigre, qui pour une fois ressemblait à un vrai prédateur.

« En fait, ce n'est pas lui. Mais moi. Et c'est également moi qui t'ai appelé, Frankie. C'était vraiment l'enfance de l'art de pirater vos deux accès matriciels pour vous envoyer mutuellement un faux rendez-vous. »

J'ignorai leurs regards haineux. « Ça ne devrait pas non plus trop vous surprendre. » Je désignai Artie. « Quand Spaz m'a dit qu'il avait piraté le système d'Artie et qu'il y avait trouvé des e-mails où on pouvait lire que tout avait été planifié et qu'il y aurait une récompense si le job était bien fait, ça n'a pas non plus été très difficile d'additionner deux et deux. La seule chose que je ne pige pas, Artie, c'est pourquoi tu as fais appel à un ork. Je croyais que t'aimais pas les orks. »

« Ainsi que tous ceux qui ne te ressemblent pas, en fait », ajouta Locke.

Artie était à bout de patience. « Vous le sauriez si vous n'étiez pas aussi cons », dit-il, d'une voix dégoulinante de mépris.

« Ah ouais, alors laisse-moi essayer », dit Locke tout haut, tout en se caressant pensivement le menton. « Tu es un bon petit soldat... Alors voyons voir — premièrement, tu tues une sale bande d'orks et de trolls puant. Deuxièmement, tu fous en l'air une division dirigée par un nain. Troisièmement, tu fais tuer une équipe de sales métras qui ont trahi la race humaine. Est ce que j'ai bon, jusque-là ? »

Artie lui lança un regard furieux.

Tout devenait clair, à présent. « Et quatrièmement, tu fous en l'air la réputation d'un fixer ork lorsque tout le monde saura que son équipe s'est faite buter pour quoi, quelques milliers de nuyens ? »

« Un », dit Spaz.

« Un ? Putain d'enfoiré. On vaut plus que ça », dit Locke.

À la table, M. Haine 2070 était toujours là, avec Frankie regardant Artie du coin de l'œil, et Artie faisant de même avec tout le monde. « Sale fils de pute », lâcha Frankie à l'intention de l'humain.

Artie l'ignora. « Qu'allez-vous faire de moi ? », demanda-t-il en ricanant. « Me descendre avec ça ? », dit-il en indiquant mon H&K. « Ça risque de s'entendre. »

Je grimaçai. « Nan Artie. Ça manquerait de classe. Je suis joueur. Locke ? »

Le mage s'était éloigné de Frankie tandis que je parlais, et il revint avec un plateau contenant quatre verres, tous remplis d'un liquide rouge vif. « C'est vraiment une saloperie, ce truc », dit-il sur un ton badin. « J'en ai bu. Même sans le poison c'est vraiment dégueu — ça vous arrache la gueule, mais j'imagine que les trolls machos aimeront se faire mal avec ça. » Il posa le plateau au milieu de la table.

« Deux viennent directement d'une bouteille », dis-je, prenant un siège, mais gardant mon flingue pointé sur eux. « Les deux autres proviennent... de ta cuvée spéciale, Artie. Ça vous laisse à tous les deux des chances, nan ? »

Le visage d'Artie passa par plusieurs teintes de rouge. Il me semblait qu'il allait tout foutre par terre mais je lui en collai une sur le haut de la tête avant qu'il ne puisse bouger. « On a toute la nuit », lui dis-je. « Zumi et Desmo ne vont pas revenir de sitôt. Et on va dire qu'ils ont payé pour voir. »

...TABLE DES MATIÈRES...

BUZZKILL	2	Extraterritorialité	40	Le métatype	60
TABLE DES MATIÈRES	10	Un œil sur le poulailler	40	Les attributs	60
BIENVENUE DANS LES OMBRES	14	Une grande famille	41	La magie	62
Les bases	16	Les Big Ten	41	Les compétences	62
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?	17	Association de malfaiteurs	43	Les traits	63
Jouer à Shadowrun	17	La vie en grand	44	L'équipement	63
Ce que font les runners	17	La vie nocturne	44	Les modifications corporelles	63
Les différents types de runners	18	Musique	45	Les contacts	64
Décor	19	Sports	45	Le niveau de vie	64
Les activités de l'ombre	20	Simsens	45	Le moniteur de condition	64
PETITE LEÇON D'HISTOIRE POUR		Tridéo, radio et cinéma	46	Le karma	65
LES HANDICAPÉS DE LA RÉALITÉ	22	Publicité	46	La métahumanité	65
L'avènement des mégacorpos	22	Mode	46	Les elfes	65
La mort et le chaos	25	Sexe	47	Les humains	66
Métamorphoses	26	Le côté obscur	47	Les nains	66
La désunion fait la force	27	Les criminels (autres que vous)	48	Les orks	66
Haine et fraternité	29	Le crime organisé	48	Les trolls	67
Le panthéon corporatiste	30	Les gangs	49	La Chance	67
L'Année de la Comète	31	Les trafiquants d'organes	49	Variations sur les règles	69
Le Crash 2.0	33	Meuh non, t'es pas grosse !	49	CRÉATION DE PERSONNAGE	70
Tout un monde sans fil	33	Un état des lieux	49	Archétypes	72
SUR LE FIL DU RASOIR	35	Les groupes pro-métahumains	50	Concevoir un shadowrunner	72
Au jour le jour	36	Les organisations racistes	50	Les Points de création (PC)	72
Un coin où poser son cul	36	PRINCIPES DE JEU	51	Le métatype	72
Bouger	36	Jouer à Shadowrun	52	Les attributs	73
Tu es ce que tu manges	36	La nature abstraite des règles	52	Les compétences	74
Aboule le fric	36	Les dés	54	Les traits	77
Sans-SIN à Seattle	38	Les tests	54	Les ressources	83
Jouer au docteur	38	Les réserves de dés	54	Équipement	83
Bienvenue dans la machine	38	Les modificateurs de réserve de dés	54	Ressources magiques	84
La Matrice 2.0	38	Seuils à atteindre et succès	55	Ressources des technomanciens	85
Un réseau de consommateurs	38	Complications	55	Contacts	85
L'amour à plusieurs	39	La Règle des Six	56	La touche finale	86
Souriez, vous êtes fliqués !	39	Les différents types de tests	56	Caractéristiques finales	86
Big brother	39	Les Tests de réussite	56	Argent de départ	86
Shazam !	39	Les Tests opposés	56	Validation par le meneur de jeu	86
La magie des médias	39	Les Tests étendus	58	Background et histoire personnelle	87
L'avis de M. Tout-le-monde	40	Tests de travail en équipe	59	Table récapitulative des coûts	88
Magie et religion	40	Réessayer	59	en Points de création	88
Goules, esprits, dragons – la vache !	40	Réussite critique	59	ARCHÉTYPES COMPÉTENCES	89
La magie des ombres	40	Le temps	59	Les Compétences de base	90
Les affaires sont les affaires	40	Les Tours de combat	59	Les Compétences actives	90
		Les actions	59	Les Compétences de connaissances	90
		Des chiffres et des shadowruns	60	Les Compétences de langues	90
		Le principe	60		

Utilisation des compétences	90	Se défendre dans le combat	142	Remarquer la magie	168
Les groupes de compétences	90	à distance	142	Les actions magiques	168
Indices de compétences	90	Les armes à feu	142	Les traditions	169
Les spécialisations	93	Le mode coup par coup	142	Créer une tradition	169
Se défausser	94	Le mode tir en rafale	143	Le concept	169
Compétences actives de combat	94	Le mode tir automatique	143	La magie et les esprits	170
Compétences actives de magie	113	Le mode semi-automatique	143	L'attribut du drain	170
Compétences actives physiques	113	Les munitions	144	Exemples de tradition	170
Courir	114	Les shotguns	144	La sorcellerie	171
Escalader	115	Les armes à projectiles	144	Les sorts	171
S'évader	115	Les types d'armes à projectiles	144	Lancement de sorts	173
Rester furtif	116	Les grenades	144	Lancement de sorts rituel	175
Nager	116	Les roquettes et les missiles	146	Contresort	176
Naviguer	118	Résoudre les tirs de roquettes	146	Conjuration	176
Percevoir	118	et de missiles	146	Les esprits	176
Pister	118	La dispersion des roquettes	146	Invocation	179
Sauter	118	et de missiles	146	Bannissement	180
Survivre	119	Le combat en mêlée	146	Contrôle d'esprit	180
Compétences actives de résonance	119	Se défendre contre les attaques	146	Les esprits veilleurs	181
Compétences actives sociales	119	de mêlée	146	Le monde astral	181
Utiliser les compétences associées	120	Les modificateurs de mêlée	147	Les auras et les formes astrales	182
au Charisme	120	Les armes de mêlée	148	La perception astrale	183
Compétences actives techniques	123	Autres facteurs du combat	148	Les signatures astrales	183
Falsifier	124	L'armure	148	La projection astrale	184
Forcer des serrures	125	Viser	149	Le combat astral	185
Construire et réparer	125	Les modificateurs de défense	149	Le pistage astral	185
Compétences actives de pilotage	125	La défense totale	150	Les métaplanes	185
Compétences actives spéciales	126	L'interception	151	Les barrières mana	185
Compétences de connaissances	127	Projection au sol	151	Les loges magiques	186
Choix des Compétences de	127	Maîtriser un adversaire	151	Les runes de garde	186
connaissances	127	(mêlée uniquement)	151	Traverser les barrières	186
Connaissances de la rue	127	Les dommages	152	Les adeptes	187
Connaissances académiques	128	Les types de dommages	152	Les adeptes mystiques	187
Connaissances professionnelles	128	Les Codes de Dommages	152	Les pouvoirs d'adepte	187
Hobbies	128	Les tests de résistance aux dommages	152	L'initiation	190
Utiliser les Compétences de	128	L'application des dommages	153	Les pouvoirs des initiés	190
connaissances	128	Les modificateurs de blessures	153	Les focus	191
Compétences de langues	128	L'Ultime action	153	Lien	191
Le langage en 2070	128	Les types de dommages spéciaux	153	Activation	192
Jargons	129	La surprise	155	Les focus de sort	192
Utiliser les compétences de langues	129	La surprise et la perception	155	Les focus d'esprit	192
Utiliser les attributs	129	Les tests de surprise	155	Les armes focus	192
Tests d'attributs	130	Les effets de la surprise	155	Les focus de pouvoir	192
LE COMBAT	131	Les barrières	157	Les esprits mentor	192
La séquence du Tour de combat	132	Indices de barrière	157	Interpréter un esprit mentor	192
L'initiative	132	Tirer à travers des barrières	157	Les modificateurs d'esprit mentor	193
Le Score d'Initiative	132	Détruire des barrières	157	Les archétypes d'esprit mentor	192
Les Passes d'Initiative	134	Le combat de véhicules	158	Le grimoire de la rue	196
Changer d'initiative	134	Les attributs des véhicules	158	Les caractéristiques des sorts	196
L'initiative et la Chance	134	Les Tests de pilotage	158	Sorts de Combat	196
Les complications sur l'initiative	134	Le combat tactique	159	Sorts de Détection	198
Les actions retardées	134	La course-poursuite	160	Sorts de Santé	201
Les objets à retardements et	134	Attaques contre les véhicules	161	Sorts d'Illusion	202
l'initiative	135	Les dommages des véhicules	162	Sorts de Manipulation	204
La Phase d'Action	135	Armes de véhicules	162		
Les Actions automatiques	135	Les Tests de senseur	162	UN MONDE SANS FIL	207
Les Actions simples	136	Acquisition par senseurs	162	La Matrice 2.0 : les bases	208
Les Actions complexes	138	UN MONDE ÉVEILLÉ	163	La topologie matricielle	208
Le déplacement	138	Les bases	164	Indices des appareils et des softs	208
La résolution du combat	138	Les attributs éveillés	164	Utiliser la Matrice	208
Le Test opposé de combat	139	Utiliser la magie	164	Hacker la Matrice	210
La séquence de combat	139	Sorcellerie	164	Le combat matriciel	210
Combat à distance	139	Conjuration	166	Le rigging	211
Modificateurs de combat à distance	139	Le drain	166	La réalité augmentée	211
		Les loges magiques	167	Les zones	212

Les commlinks et les réseaux	212	COURIR LES OMBRES	243	Faiblesses	293
Les modes des PAN	212	La santé	244	Les créatures au combat	293
Le persona	213	Guérison	244	Créatures ordinaires	293
Connexion et abonnement	213	Surplus de dommages physiques	246	Métacréatures	294
Les attributs matriciels	214	Toxines	246	Esprits	297
Les programmes Autopilote	216	Attributs des toxines	246	Dracomorphes	298
Les accessoires	216	Utiliser les substances toxiques	247		
Se connecter	216	Exemples de toxines	248	ÉQUIPEMENT	301
Les codecoms	216	Drogues et matos de défonce	249	Indices d'équipement	302
Les accès autorisés	217	Consommation et abus	249	Transporter l'équipement	302
La piste matricielle	217	Drogues	250	Capacité de transport	302
Utiliser la Matrice	220	Les puces BTL	252	Encombrement	302
La perception matricielle	220	Systèmes de sécurité	253	Adaptations de taille	302
Accéder à plusieurs nœuds	220	Sécurité physique	253	Utilisation d'équipement inadapté	302
Utiliser la compétence Informatique	220	Sécurité technique	255	Dissimuler de l'équipement	302
Rechercher des données	222	Sécurité magique	258	Fouilles physiques	302
Les autres actions matricielles	222	Sécurité matricielle	258	Disponibilité et achat de l'équipement	302
Le hacking	223	La réputation	259	Le marché légal	302
Le hacking et les comptes	223	Réputation	259	Le marché noir	304
Entrer par effraction	223	Rumeur	259	Fourguer le matos	304
Hacké ! Une fois à l'intérieur	224	La renommée	260	Légalité	306
Les alertes de sécurité	225	Vos papiers, s'il vous plaît	260	Juridictions	306
Utiliser la compétence Hacking	225	Qu'est-ce qu'on met dans un SIN ?	260	Gammes de cyberware et de bioware	306
Utiliser la compétence Guerre électronique	227	Commlinks, créditubes, et identité	261	Connectivité sans fil	306
Les programmes	227	Fausse identité	261	Éteins-moi ça	306
Programmes courants	228	Niveaux de vie	262	Listes d'équipement	307
Les programmes de hacking	228	Luxueux	263	Armes de mêlée	307
Charger et utiliser des programmes	230	Élevé	263	Armes de trait et de jet	308
Les agents	230	Moyen	263	Armes à feu	309
Les contre-mesures d'intrusion	230	Bas	263	Accessoires pour armes à feu	313
Le code source et le piratage	230	Squatter	263	Munitions	315
La réalité virtuelle	230	À la rue	263	Grenades, roquettes et missiles	316
Les modes d'accès à la RV	231	Hospitalisation	263	Explosifs	317
La perception matricielle en RV	231	Payer les factures	263	Vêtements et protections	318
Le cybercombat	232	Acheter un niveau de vie	264	Électronique personnelle	320
L'Initiative matricielle	232	Niveaux de vie d'équipe	264	Puces de données et logiciels	323
Les attaques matricielles	233	Karma	264	Identité et créditubes	325
Les dommages matriciels	233	Gagner du karma	264	Outillage	326
Le moniteur de condition matriciel	233	Progression du personnage	265	Appareils de vision	326
Les attaques de CI noires	233	Augmenter les compétences et groupes de compétences	265	Appareils auditifs	327
Combat simultané dans plusieurs nœuds	234	Augmenter les attributs	266	Senseurs	327
Les technomanciens	234	Autres augmentations	266	Sécurité	328
La résonance	235	Conseils au meneur de jeu	267	Matériel d'infiltration	329
Le persona incarné	235	Créer une aventure	268	Substances chimiques	329
Les compétences du technomancien	236	Intégrer de nouveaux membres dans l'équipe	271	Équipement de survie	329
Les formes complexes	236	Garder le secret	271	Biotech	330
Le threading	236	Quelques tuyaux pour des shadowruns moins stressantes	272	Déguisements	332
Les sprites	236			Cyberware	332
Décompiler des sprites	238			Bioware	338
Les types de sprites	238			Véhicules et drones	342
Les pouvoirs des sprites	239	ALLIÉS ET ENNEMIS	273		
Les signatures matricielles	239	Personnages non joueurs (PNJ)	274	INDEX	356
Le Technodrain	239	Brutes	274		
La submersion	240	Exemples de brutes	276		
Le rigging et les drones	240	Runners d'élite	279		
Les drones	240	Contacts	280		
Les actions du rigger	241	Des contacts et des chiffres	280		
Les programmes autosofts	241	Donner vie aux contacts	280		
Customisation de commlink	242	Utiliser les contacts	280		
Acheter des upgrades	242	Jouer les contacts	283		
Fabriquer votre propre hardware	242	Exemples de contacts	284		
Développer vos propres programmes	242	Créatures	287		
		Attributs et compétences	287		
		Pouvoirs	288		

CRÉDITS : SHADOWRUN, QUATRIÈME ÉDITION :

CONCEPTEURS :

Rob Boyle, Elissa Carey, Brian Cross, Dan Grendel, Adam Jury, Steve Kenson, Drew Littell, Christian Lonsing, David Lyons, Michelle Lyons, Jon Szeto.

RÉDACTION

Rob Boyle, Elissa Carey, Brian Cross, Dan Grendel, Adam Jury, Robyn King-Nitschke, Christian Lonsing, David Lyons, Michelle Lyons, Jon Szeto.

REWRITING

Rob Boyle, Robyn King-Nitschke, Michelle Lyons.

INDEX

Rita Tatum.

RESPONSABLE DE LA GAMME SHADOWRUN

Rob Boyle.

ÉQUIPE ARTISTIQUE

Direction artistique : Rob Boyle.

Illustration de couverture : Mark Zug.

Design de couverture : Michaela Eaves.

Maquette intérieure : Adam Jury, Jason Vargas.

Maquette des sections couleur : David M. Stansel-Garner (et Troy !).

Carte de l'Amérique du Nord : Mikael Brodu.

Design du logo Shadowrun : Catherine Brigg.

Symboles bien cools : Nigel Sade.

Fiche de personnage : Adam Jury, Drew Littell.

Illustrations couleur : Shane Coppage, Fergus Duggan, Steve Ellis, Michael Komarck.

Illustrations : Dave Allsop, Joel Biske, Echo Chernik, Marko Djurdjevic, Alex Draude, Fergus Duggan, Steve Ellis, Jacob Glaser, John Gravato, Fred Hooper, Mike Jackson, Dana Knutson, Jeff Laubenstein, Chris Lewis, Brad McDevitt, Jim Nelson, Steve Prescott, Thomas Rooney, Anne Rouvin, Marc Sasso, Klaus Scherwinski, Chad Sergeketter, Per Sjogren, Christophe Swal, Karl Waller, Kevin Wasden, Shane White, Matt Wilson.

PLAYTESTEURS

Reyna Abarca, Steppen Adams, Natalie Aked, Rob Aked, Andrea Baker, Jens Ballerstadt-Koch, Kevin Barsotti, C.J. Beckley, Yassil Benamer, Carlos Bergero, David Bernstrom, Peer Bieber, Kayo Blackmoore, Jordan Block, Lars Blumenschein, Joseph Bohms, Ghislain Bonnotte, Berianne Bramman, Mikael Brodu, Anthony Bruno, David Buehrer, Kytte Burke, Thibaut Carloz, Pedro Ceriotti, Bob Charleton, Bob Cooley, Cathy Cooley, Chuck Cooley, Boyce Cummings, Tim Curtin, Everett Downing, John Dunn, Graham Eberhardt, Chris Elst, Manya Ettner, Maia Escobar, Daniel Eymard, Marcelo Falero, Humberto Fonseca, Jess Frantal, Mike Frantal, Marguerite Frey, Peter Gagnon, Frank Goers, Patrick Goodman, Tiffany Goodman, Jack Graham, Melynda Grifford-Vaughan, Julie Haehn, Tobias Hamelmann, Neil Hamre, Rosemary Harris, Lance

Hawvermale, Hinrik Heinhorst, Melanie Hertz-Riggin, Jochen Hinderks, Vincent Hoquet, Tilo Hörter, Martin Janssen, Daniel Juhnke, Hauke von Jürgenson, Zachary Kenner, Fabian Khalil, Jong-Won Kim, Matthias Kleen, Leslie Ku, Amul Kumar, Christophe Lefaux, Brian Leist, Peter Leitch, Philippe Lemonnier, Fei Leung, Jason Levine, Nicole Liberty, Eduardo Lima, Craig Loos, Nancy Loos, Matt Marques, Daniel Martins, Derek Maune, Frédéric Mauvais, Chris Maxfield, Trey Mercer, Dennis J. Miller, Michael Miller, Derrick Moore, Jonathan Naughton, Paul Newman, Maxime Noël, João Nunes, Heiko Oerrel, Cyrille de Pardiou, Fabien Pérès, Fiona Petiet, Shawn Pettifer, Steven Pettifer, Matt Phillips, Mateo Porciuncula, Marcos Previtali, Eric Pullen, Yvie Raji, Kelly Ramsey, Thomas Rataud, Steven Ratkovich, Loes van Reemst, Shawn Riggin, Thomas Rooney III, Jason Ryder, Wade Saathoff, Lonnie Schmidt, Lori Schmidt, Sebastian Schmidt, Peter Schuh, Geoff Skellams, Jef Smith, Todd Smith, Erik Snoeij, Mark Somers, John Tarnowski, Peter Taylor, Olivier Thieffine, Malik Toms, Kevin Tyska, Jens Ullrich, James Vaughan, William Weaver, Martijn Weezepoel, Jakko Westerbeke, Brook Wilford, Christian Wilmes, Aaron Wilsford, Clare Wilson, Tobias Wolter, Jason Wortman.

CRÉATEURS ORIGINAUX DE SHADOWRUN

Jordan Weisman, Bob Charrette, Paul Hume, Tom Dowd, L. Ross Babcock III, Sam Lewis, and Dave Wylie.

UNE PARTIE DU CONTENU EST INSPIRÉE DES TRAVAUX DE

Bob Charrette, Tom Dowd, Paul Hume, Steve Kenson, Michael Mulvihill, Sharon Turner-Mulvihill et tous ceux qui ont apporté leur pierre à l'édifice au long de toutes ces années.

ÉDITION FRANÇAISE

Collectif Ombres Portées : Ghislain Bonnotte, Jérémie « Blacky » Bouillon, Anthony Bruno et Thomas Moreau.

OMBRES PORTÉES

Traduction et rewriting : Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno et Thomas Moreau, avec la collaboration de Jérémie Bouillon.

Maquette : Cyrielle Renaud.

Relecture : Raphaël Bombayl, Damien Coltice et Alexandra Berjoan.

Glossaire et support online : Jérémie Bouillon. Remerciements : Ombres Portées tient à remercier les Shadowforums pour leur aide et leur action pour la communauté SR francophone (merci les gars !), ainsi que tous les fans qui ont participé aux discussions et aux sondages de traduction sur www.shadowrun.fr, mais aussi les playtesteurs francophones qui ont permis que les règles de SR4 soient ce qu'elles sont – on vous a pas oubliés !

Merci également à Black Book Éditions pour avoir choisi Ombres Portées pour réaliser la traduction française de SR4.

Titre original : Shadowrun, Fourth Edition.

Copyright © 2006 WizKids Inc.

Tous Droits Réservés :

Shadowrun, la Matrice et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrication de WizKids, 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 FanPro LLC, Chicago, Illinois, USA.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de FanPro, LLC.

Version française 1.0 (février 2005), sur la base de la version américaine 1.0 (juillet 2005) et des erratas des versions américaine (1.3) et allemande (1.0) 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.

Retrouvez Shadowrun sur le Net ! :

EN FRANÇAIS :

<http://www.shadowrun.fr> (portail web communautaire Shadowrun)

info@shadowrun.fr (questions relatives à Shadowrun)

<http://www.shadowforums.com/forums> (principal forum francophone)

<http://fr.groups.yahoo.com/group/Shadowrun-france/> (mailing-list Shadowrun réservée aux MJ)

<http://fr.groups.yahoo.com/group/Shadowrun-players/> (mailing-list Shadowrun pour les joueurs)

<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34> (forum Shadowrun du site de l'Elfe Noir)

et sur le site de Black Book Éditions : www.blackbookeditions.fr

EN ANGLAIS :

<http://www.shadowrunrpg.com> (site officiel de Shadowrun)

<http://www.dumpshock.com> (principal forum anglophone)

ET EN ALLEMAND :

<http://www.shadowrun.de> (site officiel de FanPro Allemagne)

Achévé d'imprimer en juin 2006 par Grafo industrias Graficas, Avda. Cervantes, 51 – Edif. 21 – DENAC 48970 Basauri (Vizcaya) Edité par Black Book Éditions, 26 rue Thomassin, 69002 Lyon Dépôt légal juin 2006 ISBN 2-915847-14-2

...BIENVENUE DANS LES OMBRES...

Le club était plein à craquer. Les punks pogotaient au rez-de-chaussée, les ravers maigrichons à moitié à poil dansaient sur de la techno aux balcons d'au-dessus. Ils bougeaient tous sur des rythmes différents, écoutant chacun leur propre musique via leurs écouteurs et leurs implants, ou tout simplement trop défoncés pour faire attention à cela. Quatre de ces clubbers se déplaçaient de manière synchronisée en direction du bar, méthodiquement et prudemment, à bonne distance les uns des autres.

Le bar donnait sur un petit patio. Une horde d'orks intimidants, dans leurs costumes tendance mais sans fioritures, en bloquaient l'accès, les yeux rivés sur les quatre personnes qui s'approchaient. Derrière ses gardes du corps, un humain était assis à la table installée dans le fond du patio, sirotant un verre de vin en appréciant l'intimité de cet espace réservé. Son costume coûteux et ses chaussures ne cadraient vraiment pas avec le reste du décor. Les quatre personnes passèrent sans un mot entre les orks, jetant des regards durs de part et d'autre, et s'assirent à la table sans autre forme d'introduction.

L'homme au costume les salua tous de la tête, un petit sourire au coin des lèvres, et se présenta simplement sous le nom de M. Johnson. « J'ai une cible. Elle arrivera au Sea Tac demain matin, à 05h00. Tout est prêt pour assurer son transport jusqu'à Downtown en taxi aérien. Je dispose, bien entendu, de toutes les informations. J'ai besoin que vous remplaciez ce taxi et que vous déposiez la cible dans un endroit qui vous sera indiqué au cours du transit. Indemne, cela va de soi. La cible n'est pas volontaire. »

Les quatre nouveaux venus échangèrent une série de regards appuyés et se mirent à marmonner, signe qu'ils discutaient entre eux de cette affaire au sein de leur réseau sans-fil privatif. Aucune parole ne fut prononcée. Ça va être chaud. Il y aura des flics partout. Je peux nous avoir des passes pour entrer. Taxi aérien ? Il a dit taxi aérien ? Cool !

Après quelques secondes, la plupart d'entre eux hochèrent la tête, en accord avec les voix qui parlaient dans leurs têtes. L'un d'eux s'avança, les nanotatouages sur sa tête chauve contrastant avec la couleur des projecteurs qui émanaient de la piste de danse, et posa la sacro-sainte question. « Combien ? »

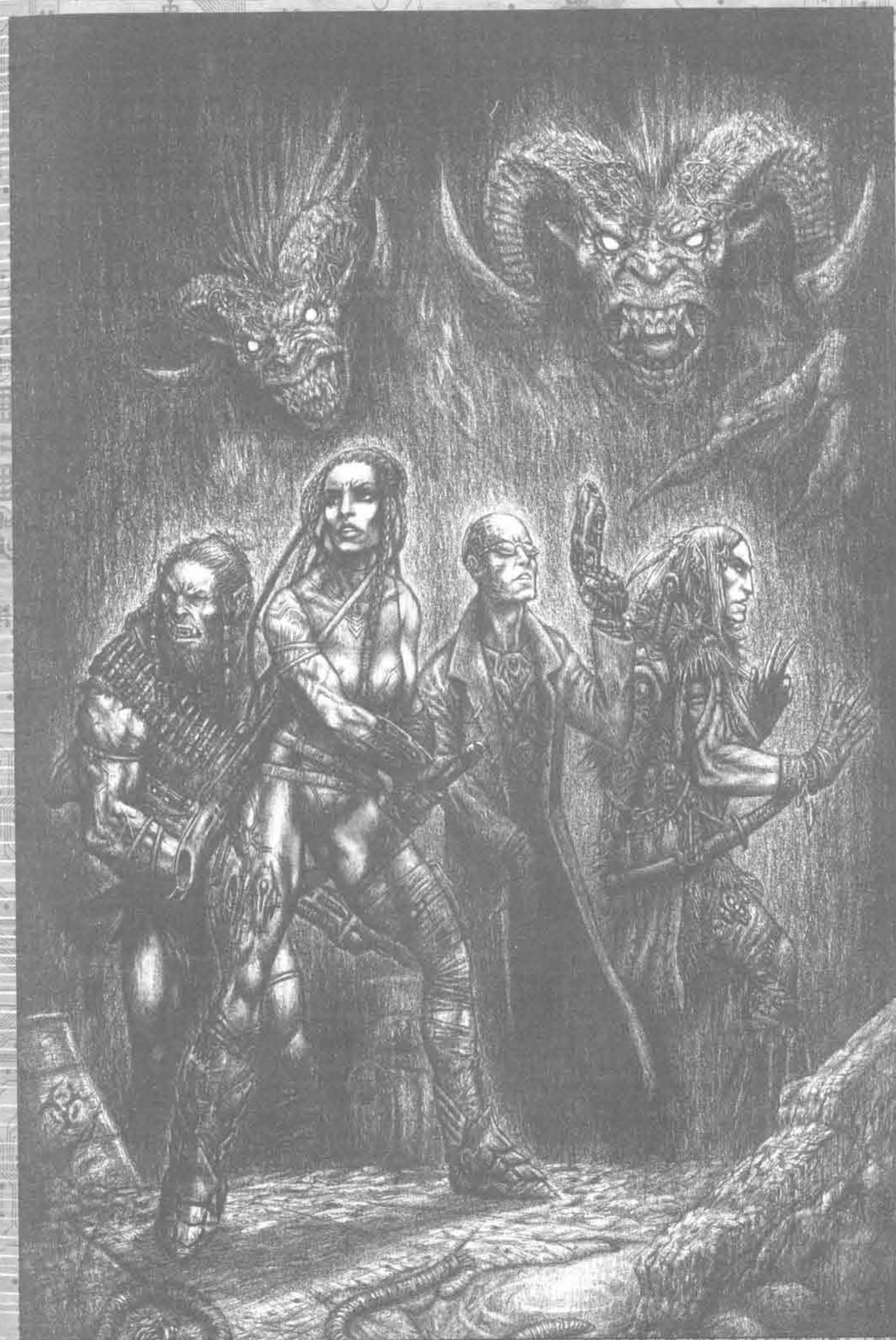
Le Johnson fit une pause, prit le temps de finir son vin, et reposa doucement son verre sur la table. « 20 000 nuyens. 25-75. Si vous me le ramenez en parfait état, il y aura un bonus de 5 000. »

L'un de ses interlocuteurs – un grand elfe dégingandé – intervint : « Les codes d'accès. Qu'est-ce que vous avez pour le système des taxis aériens ? »

Le costard sembla un peu décontenancé, son attitude changea et il se mit à suivre le bord de son verre du doigt. « Rien du tout. Je connais la compagnie, les horaires et les infos qui concernent la cible. Pour le reste, débrouillez vous. »

L'elfe regarda à nouveau son équipe, communiquant silencieusement. Ça ne devrait pas être trop compliqué à pirater. On retarde le taxi, on le remplace par le nôtre, on charge le type, et on s'arrache fissa. Ça va être une longue nuit, par contre.

Les autres approuvèrent silencieusement. Le chauve s'avança à nouveau. « On prend. Balancez-lui vos infos, » – il montra l'elfe du pouce – « on se revoit demain matin. »



Surveillance des arrières. Vise juste. Conserve des munitions. Et surtout, ne traite jamais avec un dragon.

– Proverbe urbain.

2070. La poubelle qu'est notre monde continue à tourner.

Depuis le début de ce siècle, le monde a subi de profonds changements. Les énergies mystiques de notre univers sont redevvenues des forces et des pouvoirs tangibles, ramenant la magie dans notre monde : l'Éveil. Les elfes, les nains, les orks et les trolls sont revenus à la vie, jetant à bas leurs anciennes défroques humaines. Les créatures sauvages ont également changé, prenant l'apparence des animaux des mythes et légendes. La plupart des traditions magiques sont de retour – les magiciens de toutes les cultures ont trouvé leur place dans ce nouveau monde. Bien que la plupart des aspects de l'Éveil demeurent un mystère, la société moderne a appris suffisamment de choses sur le fonctionnement de la magie et sur la manière de la maîtriser pour qu'elle devienne aussi importante que la technologie.

Les décennies qui ont suivi l'Éveil furent des années d'angoisse et de tourments, tandis que les quatre cavaliers de l'Apocalypse semblaient arpenter la surface de la Terre. Les cultures qui n'avaient jamais perdu le contact avec leur héritage mystique utilisèrent la magie pour fomenter des révoltes contre les nations qui les opprimaient depuis des siècles. L'immense réseau de télécommunications s'écroula après l'attaque d'un mystérieux virus informatique. On vit bientôt des dragons voler dans le ciel. Épidémies et famines dévastèrent la population mondiale. Les rixes entre les populations éveillées et le reste de l'humanité devinrent monnaie courante. Tous les gouvernements commencèrent à vaciller sur leurs fondations et le monde semblait prêt à sombrer dans l'abîme.

Mais l'homme est une créature pleine de ressources. De tout ce chaos et de toute cette pagaille émergea un nouvel ordre social, fragile. La technologie avancée de simulation sensorielle (le *simsens*) permit d'éradiquer les derniers restes du virus informatique. Les Amérindiens, les elfes, les orks et les nains fondèrent leurs propres nations. Là où la pollution avait rendu tout espoir de survie impossible, des groupes d'éco-guerriers firent la guerre aux pollueurs et les Éveillés usèrent de pouvoirs magiques incommensurables pour soigner la Terre. Les pays se balkanisèrent en de petites nations et autres cités-États, tant les changements survenus dans notre monde avaient attisé la peur de l'autre. De vastes étendues de béton, appelées « métroplexes », s'étendaient à perte de vue, véritables jungles de bitume recouvrant des régions entières. Les forces de police, incapables d'endiguer le crime et les troubles civils, furent privatisées et leurs missions prises en charge par des corporations.

Les mégacorporations sont devenues les nouvelles superpuissances mondiales et dictent leurs propres lois. La planète entière parle leur langue : le *nuyen* est devenu la monnaie internationale, et la plus haute cour de justice du monde est la Cour corporatiste, qui regroupe les membres des dix plus grosses corporations du monde. Ces mégacorps jouent à un jeu mortel. Elles paient des agents de l'ombre pour qu'elles les aident à prendre l'avantage dans la course à la puissance. Pendant ce temps, les cadres corporatistes et leurs esclaves se terrent dans des enclaves, confortablement installés et conditionnés pour rester dans leur cocon sécurisé. Au-delà des murs de ces arcologies et de ces communautés liées les unes aux autres se trouvent des zones urbaines incontrôlables. Les gangs y font régner leur loi et la plupart des oubliés s'y retrouvent, ne disposant même pas d'un matricule dans le Système d'identification par numéro (SIN) pour faire valoir leurs droits les plus élémentaires. Ces parias, dissidents et autres rebelles sont la lie de cette société, squattant des immeubles depuis longtemps abandonnés, vivant du crime et d'expédients. La plupart d'entre eux tentent d'échapper à une existence misérable en s'adonnant aux puces « Better-Than-Life » (BTL, « Mieux que la réalité »), vivant par procuration, au travers des sens d'un autre. D'autres encore se regroupent pour survivre ou pour imposer leur propre pouvoir.

La technologie, elle aussi, a fait évoluer les gens. Abolissant les limites de la chair, certains se sont tournés vers les améliorations cybernétiques pour devenir des surhommes, plus forts, plus rapides, plus intelligents. D'autres ont préféré des améliorations plus « naturelles » – en utilisant des organes développés dans les cuves des cliniques – qu'on regroupe sous le nom de *bioware*. D'autres encore se connectent à de puissants appareils portables pour accéder à la Matrice ou à leurs véhicules et sont capables de ressentir dans leur chair la puce optique qu'on insère, ou le pneu qui crève.

Dans la dure réalité des années 2070, où le profit est une maîtresse exigeante, plus le métroplexe est grand, plus les Ombres le sont aussi. Dans les recoins des gigantesques structures corporatistes, les criminels de tous bords viennent s'installer. Lorsque les mégacorps veulent qu'un boulot soit fait sans se salir les mains, elles se tournent vers les seules personnes capables de les mener à bien : les *shadowrunners*, personnel sacrificiable par excellence. Bien qu'ils n'apparaissent que dans les bases de données les plus secrètes des corporations et des gouvernements, ils sont très demandés. Les *hackers* peuvent entrer comme par enchantement dans les bases de données des plus grandes corporations, à la recherche de la seule chose qui ait encore de la valeur : l'information. Les samouraïs des rues sont des tueurs à louer, leurs compétences de combat et leurs réflexes en font des prédateurs urbains ultimes. Les *riggers* sont capables d'utiliser leurs véhicules et leurs drones pour toutes sortes de choses. Les magiciens, ces individus rares qui possèdent le don de manipuler et de dompter les énergies magiques qui entourent à présent notre Terre, sont activement recherchés pour espionner la concurrence, lancer des sorts contre l'ennemi, commettre des actes de sabotage à l'aide de la magie, et toutes autres choses qui font rêver leurs employeurs respectifs. Chacun de ces individus vend ses compétences pour vivre, accomplissant les boulots les plus dangereux, le plus souvent dans l'illégalité la plus complète, et dans des conditions extrêmes.

Bienvenue dans le côté obscur du futur, mon pote. Ça va être une putain de virée.

LES BASES

Shadowrun est un jeu de rôles qui se déroule dans le futur « dystopien » de 2070, un univers où le cyberpunk se mélange à la magie, où le monde du crime côtoie l'élite corporatiste et où la technologie est entrée en compétition avec la magie et le monde des esprits. C'est une ère de haute technologie et de misère effrayante, rempli de dangers, de mystères, d'intrigues et d'action. Ceux qui ont choisi d'arpenter ce monde sont toujours sur le fil du rasoir et toujours en quête d'aventures.

Shadowrun est conçu pour être joué par 2 à 8 joueurs. Comme la plupart des autres jeux de rôles, il offre d'innombrables possibilités de jeu. Cela veut dire qu'il n'y a pas de fin : pas de durée limite, de nombre de tours de jeu ou de but à atteindre pour terminer la partie. Contrairement à la plupart des autres jeux, dans *Shadowrun*, il n'y a ni gagnants ni perdants. L'objectif est de s'amuser en laissant aller son imagination. Lorsque cela se produit, tout le monde a gagné.

Ceux d'entre vous qui connaissent bien les jeux de rôle trouveront tout cela familier. Si vous êtes un vétéran, rendez-vous directement au chapitre *Principes de jeu* (p. 51), au chapitre *Petite leçon d'histoire pour les handicapés de la réalité* (p. 22) ou encore au chapitre *Sur le fil du rasoir* (p. 35) pour vous plonger dans l'histoire et l'ambiance du monde de *Shadowrun*. Pour ceux qui débute dans le jeu de rôles : bienvenue ! Le chapitre qui suit vous donnera quelques bases pour vous lancer. Pour en savoir plus, il vous faudra faire quelques parties avec des joueurs expérimentés. Plus on joue, mieux c'est !

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Un jeu de rôle est une sorte de mélange entre théâtre d'improvisation, conte et jeu. Un des participants prend le rôle de meneur de jeu pour assurer le bon déroulement de la partie et les autres endossent les rôles des personnages principaux de la partie. Ces personnages sont créés par les joueurs et disposent d'une histoire et d'une personnalité, mais sont également définis par une série de caractéristiques qui représentent les aptitudes et talents du personnage, et qui seront développées dans le chapitre *Création de personnage* (voir p. 70). Le meneur de jeu présente les décors et la situation, et au travers de leurs personnages, les joueurs interagissent avec l'histoire et les autres personnages.

Prenons un exemple : nous avons tous un jour lu un bouquin ou vu un film dans lequel le personnage principal fait quelque chose qui va le mettre dans un pétrin tel que nous aurions envie de lui hurler de ne pas le faire. Mais quoi que nous disions, le personnage va quand même faire ce qui est écrit dans le script ou le roman, et nous n'avons pas d'autre choix que de le suivre. Vous aurez beau lui jeter du pop-corn, ça n'y changera rien.

Dans un jeu de rôle, les joueurs contrôlent les actions de leur personnage et réagissent comme ils l'entendent aux événements de l'histoire. Si le joueur ne veut pas que son personnage ouvre la porte, le personnage ne l'ouvrira pas. Si le joueur pense qu'il peut se sortir d'une situation épineuse simplement en discutant avec les gens plutôt qu'en les flinguant avec son pistolet, qu'il le fasse, s'il est si malin ! Le scénario – l'histoire – d'une partie de jeu de rôle est flexible. Il change en fonction des actions que les joueurs font entreprendre à leurs personnages.

Le meneur de jeu contrôle le bon déroulement de l'histoire. Il tient compte de ce qui est supposé se passer, et quand cela est censé arriver, il décrit les événements qui se produisent, afin que les joueurs (en tant que personnages) puissent y réagir ; il gère également les autres personnages du jeu (qui sont appelés Personnages non joueurs, ou PNJ), et résout les actions entreprises par les différents personnages en se basant sur les règles du jeu. Les règles sont nécessaires lorsque les personnages tentent d'utiliser des compétences qui demandent un test pour savoir s'ils ont ou non réussi leur action. Des règles plus spécifiques entrent en ligne de compte lorsqu'on lance les dés pour connaître le résultat de telles actions (voir *Principes de jeu*, p. 51).

Le meneur de jeu décrit le monde tel que le voient les personnages, il est leurs yeux, leurs oreilles et le reste. Être meneur de jeu n'est pas une tâche évidente, mais le plaisir qu'on peut ressentir en créant une aventure qui va faire rêver et qui représente un challenge pour les joueurs comme pour les personnages en vaut largement la peine. *FanPro* et *Black Book Éditions* publient des suppléments et des aventures qui vous aideront dans cette tâche et l'expérience venant, vous apprendrez à utiliser et à adapter l'univers à vos besoins et à vos goûts.

Dans les jeux de rôle, les histoires (ou scénarios) se déroulent plus ou moins comme dans les livres ou les films, mais en restant toujours au sein d'un cadre créé par le meneur de jeu. L'histoire est une intrigue détaillée, une trame qui indique ce qui est censé se produire et quand, ou ce qui se passe lorsque certains événements ont effectivement lieu. Elle n'a rien de concret jusqu'à ce que les joueurs commencent à interagir avec elle. À cet instant, le scénario devient aussi excitant et dramatique que le dernier film que vous avez vu, ou que ce bouquin qui vous a tenu éveillé toute la nuit. Le jeu de rôle, c'est tout cela, et peut être plus encore, parce que c'est vous qui l'avez inventé.

Il n'y a pas de « bonne » ou de « mauvaise » façon de jouer à un jeu de rôle. Certaines parties vous demanderont d'interpréter vos personnages au cours de nombreuses discussions, tandis que d'autres vous plongeront dans de féroces combats ou vous devrez mettre à profit votre sens tactique pour survivre. La seule chose qui importe est que ces différentes activités s'équilibrent, afin que tous les participants puissent s'amuser !

JOUER À SHADOWRUN

Dans *Shadowrun*, les personnages joueurs (PJ) sont en général des shadowrunners ou des membres de l'underground criminel. Il existe de nombreuses variétés de runners, de toutes races, sexes, tailles, chacun ayant un domaine d'expertise bien précis.

CE QUE FONT LES RUNNERS

Les shadowrunners commettent des crimes, en général pour vivre. Lorsqu'une corporation ou un autre groupe d'intérêt cherche quelqu'un pour faire le sale boulot, ils explorent les Ombres. En tant que « personnel sacrificiable », les runners sont des outils bien pratiques, dont on peut facilement se débarrasser.

Les runners opèrent généralement en équipe. Une équipe est une combinaison de plusieurs types de personnages, tout dépend de ce que voudront incarner les joueurs. Les membres d'une équipe devraient avoir une bonne raison de travailler ensemble : ils pourraient être d'anciens amis ou compagnons de cellule, des gens partageant les mêmes intérêts, ou qui sont peut-être forcés par les événements à travailler ensemble. Des équipes différentes auront bien évidemment des capacités différentes et le meneur de jeu devrait en tenir compte. Par exemple, une équipe pourrait exceller dans l'art de l'infiltration, tandis qu'une autre équipe pourrait être une escouade de muscles à louer dotée d'une puissance de feu impressionnante. Bien que les équipes de runners travaillent habituellement dans leurs domaines de compétences respectifs, une bonne idée pour faire monter la pression peut consister à les forcer à sortir de cet environnement habituel.

Les runners ont des contacts, des personnes qu'ils connaissent et qui peuvent les aider. Certains de ces contacts font également partie de l'underground, comme les membres des gangs ou les tueurs professionnels. D'autres sont des gens ordinaires, qui peuvent fournir des informations ou des « prestations particulières », par exemple la secrétaire corporatiste qui vous dit à quelle heure sortira le chercheur que vous êtes censés kidnapper. Plus vous vous appuyez sur les compétences de vos contacts, leurs informations et leurs ressources, plus vous leur devrez des services en retour. Même auprès de vos contacts habituels, l'argent et/ou un petit service aident à huiler la machine. La relation entre un personnage et ses contacts n'est pas obligatoirement une relation amicale. Parfois, les seules personnes qui sont en mesure de vous aider sont les pires enfoirés que vous connaissiez.

Le contact le plus important d'un shadowrunner est son *fixer*. Un *fixer* est un intermédiaire qui sert en général à trouver du matériel, d'autres contacts, et parfois même du boulot, moyennant finances, bien entendu. Lorsqu'une corporation, ou tout autre employeur, a besoin de shadowrunners, elle rencontre un *fixer* et lui demande de lui recommander quelques personnes. Si l'équipe a une bonne réputation et correspond au profil du job, une rencontre est arrangée afin de discuter des détails et de négocier le salaire. Parce que la discrétion est de mise dans de telles affaires, l'anonymat est la règle, et les recruteurs se font tous appeler *M. Johnson*.

M. Johnson ne représente pas uniquement des intérêts corporatistes. Le monde de *Shadowrun* est suffisamment riche et complexe pour que de nombreux groupes puissent avoir besoin de shadowrunners. Un syndicat du crime pourrait engager des shadowrunners pour attaquer ses rivaux, un mage pourrait les embaucher afin qu'ils récupèrent des matériaux magiques rares, ou un voisin pourrait leur demander de retrouver sa femme kidnappée par des terroristes. Sans tenir compte de l'employeur, si un boulot implique d'accomplir des actes illégaux et dangereux, c'est une *shadowrun*, une « course de l'ombre ». Et comme M. Johnson est anonyme, celui qui finance les opérations l'est aussi. Tant qu'elles sont payées ru-



TRANSMISSION

bis sur l'ongle, la majorité des équipes se fout éperdument de savoir d'où vient l'argent. L'intox est monnaie courante, et les Johnson lancent souvent les runners sur de fausses pistes, afin de les amener à penser qu'ils travaillent pour un employeur complètement différent.

Les runners peuvent également être à l'initiative de certains jobs. Par exemple, un personnage pourrait avoir quelques griefs à l'égard d'une mégacorpo ou pourrait ne pas trop apprécier qu'un gang vienne foutre le bordel dans son quartier. Parfois, il pourrait aussi décider qu'il est temps de faire table rase de son passé de criminel. D'autres boulots peuvent avoir des motifs politiques ou sociaux, les runners pouvant travailler de façon régulière avec des groupes politiques, qu'ils soient de droite ou de gauche. Dans le Sixième monde, tout le monde a un sale boulot à faire faire.

Les runners accomplissent leur métier en allant chercher l'information dans la rue, en demandant des faveurs et en passant des marchés avec leurs amis et leurs contacts des Ombres. Ils font tout ce que leur boulot implique de faire : espionnage, vol, intrusion, voire meurtre.

Les runners font tout cela parce que ce sont des survivants. La plupart d'entre eux ont grandi dans le crime, ou bien ont acquis un entraînement spécial quelque part, qu'ils souhaitent mettre à profit. D'autres peuvent avoir une famille nombreuse à nourrir et aucune autre source de revenus que les activités criminelles. La plupart d'entre eux préfèrent la liberté qu'offre le fait de bosser dans les Ombres en gardant le contrôle de leur existence, par opposition à tous les esclaves corporatistes obligés de faire des boulots de merde et de lécher le cul de tous leurs responsables à longueur de journée. D'autres, encore, courent les ombres pour l'excitation du danger, vivant en professionnels du risque. Enfin, certains sont dotés d'un sens de la justice : ils souhaitent mettre à bas le pouvoir d'en haut pour en faire profiter les plus pauvres. On les surnomme « Robins », les assimilant au célèbre voleur au grand cœur.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE RUNNERS

Les termes qui suivent désignent les runners qui se spécialisent dans certains domaines.

Les **faces** sont des individus charismatiques : physique canon, voix douceuse, esprit vif, ou tout simplement forte personnalité. Les faces sont en première ligne lors des rencontres et des négociations avec les Johnson, les dealers, les informateurs et dans toutes les situations qui impliquent de récolter des informations ou de faire travailler son réseau de contacts. Une face peut être 100% naturelle, mais la plupart d'entre elles se font implanter du bioware, souvent des phéromones adaptatives.

Les **magiciens** utilisent leur volonté et/ou leurs croyances pour manipuler la magie et contrôler les esprits. Les magiciens qui partagent des croyances similaires se retrouvent souvent entre eux au sein d'écoles de pensées, également appelées traditions. Les magiciens de toutes les traditions sont capables de lancer des sorts et de lier des esprits. La plupart peuvent également percevoir et se projeter dans les royaumes mystiques de l'espace astral. Il existe deux grandes traditions magiques : les mages hermétiques et les chamans. Les **mages** (magiciens hermétiques) sont connus pour leur approche scientifique de la thaumaturgie. Pour les mages, la maîtrise de la magie est une question de savoir et de structure. Les **chamans**, eux, pensent que la magie est intrinsèquement liée aux forces de la nature.

Les **adeptes** sont les ninjas et les berserkers des temps modernes, utilisant la magie pour augmenter leurs capacités physiques. Les adeptes s'orientent vers l'action, avec de bonnes capacités en camouflage et en combat.

Les **hackers** sont des personnages spécialisés dans l'informatique, capables de manipuler des données via la Matrice, que ce soit grâce à la Réalité augmentée ou en connexion totale, utilisant la réalité virtuelle pour leur permettre de faire leur sale boulot. La plupart des hackers utilisent des ordinateurs customisés qu'on appelle *commlinks*, souvent en conjonction

avec des programmes maison qui permettent d'interagir avec la Matrice d'une manière que les administrateurs système n'apprécient que très moyennement. Tandis qu'ils sont connectés en toute illégalité à la Matrice, les hackers peuvent chercher et récupérer toutes sortes d'informations, mais également écouter des conversations téléphoniques ou encore désactiver et activer les systèmes de sécurité comme ils l'entendent. Beaucoup de hackers sont également des experts du cybercombat, une bataille qui se livre entre hackers ou contre des Contre-mesures d'intrusion (CI), à coups de programmes informatiques.

Les **riggers** sont un groupe particulier de hackers, qui se sont spécialisés dans l'utilisation et le pilotage de véhicules modernes et de drones. La plupart des riggers excelle dans le contrôle simultané de plusieurs drones, qui sont les « yeux » et les « oreilles » de leur équipe. D'autres sont plus particulièrement entraînés à « plonger » dans leurs véhicules, grâce à leurs interfaces virtuelles, pilotant ces véhicules comme s'il s'agissait de véritables extensions de leurs corps. De la même manière, les riggers de sécurité s'interfacent avec les circuits de sécurité sensés qu'on installe dans les bâtiments et les entrepôts. Depuis cette « toile », ils couvrent tout le bâtiment et peuvent tout voir grâce aux divers détecteurs, mais aussi contrôler les serrures et le système d'armement du bâtiment. Pour les riggers qui aiment jouer au plus fin, les bons *contrebandiers* sont toujours très appréciés, et piloter un t-bird traversant des frontières hostiles ou faire passer des BTL par les côtes est toujours un boulot qui paie bien. Si vous préférez être sous le capot, couvert de graisse, le boulot d'*expert technique* peut vous plaire. On y voyage moins souvent, mais on passe plus de temps à bricoler les véhicules selon les désirs (souvent en marge de la loi) du client.

Les **samouraïs des rues** sont des bêtes de guerre physiquement modifiées et améliorées. Avec leur cyberware et leur bioware implanté ainsi que leurs compétences de combat, ils tentent d'être les plus rapides et les plus impitoyables machines à tuer de la rue. La plupart d'entre eux boostent leurs réflexes pour diminuer leur temps de réaction et augmenter leur marge de manœuvre au combat, tandis que d'autres augmentent leur force pour faire plus mal. La plupart d'entre eux sont redoutables avec leurs armes à feu et presque tous ont un *smartlink* : une interface d'arme implantée pour augmenter leur précision au tir. Certains se battent pour l'honneur, d'autres parce qu'on les paie et d'autres encore parce qu'ils sont tellement psychopathes qu'ils se cherchent sans arrêt de nouveaux ennemis. « Samouraï des rues » est un terme générique : certains préfèrent dire qu'ils sont gardes du corps, mercenaires, tueurs professionnels, ou autres professions du même genre, mais un personnage basé sur l'action et n'utilisant pas la magie est un samouraï des rues... même si le terme ne plaît pas à tout le monde.

Ces runners ne sont que la partie visible de l'iceberg, et il n'est pas question ici de les ranger en « classes de personnages ». Les joueurs peuvent créer une grande variété de personnages en utilisant les règles de création de personnage (p. 70), par exemple un personnage détective qui compte plus sur son charisme et ses compétences que sur le cyberware, ou alors un spécialiste de l'infiltration qui a tout le matériel et le cyberware nécessaire pour pénétrer les défenses électroniques d'un site. Vous n'êtes limités que par votre imagination. Pour d'autres exemples de personnages à jouer, jetez un œil à la liste des *Archétypes*, qui commence p. 97.

DÉCORS

Shadowrun se situe 65 ans dans le futur, dans un monde qui a subi de profondes mutations. Les deux modifications les plus significatives ont été les apparitions de la Matrice et du plan astral, deux « décors » dans lesquels vos runners vont évoluer et ce, quel que soit l'endroit où ils se trouvent.

La Matrice

La Matrice est un terme générique qui désigne le réseau informatique et de télécommunications, ou, plus précisément, les millions d'ordinateurs et périphériques sans fils reliés en réseau qui la composent, un réseau inextricable et décentralisé. La Matrice est utilisée pour toutes les communications : les appels téléphoniques et visiophoniques sont routés par la matrice, tout comme les textos et les e-mails.

Dans les nations développées, tout le monde utilise quotidiennement la Matrice, ne serait-ce que pour travailler, enseigner et s'amuser. En fait, la plupart des individus sont tout le temps connectés, interagissant sans cesse avec la Matrice via leurs commlinks et leurs afficheurs de *Réalité augmentée* (RA). La plupart des gens disposent aussi d'un *Personnal Area Network* (PAN), un micro-réseau qui relie chacun des périphériques le constituant, et utilisant le commlink comme routeur central et nœud matriciel. La connectivité sans fil permet une grande liberté aux utilisateurs, puisqu'ils peuvent accéder à leurs données de n'importe où et interagir avec les périphériques et les réseaux à proximité en utilisant leurs afficheurs RA et autres périphériques, afin de rester informés en permanence. Cette technologie est décrite en détail dans le chapitre *Un monde sans fil*, p. 207.

Le principal intérêt de cette technologie est constitué par les géo-marqueurs, qui indiquent aux afficheurs RA qu'il existe des données liées au lieu où les utilisateurs se trouvent. Par exemple, le géo-marqueur d'un centre commercial peut très bien envoyer la carte du bâtiment, donner des informations sur les magasins qui viennent d'ouvrir ou la liste des soldes disponibles. Un géo-marqueur à l'entrée du service des immatriculations de Seattle vous indiquera la bonne file d'attente, le bon bureau ou le bon terminal, mais vous dira aussi de quels documents vous avez besoin, et vous donnera même quelques conseils pratiques pour conduire en toute sécurité.

Les utilisateurs de la matrice peuvent accéder à de multiples systèmes en simultané : ils peuvent télécharger des e-mails dans une « fenêtre » RA, effectuer une recherche dans une autre, et observer la caméra de la crèche de leur bambin dans une troisième.

La plupart des services matriciels sont publics et ouverts à tous, tels les bases de données, les clubs de rencontres, les portails de jeux ou encore les bureaux virtuels de relations publiques. D'autres sont réservés – les agences matrimoniales et les sites d'échanges boursiers, par exemple – et demandent au public de s'acquitter d'une inscription ou d'un abonnement pour pouvoir y accéder. D'autres sont fermés au public, protégés par des CI et autres systèmes de sécurité, et surveillés par des hackers corporatistes. Ces plates-formes informatiques contiennent les secrets les plus noirs et les mieux cachés des corporations et autres organisations.

L'espace astral

L'espace astral est une réalité à part entière. Quelques magiciens peuvent scruter ses profondeurs ou y projeter leur conscience. Ceux qui peuvent prendre une forme astrale peuvent s'y déplacer à la vitesse de la pensée, mais peu de magiciens peuvent y rester plus de quelques heures. Le plan astral est le monde des esprits, êtres faits d'ombre et de lumière, un monde de mystère et de dangers. Il existe en parallèle du monde physique et les auras des créatures vivantes et magiques s'y reflètent : ceux qui maîtrisent l'Art peuvent même les analyser. Selon les dernières théories en vogue, le plan astral se nourrirait des forces de la Terre et de ses créatures. Depuis le plan astral, un magicien peut lire les empreintes émotionnelles qui émanent de divers objets. Des sentiments forts peuvent également laisser des traces dans le plan astral. Des rangées de bureaux corporatistes uniformes, des scènes de meurtre, des décharges de produits toxiques, pour ne citer que quelques exemples, toutes ont leur « saveur » astrale (pas toujours très plaisante à examiner, d'ailleurs).



Au-delà du plan astral se trouvent les *métaplans*, des royaumes de magie qui ne sont accessibles qu'aux initiés. On sait peu de choses à propos de ces métaplans. On ignore s'il en existe un nombre illimité, ou s'il n'en existe qu'un seul, tout dépend des théories auxquelles vous adhérez. Les magiciens initiés peuvent accéder au métaplan de leur choix, bien qu'il leur faille parfois répondre à certains critères pour pouvoir s'y rendre.

Et bien plus encore

Shadowrun contient bien d'autres décors, tous plus intéressants les uns que les autres, et trop nombreux pour que nous puissions les détailler ici. Les personnages peuvent se retrouver dans des arcologies corporatistes, des villes miniatures autosuffisantes et autogérées qui abritent en leur sein des milliers de citoyens corporatistes ; mais aussi arpenter les terres d'Éveil, où les métahumains aidés de dragons œuvrent à purifier la terre polluée ; ou encore évoluer dans l'immensité froide de l'espace, où l'humanité tente péniblement de vivre dans des habitats orbitaux, tout en tentant d'en fabriquer d'autres. La plupart des métahumains se sentent chez eux dans les grandes conurbations, qu'ils résident dans les vastes penthouses des gratte-ciels corporatistes réservés à l'élite, dans les méandres des habitats d'une enclave corporatiste, ou encore dans les ghettos en perpétuel état de siège, où la police a laissé la place aux gangs. Même les tueurs corporatistes et les flics ont peur de se rendre dans ces zones d'ombres.

LES ACTIVITÉS DE L'OMBRE

Dans *Shadowrun*, les mégacorporations font la loi, et elles font en sorte que celle-ci leur soit favorable. Les shadowrunners savent que les corpos enfreignent la loi quand ça les arrange. Et lorsqu'elles décident d'agir ainsi, les shadowrunners sont employés parce qu'ils sont jetables. C'est pourquoi lorsque les shadowrunners descendent en ville, c'est en général pour une opération illégale. Souvent, en fait. En fonction de leurs objectifs, du hasard, ou des actions adverses, enfreindre la loi peut être une simple question de circonstances. Mais la plupart des *runs* incluent des opérations criminelles bien spécifiques, dont voici les principaux exemples.

I & E veut dire « Intrusion et effraction ». Nombre de runs impliquent des I & E d'une manière ou d'une autre, que ce soit pour voler des résultats de recherches, accomplir un sabotage, disposer de fausses preuves ou tout autre truc tordu tout droit sorti du cerveau du M. Johnson de la semaine. En 2070, la sécurité est devenue une forme d'art, qui va du *maglock* avec scan rétinien, en passant par les clôtures barbelées et électrifiées et autres patrouilles d'esprits, jusqu'aux hackers et aux riggers de sécurité qui ajoutent l'infailibilité de la technologie aux cinq sens des métahumains. Toute équipe de runners digne de ce nom a suffisamment d'expérience, de solutions inventives ou de la puissance de feu nécessaire pour passer outre ces défenses.

Les *runs* de coursier n'ont rien à voir avec la tournée du facteur. La plupart du temps, l'objet à livrer est d'une importance stratégique ou vaut une petite fortune et a donc besoin de protection pour empêcher que les autres ne s'en emparent. Les runners qu'on engage pour ces boulots doivent s'assurer que le colis arrivera intact à destination.

Les vols de données impliquent que le hacker vole des informations contenues dans un système informatique. Si ce genre de boulot peut être fait à distance, il est parfois préférable d'opérer directement sur site, et d'œuvrer en collaboration avec les autres membres de l'équipe, en désarmant et en désactivant les systèmes de sécurité, pour permettre à l'équipe d'entrer au cœur des entreprises les mieux gardées. L'infiltration physique est souvent nécessaire, car les systèmes informatiques des gouvernements et des corporations sont exploités en dehors de toute connexion au réseau, pour des raisons évidentes de sécurité.

Les *extractions* sont souvent menées par des corporations qui veulent débaucher le personnel important d'une autre corporation. Des scientifiques au top dans leur domaine de recherches, des agents financiers qui ont du flair et autres costards talentueux sont toujours bien pratiques et sont donc bien gardés. Les soi-disants « victimes » de tels actes en sont bien souvent les instigatrices, des employés ayant décidé d'aller se vendre ailleurs. Certaines corporations considèrent que certains membres de leur personnel sont tellement « sensibles » qu'elles préféreraient les voir morts plutôt que de les laisser passer à l'ennemi : ce genre d'extraction peut laisser présager des imprévus aussi mortels que variés.

Le « *robinisme* » consiste à voler aux riches pour donner aux pauvres, une définition qui s'est peu à peu élargie pour définir toute run à connotation sociale ou politique. On peut prendre pour exemple l'assaut d'une usine polluante, le fait de mettre un terme au racket des Yakuza du quartier et de rendre l'argent volé à leurs propriétaires, ou encore de défendre une communauté métahumaine contre un groupe suprématiste humain. Les corporations et les autorités qualifient en général de tels actes de « terrorisme », tandis que des individus particulièrement cyniques pourraient voir cet attrait pour les grandes causes comme une faiblesse, et vouloir en profiter.

La *contrebande* peut sembler similaire au boulot de coursier, mais les contrebandiers utilisent en général leurs propres véhicules pour faire passer leurs marchandises à travers les frontières et outrepasser les lois. La contrebande peut se révéler lucrative si le runner connaît le marché. De tels boulots impliquent de pouvoir traiter avec les pirates du coin, puisqu'ils sont en général la source d'approvisionnement illicite la moins chère du marché. La contrebande s'effectue de diverses manières, aux commandes de divers véhicules, mais les contrebandiers penchent en général pour des véhicules de reconnaissance à poussée vectorielle et à basse altitude (les VBA), mieux connus sous le nom de Thunderbirds ou *t-birds*.

Les *frappes chirurgicales* sont des sabotages qui sont montés afin d'infliger des dommages à la cible, et dont les réparations coûteront du temps, des nuyens et peut être plus afin qu'elle soit à nouveau opérationnelle. Puisque ces runs se terminent en général par une grosse explosion, quelques compétences en explosifs se révèlent très utiles. Cependant,

les frappes chirurgicales peuvent être accomplies par d'autres moyens, depuis les acides particulièrement corrosifs jusqu'aux élémentaires en furie, ou plus simplement, en appuyant sur le bon bouton au mauvais moment.

Une petite finesse est introduite par le jeu du *chat et de la souris*, runs au cours desquelles une équipe de runners est engagée pour accomplir une mission particulièrement peu discrète, comme un assassinat ou une frappe chirurgicale... alors qu'en fait, il s'agit juste de distraire la sécurité corporatiste et foutre le bordel, tandis qu'une autre équipe de runners accomplit un boulot plus discret comme une extraction ou une I & E. Tandis que la sécurité est occupée à gérer la crise provoquée par la première équipe de runners, la seconde équipe se fraie un chemin pour aller chercher ce qui est demandé, que ce soit un métahumain, le dernier gadget technologique, ou quelque information particulièrement juteuse. Ce second boulot peut très bien n'être découvert que plusieurs heures (ou jours) plus tard.

Une *liquidation*, c'est un meurtre pur et simple. Nombre de runners refusent ce genre de boulot et ne veulent pas se salir les mains en commettant des actes aussi infâmes. Le monde de 2070 est composé de nombreuses factions, et toutes ont de nombreux ennemis qui pourraient trouver plus facile et moins cher de les éliminer purement et simplement. Les corporations et certains pontes du crime placent parfois des contrats sur certaines têtes, et ces jobs peuvent se révéler profitables, quoique risqués.

Cette liste d'opérations criminelles n'est qu'un aperçu des possibilités de runs. Certaines runs peuvent se résumer à une enquête, ou peuvent impliquer une activité criminelle de moindre gravité, comme le trafic de BTL, la fraude bancaire matricielle, ou un simple braquage. Enfreindre la loi peut devenir le quotidien des runners. En fait, certains runners enfreignent la loi de par leur simple existence, parce qu'ils possèdent du cyberware illégal, ou qu'ils pratiquent la magie sans autorisation. Bien que certains runners aient des emplois légaux, la plupart n'ont même pas de matricule SIN, et ils vivent et se déplacent à l'aide de fausses identités. La majorité de l'équipement et des armes utilisées lors de shadowruns est soumis à des réglementations strictes, et les runners doivent prendre leurs précautions pour cacher leur matériel et disposer de planques sûres. La vie est encore plus compliquée pour ceux qui doivent passer la frontière, chose pourtant assez courante dans le métier. Certains jobs entraînent les runners au-delà des frontières et des océans, parce que le commanditaire de l'opération veut utiliser des agents qui ne seront pas connus de la partie adverse, ou plus simplement parce qu'il traîne trop de casseroles derrière lui pour que les locaux lui fassent confiance. D'autres boulots pourraient emmener les runners aux quatre coins du globe pour des raisons aussi diverses que variées – ils pourraient être à la poursuite d'une star du simsens qui a disparu, ou à la recherche d'une œuvre d'art qui a disparu du musée qui l'accueillait.

...PETITE LEÇON D'HISTOIRE POUR LES HANDICAPÉS DE LA RÉALITÉ...

Je me souviens que lorsque j'étais gamin, ma mère m'emmenait parfois au musée. Je passais tellement de temps à jouer avec des ordinateurs, voyez-vous, qu'elle avait peur que je perde contact avec la réalité en ne voyant pas ce qui se passait au-delà des murs de ma chambre. Il y avait des choses pas mal du tout au musée, mais mes salles favorites étaient celles où on voyait des squelettes de dinosaures géants. Il s'agissait d'une fascination morbide : ils étaient morts, et pourtant éternels. Je m'étais même inventé un jeu en essayant de trouver des façons originales pour m'approcher et pour toucher les ossements sans alerter la sécurité.

On peut encore aller au musée de nos jours, mais la plupart des gens ne prennent même pas la peine de le faire. Ils peuvent le recevoir sur un plateau et le visiter virtuellement. Ceux qui font l'effort de se déplacer se retrouvent en général à contempler des objets en Réalité augmentée, parce que les ossements sont devenus si fragiles qu'ils risqueraient de tomber en poussière. Je n'ai toujours pas décidé si c'était une bonne ou une mauvaise chose. Pas moyen de les toucher, mais au moins ils ne disparaîtront pas. Alors, qu'est-ce qu'une légende est censée faire quand le monde change autour d'elle ? La plupart de mes collègues sont morts – merde, c'est Captain Chaos qui devrait être en train de taper ça, mais il a coulé avec son navire lors du Second Crash. Il faut bien que quelqu'un veille sur la nouvelle génération, et il se pourrait bien que ce soit moi parce que je suis le dernier dinosaure de mon espèce, et que je reste meilleur qu'une version RA.

Ce qui suit est une leçon d'histoire pour les handicapés de la réalité, car comme je l'ai appris au fil des années, ma mère avait raison : la vie et le monde ne s'arrêtent pas à ce qui traverse les filtres de votre ordinateur ou de votre commlink. Considérez ça comme un dernier hommage au Cap, aux néo-@s et à tous ceux qui veulent apprendre quelque chose au nom de la connaissance, et pas seulement pour survivre.

—FastJack

L'AVÈNEMENT DES MEGACORPOS

Alors pour commencer : comment nous sommes-nous foutus là-dedans ? Si de nombreuses personnes vivent une existence faite de frénésie consumériste en Réalité augmentée ou d'expériences et de distractions sans fin et sans fond, les autres voient les choses un peu différemment, et pas en rose bonbon. Quand votre préoccupation quotidienne est de vous faire assez de nuyens pour manger et protéger vos arrières contre ceux qui, comme vous, habitent les Ombres, vous vous dites qu'il y a pas mal de choses à changer dans ce monde de merde.

SERETECH & SHIAWASE

Imaginez : nous sommes à la fin des années 1990, et les compagnies multinationales deviennent chaque année de plus en plus puissantes. De moins en moins enclines à confier l'intégrité et la sécurité de leur propriété et de leur personnel aux forces publiques de maintien de l'ordre, elles commencèrent peu à peu à les remplacer par leurs propres forces de sécurité privées, des forces qui, loin du stéréotype du flic-à-louer amateur de beignets, ressemblaient plutôt à des groupes paramilitaires équipés du meilleur matériel disponible.



1999 fut la pire année (accessoirement, c'est aussi l'année de ma naissance. Ma mère plaisantait toujours à ce sujet dans les années qui suivirent, en expliquant que j'étais le prophète du Jour dernier. Par la suite, j'ai dû faire face à une rude concurrence). À la suite d'une grève des transporteurs qui a duré trois mois, New York City se retrouva à court de nourriture. Des émeutes éclatèrent, et la ville entière bascula dans la violence. Malheureusement pour nous, les émeutes enflammèrent également un camion de Seretech Med-Research transportant des déchets infectieux. Une bataille rangée eut lieu entre les forces de sécurité de Seretech et les émeutiers, persuadés que le camion transportait de la nourriture. Les combats se terminèrent dans un des centres de recherches médicales de la compagnie. En résumé, l'affaire finit en bain de sang et entraîna des plaintes pour négligence criminelle à l'encontre de Seretech, à la fois aux niveaux municipal, fédéré et fédéral.

Vous pouvez remercier la Cour Suprême pour sa décision : Seretech se défendit en expliquant que défendre le camion face à la foule avait permis d'éviter des fuites dans la cargaison, et donc des conséquences pires encore. La Cour suprême se rangea à cet argument et accorda à la corpo le droit de maintenir sa propre force armée pour protéger sa propriété et son personnel. 1 - 0 pour les corpos.

À la fin de l'année 2000, la tension monta encore d'un cran lorsque le groupe éco-radical *TerraFirst* fut rendu responsable d'une attaque contre un réacteur nucléaire de Shiawase, Inc. Les forces de sécurité de Shiawase repoussèrent l'attaque, mais se servirent de l'incident comme prétexte pour affirmer que les forces publiques de maintien de l'ordre n'offraient pas le niveau de protection requis par Shiawase et d'autres grandes corporations. Au bout du compte, la Cour suprême, dans sa grande sagesse, accorda aux corporations multinationales les mêmes droits et privilèges qu'aux États étrangers, instaurant l'extraterritorialité corporatiste dans le cadre de la fameuse « Décision Shiawase ». *TerraFirst* rassembla par la suite des preuves attestant que Shiawase et d'autres corpos avaient conspiré pour mener l'assaut, mais les preuves disparurent dans un attentat à la bombe qui détruisit les bureaux californiens du groupe, provoquant également la mort de plusieurs hauts responsables. On soupçonne un shadowrunner d'avoir posé la bombe. Bienvenue dans le Sixième monde.

Ça signifie quoi pour vous ? Eh bien maintenant, vous savez pourquoi vous faire choper en train de voler un prototype d'Ares dans des locaux d'Ares est le pire plan de carrière que vous puissiez avoir, mais que passer chez une autre corpo avec le même matériel Ares peut vous permettre de survivre assez longtemps (pour recommencer).

LA COURSE AUX RESSOURCES

Pendant ce temps, les corpos prirent rapidement conscience de l'étendue de leurs nouveaux pouvoirs, et agirent promptement pour tirer profit de la situation. Moins d'un an après la Décision Shiawase, le gouvernement des États-Unis invoqua la nécessité de procéder à des expropriations, pour prendre le contrôle de certaines zones et en concéder l'exploitation à diverses corporations amies. Les corporations saisirent ces opportunités partout où elles se présentaient et peu leur importait de savoir sur les pieds de qui elles devaient marcher. Cela passait en général par le pillage de ressources situées dans les réserves amérindiennes, une pratique que les gens du coin apprécieraient assez peu.

L'incident du Lone Eagle

Les plus radicaux des Américains d'origine constituèrent le Mouvement souverain amérindien (MSA), pour combattre « l'invasion » corporatiste. Ils se contentèrent surtout de beaux discours jusqu'en 2009, jusqu'à ce que United Oil Industries finisse par posséder les ressources pétrochimiques d'un dixième des réserves restantes. Excédé, le MSA riposta en prenant le contrôle d'un silo de missiles de la base de l'Air Force de Shiloh, dans le nord-ouest du Montana et menaça de tirer les

missiles si le gouvernement américain et les corpos refusaient de leur rendre les terres qui leur avaient été volées. Comme on pouvait s'y attendre, le gouvernement fit mine d'engager des pourparlers et envoya une équipe anti-terroriste Delta Force, qui parvint à reprendre le silo, sans empêcher toutefois le lancement « accidentel » d'un missile balistique intercontinental Lone Eagle en direction de la République de Russie. Tout le monde était persuadé que c'était le début de la fin, mais contre toute attente, les ogives n'atteignirent jamais leurs cibles. Aujourd'hui encore, personne ne sait ce qui s'est passé, même si un bon million de théories ont été échafaudées et que tout le monde (moi compris) ait tenté en vain de découvrir la vérité. Quand l'opinion publique eut vent des événements, « l'incident du Lone Eagle », comme on le nomma, devint un instrument de propagande contre le MSA et tous les Américains d'origine. Non content d'être insultant, le gouvernement américain fit encore plus de mal en approuvant la *Re-Education and Relocation Act* (Loi de rééducation et de relocalisation) quelques mois après sa proposition à la fin de l'année 2009. Cette loi mettait à l'écart toute personne liée de près ou de loin au MSA. À la même époque, le Parlement canadien vota la *Nepean Act*, légalisant les camps d'internement pour Américains d'origine. Les deux lois furent utilisées à outrance, et des centaines d'Amérindiens innocents furent envoyés dans des « centres de rééducation » au cours de l'année 2010. Nombre d'entre eux ne revinrent jamais. Ce n'est qu'un an plus tard que les survivants devaient être libérés.

United Oil

Dans le même temps, les vrais coupables devaient faire face à de gros problèmes au Texas. Il semble que ce soit une bande d'anciens ouvriers au chômage et privés de toit, qui ait finalement réussi à pénétrer dans le siège de United Oil Industries pour exiger que les « corporations fascistes » soient tenues responsables des problèmes financiers et de la criminalité de Dallas. En réponse à cette menace manifestement démesurée, le gouverneur du Texas envoya les équipes d'assaut des Texas Rangers. Une fois la poussière retombée, les autorités de l'État approuvèrent les lois qui donnaient carte blanche aux forces de sécurité corporatistes pour répondre aux intrus armés.

Et le Texas n'était pas un cas isolé : dans d'autres endroits du monde, des lois similaires étaient votées, créant des milices urbaines équipées d'armement militaire, et autorisant les résidents à signer des contrats avec des sociétés de sécurité privées pour défendre leurs quartiers en employant des moyens létaux. Si cela vous dit quelque chose, c'est parce qu'il s'agit de la base sur laquelle a été formée la Lone Star, qui rassemble les flics-à-louer les plus cordialement détestés.

LE JAPON IMPÉRIAL

Mais revenons un instant aux années 2005-2006. Le Japon émergeait tout juste de la récession, pour redevenir une grande puissance. En 2005, la Corée du Sud, soutenue par des corporations japonaises, déclara la guerre à la Corée du Nord. Et que fit la Corée du Nord ? En 2006, elle tira des missiles sur le Japon, dans l'espoir que les Japonais abandonnent leur soutien aux Sud-Coréens. Les missiles n'exploserent pas (dingue, ça) et l'invasion de la Corée du Nord fut terminée avant la fin de l'année. Fort de sa victoire, le Japon prit le nom d'État impérial du Japon, une évocation claire de l'époque glorieuse qui avait précédé la Seconde Guerre Mondiale.

Ce n'était pas tout. Le Japon impérial déploya ensuite la première flotte de satellites à énergie solaire capables d'alimenter par micro-ondes des récepteurs au sol. Cette méthode relativement bon marché permit d'atteindre des régions isolées et offrit au Japon la capacité théorique de pouvoir prendre le contrôle économique du Tiers-Monde. Par la suite, le Japon redevint une puissance militaire, puissance qu'elle devait exercer plus tard sur les populations des Philippines et de San Francisco. Retenez bien ce point.

LA MORT ET LE CHAOS

Les choses devinrent vraiment sérieuses entre 2010 et 2018. Un véritable déchainement alphabétique nous submergea : SIVTA, EGI, NAO, etc. Entre les épidémies et le retour de la magie dans le monde, beaucoup crurent que l'Apocalypse avait commencé et qu'on allait tous devoir dire au revoir à nos petits culs respectifs. Ce n'était pas la fin, mais c'était quand même un sacré changement et ça ne s'est pas fait dans le calme.

LE SIVTA

Le « Syndrome induit viralemment toxico-allergique » (SIVTA) apparut pour la première fois en Inde, à New-Delhi, en 2010. Il se répandit à une vitesse fulgurante, décimant près du quart de la population mondiale. La Chine, l'Inde et de nombreuses nations africaines furent parmi les pays les plus touchés, ainsi que plusieurs grandes villes du Tiers-Monde et régions reculées où les services médicaux et les vaccins étaient inadaptes ou inexistantes.

Personne n'était à l'abri, cependant, et la peur et la paranoïa s'amplifièrent dans le sillage de l'épidémie. À Mexico, les habitants nommèrent cette période la « Terreur » et alors que les cadavres s'empilaient dans les rues, des « Comités citoyens d'action » – en fait des émeutiers organisés – mirent le feu à des quartiers entiers. La dissolution du gouvernement mexicain en janvier 2011 ne fut donc pas une surprise, et des milliers de réfugiés traversèrent la frontière pour entrer au Texas. Les répercussions allaient être importantes.

L'ÉVEIL

Tel un prélude aux temps à venir, le pourcentage de nouveaux-nés « déformés » à la naissance explosa. De nombreuses personnes les qualifièrent de mutants, d'autres d'elfes et de nains, parce que c'est exactement à ça qu'ils ressemblaient. Les scientifiques, quant à eux, nommèrent le phénomène « Expression génétique inexplicable » (EGI). Bien que nous ayons aujourd'hui une idée plus précise sur l'origine de ce phénomène (la magie, évidemment), nous n'avons pas depuis trouvé de véritable explication. Vous autres elfes et nains parmi nous savez à présent d'où vous venez. Nous sommes aussi mystifiés que vous, les gars.

Le vrai foutoir commença le 24 décembre 2011. Ce qu'on avait connu sous le nom d'Année du chaos devint « l'Éveil », tandis que plusieurs événements spectaculaires et simultanés annonçaient le Sixième monde prédit par les Mayas : l'apparition du grand dragon Ryumyo au-dessus du Mont Fuji, dont furent témoins des centaines de passagers d'un train express japonais, et le prophète amérindien Daniel Coyote Hurlant menant ses fidèles hors du Centre de rééducation d'Abilene. Les gardes du camp jurèrent qu'aucune balle ne le toucha parce qu'une sorte de « champ de force » les arrêtaient. Ignorant leurs géoliers, les Américains d'origine passèrent les portes du camp et s'enfoncèrent dans la tempête qui faisait rage alentours. Le lendemain matin, il ne subsistait aucune trace d'eux.

Partout la météo et la géographie changeaient, provoquant parfois de terribles catastrophes. L'Australie vécut sa première « tempête mana » violente, qui serait suivie de beaucoup d'autres. Elle frappa le désert australien, faisant des centaines de victimes. Les anciennes forêts de l'Irlande occidentale se reconstituèrent rapidement et les routes, les *slighe* longtemps oubliées réapparurent de la même manière que les tourbières et les lignes de cairns. En Angleterre, des cercles de pierres et des dolmens sortirent de terre le long des lignes de force. Les Pays-Bas, la Belgique, l'Allemagne et le Danemark subirent des inondations qui laissèrent derrière elles des boues toxiques quand les eaux empoisonnées de la Mer du Nord remontèrent le cours de l'Elbe en détruisant sur leur passage de nombreuses digues et barrages. Des inondations, des ouragans, des tremblements de terre et d'autres désastres (sur-)naturels se produisirent à travers le monde entier.

Dunkelzahn vide son sac

Alors que beaucoup se préparaient à une apocalypse mystique et que d'autres tentaient simplement d'apprendre à vivre dans le chaos et l'incertitude qui régnaient, un certain dragon se décida à prendre les choses en main (façon de parler). Le 27 janvier 2012, le grand dragon Dunkelzahn fit sa première apparition à Cherry Creek Lake, à Denver. L'agitation médiatique devint frénétique. Des journalistes essayaient de négocier des exclusivités pendant que l'armée s'efforçait de boucler la zone. En définitive, cependant, Dunkelzahn accorda à une certaine Holly Brighton l'interview exclusive qui entra dans l'histoire : douze heures et seize minutes de questions sur Dunkelzahn et sur le grand bordel qui nous tombait dessus et qu'on surnommait l'Éveil. Quelles qu'eurent été ses raisons, le grand dragon expliqua tout dans cette interview-marathon. Certains affirment que c'était pour nous aider.

En résumé, la magie était de retour, et pas qu'un peu. Vous vous doutez à quel point c'était à la fois effrayant, excitant et décevant. En tous cas, ça a retourné mon cerveau de gosse de douze ans. Les scientifiques eurent vraiment du mal à se faire à cette idée, ne sachant pas comment classer la magie (pour ceux qui acceptaient d'en reconnaître l'existence). Sans préavis, certains pouvaient désormais incinérer leur prochain d'une simple pensée, même s'ils se retrouvaient sur les rotules juste après. C'était effrayant pour ceux qui ne voulaient pas de ce pouvoir, effrayant pour ceux qui ne pouvaient ni ne voulaient comprendre comment cela pouvait se produire ; c'était excitant pour ceux qui désiraient ce pouvoir, et décevant pour tous ceux qui se prenaient pour des grands magiciens et qui se révélèrent finalement n'être que des charlatans.

DE NOUVELLES NATIONS

L'agonie des États-Unis d'Amérique et la naissance de la grosse pagaille qu'est l'Amérique du Nord d'aujourd'hui commencèrent en 2014. Les Nations des Américains d'origine vinrent le jour en 2018 avec le Traité de Denver, un geste de conciliation de la part des gouvernements américain et canadien après une guérilla prolongée contre les forces amérindiennes menées par Daniel Coyote Hurlant (rappelez-vous). Les forces américano-canadiennes tentèrent de mettre en place le *Resolution Act* qui aurait permis l'extermination totale de toutes les tribus indiennes, mais il va de soi que les Indiens ne l'entendaient pas de cette oreille. La guerre connut son point d'orgue lors de la Grande Danse Fantôme, un gigantesque rituel magique que Coyote Hurlant et les siens utilisèrent pour bouleverser la géographie nord-américaine en provoquant l'éruption de plusieurs volcans (le Redondo Peak au Nouveau-Mexique, et les Monts Adams, Hood, Rainier et Saint-Helens dans les régions nord-ouest bordées par les côtes pacifiques), sans parler du temps détraqué et d'autres phénomènes météo inexplicables au-dessus des bases militaires et sites de ravitaillement utilisés lors de la mise en œuvre du *Resolution Act*. Le Traité de Denver reconnut entre autres choses la souveraineté des Nations des Américains d'origine et leur accorda l'essentiel de l'ouest de l'Amérique du Nord, tout en laissant aux États-Unis le plus gros de la Californie et la ville de Seattle. Vous savez maintenant pourquoi Seattle est une ville-frontière qui marche à côté de ses pompes. Les NAO, dirigées par un Conseil tribal souverain, incluaient : le Conseil Salish-Shidhe, la Nation sioux, le Conseil corporatif Pueblo, la Nation ute, le Conseil Algonkin-Manitou, le Conseil Athabaskan, la Nation trans-polaire aléoute et la Nation Tsimshian. Le Traité de Denver divisa également cette ville entre ses signataires originaux : l'Aztlan (on va en reparler), les NAO frontalières (Sioux, Pueblo et Ute) et les États-Unis. Aucune armée n'y était tolérée sous peine de rendre caduc le traité et d'assister à une répétition de la Grande Danse Fantôme, et Denver devint un rêve de contrebandier. Vous vous souvenez du passage sur la dissolution du gouvernement mexicain ? En 2015 naquit l'Aztlan, du nom choisis par le nouveau président du pays (celui-ci était accessoirement l'homme de paille d'ORO, une compagnie née des cartels de la drogue sud-américains et qui devint plus tard Az-



TRANSMISSION

technology). Il exhorta tous les peuples hispaniques à « s'unir pour reprendre leur glorieux héritage culturel ». J'imagine que si quelqu'un leur avait dit que cette « reprise » impliquait un retour brutal aux temps les plus sanglants de l'histoire aztèque, ils auraient pas mal rigolé à l'époque (parce qu'aujourd'hui, ils ne rigolent plus).

MÉTAMORPHOSES

Entre 2018 et 2029, on assista à d'autres changements encores : le SISA, la gobelinisation, les membres cybernétiques, la Lone Star et les premiers cyberterminaux, pour n'en nommer que quelques-uns. On eut droit à une explosion technologique, à encore plus de métahumains à supporter et à un policlub qui ne pouvait pas en supporter tant. L'époque n'était pas tranquille, c'est sûr, mais pour moi ça a littéralement ouvert de nouveaux horizons.

TECHSPLOSION

Pendant que d'autres négociaient le Traité de Denver, le Dr. Hosato Hikita travaillait pour ESP Systems, Inc. à Chicago. Et que faisait le bon docteur ? Eh bien, il créait la première génération de Système d'induction sensorielle artificielle (SISA), plus connue sous le nom de *simsons*. C'est avec ça que tout le monde s'est retrouvé par la suite l'esprit branché sur la réalité consensuelle qu'est la Matrice, et est devenu accro aux *simfilms* de Neil le barbare ork (je sais, il y a pire avec les BTL. Mais ces *simfilms* sont les trucs les plus kitsch jamais créés dans le Sixième monde, surtout depuis qu'ils ont inclus les

jurons en or'zet. Me branchez pas là-dessus). Des lecteurs *simsons* capables de rendre des impressions sensorielles rudimentaires arrivèrent sur le marché dans les années 20. En 2019, la corporation britannique Transys Neuronet réalisa avec succès la première greffe d'un membre artificiel entièrement cybernétique sur un être humain. Il s'agissait de la violoniste virtuose Leonora Bartoli, qui avait perdu sa main gauche dans un accident horrible en descendant d'un train à grande vitesse. En parallèle, Transys expérimentait une prothèse qui pouvait se connecter directement sur le système nerveux de l'utilisateur, permettant une sensibilité et un contrôle bien plus importants. Tout le monde y trouva son compte, et ce fut le début de la révolution cybernétique.

LA GOBELINISATION

Pendant un moment nous crûmes pouvoir respirer un peu après toute cette agitation. Il s'avéra que ce n'était que le calme avant une nouvelle tempête. Le 30 avril 2021, un adulte sur dix dans le monde se métamorphosa en ces créatures gigantesques que nous appelons maintenant orks et trolls. Vous imaginez le tableau : l'EGI, qui ne concernait que de mignons bébés nains et elfes, était déjà effrayante. La « Gobelinisation » semblait sortir tout droit d'un cauchemar. De nombreux gouvernements réagirent de façon disproportionnée, soit par crainte d'une contamination, soit par simple peur ou par haine : les métahumains et leurs familles furent parfois internés dans les mêmes camps où avaient autrefois été parqués les Amérindiens ou, dans le cas du Japon, furent déportés sur une île perdue de l'archipel des Philippines, Yomi. D'après ce

que vous connaissez de ce genre de centres, vous vous doutez bien que traiter humainement les détenus n'était pas une priorité. Ce brouhaha ne se calma pas avant la seconde vague de SIVTA, qui arriva en 2022. Comme humains et métahumains mourraient ensemble, la plupart des autorités décidèrent finalement que cette Gobelinisation n'était sans doute pas une véritable contagion mais sans doute quelque chose de semblable à l'EGI. Le SIVTA tua néanmoins dix autres pour cents de la population planétaire avant de s'éteindre. Personne n'était à l'abri. La Cour suprême offrit en 2023 les mêmes droits légaux aux métahumains qu'aux humains. Ça ne changeait pas grand-chose pour les raclures qui fondèrent la même année le Policlub Humanis, une organisation qui marche encore du tonnerre de nos jours.

LONE STAR

Vous vous souvenez de cette affaire impliquant United Oil au Texas et ses liens avec la création de la Lone Star ? À la fin des années 2010, Lone Star Security Services apparut à Corpus Christi en tant qu'agence privée de maintien de l'ordre. Corpus Christi, au Texas, fut la première ville à recourir à une compagnie privée pour se charger intégralement du maintien de l'ordre dans toute la ville. Cette même année fut officiellement fondé le Métroplex de Seattle ; le maire, Charles C. Lindstrom, devint gouverneur. En ce qui vous concerne, vous qui habitez Seattle, sachez que vos policiers sont entrés en grève en 2025. Mauvais calcul, parce que le maire déclara la grève illégale, les vira tous, puis engagea la Lone Star pour assurer les opérations de police. Depuis, ils se sont répandus comme des cancrelats à travers toute l'Amérique du Nord.

UN APERÇU TECHNOLOGIQUE

Le système de vote à distance fut mis en service pour l'élection présidentielle de 2024. Bien que le président d'alors, Jarman, ait remporté une victoire écrasante, ses opposants crièrent à la fraude électorale. Personne n'y prêta attention, tout le monde voulait juste un peu de paix et de calme, merci bien, et votre serviteur en faisait partie. Le grand bond technologique eut cependant lieu entre 2026 et 2029. Sony Cybersystems, Fuchi Industrial Electronics et RCA-Unisys produisirent tous des prototypes de cyberterminaux destinés à s'interfacer avec le réseau global. C'est bien ça les enfants, la première génération de connexion neurale aux grilles de données. Ces trucs étaient énormes, nécessitaient des caissons d'isolation, de multiples prises de contact, plusieurs points de connexion pour l'opérateur, etc. Seuls les meilleurs hackers de l'armée et du renseignement corporatiste purent toucher à ces jouets et ils en sortirent fous, leurs cerveaux ne pouvant pas gérer le choc. Mais des millions de dollars, beaucoup d'entraînement et quelques années de peaufinage des systèmes rendirent la chose si sûre que la CIA, la NSA et l'IRS décidèrent de regrouper leurs ressources pour créer une équipe de « cybercommandos » du nom d'Echo Mirage. N'importe qui possédant un cerveau pouvait deviner à quelles fins ce groupe serait utilisé. Cela n'arriva heureusement jamais... mais la mission qu'ils durent remplir à la place n'était pas vraiment un cadeau.

LE CRASH DE '29

Le 8 février 2029, le pire virus informatique de l'histoire frappa les réseaux d'ordinateurs du monde entier. Ils s'effondrèrent et plantèrent, le virus effaçant les données et cramant même parfois le matériel. Comme de nombreux gouvernements, services et corporations dépendaient largement des réseaux mondiaux pour l'accès et le stockage des données, la communication et plus encore, ils se retrouvèrent presque tous au bord du gouffre. Une véritable infocalypse.

Echo Mirage

Echo Mirage entra en action contre le virus par décret présidentiel. Malheureusement, la plupart des membres du groupe n'étaient pas prêts à ce combat, manquant de flexibilité et trop linéaires dans leurs schémas de pensée pour riposter efficacement. On s'en rendit vite compte avec l'état psychologique des victimes. Les grands pontes devaient trouver du sang neuf. La nouvelle équipe, dirigée par le major David Gavilan de l'US Air Force, était composée de trente-deux hommes et femmes issus de divers milieux, mais qui partageaient au moins une chose : la capacité de penser en dehors du moule. Têtes brûlées, data-miners, hackers, ils étaient tous brillants à leur façon, les meilleurs qu'on puisse trouver. En août 2029, ils s'immergèrent, prêts à casser du code. Pourtant, dix-huit minutes après avoir engagé le virus en cybercombat, quatre d'entre eux étaient déjà morts des suites d'un biofeedback létal. Alors qu'Echo Mirage réussissait facilement ses missions, le virus se révéla difficile à éradiquer, et plusieurs membres de l'équipe perdirent la vie. De l'autre côté du mur virtuel, les logs étaient analysés en permanence pour comprendre comment améliorer les programmes et le matériel utilisés au combat. À l'aide de ces études, on a tous pu se rendre compte comment le virus génère du biofeedback mortel, ainsi que la manière dont les membres d'Echo Mirage réussissaient à se glisser dans et hors de n'importe quel système pris pour cible (ce qui alarma de nombreuses personnes qui s'imaginaient que leurs systèmes étaient à l'abri de toute intrusion). Je n'ai pas besoin de vous dire à quel point ces données ont été réutilisées : vous en avez déjà vu une partie sous la forme de CI Noires. En tous cas, grâce à ces connaissances, une grosse partie du hardware fut réduite à la taille d'un bureau et rendre inutilisables les caissons d'isolation sensorielle. Vers la fin de l'année 2031, Echo Mirage parvint à détruire les derniers vestiges de code viral. La plupart des survivants disparurent par la suite dans le privé, emportant avec eux la plus grosse partie de leur savoir. Seuls quelques membres connus refirent surface ; personne ne sait où sont les autres aujourd'hui. Je sais que certains pensent que j'en ai fait partie : j'aimerais bien que cela puisse être vrai, parce qu'ils comptaient parmi les personnes les plus exceptionnelles que j'aie jamais rencontrées.

LA DÉSUNION FAIT LA FORCE

De nombreux gouvernements avaient été déstabilisés par le Crash et leur rétablissement au cours de la décennie suivante s'effectua avec des degrés divers de complexité et de violence. Parmi les régions les plus gravement affectées se trouvaient l'Amérique, la Russie et l'Europe.

AMÉRIQUE DU NORD

Déjà divisée par le Traité de Denver, l'Amérique du Nord n'avait pourtant pas fini de se balkaniser.

Les UCAS

Le 15 octobre 2030, ce qui restait des États-Unis et du Canada décida de fusionner en un seul pays : les États-Unis canadiens et américains (*United Canadian and American States*, ou UCAS). Les deux pays étaient suffisamment secoués sur le plan économique pour que l'idée semble évidente. On pouvait au moins se congratuler mutuellement pendant qu'on coupait le traditionnel ruban rouge en plein ballet diplomatique.

La Californie

La Californie, une des rares opposantes à cette mesure, était le seul endroit qui tint meeting après meeting à ce sujet, allant même jusqu'à proposer un référendum pour faire sécession des UCAS. Plusieurs, même. Il advint que le nouveau gouvernement des UCAS commençait à en avoir plus qu'assez de cette histoire, qu'il ne voulait plus entendre parler de ces tarés de Californiens, et il exclut l'état en 2036, sans autre forme de procès.



TRANSMISSION

Les CAS

La fièvre sécessionniste californienne trouva un écho dans le sud, particulièrement chez ceux qui, même après toutes ces années, ne s'étaient pas encore remis de la Guerre de Sécession. En 2033, alors que la création des UCAS n'était pas encore terminée, des législateurs des États du sud quittèrent une séance parlementaire en signe de protestation. Ils se rencontrèrent par la suite pour discuter entre eux de sécession, une idée qui rencontra un refus retentissant. Ils gardèrent néanmoins l'idée sous le coude, parce que c'est finalement ce qui se produisit quand ils se séparèrent du reste de l'Union en signe de protestation face à ce qu'ils considéraient comme un traitement préférentiel accordé aux métropoles du nord. Le Texas, l'Oklahoma, le Missouri, l'Arkansas, la Louisiane, le Tennessee, le Mississippi, l'Alabama, la Géorgie, la Caroline du Nord, la Caroline du Sud et la Virginie firent sécession des UCAS et formèrent les États américains confédérés (*Confederated American States*, ou CAS). Bien que la Floride ait pris part aux négociations initiales, l'État décida plutôt de rejoindre la Ligue des Caraïbes récemment constituée.

LES EURO-GUERRES

La Russie traversa une période de troubles à partir de 2030. Des forces éveillées se dressèrent dans les étendues sauvages de la Sibérie et en prirent le contrôle, établissant leur emprise sur la Sibérie occidentale et plusieurs autres zones situées plus à l'ouest. Visiblement inspirées par la tournure que prenaient les événements, la Biélorussie et l'Ukraine tentèrent de faire sécession l'année suivante, tirant avantage des défaillances de

la Russie en termes de communications et de surveillance suite au Crash. La Russie avait alors désespérément besoin de nouvelles ressources, mais devait également conserver le contrôle sur celles dont elle disposait déjà, et elle intervint pour mater les Biélorusses et les Ukrainiens rebelles. Malheureusement, cela entraîna une guerre qui dura douze longues années.

L'incident du Nightwraith

Il se produisit quelque chose le 23 janvier 2033 qui mit un terme à la période la plus noire des Euro-guerres. Cette nuit-là, la surveillance aérienne suédoise repéra plusieurs échos identifiés comme étant des chasseurs-bombardiers *Nightwraith* de British Aerospace traversant le ciel de l'Europe du Nord à toute vitesse. Avant que quiconque ait pu réagir, ils détruisirent plusieurs centres de communication et de commandement clés des deux camps. Dans le même temps, des tueurs non identifiés assassinaient une douzaine d'officiers supérieurs. Le lendemain, les belligérants annonçaient un cessez-le-feu. En dépit des circonstances, les Britanniques ne revendiquèrent pas la responsabilité de l'attaque. Par ailleurs, les gouvernements qui auraient été susceptibles de mener une telle opération nièrent publiquement leur implication. Des théories, il y en a en veux-tu en voilà, mais sans preuves le mystère reste entier.

LES NATIONS ÉVEILLÉES

Alors que de nombreuses nations s'effondraient, d'autres se formaient. La nation de Yakoutie, qui venait de se créer en Sibérie et qui avait contribué au déclenchement des Euro-Guerres, n'en était qu'un avant-goût.

L'Amazonie

Les Éveillés purent marquer ce jour de 2034 d'une pierre blanche, lorsque trois grands dragons menèrent d'autres Éveillés et métahumains dans le bassin amazonien, où ils affrontèrent les forces brésiliennes dans un conflit court et brutal. Le Brésil céda la plus grande partie du bassin aux forces éveillées, qui nommèrent leur nouveau territoire « Amazonie ». Deux jours plus tard, l'Amazonie fit volte-face et s'empara de la plus grande partie du Brésil. Ils sont restés relativement calmes depuis, pour des sauveurs autoproclamés de l'environnement, mais il semblerait qu'il y ait eu quelques changements politiques ces dernières années.

Les nations elfiques

En 2029, un gros paquet d'elfes du territoire salish-shidhe décida de s'installer dans la région du Mont Rainier, où ils se proclamèrent tribu indépendante du nom de Sinsarach. La plupart des gens s'en moquaient, car tout le monde n'en avait vraiment rien à foutre, à part quelques-uns qui voyaient sans doute d'un bon œil leurs terres débarrassées de la tribu elfique.

À l'autre bout du monde, le jour de Noël 2034, un certain Seamus O'Kennedy annonçait fièrement le changement de nom de l'Irlande, qui s'appellerait désormais *Tír na n'Óg*, avec toute la bombance nationaliste dont il était capable.

Avides de suivre un exemple aussi merveilleux, les elfes sinsarach firent sécession des NAO en 2035 et annoncèrent la création de la Terre promise : *Tír Tairngire*. Les Salish-Shidhe n'apprécièrent guère et exprimèrent leur déplaisir en envoyant des troupes d'invasion.

Après que les forces de *Tír Tairngire* eurent renvoyé les Salish-Shidhe la queue entre les jambes, les dirigeants entreprirent de mettre sur pied une société quasi féodale. Ils créèrent un Conseil des princes, nommant Lugh Surehand Haut prince et acceptant parmi eux, mais avec réticence, le grand dragon Lofwyr dont nous reparlerons bientôt. Une fois satisfaits de leur organisation, ils bouclèrent presque totalement leurs frontières, fidèles à leur idéologie pro-elfique qui ne tolérât pas de sales métahumains comme nous sur leurs terres, et ils décidèrent que cela était bon.

LA DERNIÈRE VAGUE

Avec autant de défections et de sécessions, c'est un miracle que l'Amérique du Nord ne soit pas devenue un ramassis de micro-États. Parmi les dernières régions à faire sécession, on compte la Nation Tsimshian et la Californie. Le départ du Tsimshian des NAO fut cependant la goutte qui fit déborder le vase pour Coyote Hurlant. Après des années d'efforts pour tenter de guider les NAO par le biais du Conseil tribal souverain, il démissionna, écoeuré par ce que son œuvre était devenue, et n'est jamais réapparu depuis.

La Californie proféra la dernière de ses menaces de sécession en 2036, et ils furent exaucés par le président d'alors, MacAlister, qui les bouta hors des UCAS comme des malpropres. Dès le départ des forces des UCAS, *Tír Tairngire* envahit le nord de la Californie par surprise, grâce à des troupes d'infanterie appuyées par un soutien aérien, le tout accompagné de métacréatures, de mages de combat et apparemment de deux dragons. Ils progressèrent vers le sud jusqu'à Redding et interrompirent leur offensive. Ils établirent leur camp et exigèrent que les non-elfes quittent la région sous trente jours. Il reçurent un gros « Allez vous faire foutre » en guise de réponse, et les résistants s'organisèrent en guérilla, réussissant à repousser les forces du *Tír* jusqu'à Yreka ; la région séparant cette ville de Redding devint une zone démilitarisée. Mais alors que le *Tír* attaquait, l'Aztlan passa à l'action et s'empara d'un autre morceau de l'État nouvellement indépendant, frappant au sud en prenant San Diego. Réalisant que le futur du pays risquait de n'être fait que d'événements similaires, le gouverneur de Californie prit la pire décision imaginable en demandant l'aide du Japon.

L'aide en question arriva sous la forme de Marines impériaux qui acceptèrent l'invitation et s'emparèrent de San Francisco « pour protéger les vies japonaises et les propriétés corporatistes ». Par la suite, les répercussions allaient être terribles. En attendant, la Californie était « libre », baby, mais un peu sonnée.

HAINE ET FRATERNITÉ

L'humanité étant la race éminemment tolérante que l'on connaît, personne ne devrait être surpris d'apprendre que l'accueil rétrograde réservé aux elfes, aux orks, aux nains et aux trolls dans ce coin de l'univers allait finalement se terminer par un grand choc. Tous ceux qui se trouvaient pris entre deux feux, qui souffraient d'une crise existentielle ou qui cherchaient juste un endroit où se sentir chez eux trouvèrent une main tendue de la part d'une organisation flippante, la Confrérie universelle. Je dis « flippante » parce que, sans déconner, vous vous attendez à une étreinte chaleureuse de la part d'esprits insectes, vous ? Leur genre, c'était plutôt la possession, mais personne ne sut exactement ce qui se tramait avec la Confrérie avant qu'il ne soit trop tard et que Chicago n'en paie le prix.

MÉTA-HAINE

Même si tous les membres du Policlub Humanis ne sont pas des fous furieux, dans le grand organigramme de la haine anti-métahumaine, ils ne sont quand même pas loin du sommet. Mais les vrais durs restent quand même Alamos 20 000, qui se rendit célèbre en 2036 en bombardant au napalm une bourgade de l'Ohio, tuant vingt personnes. La même année, le 14e Amendement fut ajouté à la Constitution des UCAS, mettant en place le Système d'Identification par Numéro (SIN) et exigeant l'enregistrement de tous les citoyens des UCAS. Toutes les personnes dépourvues de matricule SIN furent déclarées « citoyens probatoires » et ne disposaient que de droits limités. Oui, un shadowrunner sans SIN entre dans cette catégorie. Cela signifiait aussi que les métahumains se retrouvaient parfois exclus du système, car si les espèces autres qu'homo sapiens avaient droit à la citoyenneté probatoire, la pleine citoyenneté était soumise à l'approbation du Congrès. Ça tombait bien pour Dunkelzahn, qui obtint ce droit alors qu'il se présentait à l'élection présidentielle. Qui peut dire non à un dragon ? Par la suite, la procédure se généralisa.

Les enragés

C'est sans grande surprise que les crimes racistes à l'encontre des métahumains se multiplièrent. Ces années de haine atteignirent leur apogée la nuit du 7 février 2039, connue sous le nom de « Nuit de la rage ». Comme sous l'effet d'une conspiration mondiale (ce fut peut-être d'ailleurs le cas), des émeutes éclatèrent dans le monde entier, dirigées contre les populations métahumaines, leurs amis, leurs familles et tous ceux qui cherchaient à leur ressembler. Des centaines de milliers de personnes furent tuées et se retrouvèrent parquées (« pour leur propre sécurité ») et détenues sous bonne garde.

À Seattle, des terroristes du groupe Hand of Five prirent d'assaut les docks et les entrepôts dans lesquels les métahumains avaient été rassemblés. De nombreux lieux furent incendiés, les gens paniquèrent et la Garde du métroplex ne bougea pas le petit doigt. L'Underground ork naquit de cette tragédie. Ceux qui gardent un souvenir de cette nuit-là ressentent au mieux une vive amertume envers ces bigots, et au pire haïssent tous les humains.

Trois jours plus tard, les salopards d'Alamos 20 000 refaisaient parler d'eux en faisant sauter les fondations de la Sears Tower de Chicago. L'attaque détruisit ou endommagea gravement de nombreux bâtiments sur plusieurs blocs. Personne ne voulant la reconstruire, la zone prit le nom de *Shattergraves* et devint un refuge pour les fantômes et les goulas affamées qui l'infestèrent.

Boston connut son Bloody Tuesday le jour de la Marche de la Saint Patrick. Les *Knights of the Red Branch*, un groupe de cubs bénis extrémistes fâchés de s'être fait jeter de Tir na nÓg, firent sauter une bombe dans un restaurant elfique bondé, situé sur la route du cortège. L'attentat fit vingt-quatre morts, des dizaines de blessés et provoqua des émeutes raciales à travers toute la ville qui causèrent quant à elles des centaines de victimes supplémentaires. Les gens ne s'en sont pas encore remis et la colère et le ressentiment restent sensibles.

LA CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE

Cette organisation humanitaire prônant la tolérance et l'amour ouvrit ses portes en Californie en 2042, puis s'établit à Seattle en 2045. D'autres chapitres furent créés ailleurs, entre autres à Denver et Chicago, mais ils furent par contre mystérieusement interdits dans des endroits comme Tir na nÓg. La plupart de ces centres d'accueil offraient un suivi psychologique, d'autres disposaient de soupes populaires et de cliniques gratuites, à première vue un cadeau du ciel pour ceux qui ne pouvaient pas s'offrir des soins décentes.

Près d'une décennie plus tard, cependant, nous devons tous découvrir ce que dissimulait en réalité la Confrérie : des esprits insectes. Le FBI découvrit en 2055 que les insectes se servaient de la Confrérie de Seattle comme d'une façade pour recruter des hôtes et invoquer encore plus de leurs semblables. Avant que vous ayez pu dire « Reine Euphoria », les autorités commencèrent à fermer toutes les branches nord-américaines de l'organisation. D'autres agences devaient avoir été alertées de par le monde, car en 2056 tous les centres avaient été fermés. Les raisons invoquées allaient de la corruption financière à la violence terroriste aveugle et autres crimes du même acabit, destinés à dissimuler la vérité à l'opinion publique. Mais l'horreur de ce qui arriva à Chicago devait de toute manière finir par tout révéler.

La bombe de Cermak

Des équipes d'Ares découvrirent que Chicago abritait une des plus grandes ruches d'Amérique du Nord : une petite armée d'agents de Knight Errant Security fut donc envoyée sur place pour s'en charger, mais ils foirèrent méchamment leur coup et libérèrent des essaims entiers qui se répandirent dans toute la ville. Comme si cela ne suffisait pas, la ville fut isolée et murée, piégeant les habitants. Une équipe d'Ares, elle aussi prise au piège, enfonça le dernier clou dans le cercueil de Chicago en faisant délibérément ou accidentellement sauter une petite charge nucléaire tactique, dont l'explosion fut mystérieusement contenue, par chance ou peut-être par l'action du Saint-Esprit. Même si la bombe de Cermak avait permis d'éliminer une partie des esprits insectes, d'autres engloutirent tout de même la ville, terrifiant simples civils et petits chefs de guerre autoproclamés à travers le métroplexe maudit. Même si Ares et le gouvernement des UCAS nettoyaient la ville par la suite (enfin, en grande partie), l'espace astral y est toujours contaminé.

LE PANTHÉON CORPORATISTE

Même si le paysage corporatiste a toujours été et sera toujours changeant, les mégacorporations telles que nous les connaissons en 2070 sont toutes clairement identifiables depuis les années 40. C'est à cette époque qu'elles commencèrent à renforcer leurs identités respectives pour devenir les géants monolithiques dans l'ombre desquels nous vivons depuis 2033. Chacune des dix « classée AAA » détaillées plus loin fait partie de la cabale corporatiste qui mène la danse, plus connue sous le nom de Cour corporatiste.

ARES

Tout commence avec Damien Knight. Personne n'avait jamais entendu parler de lui jusqu'à ce qu'il réalise « l'Acquisition éclair » de 2033, après quoi son nom était sur toutes les lèvres. À l'aide d'une petite merveille de programmation réalisée à Stockholm, en Suède, il réussit à prendre le contrôle de 22% des parts d'Ares Industries et à défier son PDG, Leonard Aurelius, pour prendre le contrôle de la corpo. Certains affirment qu'il aurait accompli cet exploit avec l'aide du grand dragon Dunkelzahn, d'autres disent que Knight n'est autre que l'ancien leader d'Echo Mirage, David Gavilan, sorti de l'ombre après être resté planqué un moment. Quelle que soit la vérité, personne ne peut contester que Damien Knight est un requin corporatiste talentueux, parce qu'il est toujours en place.

FUCHI

L'année suivante, une société de Boston du nom de Matrix Systems produit et commercialise le premier cyberterminal vendu sur le marché semi-légal, « Portal ». Les fondateurs, Ken Roberts et Michael Eld, font partie des survivants d'Echo Mirage et ont utilisé leurs connaissances pour développer une version portable de l'équipement utilisé lors du combat contre le virus. Ils ne vivront cependant pas assez longtemps pour profiter du fruit de leur labeur : tous deux trouvent la mort dans de mystérieux accidents. Richard Villiers, un boucanier corporatiste qui a acheté 49% de leur compagnie, se retrouve seul propriétaire. Il envoie toutes les données concernant les Portals ainsi que plusieurs exemplaires à une compagnie du nom de Fuchi Industrial Electronics et exige un tiers des parts en échange d'une cession totale de tout le matériel. Korin Yamana et Shikei Nakatomi, les autres actionnaires, acceptent à contrecœur, et c'est ainsi que Fuchi commença sa percée exceptionnelle sur le marché des cyberdecks. Mais cette décision fut également la source d'années de luttes intestines au sein de la corpo, semant en fait les graines de sa propre destruction.

SAEDER-KRUPP

Il était une fois une compagnie du nom de BMW qui constituait la pièce maîtresse de l'empire Saeder-Krupp. Une femme très intelligente le dirigeait, Wilhelmina Graff-Beloit. Elle s'en était emparée en le prenant à son fondateur (et accessoirement, son mari). En 2037, il se passa quelque chose qui pourrait être à l'origine de la devise « Ne traite jamais avec un dragon » : le grand dragon Lofwyr annonça que par divers biais, il contrôlait 63% des actions de la compagnie et en prenait donc la présidence. Il jeta Mina dehors, qui s'exila en 2050 à bord de la station Zurich-Orbital jusqu'à sa mort, puis se débarrassa du conseil d'administration et remania complètement la direction. Par des manœuvres de génie, Lofwyr agrandit encore l'empire Saeder-Krupp, l'envoyant tout droit dans la cour des grands et des corporations AAA. Le dragon vit heureux depuis.

YAMATETSU

Affublée d'une réputation de parvenue et de révolutionnaire (expliquant sans doute pourquoi elle s'est renommée « Evo »), Yamatetsu Corporation occupa le devant de la scène en 2041, au grand dam de tous. Ces malotrus étaient déterminés à obtenir un siège à la Cour corporatiste et n'acceptaient pas qu'on les refoule. Comment osaient-ils ? C'est en tous cas ce que se disaient les autres corpos, quand Yamatetsu réussit, en 2042, le tour de force de se hisser au rang de AAA dans un gigantesque pied-de-nez. Ils ont dû lâcher du lest en permanence, en se séparant des membres les plus rétrogrades de la compagnie, et ils se sont adaptés pour rester à la pointe de la technologie afin de s'attaquer sous un nouveau nom, Evo, à divers projets transhumanistes.

RENRAKU

À l'origine appelée Keruba International, Renraku fut rebaptisée après le Crash de '29 lorsqu'un jeune loup corporatiste du nom d'Inazo Aneki en fit l'acquisition et la restructura complètement. La corporation joua un rôle clé dans la reconstruction du réseau mondial après le Crash et en tira des profits considérables. Mais elle voulut se faire plus grosse que le bœuf en commençant à faire joujou avec la création de logiciels cognitifs semi-autonomes, en 2049 : bien que cela ait donné à la corpo une bonne longueur d'avance dans la course technologique (et la prise de parts de marchés), son application à la Renraku Arcology de Seattle aboutit à une IA démente, Deus et un rôle dans le Second Crash.

AZTECHNOLOGY

Aztechnology prit une très mauvaise décision quand elle donna l'ordre à l'Aztlan de nationaliser toutes les compagnies étrangères. Cette déclaration de guerre économique poussa la Cour corporatiste à mandater son tout premier « Ordre Oméga » : en gros, un feu vert pour que toutes les autres corpos s'en prennent sans modération au condamné. Il fallut quelques années aux mégacorporations pour préparer leur riposte, mais elles le firent avec classe : en 2048, l'opération *Reciprocity*, menée conjointement avec le soutien de la Cour corporatiste, frappa les installations d'Aztechnology à Ensenada. AZT s'empessa de revenir à la table des négociations et le Règlement de Veracruz força la mégacorporation à verser des compensations directes à toutes les compagnies lésées. Pendant les négociations, d'une manière ou d'une autre, la mégacorporation s'arrangea pour que seules les autres mégas puissent établir des filiales en Aztlan et pour que les actionnaires majeurs de ces filiales soient des citoyens aztlans ou des corporations majoritairement contrôlées par des Aztlans. Tordu, hein ? Cela ne fait que montrer à quel point ils vous suceraient le sang... au sens propre comme au figuré.

SOIF DE POUVOIR

La décennie 2050 bouleversa le statu quo, et Dunkelzahn y fut pour beaucoup. Vivant ou mort, le grand dragon mit constamment les choses en doute, se faisant provocateur et se montrant très bavard pour un lézard. Peut-être trop, parce qu'il rendit visiblement très nerveuses un certain nombre de personnes très puissantes. Il fut le moteur de nombreux mouvements politiques, économiques et sociaux pendant au moins une décennie et peut-être même au-delà.

DUNKELZAHN PRÉSIDENT

Si vous demandiez au sans-SIN lambda de n'importe quelle conurb' ce qu'il pensait des dragons (ou de Dunkelzahn), vous auriez eu droit à des regards vides et quelques grognements. Avant 2057, personne n'en avait rien à faire, parce que les gros lézards n'intervenaient pas dans leurs vies. Mais quand en 2056, il fut révélé que l'élection présidentielle des UCAS avait été truquée, le président Steele et son vice-président Booth firent l'objet d'une procédure d'impeachment. Betty Jo Pritchard devint présidente par intérim (et accessoirement, première femme président) et annonça de nouvelles élections auxquelles Dunkelzahn déclara vouloir se présenter. La question de son éligibilité éclata soudain au grand jour, étant donné qu'il lui fallait un SIN. Le fait que le dragon obtint rapidement un SIN redonna un peu de lumière et d'espoir dans le cœur de certaines personnes.

Huit mois plus tard, le grand dragon Dunkelzahn devenait le premier président non-humain des UCAS. Avant qu'il puisse faire quoi que ce soit, il fut assassiné à la sortie du bal inaugural de l'Hôtel Watergate, laissant une large faille visible dans l'astral. Les individus ayant des motifs de le vouloir mort ne manquaient certes pas, mais même la Commission Scott ne put trouver de bouc émissaire à qui faire porter le chapeau. Le second du dragon, Kyle Haefner, devint Président, la vice-présidence revenant à l'interprète du dragon défunt, Nadja Daviar.

LE TESTAMENT DE DUNKELZAHN

Le plus gros choc eut cependant lieu quand il s'avéra que la nouvelle Vice-présidente des UCAS était non seulement également Présidente de la Fondation Draco nouvellement créée, mais qu'elle disposait en plus d'un testament du président Dunkelzahn. Sa lecture révéla l'essentiel du trésor amassé par le dragon, qui consistait en plusieurs remboursements de dettes à de petits débiteurs, de l'orichalque dans des bas de laine, des portefeuilles d'actions dans diverses (méga-)corporations mais aussi des conseils, des mises en garde, des demandes d'aide pour telle ou telle personne connue ou inconnue. Le testament créa des organisations, demanda le lancement d'opérations de sauvetage et fournit un soutien financier à une myriade de projets et d'opérations dont il nous reste encore aujourd'hui à comprendre les motivations. Des artefacts et des objets furent également transmis, à la fois à des connaissances métahumaines et à d'autres dragons. En d'autres termes, ce testament créa une multitude d'opportunités de business, tant pour les shadowrunners que pour les citoyens respectueux de la loi.

Du riffi chez les mégas

Ce que personne (sauf peut-être Dunkelzahn) n'avait réalisé, c'était les répercussions qu'allaient avoir son testament sur le monde corporatiste au cours des quatre prochaines années. Entre les legs de sommes d'argent ou de collections musicales, il existait des clauses telles que celles qui accordaient à Miles Lanier (le bras droit du co-dirigeant de Fuchi, Richard Villiers) ou à Nadja Daviar (la porte-parole du dragon) tout ou partie de son portefeuille d'actions de telle ou telle société.

Cela engendra un sacré paquet de machinations corporatistes qui se soldèrent par la disparition de Fuchi et la création de Novatech. Renraku prit un sacré coup avec la disparition de son génie créatif favori (un elfe qui prétendait être Léonard de Vinci), qui semble-t-il effaça également toutes ses fichiers de données. Renraku n'avait plus beaucoup de preuves pour se défendre contre les accusations de Fuchi, qui affirmait que Lanier aurait transmis à la corpo japonaise des données confidentielles qui auraient permis à Renraku de dominer le marché. Damien Knight redescendit un moment de son piédestal quand Nadja Daviar hérita de Gavilan Ventures, acquérant ainsi suffisamment de parts chez Ares pour s'assurer qu'il aurait besoin d'elle pour conserver le pouvoir. Leonard Aurelius, l'ennemi de longue date de Damien Knight, vendit ses actions d'Ares à l'avocat écologiste Arthur Vogel, une tentative visant à créer une éthique corporatiste chez Ares, ce qui fut un échec. Aurelius rejoignit ensuite Lucien Cross, un autre grand ennemi de Knight, apparemment impliqué dans l'Acquisition-éclair, pour participer à la direction de Cross Applied Technologies et à la polarisation du conflit entre Ares et CatCo (devenue AAA en 2053). Nouvelle venue parmi les AAA, Wuxing reçut en legs plusieurs artefacts, notamment une statue et une pièce de monnaie qui indiquaient un certain investissement dans le domaine des arcanes, une tendance qui s'est accrue depuis lors.

L'ANNÉE DE LA COMÈTE

Alors que cela faisait moins d'un an que la Comète de Halley se trouvait dans les parages, elle provoqua un paquet de changements dans notre monde. Certains parlèrent de Second Éveil, à cause de la nature essentiellement mystique des phénomènes qui se produisirent sur son passage. Entre la GRIME, les sectes nées dans le sillage de la comète, la découverte de gisements d'orichalque naturel et autres bizarreries, il faut bien dire qu'il existe une certaine ressemblance... mais rien de vraiment concret. Ce qui fut concret, par contre, ce furent les changements politiques et économiques, et l'apparition d'un nouveau grand dragon avec qui s'engueuler. Même l'Opération Comète, qui devait déterminer qui serait le premier à poser une sonde sur la comète et en ramener des échantillons et autres données, se retrouva emportée dans ce tourbillon d'événements.

TEMPÊTES

À partir d'août 2061, des tempêtes naturelles et magiques de divers degrés de puissance furent enregistrées dans le monde entier. Des typhons balayèrent d'abord les Philippines, premières tempêtes d'une longue chaîne de désastres qui préparèrent les conditions d'une libération ultérieure de l'archipel du joug impérial japonais. D'autres tempêtes mana balayèrent quelques nations de part le monde. Puis, en octobre de la même année, les volcans de l'Anneau de Feu du Pacifique entrèrent en éruption, frappant le Japon qui eut également à subir plusieurs raz-de-marée. La région de la baie de San Francisco subit des tremblements de terre, les Philippines, d'autres éruptions volcaniques et un autre séisme ; d'autres endroits tout autour du Pacifique furent également frappés par des désastres de moindre amplitude, qui n'en causèrent pas moins un grand désordre et un grand nombre de victimes. En décembre, un autre tremblement de terre se produisit, cette fois-ci à Los Angeles, détruisant les murs soigneusement édifiés pour séparer les riches des pauvres et ouvrant la voie à une série d'émeutes et de pillages dans une ville autrefois protégée.

Bouleversements au Japon

Après avoir subi la fureur de l'Anneau de Feu, les Japonais entreprirent de réparer les dégâts. Restait un problème de taille : l'Empereur et les membres de sa famille étaient tous morts, à l'exception d'un jeune homme. Cela signifiait un nouvel Empereur et le début d'une nouvelle ère pour le Japon.

La diète japonaise ordonna le rapatriement de toutes les troupes situées à l'étranger, pour les engager dans l'effort de reconstruction. Tout le monde obéit, à l'exception du général Saito, bien installé à San Francisco qu'il contrôlait, ainsi que toute la Central Valley. Saito ne se contenta pas d'irriter la diète et l'Empereur, il devint également le pire ennemi des Californiens qui ne s'attendaient pas vraiment à ça, en particulier les métahumains qu'il opprima sans perdre une seconde. Ares Macrotechnology, sentant la menace peser sur la Silicon Valley, devint un des acteurs majeurs de la libération finale du territoire à la fin des années 2060, au même titre que les *Mothers of Metahumans*, ainsi que divers pirates et shadowrunners.

Après l'annulation du décret concernant l'île de Yomi par l'Empereur en février 2062, les forces rebelles des Philippines, les Huks, passèrent à l'action pour libérer leur nation des Japonais. Après des décennies d'occupation, de nombreux Philippines sentaient qu'il était temps de reprendre le contrôle de leur destinée et ils s'y employèrent avec le soutien du grand dragon Masaru.

GHOSTWALKER

On aurait dû se douter que quelque chose allait se produire dès septembre 2061, car c'est à cette époque que la faille laissée par Dunkelzahn commença à fluctuer et à devenir le théâtre de choses plus étranges que de coutume. Il semble également que ce soit à ce moment-là que les puissants « *shedim* » (« les morts », comme beaucoup d'esprits des ancêtres les appellèrent) aient commencé à traverser la faille pour nous envahir. Il est possible que l'un d'entre eux ait en réalité réanimé Ibn Eisa, leader du Mouvement de l'unité islamique et l'un des personnages les plus influents du Moyen-Orient et du monde musulman, peu après son assassinat. L'imposteur ne fut démasqué qu'en 2064, mais pour le monde musulman le mal était déjà fait.

Ce n'est qu'à la veille de Noël, le 24 décembre 2061, que la forme astrale d'un grand dragon jusqu'ici inconnu traversa la faille. Les médias le surnommèrent immédiatement Ghostwalker et les rumeurs affirmèrent qu'il avait prit la direction de Denver, récupérant son corps quelque part au passage, pour déclencher un carnage qui se termina par l'exclusion de l'Aztlan, les CAS récupérant son ancien secteur.

Ce furent là deux jours de haute tension : les gens craignaient que le Traité de Denver ne soit annulé, ouvrant la voie à une guerre impliquant les Nations des Américains d'origine, les UCAS et les CAS. Une réunion au sommet clarifia la situation, réorganisant Denver et faisant de Ghostwalker la principale autorité de la région, ne laissant au Conseil que les tâches quotidiennes, alors qu'il avait auparavant tout géré avec plus ou moins de compétence. Le nouveau Traité de Denver prévoyait également la création d'une Force de défense de la zone (les « Zonards », comme les surnommèrent les pilotes de t-bird et les contrebandiers) à partir des personnels militaires de chaque secteur. Cela permettait à Denver de se défendre en cas d'attaque, sans qu'un secteur particulier n'ait besoin de lever sa propre armée (un acte qui violerait le traité).

Manoeuvres draconiques

Bien que le grand public n'ait dans l'ensemble pas été informé de ce qui se passait, toutes les personnes un peu renseignées sur les puissants de ce monde savaient que quelque chose de pas très clair se tramait entre les grands dragons. Nombre d'entre eux étaient apparus dans le ciel du Federal District of Columbia, au-dessus de la faille astrale laissée par Dunkelzahn en une sorte d'hommage, mais cela ne signifiait nullement qu'ils étaient heureux de voir que le président disparu avait pris la décision de transmettre ses richesses comme les métahumains plutôt que de se conformer aux coutumes draconiques (c'est ce que certains d'entre nous ont en tous cas compris. Les dragons peuvent être sacrément bavards, des fois). Cela signifiait qu'ils allaient devoir renégocier les arrangements passés, et l'arrivée de Ghostwalker indiquait que le temps était venu.

Le petit nouveau

Beaucoup remarquèrent la ressemblance frappante existant entre Ghostwalker et Dunkelzahn, du moins sous forme draconique. Tellement frappante en fait que certains émirent l'idée que le nouveau dragon n'était autre que Dunkelzahn lui-même, ou peut-être son frère. Quoi qu'il en soit, Ghostwalker n'avait pas l'air d'apprécier la manière dont s'étaient déroulées les choses concernant le testament de Dunkelzahn, les objets qui y étaient mentionnés et ce que cela annonçait pour les dragons. Il cherchait visiblement à régler quelques comptes. Je vous laisse imaginer ce que furent les conséquences pour chacun d'entre nous, mais je peux déjà vous donner quelques éléments : quand la poussière retomba, le monde était toujours là. Hestaby avait pris la place de Lofwyr comme Prince de Tir Tairngire, les autres lézards semblaient plus satisfaits que jamais et Lofwyr était toujours aussi puissant qu'auparavant, voire plus et nombre de shadowrunners avaient décroché quelques contrats très lucratifs.

TERRE BRÛLÉE

Vexé par son expulsion de Denver, l'Aztlan ne perdit pas de temps pour démontrer sa puissance ailleurs. Depuis les années 50, le district aztlan de Campeche était entré en rébellion et le pays souhaitait depuis longtemps réaffirmer son contrôle sur le Yucatan, si possible dans un bain de sang pour y imposer son autorité. Avec des troupes tout juste rapatriées et sans affectation, le gouvernement pu se permettre de les envoyer dans le Yucatan pour y mener une politique de saccage et de terre brûlée, ce qu'ils firent jusqu'à ce que la nature finisse par riposter. Le 15 mars 2062, un tremblement de terre, des raz-de-marée et des tornades frappèrent le Yucatan, repoussant l'offensive aztlan et déclenchant une guerre entre esprits de la nature et esprits toxiques. Les Aztecs se replièrent et attendirent que la situation se calme pour retourner au front, mais je crains que cela ne s'arrêtera pas avant qu'un camp ne subisse une défaite... et j'espère pour tout le monde que ce sera celui des toxiques.

CRASH MATRICIEL 2.0

Revenons un instant en 2055. À l'époque et pendant quelques années, la raison pour laquelle les otakus étaient apparus n'était pas évidente. Ils croyaient en tous cas dur comme fer à l'existence de quelque chose qu'ils appelaient la Résonance profonde (à leurs yeux, un demiurge ou une quasi-divinité habitant la Matrice). Ces enfants prodigieux étaient notre futur (nous les appelons aujourd'hui « technomanciens ») et devaient jouer un rôle clé. Par ailleurs, à l'insu de tous sauf de quelques-uns d'entre nous, il existait plusieurs IA : Mirage, né des cendres d'Echo Mirage, Morgan (une IA solitaire créée chez Renraku qui prit la fuite aussitôt que possible avec un decker du nom de Dodger) et Deus (une autre IA créée par Renraku qui espérait avoir une intelligence artificielle à son service. Son code avait été partiellement arraché à Morgan, qui devint Megaera lors du processus, ce qui la brisa, pauvre petite).

Il reste que pour la plupart des gens, cela ne signifiait rien du tout. Comme les dragons, aucune de ces entités (IA ou otakus) n'entraient jamais dans leurs vies. Cela finirait par arriver, de manière très réelle et très brutale. Et pas qu'une seule fois, mais plusieurs, entre 2059 et 2064.

LES PROJETS DE DEUS

En décembre 2059, l'Arcologie Renraku de Seattle s'isola sans raison apparente du reste du monde, verrouillée et coupée du reste de la ville et de la Matrice. Renraku boucla la zone, offrant des explications peu crédibles en prétextant des dysfonctionnements. Comme le temps passait, de plus en plus de gens (les habitués de la Matrice autant que le commun des mortels) réalisèrent que quelque chose de grave se produisait là-dedans. Ce n'est que plus tard, quand le général Colloton et les troupes des UCAS furent appelées en renfort pour reprendre la situation en main et qu'elles commencèrent à libérer l'arcologie, qu'il fut révélé que l'IA Deus avait pris le contrôle de l'arcologie et conduisait diverses expérimentations sur les caprifs, servant ses buts propres.

Ce n'est qu'après une longue série d'escarmouches horribles, sanglantes et poignantes et de nombreuses batailles matricielles que tomba enfin la forteresse maudite de Deus. Ceux qui tentèrent par la suite de la capturer furent déçus de découvrir que l'IA avait échappé à leur piège soigneusement tendu. Il s'avéra que Deus s'était téléchargé sous forme de nodes dans le cerveau de plusieurs victimes relâchées dans le monde entier après leur libération. Ces personnes devinrent membres du Réseau, qui comptait également Megaera, intégrée à la suite du dernier combat qui l'opposa à Deus. Cela devait se révéler très important par la suite.

LA TEMPÊTE PARFAITE

Acteurs et événements se télescopèrent pour mener au Second Crash lors de l'introduction en bourse de Novatech. La corporation lourdement endettée, espérant dégager assez de liquidités pour sortir la tête de l'eau, avait pris toutes les précautions nécessaires avant d'ouvrir son capital au public. La Bourse de Boston, la grande place boursière de la Côte Est depuis les tremblements de terre de New York en 2005, améliora ses serveurs pour pouvoir gérer le trafic immense qui serait généré lors du lancement de l'opération. Deus voulait tirer avantage de ce qui serait la plus grande source de trafic matriciel de tous les temps (c'est pas souvent qu'une mégacorporation ouvre son capital !) afin de se transcender, de devenir un dieu dans la Matrice, en se purgeant des dernières traces du code de Megaera dans l'affaire.

Dans l'intervalle, Pax, qui avait fait partie des anciens serveurs otakus dévoués de Deus, avait subi une déformation au contact de quelque chose qu'elle appelait la Dissonance, un phénomène contraire à celui provoqué par la Résonance profonde. Elle subissait par ailleurs l'effet du *Technodrain*, la perte de ses capacités d'otaku due au vieillissement, mais elle ne comptait pas les laisser disparaître sans combattre, prête à sacrifier tout et tout le monde pour pouvoir les conserver.

Il advint que Pax fit équipe avec le culte nordique extrême Winternight, trop heureux de pouvoir déstabiliser la Matrice, l'outil principal de leur ennemi le dieu Loki. Ils implantèrent non seulement un ver gigantesque dans le réseau mais volèrent également des armements nanotechnologiques dans une Eurocorp AA du nom de Zeta-ImpChem, en prévoyant de les utiliser dans leur plan pour détruire Deus et la Matrice. Le nanovirus volé fut accidentellement répandu lors de l'infiltration d'une zone corporatiste extraterritoriale en Suisse, tuant toutes les personnes présentes mais permettant à Z-IC d'identifier l'arme. Ils découvrirent également des fichiers contenant le code d'un ver dans un serveur proche, faisant ainsi circuler le mot au sujet des projets de Winternight et de ses desseins potentiels. Trop tard.

Pax et Winternight avaient réussi. Le ver porteur de la Dissonance se déclencha à l'instant prévu, ravageant tout sur son passage en se répandant sur la Matrice. Le code viral du ver frappa la Bourse de Boston peu après le lancement de l'introduction en bourse de Novatech, quelques instants après que Deus soit apparu au milieu de l'hôte virtuel de la place boursière pour commencer sa mise à niveau sauvage. Ajoutez à tout ce foutoir quelques frappes EMP sur plusieurs nœuds matriciels majeurs, et vous comprenez comment tout a merdé dans les grandes largeurs. Même la Matrice des Ombres n'était pas complètement à l'abri, bien qu'elle soit parvenue à se couper du reste de la Matrice avant que les dégâts ne deviennent trop sérieux. Mais c'était déjà trop tard pour le reste d'entre nous, surtout en Amérique du Nord. Comme les gosses le disent aujourd'hui, tout ça était buggé de partout.

TOUT UN MONDE SANS FIL

On en arrive donc aux cinq dernières années entre 2065 et notre bonne année 2070. La plupart d'entre vous savent ce qui s'est passé puisque vous l'avez vécu mais je vais détailler ici par souci d'exhaustivité, histoire d'avoir un tableau complet. Après tout, il n'est pas possible d'apprécier l'image d'un puzzle tant que toutes les pièces ne sont pas en place.

NEONET ET LA WMI

La première des priorités fut de rétablir un système pour remplacer l'ancienne Matrice : notre société en dépendait tellement qu'elle s'effondra purement et simplement pendant un temps à certains endroits. C'est là que deux compagnies, Transys Neuronet et Erika, entrent en scène : elles développaient des technologies sans fil dans le cadre de « l'Initiative pour une Matrice sans fil » (*Wireless Matrix Initiative*, WMI) depuis 2058 et avaient prévu de les mettre en place à l'automne 2064. Le Second Crash arriva à point nommé pour elles et il fut bientôt évident que c'était là la réponse à nos prières. Après la fusion de Transys Neuronet et d'Erika, Novatech engagea immédiatement des négociations pour fusionner avec ces deux autres entreprises rompues à la technologie matricielle. Le seul problème était que dans l'esprit de beaucoup de ceux qui savaient ce qui s'était passé le jour du Second Crash, le nom de Novatech rimait avec quelque chose qu'il valait mieux éviter. La nouvelle corporation ainsi formée fut baptisée NeoNET et entreprit de donner à la Matrice sa forme virtuelle et augmentée que nous connaissons aujourd'hui.

DES GAGNANTS ET DES PERDANTS

Les années qui suivirent le Crash virent nombre de changements significatifs dans le paysage de la Cour corporatiste, tandis que les mégas manœuvraient pour se positionner et tirer avantage des faiblesses des autres. Les deux changements les plus importants furent la perte de son siège par l'une des mégas et l'ascension d'une autre qui s'en empara.

Les problèmes de Cross Applied Technologies commencèrent quand son PDG, Lucien Cross, trouva la mort dans un accident d'avion le jour du Crash 2.0. Damien Knight et Ares avaient toujours eu un œil sur CATCo mais la mort de Cross les poussèrent à déclarer une guerre ouverte, s'emparant à tour de bras d'actifs de la corporation alors que le fils Cross essayait désespérément de faire tenir la route à sa compagnie. Cette situation, associée à divers autres soucis financiers et irrégularités, plaça le siège de CATCo dans une position extrêmement précaire.

À la même époque, une autre corporation passait à l'action, en sens inverse. Horizon Group, une corpo spécialisée dans le domaine des relations publiques, le divertissement et le marketing, utilisa ses relations privilégiées au sein de plusieurs nations importantes (Tír Tairngire et le Conseil Pueblo, entres autres) ainsi que ses contrats exclusifs de reconstruction de la Californie, pour revendiquer avec succès le siège laissé vacant par CATCo à la Cour corporatiste. Nouvel acteur sur la scène des AAA, il faudra voir ce qu'ils comptent faire avec leurs nouveaux pouvoirs, mais le moins qu'on puisse dire est que cela devrait se révéler intéressant.

COLLTON PRÉSIDENTE

Le Second Crash bousilla également complètement les élections de novembre 2064, foutant en l'air les systèmes électroniques de vote à distance. Par ailleurs, un groupe se faisant appeler Nouvelle Révolution, dont les objectifs étaient de réunifier par la force les anciens États-Unis d'Amérique, tenta un coup d'État qui échoua. Ils parvinrent néanmoins à tuer un certain nombre de dirigeants, au nombre desquels le président Kyle Haeffner, avant que les troupes loyalistes des UCAS ne parviennent à reprendre le contrôle. Le président par intérim, le général Angela Colloton, rendue célèbre pour son travail lors de la crise de l'Arcologie Renraku en 2059, déclara la loi martiale jusqu'à ce que le pays soit de nouveau sous contrôle.

Quand de nouvelles élections furent organisées, nous n'eûmes pas d'autre choix que d'élire un président qui ne soit pas qu'un instrument des corporations pendant toute la durée de son mandat. Arrivés à ce point-là, on en avait tellement pris plein la gueule qu'on avait besoin de tout sauf d'une controverse au sujet des candidats. On a donc tiré les leçons de nos erreurs et on a élu Colloton Présidente en 2068.

LE TEMPS DE LA RECONSTRUCTION

Après le Second Crash, chacun se mit à ramasser les morceaux aussi vite que possible. Un mémorial fut érigé à Boston en hommage aux nombreuses victimes et la Bourse fut déplacée à New-York : cette ville avait depuis longtemps été reconstruite après le séisme de 2005 et avait abrité la Bourse autrefois. Cette décision tombait donc sous le sens. Pendant ce temps, la Nation ute, entraînée depuis le début des années 60 dans une lente spirale de crise, craqua finalement dans le sillage du Crash. Plus avides que fiers, les Utes acceptèrent avec un mélange de rancœur et de gratitude l'assistance du Conseil Corporatif Pueblo, récemment converti à la technologie sans fil et qui les absorba en 2067. Leur secteur de Denver ne tarda pas à suivre avec la bénédiction de Ghostwalker. Le retrait de la mégacorporation Mitsuhamma Computer Technologies hors du territoire tsimshian après qu'elle eut pillé la terre sans vergogne, laissa le pays plutôt exsangue ; les Salish-Shidhe ne perdirent pas de temps et en firent un protectorat salish. Ces événements provoquèrent un sacré remue-ménage au sein du Conseil tribal souverain, alors je garderai un œil de ce côté-là si j'étais vous, des fois que...

Finalement, la CalLibre fut débarrassée de Saito mais pas du reste. Au début de l'année 2069, deux séismes d'une magnitude exceptionnelle en provenance de la faille de San Andreas et du plateau continental de San Pedro provoquèrent des inondations et des destructions sans précédent, tuant des dizaines de milliers de personnes. L'essentiel de la Californie du Sud et de la Central Valley se retrouvèrent sous le niveau de la mer, submergées par des raz-de-marée. Alors que San Francisco et sa baie furent largement épargnées, les eaux inondèrent la plus grande partie de la Central Valley et de Los Angeles, une ville qui à défaut d'autre chose avait au moins fortifié ses digues des dizaines d'années plus tôt dans les zones corporatistes les plus riches. Il paraît que l'eau devrait s'être totalement retirée d'ici un an ou deux, mais on verra bien. En attendant, il vous faudra soit voler, soit apprendre à nager si vous voulez aller y faire un tour.

Et ensuite ? Eh bien, vous venez de l'avoir, votre leçon d'histoire. La suite, c'est à vous de l'écrire.

...SUR LE FIL DU RASOIR...

Salut Johnny,

Ça fait un bail, pas vrai ? Je voulais juste que tu saches que je vais bien et que je suis de retour dans la rue. Ça fait du bien d'être dehors – j'ai les idées plus claires et les cauchemars s'espacent de plus en plus. Bref, ça roule.

Mec, on dirait bien que le monde a changé ! Je sais qu'en taule, on est pas vraiment au courant des dernières technologies, mais j'ai réussi à me tenir au jus (pour autant qu'ils m'en ont laissé l'occasion – je veux dire, faudrait vraiment vivre sous une pierre pour ne pas être au courant du crash de la Matrice), mais je n'étais pas préparé à ce qui m'attendait dehors !

Je pense qu'Eddie s'est bien marré avec moi. Il m'a touché un commlink, des lunettes RA et il m'a emmené à Aurora Village pour que je puisse me faire au truc. Tu l'aurais vu se marrer quand je lui disais que je flippais – j'te le dis Johnny, y avait des tas de trucs qui arrivaient de partout ! Des cartes de tout l'endroit, des pubs pour les magasins, des pubs pour les trucs de grosses mégacorporos, des invitations de gonzesses qui avaient lu mon profil (ouaip, Eddie m'en avait préparé un, et une fois que je l'ai lu, j'ai vite compris pourquoi ces gonzesses semblaient intéressées), des conseils d'achat, plus toutes les merdes de spam que je recevais.

J'ai cru que j'allais péter un câble à tenter de trier tout ça. C'est à ce moment qu'Eddie s'est mis à se marrer, a pris mon commlink et a fait quelques réglages – et je suis tombé sur le cul quand j'ai vu tout ça. Le spam et les autres conneries étaient partis, mais pas les plans, les pubs et les indications – c'était grandiose, Johnny ! Je crois que les gens ont dû me prendre pour un demeuré, debout comme un con en train d'essayer de capter tout ce qui m'arrivait, mais ça a été. Je me suis pris un nouveau lecteur simsens et quelques nouveaux sims – j'ai vu que Neil le Barbare Ork est toujours dans la place (même si j'ai l'impression qu'ils ont changé d'acteur), et c'est bon de savoir que tout n'a pas changé non plus.

On a quand même failli avoir quelques petits problèmes. Ces trous du cul de l'Humanis s'étaient installés à un bout du centre commercial pour distribuer leur merde et je crois que ça m'a un peu énervé. Et qui plus est, je crois que ça a aussi énervé une paire de trolls qui faisaient partie du gang des Spikes et qui zonzait dans le coin. Eddie a moins fait le mariolo quand les gusses des Spikes et moi, on leur a expliqué qu'ils feraient bien de prendre leurs cliques et leurs claques et de se barrer vite fait. Une bonne chose qu'Eddie m'ait attrapé par le colback pour qu'on puisse se barrer avant que les types de la sécurité ne rappellent – Je veux dire, je déteste ces bigots presque autant que n'importe quel ork, mais je n'ai pas envie de retourner derrière les barreaux. Y'a encore trop de choses cool à voir que je dois encore tester.

Bon, faut que j'y aille. J'ai un rencart avec une des chicas du centre commercial (tiens-toi bien – une chamane, je suis jamais sorti avec une sorcière avant, et j'espère qu'elle ne va pas me transformer en crapaud ou autre si je la largue), et le frigo me signale qu'on a plus de bière. Ce serait bien que tu passes un de ces quatre pour qu'on puisse parler du bon vieux temps – et peut-être que tu pourrais me présenter à quelqu'un qui pourrait trouver un boulot dans mes cordes, si tu vois ce que je veux dire.

-- Mike

AU JOUR LE JOUR

Soyons sérieux : vous ne passerez pas tous les moments de votre vie sur le fil du rasoir, à courir les Ombres pour les corpos tout en vous bâtissant la réputation de meilleur runner du plexe. En fait, vous passerez sans doute beaucoup plus de temps dans votre plumard, à vous traîner jusqu'au Stuffer Shack du coin, ou au milieu des bouchons parce que cette foutue GridGuide est aussi lente qu'un troll sous BTL. Voici ce à quoi pourrait ressembler la charmante vie de votre voisin shadowrunner.

UN COIN OÙ POSER SON CUL

Tout le monde doit avoir un endroit où vivre, et ce « où » peut varier, d'un squat dans un bâtiment condamné à un somptueux appartement dans une enclave corporatiste chic. En général, les shadowrunners sont plus « squat » que « palace », mais tout peut arriver, pas vrai ?

La plupart des gens, et en particulier ceux du plexe, vivent dans des appartements. Un appartement moyen comporte de nombreux équipements électroménagers, tous reliés entre eux avec ou sans fil afin de pouvoir communiquer et vous permettre de vivre en toute tranquillité. Lorsque vous vous réveillez le matin, votre machine à café vous a déjà servi votre soykaf. Votre frigo contrôle la température et les dates de péremption des produits qui y sont stockés, et commande automatiquement les produits qui manquent. Votre drone ménager tourne partout, faisant tranquillement son boulot sans rester dans vos pattes. Les lumières s'allument et s'éteignent automatiquement quand vous entrez ou sortez, et vos fenêtres peuvent être programmées pour vous offrir la vue que vous voulez. Vous préférez voir quoi : une plage d'Amérique du Sud ou le temps dégueulasse qu'il fait aujourd'hui ? Vous pourriez même être l'heureux propriétaire d'un Virtual Pet, la même chose qu'un animal de compagnie de chair et d'os, mais sans les griffes sur les murs et la litière à changer. Tout ça contrôlé par un terminal central – et, bonne nouvelle pour les runners, tout le monde se fout des mises à jour de sécurité, tant que ça marche.

Pour ceux qui ne peuvent pas – ou ne veulent pas – de tels équipements, le squattage (qui consiste à occuper un bâtiment sans l'accord légal de son propriétaire) est particulièrement répandu, surtout dans les zones où la police ne met pas les pieds. N'attendez pas trop du système D tout de même, mais si vous avez les compétences ou les amis qu'il faut, ces squats peuvent se révéler très confortables.

Pour les shadowrunners toujours sur la brèche, on trouve des motels et des hôtels à tous les prix et tous les niveaux de confort. Bien évidemment, les établissements les plus chics sont plus tatillons, et ils vous demanderont toutes sortes de choses avant de vous laisser entrer. Les motels, en général moins sécurisés et où on ne pose pas de questions, sont plus populaires dans les Ombres. Et pour les plus barges d'entre nous, il existe toujours les « hôtels cercueils », dans lesquels vous louez un compartiment juste un peu plus grand que vous, disposant de la tridéo, d'une connexion matricielle et d'une porte verrouillée. Besoin d'un peu de place pour stocker quelques trucs (ou vous-même) pendant quelques jours ? Si vous pouvez accepter le côté inhumain de la chose, les cercueils sont une bonne solution.

BOUGER

En 2070, il existe des tas de moyens d'aller d'un point A à un point B. Tout est question de vitesse et de prix. La majorité des villes disposent de transports publics décents, avec des trains, des monorails, des bus et même des transports aériens qui vous emmèneront presque n'importe où pourvu que vous aimiez marcher un peu. Les taxis (terrestres et aériens) sont courants, et tout comme les trains et les monorails, sont souvent pilotés automatiquement par des drones ou contrôlés par des riggers. C'est plus sûr, du moins pour les chauffeurs.

Si vous êtes l'heureux propriétaire d'un véhicule, il fonctionne très certainement à l'électricité et se dirige tout seul en

utilisant la GridGuide, un système qui est censé contrôler le trafic, vous indiquer la route la plus courte, les derniers plans et les alertes les plus récentes, et indiquer à l'autopilote de votre voiture comment aller à l'endroit que vous avez choisi. Et quand ça marche, c'est exactement ça. Il faut juste se souvenir que la Grid ne va pas partout. Dans les bas quartiers, par exemple, vous devrez vous débrouiller tout seuls. Et pour ceux que ça intéresse, dans les Barrens, vous ne pouvez même pas compter ne serait-ce que sur les routes. Oubliez l'aide à la navigation, sans parler des gangs de motards et les prédateurs de la route qui sortent la nuit.

Pour les plus longues distances, vous pouvez choisir entre des trains routiers ou des convois de drones et compter sur la présence des pirates de la route, ou prendre un train à grande vitesse, ou encore payer un contrebandier pour qu'il vous fasse traverser la frontière sans passer par la douane. Ou vous pouvez également réserver un billet pour n'importe quelle destination, que ce soit un trajet national ou un vol suborbital (ou peut-être même semibalistique) qui vous fera quitter l'atmosphère terrestre (les magiciens, faites gaffe !). Gardez cependant bien à l'esprit qu'il vous faudra un matricule SIN (ou une solide couverture) pour pouvoir prendre l'avion.

TU ES CE QUE TU MANGES

C'est incroyable ce qu'ils arrivent à faire avec le soja aujourd'hui ! Sans déconner, le régime alimentaire moyen (mis à part pour les plus riches d'entre nous) repose en grande partie sur une vaste gamme de produits qu'on s'est empressé de baptiser « nourritures nouvelles », comme le soja, les mycoprotéines et le krill. Bon, c'est sûr, la texture peut finir par lasser avec le temps, mais la bouffe est propre, c'est équilibré, pas cher, et ça peut même être sacrément bon avec tous ces agents de saveur, même comparé au produit d'origine. Chez la plupart des gens, la cuisine se résume à prendre une base de soja et à y ajouter les saveurs adéquates jusqu'à atteindre approximativement le goût recherché. Même chose pour les boissons : le synthalcool n'est pas aussi bon qu'une vraie bière, mais avec ça, vous êtes bourré pour moins cher.

Ce qui ne veut pas dire que la « vraie » nourriture n'existe plus. L'agriculture et la technologie ont fait de grands progrès, permettant aux différents aliments de pousser un peu partout (par exemple sous terre, sur des champs verticaux, ou sur la calotte glaciaire, par exemple). Ce qui veut dire que même les plus pauvres peuvent se permettre de compléter leur régime alimentaire par des vrais légumes et de la vraie viande, pour autant qu'ils ne s'inquiètent pas du risque pour la santé qu'il y a à avaler de « la frankenbouffe » génétiquement modifiée ou hybridée.

ABOULE LE FRIC

Aujourd'hui plus encore qu'auparavant, avoir de l'argent sur soi (créditubes compris) est devenu bizarre, et même carrément vieux jeu. Presque tout le monde fait ses transactions bancaires avec son commlink et ses comptes en ligne, et les seuls créditubes que vous verrez seront les versions certifiées, le moyen le plus sûr d'être payé pour les gens qui ne veulent pas laisser de traces de la transaction derrière eux.

Si vous cherchez bien et que vous voyagez dans suffisamment de coins paumés, vous trouverez des endroits où on utilise encore de la « vraie » monnaie, mais comme tout le monde trouve que l'argent virtuel est plus pratique à utiliser, c'est de plus en plus rare de nos jours. On trouve aussi la monnaie corporatiste, une forme de monnaie particulière utilisée par les mégacorporations pour payer leurs employés, par exemple. Ils n'ont aucune valeur à l'extérieur de la corpo, et en théorie, seuls les employés de cette même corpo devraient en posséder. En pratique, il existe un vaste marché noir pour la monnaie corporatiste, à tel point qu'on parle même de « bourse clandestine ».

Et pendant qu'on est dans le sujet, il existe un vaste marché noir pour toutes sortes de marchandises, et tout un tas de trucs marrants et illégaux. Dans ce genre de transactions, le paiement se fait par divers moyens : créditubes certifiés, monnaie, et même échange de faveurs.



SANS-SIN À SEATTLE

Le SIN, ou Système d'Identification par Numéro, peut être votre meilleur ami ou votre pire ennemi. Quand on n'en a pas, il est très difficile de faire des choses aussi simples que louer un appartement, s'acheter une voiture, ou louer une chambre dans un hôtel. Quand on en a un, par contre, le système connaît vos moindres faits et gestes : ce que vous achetez, où vous allez et où vous vous connectez à la Matrice.

Techniquement parlant, tout le monde est supposé avoir un matricule SIN (il est illégal de ne pas en posséder un), mais dans la réalité, nombre de personnes n'en ont pas. Certaines personnes ont vu le leur effacé ; d'autres l'ont perdu lors du crash de la Matrice de 64 et en obtenir un nouveau était trop compliqué ; certains n'en ont même jamais eu parce que personne ne les a enregistrés à leur naissance. Les SINless, comme on les appelle, ont tendance à vivre en marge de la société et ont beaucoup de mal à exister en toute légalité, surtout quand on sait que le fait de ne pas avoir de SIN vous place dans la catégorie « extraterrestre » ou « sous-citoyen » ayant moins de droits que les autres.

Bien sûr, le meilleur des mondes pour un shadowrunner est d'en avoir un – mais pas le sien. Les organisations criminelles qui fabriquent de faux SIN font des affaires juteuses, et ils ne sont pas prêts de manquer de clients. Certains runners disposent même de plusieurs identités pour les utiliser dans des villes ou des pays différents. Si l'une d'entre elles est découverte, le runner n'a plus qu'à jeter ses faux papiers et à en sortir de nouveaux.

Soyez prudent toutefois : si les flics vous arrêtent et que vous n'avez pas de SIN (ou que vous en avez un qui ne colle pas), ils vous colleront un « SIN criminel », qui procure des droits et des privilèges significativement inférieurs à un SIN classique.

JOUER AU DOCTEUR

Dans son ensemble, la médecine se divise en deux camps : privé et public, dont les synonymes sont « riche » et « pauvre ». Remercions les couvertures médicales privées, la plupart des gens sont obligés de s'en remettre, eux et leurs maladies, à la bonne volonté (pas si bonne que ça, en fait) d'un système médical public devenu ingérable. Puissent les Esprits vous guider lorsque vous serez blessé et que vous entrerez dans un hôpital public : la plupart font ce qu'ils peuvent, sont en sous-effectifs et dans le rouge question finances, sans compter qu'il est souvent difficile de s'y retrouver. Et comptez dessus uniquement si vous avez un SIN. Sinon, bonne chance.

Si vous êtes riche (ou que vous connaissez les bonnes personnes), vous aurez accès à tous les progrès de la médecine, y compris aux « pièces détachées » clonées pour des remplacements organiques, les traitements anti-âge, les implants dernier cri, la dernière thérapie génétique, et les dernières technologies de pointe que la médecine peut offrir. Même les citoyens corporatistes, bien qu'ils n'aient peut-être pas accès à un tel niveau de couverture médicale, peuvent bénéficier d'une couverture médicale corporatiste limitée.

Vous n'êtes pas malade, mais vous voulez qu'on vous « bricole un ou deux trucs » ? Les bodyshops sont courants, et réalisent en général des opérations esthétiques et de cyberchirurgie – des trucs du genre des datajacks, des yeux cyber, du bioware esthétique, j'en passe et des meilleures – mais comme d'habitude, il est de bon ton de se renseigner avant, vu la variété de compétence et de professionnalisme qu'on peut trouver dans la branche. Si vous voulez quelque chose de plus cher et que vous avez les relations qu'il faut, des cliniques clandestines vous accueilleront, avec leurs chirurgiens transfuges des corporations et tout un tas de matériel technologique et de techniques volées ou expérimentales qui vous permettront de satisfaire le moindre de vos désirs, légaux ou pas.

Les runners prudents ne badinent pas avec leur santé. Dès qu'ils ont un peu d'argent à investir, la plupart d'entre eux

signent des contrats chez un des services d'urgence proposant une « intervention armée », comme DocWagon ou CrashCart. Ces prestataires de services vont même jusqu'à débarquer en plein cœur d'une fusillade pour en extraire votre corps blessé et vous ramener du bon côté de l'électrocardiogramme. Ouais, ce petit biomonitor et ce contrat peuvent vous paraître chers, mais quand vous y pensez, qu'est-ce qui a plus de valeur que votre vie ? Juste un dernier truc : si vous prévoyez de vous faire plomber, évitez les installations corpos. Les blouses blanches ne franchiront pas les frontières extraterritoriales sans en avoir reçu l'autorisation préalable. C'est à ce moment-là que vous serez bien dans la merde.

BIENVENUE DANS LA MACHINE

Au siècle dernier, les adeptes de l'anticipation et autres cyber-fans étaient tout excités à l'idée de la venue du « tout technologique » : l'intégration totale de la technologie informatique dans la vie de tous les jours. Ils n'avaient pas tort, mais ils n'étaient pas conscients des proportions que cela prendrait. Bien que la plupart des citoyens des années 2070 refusent de l'admettre, ils sont en pleine ère du « tout technologique », et en fait, ils auraient bien du mal à se séparer de leur chère technologie. Voici quelques exemples tirés de la vie courante. Vous pouvez aussi parcourir le chapitre *Un monde sans fil*, p. 207, pour un aperçu complet sur la manière de s'amuser et de gagner de l'argent avec la Matrice.

LA MATRICE 2.0

Les temps changent (eh oui !), et les gens ne valent rien s'ils ne savent pas s'adapter. Même avant que le Crash 2.0 ne fasse complètement planter la Matrice, provoquant sur son passage un vaste foutoir sur tous les fronts, les bases d'un vaste réseau sans fil étaient déjà posées. En 2070, la nouvelle Matrice sans-fil est dans sa grande majorité en place, et le modèle matriciel est passé d'une réalité virtuelle câblée à une réalité « augmentée » sans-fil. Ce qui ne veut pas dire que vous êtes privés de la sensation d'immersion totale, mais la RA s'est révélée plus pratique dans la plupart des situations. La plupart des gens ont adopté cette nouvelle technologie, au point que même ceux qui vivent dans les bas-fonds ont un commlink et sont connectés en permanence à la Matrice. Ce qui veut dire que les gens sont tous câblés (mais sans-fil) et que tout le monde est connecté. Pour la plupart des gens, être connecté n'est plus une question de *quand*, mais d'à quel point.

UN RÉSEAU DE CONSOMMATEURS

Chaque fois que vous allez au centre commercial, au Stuffer Shack ou dans ce nouveau club de Downtown, vous êtes entouré de réseaux informatiques. Tout le monde a déjà entendu parler de LAN et de WAN, mais il faut à présent y ajouter les PAN, ou *Personal Area Networks*. Aujourd'hui, les gens ne se contentent plus d'être les clients de ces réseaux, ils deviennent ces réseaux. Reliés entre eux par un commlink (une combinaison de téléphone cellulaire, de PDA, de portefeuille et de routeur), les PAN permettent l'accès et le contrôle de nombreux accessoires, comme des lunettes, des lentilles de contact ou encore des yeux cybernétiques qui vous permettent d'afficher les informations disponibles en Réalité augmentée ; des casques ou des oreilles cybernétiques qui vous procurent les sons, des gants pour le toucher ; des vêtements qui régulent votre température et qui vous permettent de modifier leur couleur selon vos envies ; des modules simsens qui vous permettent d'expérimenter les sensations, les émotions, et même d'autres sens : des armes et des périphériques que vous contrôlez par un simple effort de pensée ; et bien plus encore. Tout ceci forme un « réseau maillé », ce qui signifie que tous vos gadgets communiquent et se tiennent mutuellement à jour en s'envoyant des rapports de statut, travaillant de concert pour vous permettre une expérience technologique des plus performantes.

L'AMOUR À PLUSIEURS

Toute cette belle technologie PAN est super, mais c'est comme ce vieux machin qu'était l'Internet : le réseau c'est bien, mais à plusieurs, c'est mieux ! Lorsque vous ouvrez votre PAN au reste du monde (peut-être pas à tout le monde, d'ailleurs), vous vous ouvrez à une myriade d'interactions. Imaginez : vous vous dirigez vers le centre commercial pour voir ce qu'il peut bien y avoir de nouveau, vous pouvez inscrire votre PAN au réseau du centre pour fureter parmi les ORA, (ou Objets de Réalité augmentée) qui vous donnent le plan de l'endroit, les dernières soldes et même les commentaires qu'ont pu faire vos amis à votre intention lors de leur dernière visite. Vous pouvez connecter votre commlink aux réseaux de vos potes et discuter entre vous dans vos têtes et vous vous rendrez compte (si vous ne faites pas attention) que vous avez été bombardés de publicités et de spam. Vous pouvez aussi organiser un rendez-vous avec une personne qui a lu le profil que vous avez balancé un peu partout et qui vous a répondu en retour que vous l'intéressiez. Vous pouvez jouer à un jeu vidéo, et blaster la tête de votre copain qui se trouve sur un autre continent. En gros, tout ce que vous pouvez imaginer faire avec un ordinateur doit pouvoir se faire avec un commlink. Plus de cyberdeck, plus de fils qui traînent partout. Il ne reste que vous, votre commlink et les ondes.

Bien sûr, ceux qui veulent aller un peu plus loin le peuvent : pirater les autres systèmes (commlinks d'autres personnes compris), contrôler des véhicules par la pensée, et même se bastonner. C'est là qu'on rigole, mais ce n'est ni l'endroit ni le moment pour aborder un tel sujet (voyez plutôt *Un monde sans fil*, p.207).

SOURIEZ, VOUS ÊTES FLIQUÉS !

À votre avis, qu'est-ce qui permet d'enrayer le vol à l'échelle, de garder un œil sur votre chat (ou votre bambin, ou encore vos employés), de marquer le territoire d'un gang, ou de vous donner des infos sur cette drôle de statue dans le parc ? Si vous avez répondu « un marqueur RFID », vous avez gagné. Les marqueurs d'Identification à fréquence radio sont encore plus courants que les connexions matricielles dans la société de 2070, et presque autant utilisés. Depuis que les commlinks sont capables de lire un marqueur de données situé à 40 mètres de distance, des tas d'applications vous envoient des petits messages sur de courtes distances pour vous informer de tout un tas de trucs. Par exemple, tous les articles dans presque tous les magasins que vous fréquenterez disposeront d'un marqueur RFID intégré, ce afin d'être plus facilement inventoriés et empêcher qu'ils ne puissent s'enfuir du magasin. Ils vous aideront aussi quand vous passerez à la caisse : vous faites votre choix, celui-ci est automatiquement enregistré en caisse, et le prix est déduit (après accord) de votre compte bancaire.

Les marqueurs ont d'autres fonctions. Lorsqu'on les voit sous RA, les données d'un marqueur RFID sont appelées des DOT (« Points »), ou *Digital Object Tags*. Certains DOT sont utiles et intéressants, vous permettant de vous orienter dans un endroit qui vous est inconnu, vous donnant accès aux informations touristiques ou vous indiquant les endroits qu'il vaut mieux éviter. Vous pouvez également programmer votre propre marqueur pour vendre des trucs, signaler des objets perdus, et tout autre chose que votre grand-mère aurait pu placarder dans la rue. Mais les marqueurs peuvent servir à accomplir des choses moins avouables. Les corpos implantent fréquemment des marqueurs sur leurs employés, tandis que les gangs utilisent des bombes de peinture « DOTées » pour marquer leurs territoires. Quel que soit l'utilisation qu'on en fait, les marqueurs sont bon marché et faciles à se procurer, ce qui veut dire que les DOT sont partout. Vous feriez mieux de vous y faire.

BIG BROTHER

Aussi cool que peuvent vous paraître ces nouvelles technologies, n'allez pas croire pour autant qu'on est dans un salon pour informaticiens enthousiastes et naïfs. Le mauvais côté de la chose, c'est que tout le monde est connecté et que la Matrice est partout (et en particulier sur le dos des gens des Ombres), et c'est un fait que tout ceci donne aux autorités et autres fouillemerdes le moyen de faire quelques trous béants dans votre intimité, en particulier dans les espaces publics.

Les senseurs et les caméras sont partout, presque toutes les transactions que vous effectuez sont tracées d'une manière ou d'une autre, et si vous n'y prêtez pas attention, vos mouvements également – que ce soit dans la Matrice ou dans la vraie vie. Tout peut être tracé, contrôlé et analysé. Vous pensez que c'est de la paranoïa mal placée ? Alors un petit exemple pour vous permettre de réfléchir : dans la plupart des conurbs, les senseurs installés à chaque coin de rue dans certains quartiers contrôlent non seulement le moindre objet, le moindre son et même la moindre odeur, mais ils sont également suffisamment intelligents pour repérer des mouvements suspects, comme une fusillade ou un rassemblement de plusieurs personnes. L'information est automatiquement transmise aux autorités compétentes, et des voyous imprudents peuvent se retrouver derrière les barreaux avant d'avoir pu comprendre ce qu'il leur arrivait. Bien évidemment, il existe des tas de manières de gruger Big Brother, et les runners avisés feraient bien de les connaître sur le bout des doigts.

SHAZAM !

La magie, c'est le pouvoir, et il faudrait vraiment avoir passé ces dernières années dans un frigo pour ne pas le savoir. La capacité à manipuler le *mojo* est un don qu'on possède dès la naissance ; si vous ne l'avez pas, il n'y a rien que vous puissiez faire pour l'avoir, et si vous l'avez, vous aurez accès à des choses qui resteront interdites à vos copains ordinaires. Comme vous pouvez vous en douter, il existe toutes sortes de préjugés et d'idées reçues à propos de la magie. Vous trouvez plus d'infos sur ce point au chapitre *Un monde éveillé*, p.163, mais voici déjà un bref topo sur la façon dont le monde perçoit ceux qui sont doués de magie et la manière dont leur art est perçu.

LA MAGIE DES MÉDIAS

L'industrie des loisirs adore la magie. Comment en effet ne pas apprécier quelque chose qui leur permet de produire des effets pyrotechniques absolument renversants, des paysages à couper le souffle et des personnages sinistres à souhait ? Le problème (du moins tel qu'il est évoqué par les adeptes et les magiciens qui en parlent) est que les sims et les trids qui en parlent racontent souvent n'importe quoi. Bien sûr, les médias font appels à des « consultants en effets magiques » qui leur disent qu'une *Boule de force* est incapable de raser un building (même si vous êtes un dragon). Quant à mettre en pratique ces conseils, le magicien en question trouve toujours une bonne excuse pour se défilier dès que le script prévoit une utilisation de *mojo* un peu spectaculaire. Tant que les productions extravagantes du box-office cartonnent et rapportent des nuyens aux maisons de production, comme la série des « Karl Kombatmage » par exemple, les producteurs ne se soucient pas vraiment de savoir que ce que font leurs personnages ferait en réalité frire le cerveau de n'importe quel sorcier qui s'y risquerait.

Certains magiciens se foutent d'ailleurs éperdument de cet état de fait. La plupart s'amusent de ce qu'ils peuvent voir d'eux dans les médias, d'autres sont carrément dégoûtés : des hommes avec des sourires dentifrice et de belles plaques de chocolat, ou des espèces de « grands maîtres des arts mystiques » à moitié cinglés et énigmatiques, parés de leurs (fausses) parures magiques ; des femmes jouant les tentatrices en usant de leur plastique parfaite, à moitié nues pour révéler leurs tatouages et leur maquillage de circonstance ; des adeptes des deux sexes presque à coup sûr maîtres des arts martiaux ou ninjas de pacotille, sans compter les métahumains cantonnés à des rôles de méchants.

L'AVIS DE M. TOUT-LE-MONDE

Aussi incroyable que ça puisse paraître, et, si on fait l'im-passe sur les sims et autres trids, même en 2070, il subsiste encore un bon pourcentage de citoyens moyens qui n'a jamais vu quelqu'un utiliser la magie. Chaque génération produit de plus en plus d'individus possédant des capacités magiques, mais ils restent suffisamment rares pour qu'on n'en rencontre pas à tous les coins de rue.

Conséquence de tout cela, et comme c'est en général le cas pour toute chose qui est puissante et inconnue : l'attitude des gens envers la magie est loin d'être toujours très ouverte. Personne, ou presque, ne peut se targuer d'avoir un avis neutre sur la question, et pour une bonne majorité, la réaction à la magie peut être de la peur, de la haine ou de la fascination. Le côté « fascination » est loin d'être le pire (et de nombreux mages seraient très flattés d'apprendre qu'ils ont des admirateurs), mais les réactions de peur et de haine (qui trouvent souvent leurs sources dans la crainte du voyeurisme astral ou la perte du contrôle de l'esprit ou encore la bonne vieille superstition, voire la paranoïa) peuvent engendrer toutes sortes de désagréments pour les Éveillés, comme des lois de contrôle des magiciens ou de l'utilisation de la magie particulièrement strictes, par exemple. En tant que telles, les lois qui régissent l'utilisation de la magie ne sont pas réputées pour leur souplesse, tout particulièrement en ce qui concerne l'usage de sorts de combat et de tout ce qui peut affecter l'esprit, mais si certains activistes et autres groupes de pression politique arrivaient à leur fins, les choses pourraient encore empirer.

MAGIE ET RELIGION

En 2070, la plupart des religions sont difficilement parvenues à faire la paix avec la magie, l'intégrant dans leurs systèmes de croyances avec plus ou moins de bonheur. Certaines religions, comme la Wicca, qui prêchait la foi en la magie, ont même réussi à gagner en influence ; d'autres, comme la plupart des congrégations chrétiennes et juives, l'ont acceptée à condition que la magie serve le bien (le Pape s'est d'ailleurs exprimé à ce sujet dès les premiers jours de l'Éveil) ; d'autres encore, comme la majorité (mais pas la totalité) des branches de l'Islam, voient la magie comme une hérésie.

Aujourd'hui encore, il existe de nombreux croyants qui utilisent la religion pour persécuter les magiciens, et qui se servent de leurs interprétations fallacieuses de la religion comme argument pour supporter leur cause. C'est le cas par exemple du Policlub Humanis, une organisation raciste qui déteste presque autant les magiciens qu'elle déteste les métahumains.

GOULES, ESPRITS, DRAGONS — LA VACHE !

Humains et métahumains ne sont pas les seuls à pouvoir disposer du Talent. Les créatures éveillées de toutes formes et de toutes tailles, qu'elles soient presque ordinaires (et aussi répandues que ces saloperies de rats du diable) jusqu'aux créatures magiquement supérieures (les dracomorphes, de formes majeures et autres) ont également été affectées par l'Éveil. Les métacréatures disposant de pouvoirs magiques restent rares, et vous n'êtes pas prêts de tomber sur un tel spécimen, mais n'allez pas non plus croire que vous serez tranquilles en ville. Nombre de prédateurs urbains sont tapis dans les égouts, les zones toxiques, et au fin fond des cloaques, attendant que quelqu'un passe pour s'offrir une petite gâterie. Les goules, par exemple, représentent une menace courante dans les zones urbaines, se regroupant pour partir en chasse et satisfaire leurs besoins en chair métahumaine. Méfiez-vous également des esprits-insectes et autres cafards du même acabit. Ils ne sont plus aussi répandus qu'ils l'ont été par le passé, mais ça ne veut pas non plus dire qu'il faille cesser (à juste titre, d'ailleurs) de prendre la menace au sérieux.

LA MAGIE DES OMBRES

La majorité des magiciens ont des « vrais » boulots. Les mages travaillent en général en tant que chercheurs corporatistes, professeurs d'université, guérisseurs et autres, mais il existe certaines traditions qui ne s'accordent pas vraiment avec le style de vie corporatiste (celui des chamans et des sorcières, par exemple) et ces magiciens ouvrent en général un magasin de fétiches, occupent une fonction d'hommes-médecine dans leur tribu ou de sage au service de leur communauté. Parce qu'ils sont rares, les magiciens sont très prisés, bien payés et on les fait nager dans le bonheur. Mais qu'arrive-t-il à ceux qui choisissent une voie un peu moins légale (et potentiellement plus rentable, mais aussi plus dangereuse) ?

Les gens sont encore plus fascinés par les magiciens criminels et autres shadowrunners que par ceux qui vivent au sein de la société. Tous les ans, on peut ainsi voir fleurir de nouveaux sims ou trids qui mettent en scène d'audacieux et charismatiques magiciens qui se lancent dans des batailles mystiques contre d'autres mages corporatistes (pendant que leurs alliés respectifs font voler balles et grenades). La vérité est qu'en général, utiliser son mojo dans les Ombres est bien moins glamour que ne veulent bien le laisser entendre les médias. La plupart des mages préféreraient de loin avoir un boulot bien peinant et régulier pour pouvoir profiter de leurs chèques de fin de mois et d'une couverture médicale décente. Cependant, nombre d'entre eux (pour diverses raisons) n'ont pas vraiment d'autre choix, et pour ceux qui relèvent le défi, courir les Ombres peut se révéler rentable.

LES AFFAIRES SONT LES AFFAIRES

Dans le monde de *Shadowrun*, plus moyen d'échapper à l'omniprésence des corporations. Depuis sa naissance (probablement dans un hôpital de la corporation), jusqu'à sa mort (et son enterrement dans un cercueil fabriqué par la corporation), le citoyen moyen des années 2070 baigne dans l'influence des mégacorporations, incontournables dans la société. Elles — ou leurs innombrables filiales et autres petits concurrents — lui procurent à peu près tout ce dont il a besoin ou désire, directement ou indirectement : son boulot, son logement, ses loisirs, sa nourriture et ses boissons, ses vêtements, et s'il travaille pour une d'entre elles, ses opinions et sa vision de la société. La puissance des corporations rivalise avec celle des gouvernements, et elles ne rendent de comptes à personne, mis à part leurs actionnaires et la Cour corporatiste.

EXTRATERRITORIALITÉ

Comment les mégacorporations ont-elles pu devenir aussi puissantes (en plus de créer et d'avoir la mainmise sur tout ce que nous achetons) ? La réponse, en un mot : extraterritorialité. Ça veut dire que les corporations ont tous les droits sur les territoires qu'elles contrôlent : les gouvernements n'ont pas le droit d'y entrer ou d'y faire régner la loi. Tout comme l'ambassade d'un pays est considérée comme faisant partie de ce pays quelque soit l'endroit où elle se trouve, l'extraterritorialité signifie que les mégacorporations font ce qu'elles veulent chez elles. Seule la Cour corporatiste peut conférer un statut extraterritorial ; toutes les mégas en disposent, bien entendu, et c'est un sujet de convoitise parmi les corporations AA de seconde catégorie.

UN ŒIL SUR LE POULAILLER

Constituée de treize juges issus des dix plus grosses mégacorporations, la Cour corporatiste, représente la seule autorité qui puisse se faire entendre des mégacorporations. En réalité, elle n'a pas vraiment les moyens de faire appliquer sa politique, mais les mégas suivent quand même ses recommandations parce qu'elles se sont rendues compte que si personne ne pouvait réguler un peu ce foutoir, cela se solderait par un désastre pour tout le monde. Et les profits étant ce qu'ils sont, respecter et faire respecter ces lois reste une motivation suffisante.



TRANSMISSION

La Cour corporatiste est installée dans l'habitat Zurich Orbital, qui est l'endroit le mieux gardé au monde (sur la Terre et au-delà). La plupart des juges y vivent, mais certains s'y rendent par navette ou communiquent par l'intermédiaire de la Matrice.

UNE GRANDE FAMILLE

Pour le citoyen moyen, avec un matricule SIN, une épouse, un prêt immobilier et 2,4 enfants, être employé par une corporation est un statut enviable. Lorsque vous rejoignez une corpo, vous rejoignez une grande famille, une business-nation, ou une méritocratie, tout dépend de la corpo en question. Elles ont toutes leur credo. Il n'est pas inhabituel de voir certaines personnes les rejoindre directement à la sortie de l'université (en général, ce n'est pas avant ce degré d'études, ou alors c'est resté secret et ne concerne que quelques postes-clés) et font toute leur carrière dans la même corpo — progressant sur les échelons corporatistes et vivant dans la douce quiétude des arcologies corporatistes — jusqu'à leur retraite. Si vous êtes un employé loyal, la corpo prendra soin de vous, et pour les plus grandes d'entre elles, vous n'aurez même pas besoin de quitter le territoire corporatiste si vous ne le souhaitez pas : elles vous procurent virtuellement tout ce dont vous pouvez avoir besoin. C'est seulement quand les employés (et en particulier ceux qui sont très prisés parce qu'ils ont des compétences très pointues) ont des fourmis dans les jambes que les choses peuvent prendre un tour beaucoup moins agréable. Les corpos imposent une loyauté sans faille en échange de la générosité dont elles font preuve.

LES BIG TEN

Voici un bref aperçu des dix cadors du monde corporatiste.

Ares Macrotechnology

Siège : Detroit, Michigan, UCAS

Ares se porte bien après avoir englouti une bonne partie de l'ancienne corpo AAA Cross Applied Technologies au cours du Crash. Dirigée par le playboy multimillionnaire Damien Knight, la corpo a la réputation d'être très « américaine » dans sa conception : enthousiaste, militariste, patriote et individualiste. La nostalgie de la « bonne vieille Amérique d'autrefois », en d'autres termes. Mais ne vous y trompez pas : okay, c'est l'une des meilleures corpos pour qui courir les ombres, mais que ça ne vous empêche pas de garder les yeux en face des trous, parce qu'ils sont tout aussi sorniois que les autres.

Ares s'est spécialisée dans le maintien de l'ordre (Knight Errant, une de ses filiales, est une des deux plus grosses corpos de sécurité du monde), le matériel militaire et l'armement, l'aérospatiale (ils possèdent ce qui autrefois s'est appelé NASA, et disposent de cinq habitats orbitaux), les loisirs, la construction automobile (la vénérable General Motors fait également partie de la famille Ares) et d'autres divisions dans bien d'autres domaines d'activités.



Aztechnology

Siège : Tenochtitlán, Aztlan

Si vous avez acheté n'importe quel article de consommation courante ces derniers temps, il y a de fortes chances que vous ayez contribué à la cagnotte de Aztechnology. Cette corpo basée en Aztlan produit de tout, depuis la nourriture (60% des produits que vous trouvez dans le Stuffer Shack du coin viennent de ses entreprises) en passant par la chimie, les jeux tridés mais aussi l'armement militaire et les accessoires pour mages. Ils ont des œufs dans bien plus de paniers que n'importe quelle autre mégacorporation (dont le stratégique canal du Nicaragua, qui n'a pas désempli depuis la destruction récente du canal de Panama par Winternight), et elle produit des campagnes de communication incomparables. Elle a une excellente réputation – sauf dans les Ombres, en fait. Durant de trop nombreuses années, elle a été associée à de sombres affaires, comme la magie du sang et autres conspirations maléfiques, et tout ceci a laissé des traces.



Evo Corporation

Siège : Vladivostok, Russie

Comme son nom l'indique, Evo est une corporation tournée vers le futur. Anciennement appelée Yamatetsu, la mégacorporation japonaise avec son quartier général russe et un esprit libre comme actionnaire principal a opéré de profondes mutations internes, focalisant ses ressources considérables sur des projets transhumains qui portent aussi bien sur le bioware et la génétique que sur les nanotechnologies dernier cri, les expériences de ralentissement du vieillissement, et d'autres encore qui sont destinés à amener la métahumanité au prochain stade de son évolution. Si elle est transhumaine, Evo est également *transplanétaire*, et est la première mégacorporation à s'être installée de façon durable sur Mars.

Fort de tout cela, Evo n'en a pas pour autant oublié sa devise de « prise en compte des facteurs métahumains » (élaborer et produire des produits qui respectent les métahumains), et elle est le premier fournisseur de biens et services pour les orks, les trolls, les elfes, les nains, les changelins et tous les autres non-humains auxquels vous pourriez penser.



Horizon

Siège : Los Angeles, Conseil corporatif Pueblo

C'est la petite dernière des AAA. Horizon a utilisé les années qui ont suivi le crash pour tirer avantage des liens qu'elle entretenait avec T'ir Tairngire et le Conseil corporatif Pueblo pour assurer sa position au sein de la Cour Corporatiste. Basée dans ce paradis des médias qu'est Los Angeles, la corpo a réussi à négocier quelques contrats exclusifs pour assurer le développement de la Californie, et est en pleine phase de croissance. Avec une ancienne sim-star à sa tête, Horizon est promise à un grand avenir à l'aube des années 2070.



Horizon est spécialisée dans tout ce qui peut être utilisé pour manipuler l'opinion (personnelle ou publique), ce qui inclut la gestion des relations publiques, la publicité, les modes, le marketing viral, l'analyse conjoncturelle et l'élaboration de réseaux relationnels. Sa culture corporatiste est un peu moins hiérarchisée que dans les autres mégas, préférant les consensus, les groupes de travail, l'analyse des tendances et le management « personnalisé ». Les employés y sont plus choyés qu'ailleurs, et on les encourage à développer leurs talents et à

poursuivre leurs recherches pendant leur temps de travail – à condition, bien sûr, qu'Horizon puisse tirer quelque profit de leurs créations.

En plus de cette activité primaire qu'est la création et l'exploitation des médias et des loisirs, Horizon est également bien implantée dans la production de biens et services de consommation, la gestion de patrimoine et l'industrie pharmaceutique.

Mitsuham Computer Technologies

Siège : Kyoto, Japon

Comme son nom le laisse entendre, la japonaise Mitsuham Computer Technologies (MCT) est connue comme une entreprise spécialisée dans l'informatique, mais est aussi fortement implantée dans la robotique et l'industrie lourde. Ce qu'on sait moins, c'est qu'elle est également le plus gros producteur de matériaux magiques au monde (juste après Aztechnology). On les soupçonne également d'avoir des liens avec les Yakuzas, bien qu'on ne puisse pas définir qui contrôle qui. En tous les cas, ils se sont solidement établis au sein de la Californie libre au cours de ces dernières années, jouant un rôle prépondérant dans la reprise de San Francisco après la chute du général renégat Saito.

Une relation amour-haine lie les shadowrunners et MCT. La corpo paie bien, mais les mesures prises en cas d'échec sont presque aussi draconiennes que celle en vigueur chez Saeder-Krupp (et S.-K. a au moins pour elle le fait d'être effectivement dirigée par un dragon). Le succès est encore plus important lors de runs dirigées contre elle, puisque MCT applique une politique de « zéro-zones », ce qui signifie qu'aucun runner pris à l'intérieur n'en sortira vivant.



NeoNET

Siège : Boston, Massachusetts, UCAS

Cette corpo, issue de l'ancienne et remuante Novatech, aurait aussi bien pu s'appeler « Phénix », rapport à sa capacité à se relever de ses cendres. Née des restes de l'ancienne Fuchi Electronics, Novatech a jeté quelques pavés dans la mare au cours de ces dernières années, le dernier en date étant son entrée en bourse en 2064, ce qui déclencha la série d'événements qui conduisirent au Second Crash matriciel et la descente aux enfers de notre monde. Un autre de ses coups d'éclat fut qu'elle puisse sortir du Crash et de son entrée en bourse sans une égratignure, fusionnant avec le géant des télécommunications Erika et le puissant constructeur cybernétique Transys Neuronet afin de poser les bases de la nouvelle Matrice sans fil, coupant ainsi l'herbe sous le pied de tous ses concurrents.

Avec l'afflux d'argent consécutif à l'entrée en bourse et à la fusion, la nouvelle mégacorporation s'est diversifiée dans tous les types d'industries, incluant l'infrastructure matricielle, le cyberware, l'électronique, le software, la biotechnologie, l'aérospatiale, la manufacture d'armes de poing, et bien d'autres encore. À surveiller de près.

Renraku Computer Systems

Siège : Chiba, Japon

Renraku, encore sous le choc de la débâcle de l'arcologie de Seattle, ne s'est pas encore complètement remise du Crash. À cause des machinations de l'ancien directeur régional de Renraku America, Sherman Huang (qui doit être en train de



pourrir dans une cellule de la corpo à l'heure qu'il est, si toutefois il est encore en vie), la corpo a perdu un paquet de pognon, et plus important encore, la possibilité de prendre le dessus sur le marché de la Réalité augmentée. Dans le monde des mégacorpos, le second à l'arrivée est également le premier perdant, et Renraku n'a même pas réussi à finir second.

Bon, tout ne va pas aussi mal cependant. Comme leur nom l'indique (« communication », en japonais), ils sont toujours les premiers en matière de stockage de données et ils possèdent une bonne partie des grilles télécoms d'Asie, ce qui leur laisse quand même quelques arguments de poids. Après tout, quand on sait quel genre d'informations potentiellement dangereuses ou sensibles vous possédez dans vos banques de données, il faut être particulièrement motivé pour tenter quoi que ce soit contre vous. C'est ce sur quoi Renraku compte, tandis qu'elle se reconstruit et se réinvente une identité.



Saeder-Krupp Heavy Industries

Siège : Essen, Allemagne

Saeder-Krupp Heavy Industries peut se résumer en un seul mot : Lofwyr. Le grand dragon n'est pas loin de posséder 100% des parts de cette corporation allemande, et il la dirige avec toute l'attention dont peuvent faire preuve ceux de sa race. Il n'est pas impossible de doubler Lofwyr, mais c'est très difficile, et en général, c'est même fatal. Le grand ver ne tolère pas les imbéciles, et les runners qui se mettent en travers de son chemin (ou ceux qui échouent dans les jobs qu'il leur confie) se retrouvent dans ses petits papiers, des papiers qui font également office de menu du jour.

Principalement orientée dans l'industrie lourde, S.-K. est également implantée dans la chimie, la finance et l'aérospatiale, et maintient une présence dans d'autres secteurs. Bien assise dans sa position de plus grosse corporation du monde, elle détient un pouvoir et une influence colossale.



Shiawase Corporation

Siège : Osaka, Japon

La plus vieille de toutes les mégas, Shiawase s'est fait connaître comme l'entreprise à l'origine de la décision de justice qui a mené vers la loi d'extraterritorialité que les corpos adorent encore aujourd'hui. En tant que zaibatsu japonaise classique, Shiawase est gérée comme une entreprise « familiale », avec des employés qui signent des contrats à vie et qui vont souvent jusqu'à se marier au sein de la corpo. Les familles ont cependant tendance à se chamailler, et l'une des grosses disputes entre plusieurs factions étroitement liées durant la période du Crash a conduit à un profond bouleversement, redistribuant une bonne partie des actions du groupe et modifiant d'un coup tout une partie du haut de l'organigramme de la corpo.

Pour savoir ce qu'ils font, il faudrait plutôt se poser la question de savoir ce qu'ils ne font pas. Que ce soit directement ou au travers de ses filiales, Shiawase est présente dans le nucléaire, la recherche environnementale, la biotechnologie, l'industrie lourde, les services liés aux technologies, l'extraction minière, l'armement militaire et bien d'autres choses encore.



Wuxing, Incorporated

Siège : Zone de libre entreprise de Hong Kong

Seul acteur de chinois sur la scène mégacorporatiste, Wuxing doit son ascension au sein du club très select des Big Ten au non moins grand (dragon, qui plus est) Dunkelzahn, qui légua un beau paquet de nuyens (ainsi que quelques breloques magiques) au PDG de Wuxing, Wu Lung-Wei et à sa femme, Sharon. Wu sut saisir l'occasion qui se présentait à lui pour asseoir sa corpo, permettant à Wuxing de jouer des coudes jusqu'à la Cour corporatiste et ainsi atteindre le statut de AAA. À la suite du Crash, Wuxing s'est emparé de quelques beaux morceaux du Groupe de prospérité du Pacifique (notamment un poids plume : la Malaysian Independent Bank), ce qui eut pour effet de la rendre encore plus puissante.

Traditionnellement implantée dans les milieux de la finance et le transport maritime, Wuxing a drastiquement augmenté sa présence dans le secteur des biens de consommation magiques et des projets de recherches magiques, se faisant un nom en tant que nouvelle corpo « mystique ». Grâce aux acquisitions post-Crash – et aux profits générés pendant la ruée vers l'orichalque durant l'Année de la comète – Wuxing a également largement investi dans d'autres domaines, dont l'agroalimentaire, la recherche, les biens de consommation et la chimie.



ASSOCIATION DE MALFAITEURS

Suivre les activités des mégacorpos et l'évolution complexe des relations qu'elle entretiennent entre elles nécessite de savoir tenir ses comptes à jour, en particulier depuis que ces associations peuvent changer selon l'orientation du vent. La conjoncture économique, les fluctuations du marché, les aléas des fortunes de leurs principaux acteurs et même les lubies de leurs directeurs ou des membres des conseils d'administration, voici le genre de choses qui peuvent conduire à des collusiones et des trahisons.

Parce que les corpos refuseront en général d'admettre qu'elles ont conclu de telles alliances ou ont eu des désaccords, elles emploient massivement des shadowrunners comme lubrifiant pour faire tourner leurs grosses affaires en toute tranquillité.

La plupart des shadowrunners interagissent avec les corporations d'une manière qui pourrait être analysée comme étant une symbiose contre-nature : ils haïssent ces entités monolithiques et tout ce qu'elles représentent, mais d'un autre côté, ils savent qu'ils n'auraient aucun boulot si elles n'existaient pas. Afin de réconcilier ces deux points de vue diamétralement opposés, la plupart des runners sont passés maîtres dans l'art de la compartimentation, justifiant le sale boulot qu'ils accomplissent par l'argent que cela leur permet de gagner pour vivre et par le fait qu'il n'existe pas d'autres moyens légaux pour ceux qui n'ont pas de matricule SIN de payer leur loyer et de nourrir le chat.

De l'autre côté de cette relation symbiotique, on trouve les mégacorpos – immenses, anonymes, ne rendant de comptes à personne d'autre qu'elles-mêmes (et la Cour corporatiste) – constamment partagées entre l'envie de mettre leurs adversaires à terre en usant de coups bas, mais constamment obligées de rester sur la défensive par peur des représailles. Après tout, rien n'empêche Aztechnology de foutre en l'air ce labo de recherches de Mitsuham, mais qu'est-ce qui empêchera alors MCT de leur rendre la pareille en incendiant le centre de test secret des Azzies ? C'est là que les shadowrunners entrent en jeu : ils sont jetables, et les corporations les utilisent comme les pions d'une partie d'échecs mortelle. Une équipe se fait



TRANSMISSION

prendre la main dans le sac avec le dernier prototype du rival ? Mais, nous ne savons rien de ces runners, mon bon monsieur ! Oui, vous pouvez les embarquer et les buter – qu'est-ce qu'on en a à foutre ? Toutes les corpos font de même, toutes les corpos connaissent la musique, et personne n'admettra avoir connaissance de tout cela au grand jour. C'est pour ça qu'on appelle ce genre d'activité « courir les ombres », après tout. Même si des deux cotés on répugne à l'admettre, le fait est que les corporations et les shadowrunners sont intimement liés.

LA VIE EN GRAND

L'industrie des loisirs est un vaste business dans les seventies, et va du petit show aseptisé, contrôlé et approuvé par les corpos jusqu'aux productions des plus déviantes. Peu importe quel est votre trip, vous trouverez toujours quelqu'un pour vous proposer quelque chose qui vous plaira. Et qui vous coûtera du fric, bien entendu. Voici le menu par le détail de ce qui est disponible dans n'importe quelle conurb.

LA VIE NOCTURE

Le monde de 2070 dort rarement, et la majorité des trucs intéressants (du point de vue des shadowrunners, surtout) se passe une fois le soleil couché.

Les clubs à la mode – avec leurs synthalcools spéciaux, leurs DJ et leurs pistes de danse – sont légions. Certains sont plus tatillons que d'autres, et vous demandent de vous faire beaux, d'être bien habillés, d'avoir le marqueur RFID qui vous permettra d'entrer. Même les clubs les moins exclusifs disposent d'endroits auxquels le public n'a pas accès, et ne peut que tenter d'essayer d'entrer (dont certaines loges privées qui sont parfaites pour parler affaires).

Au-delà des clubs habituels, vous trouverez une vaste liste de bars à ambiance et autres « hauts lieux de la nuit » dans n'importe quelle conurb. Si on gratte un peu, la majorité des grands clubs se ressemblent tous, mais dans les bars à ambiance, vous trouverez des atmosphères un peu moins stéréotypées pour une clientèle qui l'est tout autant, depuis les métahumains magiquement actifs jusqu'aux amateurs d'animation japonaise (particulièrement quand on voit que la culture japonaise n'a nullement l'intention d'abandonner son influence sur le reste du monde). Les nouveaux venus qui montrent les signes d'appartenance (et qui comprennent la nature des normes sociales qui les régissent) à ces groupes particuliers sont accueillis à bras ouverts ; les autres sont observés avec beaucoup de suspicion jusqu'à ce qu'ils aient clairement affichés leurs intentions. Certains clubs sont privés et n'admettent personne qui n'ait pas au préalable été recommandé par un membre.

Et enfin, il y a les clubs matriciels. Dans la Matrice, personne ne sait que vous êtes laid comme un poux – ou un hacker de 12 ans, ou un ork dans la force de l'âge qui prétend être une petite écolière japonaise toute mignonne – et tout le monde s'en fout, tant que vous restez cool. Les clubs matriciels n'existent que dans le cyberspace, c'est pourquoi ils ne sont pas régis par les mêmes règles ennuyeuses qui ont cours dans les clubs réels, telles que les lois de la physique et de la gravité. Bien entendu, les hackers vous affirmeront que c'est le genre de choses qui rend ce genre d'endroit beaucoup plus amusant que votre bistro du coin. Le fin du fin reste « le club dans le club » qui n'accepte que ceux qui ont pu se frayer un chemin en leur sein. Si vous êtes suffisamment bon pour passer outre les CI, vous pourriez bien être surpris de voir ce qu'ils ont caché. Après tout, vous n'espérez quand même pas qu'ils aient partagé les informations les plus juteuses avec le premier type capable d'allumer son commlink, non ?

Parfois, les gens ignorent complètement les clubs, et organisent des soirées improvisées en bandes, ou montent leur propre business en lançant des « soirées squattage » dans des locaux d'entreprises fermés ou dans des zones urbaines abandonnées.

MUSIQUE

La musique est partout, chez vous, dans votre voiture, là où vous faites vos courses, elle sort du panneau publicitaire devant lequel vous passez, et même dans votre tête (remerciez les implants sub-dermiques). Qu'elle soit classée dans le « top 40 » corporatiste et complètement aseptisée, ou issue d'un des innombrables styles musicaux comme le goblin rock, la musique acoustique elfique ou encore le synthrash et le néo-classique, ou un mix de tout ceci, la musique fait partie intégrante de la vie dans les années 2070. Dans certains endroits, tout le monde écoute de la musique – et si vous cherchez autre chose à écouter, vous pouvez toujours chercher ce que diffusent les commlinks des personnes qui sont autour de vous.

De nos jours, les musiciens disposent de plus d'options que leurs grands-parents du début du siècle. Les instruments acoustiques classiques existent toujours, bien sûr, ainsi que leurs équivalents électriques, mais les années 70 ont introduit quelques variations intéressantes, variations qui auraient fait le bonheur de votre grand-père. Sans aucun doute, la révolution en la matière est l'apparition du synthlink, qui permet aux musiciens de se brancher directement à leurs instruments et de créer la musique qu'ils ont imaginé dans leur tête. Le synthlink fut une révolution, car il fit tomber la dernière barrière de la composition musicale sans entrave, ouvrant la porte de la création à de nombreux musiciens qui n'avaient pas de formation musicale ou de technique suffisantes, et qui n'auraient jamais pu composer leurs œuvres sans cette révolution. Aujourd'hui, la musique (excepté les genres qui ont fait du son « naturel » un credo) est produite en utilisant des instruments disposant de synthlinks et, mis à part quelques exceptions notables, les idoles musicales vont et viennent selon la tendance toujours mouvante d'un public constamment à la recherche de la « dernière nouveauté ».

SPORTS

Le sport est un gros business dans les années 70, et le milieu est aussi excité à l'idée de se faire un gros paquet de pognon grâce aux sponsors corporatistes que par l'ivresse de la victoire et les affres de la défaite. Mi-démonstrations de prouesses athlétiques, mi-exhibitions médiatiques, les sports de 2070 peuvent se résumer en un seul mot : intensité. Vu les retombées financières que génèrent chacun de ces shows dans leurs catégories sportives respectives, les moyens technologiques qu'emploient les joueurs et les équipes sont à la hauteur.

Ce qui ne veut pas dire, toutefois, que les améliorations telles que les implants cybernétiques et les augmentations magiques soient acceptées partout. Prenez les évolutions technologiques, par exemple : le débat fait toujours rage concernant l'emploi du cyberware, des drogues, des nanotechnologies et des manipulations génétiques. Certaines ligues sportives ont banni ces améliorations, d'autres ont fait scission pour les accepter, d'autres encore ont à peine commencé à les accepter avec beaucoup de réticences, et peu d'entre elles peuvent dire qu'elles les ont pleinement intégrées. La plupart des athlètes top niveau ne veulent, de toute façon, pas y toucher, parce qu'il existe toujours une petite chance de subir une panne au mauvais moment, ce qui vous garantit d'être botté en touche ; seuls ceux qui veulent « percer » ou se « faire remarquer » dans le milieu tentent le coup en s'aidant de ces béquilles, mais les mentalités ont évolué.

La magie, de son côté, est presque universellement bloquée aux portes des vestiaires. Si quelques grosses équipes boostent leurs équipes avec des adeptes, la magie est interdite dans presque tous les sports, mis à part le combat urbain (un jeu qui associe guerre, football américain et projet de rénovation urbaine à grande échelle), et les ligues emploient souvent des magiciens qualifiés et des esprits afin de s'assurer que les compétitions restent bien réservées aux « ordinaires ».

Une autre controverse qui agite le milieu sportif est la participation des métahumains. Certains sports, comme le football américain et le combat urbain s'en moquent complètement et acceptent n'importe qui dans leurs équipes, mais d'autres sports, comme certaines ligues de baseball et de football, ne tolèrent que des humains au sein de leurs équipes. Les efforts pour faire cesser ces discriminations se poursuivent.

En plus des autres sports classiques (courses de voitures, hockey, baseball, basketball, football, boxe et autres), de nouveaux sports ont rallié de nouveaux fans : combat urbain, combat de motos (un mélange de feuilleton télé et de carnage à moto), courtball (un vieux jeu aztèque qui ressemble au basketball, mais dont le capitaine de l'équipe perdante est sacrifié à l'issue du match), et le stickball (qui nous vient des Amérindiens et qui est particulièrement prisé, car c'est l'un des rares où l'usage de la magie soit autorisé).

SIMSSENS

Pourquoi se contenter de regarder alors que vous pourriez faire partie de l'action ? Pourquoi se contenter uniquement de ce que vos yeux et vos oreilles peuvent voir, quand vous pouvez avoir accès aux autres sens et même partager ce que ressentent les personnages ? Le simsens vous permet d'accomplir tout cela.

Aujourd'hui arrivée à maturité, cette technologie est apparue au milieu du siècle, mais les progrès accomplis ont rendu les choses encore plus performantes. Son fonctionnement est simple : vous pouvez expérimenter cette technologie au moyen d'un module sim (implanté, ou intégré à votre commlink), un lecteur simsens, qu'on appelle aussi un *simdeck*, ou même à l'aide d'une nanocrème que vous appliquez directement sur votre corps. Selon le type de connexion dont vous disposez (et le genre de sim que vous avez sélectionné), vous vous retrouvez dans la peau du personnage principal et recevez les mêmes données sensorielles que lui, données qui sont directement transmises à votre cerveau. Autrefois cantonnées aux simples sensations pour les sims de qualité médiocre, les productions d'aujourd'hui vous permettent de prendre votre pied total avec toute la palette des émotions possibles.

Comme vous pouvez vous en douter, les meilleurs acteurs simsens ne sont pas forcément les meilleurs acteurs, mais plutôt les personnes qui seront capables de vivre et d'expérimenter les émotions les plus diverses et variées, et de les ressentir de façon optimale. Les plus connus sont tous câblés à l'aide de *simrugs*, accessoires indispensables pour saisir au mieux les expériences et les enregistrer. Ils maintiennent leur condition physique, mentale et émotionnelle au plus haut niveau. Après tout, qui paierait pour endosser la personnalité d'une huître ? (ouaip, certains seraient prêts à payer, mais c'est un marché de niche qui n'intéresse pas les majors).

On trouve toutes sortes de genres de simsens : action, romance, comédie, sport, programmes pour enfants, documentaires, ainsi de suite. Comme vous pouvez vous en douter, le secteur de la pornographie se porte bien, tout comme les sims illégaux dont on a retiré le bridage qu'on trouve d'habitude sur les produits commerciaux et qui permettent de maintenir les impulsions sensorielles à des niveaux inoffensifs. Bien sûr, il y a pire, mais c'est un sujet qui sera abordé plus bas.

TRIDÉO, RADIO ET CINÉMA

Le simsens, c'est bien, mais la plupart du temps, vous n'avez pas envie de vous immerger dans les dernières nouvelles du jour, ou vous avez tout simplement envie de glander devant la télé sans expérimenter l'arsenal des sensations dans toute leur splendeur. Pour ce faire, il y a la tridéo – la télé en 3D. Le nom savant est « holo vision tridimensionnelle », mais en général, on dit « trid ». La trid moderne est hyper réaliste, et c'est quelque chose que de se faire un tridfilm avec des dinosaures, un film de guerre ou encore un bon thriller dans son salon. Bien que la majorité des émissions trids soient distribuées par satellite ou via la Matrice pour votre plus grand bonheur, sans oublier le pay-per-view, vous pouvez aussi faire votre petite programmation afin de vous créer l'émission qui vous convient ou consulter les informations répondant aux mots-clés que vous avez définis, sans les coupures publicitaires, les infos ou autres émissions qui ne vous intéressent pas.

Si vous préférez le grand écran, rendez-vous au multiplexe du coin pour voir le dernier blockbuster en tridéo avec vos amis. Le cinéma tridéo n'a pas autant de succès que le simsens, mais a quand même quelques atouts pour lui, après tout ; et même si vous êtes le héros au sourire ravageur du dernier sim d'action, vous ne pourrez quand même pas vous arrêter pendant le combat pour jeter du popcorn sur les méchants, pas vrai ?

La radio est toujours là en 2070 et elle se porte plutôt bien. De nos jours, la plupart des stations sont financées par les corpos, mais en fouinant un peu, on peut trouver quelques stations indépendantes qui s'accrochent à leurs niches et se font discrètes face aux corpos.

Tout comme la tridéo, la radio est disponible sous toutes les formes, gratuite, payante, relayée localement, par satellite ou par la Matrice. La plupart sont disponibles avec leur propre « spam sensoriel » RA qui vient agrémente la partie audio retransmise.

Enfin, cette section ne serait pas complète sans mentionner les pirates. Les tridéos et les radios pirates, diffusées par des moyens illégaux mobiles (et parfois même très sophistiqués), font partie du paysage de la majorité des conurbs. Leur contenu va de l'émission semi-pro (les organisations underground qui diffusent le genre d'informations que les corpos n'aiment pas entendre) au particulièrement casse-couilles (parmi lesquels on retrouve les bigots, les excentriques et autres mondains qui ont du fric à dépenser là-dedans), mais le fait est que ces voix de la discorde – dès qu'on en fait taire une, il s'en trouve une autre pour la remplacer – ont un poids relativement important dans le paysage radiophonique, ainsi que les myriades de personnes qui produisent ces émissions. Après tout, en 2070, toute personne possédant un commlink peut envoyer n'importe quoi à n'importe qui, pourvu que ce soit sur une courte distance. Partout des gens se retrouvent entre eux, et les ondes radios bourdonnent des conversations tenues via tous les médias imaginables.

PUBLICITÉ

La publicité est partout. À moins que vous ne viviez sur une île déserte (et autant vous dire qu'elle n'a pas intérêt à appartenir à une corporation, ou alors vous pouvez commencer à pleurer), vous êtes bombardés de publicités à partir du moment où votre réveille-matin vous tire de votre lit, jusqu'à ce que le générique d'un trid commercial ne vous berce et finisse par vous endormir.

Les pubs prennent n'importe quelle forme : panneaux et affiches publicitaires, animations et images holographiques, jingles agressifs, campagnes « commlinkées » ou bouche-à-oreille, parfums ciblés, et même parfois images subliminales et autres pubs virales qui se répliquent d'elles-mêmes afin d'atteindre de nouveaux marchés. On les voit sur toutes les surfaces suffisamment larges pour être lisibles et certaines entreprises se sont même spécialisées dans les actions de guérilla marketing visant à recouvrir les pubs des concurrents par celles

de leurs clients (c'est la version « pour riches » de la guerre des tags. La mémétique (des unités d'informations qui se répliquent et se propagent d'elles-mêmes) est prédominante, et le groupe Horizon est passé maître dans l'art d'instiller ces petits bouts de culture au sein de la conscience populaire.

De nos jours, le marketing ciblé est devenu une forme d'art. Parce qu'ils enregistrent chaque bit d'information, et qu'ils la stockent au sein d'énormes bases de données pour analyser votre vie au millimètre près et qu'ils partagent le tout avec d'innombrables « partenaires », les publicitaires en savent plus aujourd'hui sur vos pratiques d'achat que vous. En utilisant les marqueurs RFID et les informations émises par votre commlink, ils vous concoctent des programmes publicitaires sur-mesure et bombardent votre PAN dès que vous mettez les pieds dans un magasin. Bien sûr, à force, ça peut finir par être lassant (et en fait, ça l'est), mais que sont tout ces petits désagréments dus au spam quand vous savez qu'en entrant dans le magasin de vêtements, vous trouverez à coup sûr la veste que vous cherchez depuis des semaines ? Et que dire de plus quand on sait que la taille, la couleur et la gamme de prix seront parfaitement adaptées à vos goûts et moyens ?

MODE

Dans les années 70, la mode n'est pas uniquement une question de fringues, mais concerne tout votre corps et tous les trucs dingues que vous pouvez faire pour le décorer. Bien entendu, les fringues en font partie : les styles varient d'années en années, depuis le « natural look » des années 60 en passant par le tribal-chic d'il y a quelques années à la tendance actuelle, plus branchée techno, le « wearable computing ». Sortir avec des vêtements démodés, c'est signer son arrêt de mort pour le clubber branché et soucieux de son style. Et ça ne s'arrête pas là. Pour les passionnés de la mode, le look s'exprime aussi sur le plus intime des canevas : votre corps. Petit tour de ce qui est en aujourd'hui :

Modifs corporelles : piercings et tatouages sont de rigueur (plus ils sont exotiques, mieux c'est – les nanotats animés sont plus tendance que jamais), tandis que les scarifications, le « branding » (marquage au fer rouge) et autres marques sur la peau, poils, bijoux ou pierres précieuses implantés restent des valeurs sûres. Les tatouages intégraux si prisés il y a dix ans ne sont plus d'actualité, bien qu'une nouvelle mode basée sur l'utilisation d'encres bioréactives ait gagné les faveurs des aficionados du tatouage.

Coupes de cheveux : vous en avez rêvé, quelqu'un l'a fait. Se faire teindre les cheveux est tellement banal que personne n'y fait attention, mais les implants de fibres optiques et les filaments électromagnétiques qui peuvent changer de couleur à volonté, et le crâne rasé (afin d'exhiber vos tatouages, implants et autres scarifications) font fureur.

Publicités : ça devait arriver. De plus en plus de gens louent leur corps comme panneau publicitaire vivant dédié au produit qui leur rapportera le plus d'argent. Il n'est pas rare de voir des publicités tatouées (et même animées) sur le front des gens, torsos ou dos et à l'heure des inévitables marqueurs RFID, nombre de publicitaires feront grimper un peu les prix si vous les laissez vous implanter une balise publicitaire avec votre nouveau look.

Et bien sûr, pour le large pourcentage de la population qui se fout éperdument d'être ou pas à la mode et qui veut juste se sentir à l'aise dans ses pompes, les bons vieux classiques – jeans, baskets, vestes en cuir ou en synthécuir, vêtements de sport et autres – sont toujours aussi populaires.

Si vous n'en avez rien à faire (ou que vous voulez vous fondre dans la masse pour éviter que vos jolies fringues ne soient salies, perforées ou arrachées), il vous reste les « distri-fringues » : on les achète dans un distributeur, on les porte quelques temps, et on les remplace par d'autres. Pratique, oui. À la mode ? Non, désolé ! D'un autre côté, avec des distri-fringues, vous ne vous inquiétez plus de savoir si vous avez fait des tâches de sang dessus.

SEXE

Le marché du sexe se porte toujours aussi bien. Si vous savez où chercher, vous pourrez toujours trouver quelque compagnon d'aventure qui sera ravi d'exaucer vos fantasmes les plus fous, en général contre argent comptant. Les autorités ont toujours tenté de réguler le côté le moins rose du marché du sexe : les boîtes de striptease et les bordels (qui rassemblent l'éventail des préférences sexuelles et des métatypes dans des endroits allant de l'hôtel borgne minable jusqu'au palace cinq étoiles entièrement tourné vers le plaisir) sont courants dans n'importe quelle ville de taille moyenne. Les clubs privés, en général sur invitation, permettent à ceux qui ont certaines préférences sexuelles de se retrouver entre eux : homosexuels, transsexuels, fétichistes, adeptes du bondage et du SM, exhibitionnistes et tous les autres. Un bref coup d'œil au bottin du coin et vous aurez les renseignements que vous cherchez, bien que certains clubs parmi les plus chauds ne soient connus que par le bouche à oreille, et n'autorisant l'entrée que sur invitation d'un membre.

Si vous n'êtes pas partant pour une relation sexuelle « charnelle », vous pouvez trouver votre pied dans le monde virtuel. Le cybersexe dans la Matrice est très populaire, en particulier chez ceux dont l'apparence physique, la personnalité ou le porte-monnaie peuvent parfois limiter les chances de rencontres sur le plan physique. L'industrie pornographique est également florissante, et va des simples émissions tridées aux expériences simsens totales qui rivalisent (et parfois même surpassent) la réalité. Pourquoi chercher un rencard avec le gars ou la nana d'à côté alors qu'il est possible de se taper la toute dernière star du porno ?

Pour les plus aventureuses des personnes magiquement actives, il existe un autre club très privé : l'espace astral. Libérés de leurs corps d'une manière qui transcende tout ce que les hackers peuvent expérimenter, les magiciens peuvent trouver toute une variété de plaisirs aussi inédits que variés avec leurs partenaires astraux – qu'ils soient voisins de chambre ou sur un autre continent. On parle même d'esprits particulièrement enthousiastes et doués...

LE CÔTÉ OSCUR

Quoi que vous fassiez pour vous amuser, il y a toujours quelqu'un pour venir vous casser votre trip. Le côté obscur de l'industrie des loisirs est quelque chose dont on aime pas trop parler, mais dont l'existence est connue de tous, sauf peut-être des plus naïfs. Tout le monde sait aussi qu'on peut y trouver tout ce qu'on veut, en se donnant la peine de fouiller un peu.

C'est le genre de trucs que les flics des mœurs combattent à longueur d'année, mais qui sont fournis par des types intelligents, mobiles et paranos (et qui ne manquent pas de clientèle). Vous aimez les BTL, ces puces qui vous promettent une expérience incomparable, mais sans toutes ces protections qui vous assurent que vous ne finirez pas à vous taper la tête contre le mur du coin de votre rue ? Vous voulez quelque chose de plus hardcore ? Essayez donc les BTL snuff, et vous pourrez vivre une expérience de mort (souvent violente) directement, tout en restant confortablement assis dans votre salon, en espérant que vous ne mourrez pas pendant la projection. Il faut juste ne pas trop penser au pauvre « volontaire » dont on s'est servi pour enregistrer cette « expérience ».

Peut-être que vous appréciez le frisson du combat ? Si c'est votre truc, la plupart des conurbs abritent des clubs où vous pouvez vous battre contre d'autres adversaires contre une somme d'argent : d'autres métahumains, des animaux (ordinaires ou éveillés) ou encore des drones. Certains combats s'arrêtent au premier sang, mais pour ceux qui veulent vraiment leur dose d'adrénaline, certains clubs de combats de gladiateurs organisent des combats à mort et sont toujours à la recherche de viande fraîche. Si vous ne voulez pas vous battre, vous pouvez toujours parier pendant les combats. Mais n'oubliez pas que vous allez faire sauter la banque : les syndicats du crime qui font tourner ces établissements n'ont décidément aucun sens de l'humour.

TRANSMISSION.....

Argot urbain des années 2070

Arco – *n.* Arcologie.

Beetle – *n.* Puce/Programme « Better Than Life » (BTL).

Bien reçu – *n.* Compris.

Bouffeur de pissenlits (ou de gazon) – *n. arg.* Terme péjoratif pour désigner un elfe.

Cadavre (mais aussi esclave corporatiste, zombie) – *n.* Citoyen/employé corporatiste.

Chromé – *adj.* Cyber-équipé.

Décroche (injonction) / décrocher – *v.* Se bouger, se déplacer rapidement.

Données butin – *n.* Un fichier monnayable sur le marché noir.

Effacé/effacer – *n.* Une personne sans-SIN. *v.* tuer quelqu'un.

Ermite – *n.* Utilisateur de commlink opérant constamment en mode caché.

Gaijin – *n. Japonais.* Étranger et par extension, tout personne qui n'est pas du coin ou hors de son élément habituel.

Gillette – *n. arg.* samurai des rues de sexe féminin ou fille-rasoir.

Glacé – *n.* (Générateur de logiciel anti-intrusion par contre-mesures électroniques) logiciels de sécurité, contre-mesures d'intrusion, ou CI. (NdT : traduction de « IC » : Intrusion Countermeasures.)

Hez – *n. Or'zet.* Courage, performance sexuelle.

Hoi – Salutations.

Idoru – *n. Japonais.* Star ou icône (réelle ou virtuelle), adulée par des hordes de fans.

Link (ou Comm) – *n.* Commlink.

M. Johnson – *n.* Nom d'emprunt usuel employé par une personne qui engage des shadowrunners.

Maillé – *adj.* Online, connecté.

Nabot (ou razmoket) – *n.* Terme péjoratif pour désigner un nain.

Nettoyeur – *n.* Assassin.

Omae – *n. Japonais.* Copain, pote.

Ordinaire – *n. ou adj.* Qui n'est pas magique, personne qui n'est pas douée de magie.

Peau-douce – *n.* Terme péjoratif pour désigner tout ce qui n'est pas ork ou troll.

Rad – *n.* Activiste politique et radical, agitateur.

Rat de laboratoire – *n.* Désigne une personne qui possède de nombreuses modifications cybernétiques.

Ripper – *v.* Télécharger, copier.

Sloter – *v.* Connecter, relier, avoir des relations sexuelles.

Scanner – *v.* Observer, vérifier, lire.

Skraa – *n. Or'zet.* Salut.

Spider – *n.* Rigger de sécurité.

So ka – *Japonais.* J'ai pigé, j'ai compris.

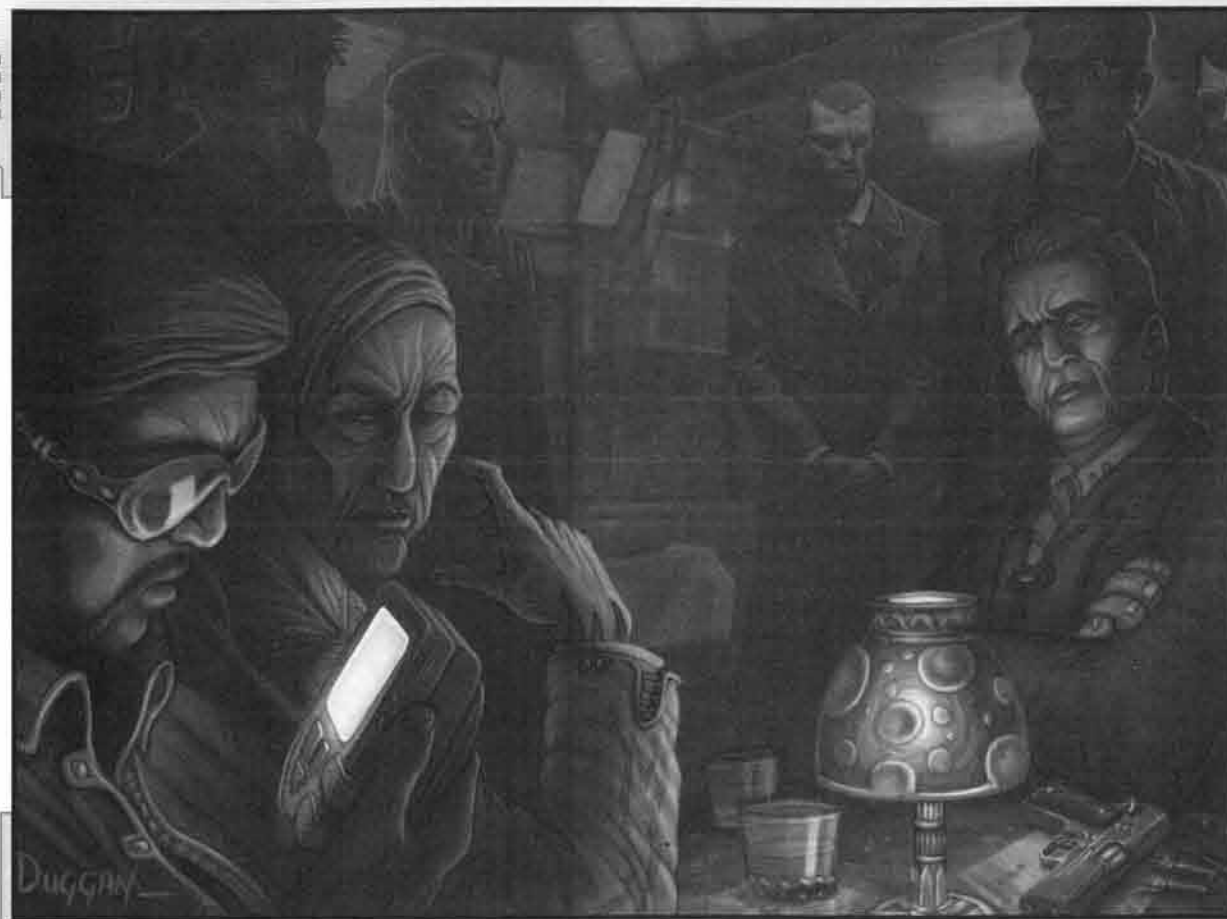
Tête à puces – *n.* Personne constamment sous l'influence de puces ou de programmes BTL.

Trog ou troglo – *n. arg.* terme péjoratif pour désigner un troll.

Ver – *n.* Dragon.

White hat – *n.* Hacker de sécurité

Wiz – *adj.* Cool.



TRANSMISSION.....

Vous êtes plutôt du genre « faites l'amour pas la guerre » ? Même dans la société sexuellement libérée des années 70, il existe encore toutes sortes de plaisirs interdits. Vous aimez les petits enfants, les animaux sauvages, ou le viol ? Vous trouverez sûrement un salaud – euh, un prestataire de services récréatifs – qui pourra vous goupiller ça moyennant finances. Vous rêvez d'une nuit avec Nadja Daviar ou Winonna Flying Horse ? En vrai, ça risque d'être dur, mais vous ne verrez même pas la différence quand vous serez au bordel du coin et que vous rencontrerez ces « poupées de chair », modifiées chirurgicalement et à qui on implante des puces *personafix* qui les rendent plus vraies que nature (tout du moins du point de vue de consommateur). Et pourquoi s'arrêter là ? Les poupées de chair sont pour la nuit, mais un(e) esclave, c'est pour la vie.

LES CRIMINELS (AUTRES QUE VOUS)

Les shadowrunners sont sans conteste des criminels, mais ça ne veut pas dire qu'ils soient les seuls à occuper le pavé. Faisons un petit tour des autres prédateurs urbains qui arpentent également la conurb.

LE CRIME ORGANISÉ

Dès qu'il y a du business illégal et que ça rapporte, vous pouvez être sûr que les syndicats du crime sont sur la brèche et font tout pour dominer le marché, du mieux que leurs muscles le permettent. Les shadowrunners sont susceptibles d'entrer en contact avec les syndicats suivants :

- **La Mafia** : tout le monde a entendu parler de la Mafia, vous savez, ces Italiens avec des costumes rayés et des bagouzes ? L'Organisation a fait du chemin au cours des cent dernières années, et son influence est toujours forte en Amérique du Nord et en Europe. Organisée en « familles »

et opérant dans toutes les grosses villes des UCAS, la Mafia est présente dans tous les secteurs de la criminalité qui rapportent, le trafic et la contrebande, l'extorsion, l'usure, le cambriolage et le jeu.

- **Le Yakuza** : organisation japonaise honorable et traditionnelle, le Yakuza demande une loyauté sans faille et punit très violemment toute transgression. Ses membres – presque tous de sexe masculin et humains – se reconnaissent par leurs tatouages, mais aussi par les petits doigts amputés (le plus petit châtiment infligé en cas d'échec). Ils sont principalement implantés dans les secteurs de la prostitution, du jeu, du *sokaiya* (le racket d'entreprises à des fins de blanchiment et de rachat ultérieur), de la drogue et des puces.
- **Les Triades** : les Triades chinoises ne sont rien comparées à la Mafia ou aux Yaks, mais ça ne veut pas dire qu'ils ne soient pas puissants sur leurs territoires. Chaque Triade est une organisation indépendante sans pouvoir central, à la différence de la Mafia et des bandes de Yakuza. Les femmes et les métahumains sont un peu mieux considérés (même s'ils ne sont pas chinois) au sein de ces groupes qui accueillent également nombre d'adeptes et de magiciens. Criminels pleins de ressources, ils se sont spécialisés dans l'extorsion, le racket de protection, la contrebande, le jeu et le trafic de drogue et de BTL.
- **Le Vory** : les membres du Vory v Zakone, ou « Voleurs qui suivent le code », ont des origines qui remontent à la Révolution russe de 1917, mais de l'eau a coulé sous les ponts depuis. Exportés à travers le monde entier en même temps que les expatriés russes, les Vory sont organisés autour de plusieurs factions dirigées par un seul chef (presque comme la Mafia). Bien qu'ils soient largement impliqués dans la contrebande et le marché noir, le secteur

le plus rentable des Vory est sans conteste l'espionnage et la revente d'information, ainsi que le vol de données.

- **Les Cartels** : les cartels de la drogue d'Amérique centrale et du sud ont souffert du développement des BTL, mais les miracles de la biotechnologie et leurs récoltes leur ont permis d'augmenter leurs marges bénéficiaires et les voilà de retour avec un nouvel assortiment de drogues traditionnelles. Leur plus gros coup a été de réussir à développer grâce à la biogénétique des drogues éveillées – bien qu'elles ne soient pas réellement magiques, elles ont suffisamment de *mojo* pour vous retourner la tête – destinées à une clientèle très exclusive.

Voilà pour les plus gros poissons, mais on peut tout de même mentionner ceux qui jouent en bas de la rue. Les syndicats ethniques abondent : les Koshari pueblo, la Maffia de Turquie ou de Kaboul, l'Al-Akhirah arabe, les Anneaux de Séoulpa et les Jo-pok coréens, les Vikings scandinaves, et ainsi de suite. Il existe encore nombre de petits groupes qui vont de l'équipage de pirates et autre réseau de contrebande jusqu'au groupe de tueurs professionnels comme Chimera et le Smoker's Club, sans parler des innombrables groupes de hackers qui se sont spécialisés dans le crime matriciel.

LES GANGS

À l'autre bout du spectre des organisations criminelles se trouvent les gangs. Présents dans toutes les conurbs, leur taille va du petit groupuscule qui se serre les coudes pour assurer sa sécurité ou faire plus de dégâts, jusqu'aux gangs hyper-organisés, présents dans plusieurs villes et qui peuvent même rivaliser avec les plus petits syndicats du crime.

On trouve toutes sortes de gangs : les plus courants sont les gangs de quartiers qui contrôlent un territoire pour y faire des affaires criminelles, comme le racket de protection, la contrebande ou l'extorsion, mais les plus grandes conurbs abritent également les gangs de motards qui écumant les autoroutes en quête d'adrénaline, de profit et de victimes. Plus rares, mais pas moins dangereux, sont les « gangs de magots » regroupant de jeunes lanceurs de sorts défendant également leur territoire sur le plan astral, ainsi que les gangs matriciels qui infestent le cyberspace en terrorisant les utilisateurs et en s'attaquant aux systèmes informatiques.

Parmi les gangs les plus connus et qui disposent de bases d'opérations dans toutes les plus grandes villes des UCAS, on trouve les Ancients, les Cutters et les Spikes, mais les vieux gangs meurent et sont remplacés par des nouveaux. Les shadowrunners les plus avisés savent que rester dans le sillage d'un gang peut être intéressant pour se fournir en matériel, ou comme couverture au cas où une run tournerait au vinaigre.

LES TRAFIQUANTS D'ORGANES

Être impliqué dans des activités criminelles peut parfois vous coûter les yeux de la tête, au sens figuré le plus souvent. Avec les trafiquants d'organes, vous ne pourrez plus être sûr de rien, et ça pourrait vous coûter beaucoup plus que vos yeux.

Les trafiquants d'organes sont les croquemittains dont personne ne veut parler – même les organisations criminelles « établies » comme la Mafia et les Yaks sont plutôt réticentes à se lancer dans ce business (mais ça ne veut pas dire qu'elles n'ont pas essayé). Dans une société où n'importe quel gugusse se traînant un corps endommagé ou malade peut se pointer dans un hôpital ou une clinique pour procéder au remplacement des parties concernées, il faut bien assurer le remplacement en prélevant des parties quelque part. Bien sûr, on peut les cloner, mais ça prend du temps, et c'est un luxe que certains

clients ne peuvent pas se permettre. Arrive alors Tamanous, le grand nom du trafic d'organes. Ces charmants individus se sont spécialisés dans la recherche de la bonne pièce pour la bonne personne. Autant dire que la provenance de la pièce et l'usage que pourrait encore en faire son propriétaire ne les intéressent pas. Ils sont même allés jusqu'à hacker les registres des hôpitaux pour trouver les personnes qui correspondaient à leurs critères de recherches, et vous seriez surpris de savoir le nombre de docteurs ripoux qui acceptent leurs enveloppes.

Et comme vous vous en doutez, Tamanous est une organisation parfaite pour une goule qui tente de percer (elle sera non seulement payée pour ses services mais elle pourra même garder certains morceaux), mais il y a des tas d'humains dans le business du kidnapping. L'organisation est discrète, bien organisée, et depuis qu'ils ne font plus que du trafic d'organes, ils sont très bons dans ce qu'ils font. Shadowrunners, vous voilà prévenus.

MEUH NON, T'ES PAS GROSSE !

La plupart des gens peinent à croire qu'il fut un temps où leurs ancêtres se tapaient dessus pour des questions aussi insignifiantes que la couleur de leur peau ou le sexe de leurs partenaires sexuels. De nos jours, les préjugés que vous subirez seront plutôt basés sur vos cornes, vos oreilles pointues, que sur la couleur de votre peau. Voici un bref aperçu des relations qu'entretiennent les races en 2070.

UN ÉTAT DES LIEUX

Pour la plupart des gens, les races – ou plus précisément, les métatypes – ne sont pas quelque chose de prépondérant dans leur manière de concevoir le monde. Après tout, ça ne fait que cinquante ans que l'EGI a commencé à transformer les gens en orks ou en trolls ; et soixante ans qu'on voit des elfes et des nains. Le citoyen lambda fréquente d'autres métatypes tous les jours : nous travaillons avec eux, nous les croisons au Stuffer Shack, et nous faisons la bringue dans les bars et les clubs avec eux. Nos enfants vont à l'école avec eux tous les jours. Pour l'immense majorité, les cinq métatypes sont habitués à se côtoyer et les problèmes qu'on constatait alors se sont atténués. Cela ne veut pas dire que les gens préfèrent en général se retrouver entre eux (témoin, les nations telles que Tír Tairngire et le Royaume troll de la Forêt Noire), mais c'est plus pour échanger des expériences similaires que sur la base d'un quelconque fondement raciste.

Cependant, il serait naïf de vouloir croire que le racisme n'existe plus. Si vous n'êtes pas d'accord, essayez de vous mettre dans la peau d'un troll et d'aller passer des entretiens pour devenir manager dans une corpo. Nombre de sociétés pratiquent toujours la ségrégation (en particulier contre les orks et les trolls) et d'autres établissements font pression (avec plus ou moins de subtilité) sur ou contre d'autres métatypes. Et ça n'est pas forcément favorable aux humains – un humain ou un elfe qui se pointerait au Big Rhino (célèbre restaurant ork de Seattle) s'en rendrait très vite compte.

La plupart du temps, ce sont ceux chez qui les différences sont les plus marquantes qui sont les plus décriés : par exemple, il y a dix ans de cela, le retour de la comète de Halley entraîna la GRIME et une nouvelle vague de changements, ceux qu'on devait appeler les « changelins » ont eu du mal à se faire accepter du reste de la société, et les métavariations régionales telles que les menehunes, les formoirs et les nocturnes (ou « elfes noirs ») rencontrèrent plus de problèmes pour se faire accepter que n'en avaient connus leurs cousins plus « ordinaires ».

LES GROUPES PRO-MÉTAHUMAINS

Pour faire face à de telles discriminations, il est naturel que les métahumains se réunissent et forment des groupes de pression afin d'obtenir certains avantages – qu'ils soient de nature politiques, financiers, professionnels, ou encore pour avoir une chance que leur voix se fasse entendre auprès des décideurs politiques. Certaines organisations, telles les *Mothers of Metahumans* (les Mères des Métahumains, ou MOM) accueillent tous les métatypes (y compris les humains) dans leurs rangs, et tentent d'aider tous ceux qui en ont besoin, sans se soucier du métatype. D'autres, comme l'*Ork Rights Committee*, (le Comité du droit des orks, ou ORC), la Ligue de libération des goules ou la Guilde des tailleurs de pierre nains se font encore plus pressants dans leurs revendications et cherchent à faire avancer la cause des personnes qu'ils fédèrent. Mais dans tous les cas, ces organisations emploient de nombreuses tactiques pour se faire entendre : par exemple, l'ORC et les MOM se concentrent surtout sur des actions menées au niveau local (avec une certaine préférence pour la désobéissance civile) en plus d'un important lobbying politique, tandis que les Tailleurs de pierre utilisent leur puissance économique pour faire progresser la cause naine. Mais quelles que soient les méthodes utilisées, il ne fait aucun doute que les groupes pro-métahumains ont fait – et font encore – d'énormes progrès pour la réhabilitation de la condition métahumaine.

LES ORGANISATIONS RACISTES

Bien sûr, dans toutes les sociétés, il y en a toujours qui ne peuvent pas se contenter de vivre et de laisser vivre, tout en étant convaincus que les métatypes différents font partie de la race des sous-hommes, qu'ils leur volent leurs emplois et qu'ils profitent de ce qui devrait normalement revenir à leur peuple, qu'ils détruisent le tissu social, et ainsi de suite. Et il y en a qui sont tellement préoccupés par les métatypes qui ne leur ressemblent pas qu'ils se rassemblent entre eux pour fonder leur propre organisation, formant le côté sombre des groupes non violents pro-métas.

Des groupes comme le tout de blanc vêtu Policlub Humanis ou le groupe pro-troll-et-ork-contre-le-reste-du-monde des Fils de Sauron se rangent dans les catégories qui vont du parti politique à l'organisation terroriste dont le but n'est rien moins que l'anéantissement (ou au minimum l'assujettissement) de tous ceux qui ne leur ressemblent pas. Parfois, comme c'est le cas pour l'Humanis, la même organisation opère dans ces deux catégories, se présentant comme un groupe politique pro-humain pacifiste pendant que dans les coulisses se préparent des choses beaucoup plus sordides. Et ce qui est vraiment déprimant avec ce genre d'organisation, c'est que bien qu'ils soient en perte de vitesse, ils sont toujours aussi forts pour embobiner les plus jeunes, les laissés-pour-compte, et les rebuts de la société. Et comme ce genre d'espèce n'est pas prête de disparaître, les policlubs racistes sont assurés de toujours disposer d'un bon vivier de recrues potentielles.



...PRINCIPES DE JEU...

Saint-James était assis dans le terminal de l'aéroport, regardant le flux de données. Il savait que sa cible avait déjà atterri, passé la douane et devait encore récupérer ses bagages. À moins de 500 mètres de là, Bills et Turbo Bunny traînaient ensemble, habillés comme des employés du Sea-Tac Express. Bunny ne portait pas ses habituelles tresses arc-en-ciel, et ses cheveux blonds et courts en bataille étaient recouverts d'une casquette Sea-Tac Express. Les nanotats du crâne rasé de Bills étaient également dissimulés.

À exactement 04:58, le chrono de l'affichage RA de Saint-James vira au rouge et il activa son premier bout de code. Un signal partit pour l'Unité 32 du Sea-Tac Express, allumant un voyant d'avertissement indiquant que des réparations étaient requises sur leur appareil et que le pilote et son assistant devaient laisser l'engin au hangar une fois qu'il l'aurait amené. Les deux employés du STE quittèrent l'engin et s'éloignèrent, heureux de cette pause supplémentaire. Nonchalamment, Bills et Turbo Bunny avancèrent en direction de l'hélicoptère en parlant de la pluie et du beau temps comme le feraient habituellement deux collègues de travail. Le système de sécurité du véhicule les enregistra en tant que membres du personnel retournant à leur poste après une pause et l'appareil redémarra, moteur au ralenti.

La sécurité était trop stricte à Sea-Tac pour qu'on puisse y amener des drones et Abraxas attendait dans l'aéroport, près de la salle de retrait des bagages, guettant la cible. Deux longues minutes s'écoulèrent alors qu'il faisait les cent pas. Dans son costume d'homme d'affaires froissé, il avait l'air d'un usager corpo surmené de plus.

« Cible repérée », subvocalisa-t-il dans son microphone subdermique en voyant la cible s'approcher. « Il descend l'escalator... Il a l'air fatigué. Et merde. Il est escorté. »

« C'était pas prévu », répliqua Saint-James. « Qu'est-ce qu'on a ? »

« Un type assez grand, ork, latino. » répondit Abraxas. « Garde du corps à coup sûr : il ne porte pas les bagages du gars ou quoi que ce soit d'autre. »

Bills les interrompit : « Juste un ? On passe au plan B, aucun changement. On le maîtrise à peine entré, vite fait, bien fait. »

Abraxas regarda les sacs tourner sur le tapis roulant, surveillant les deux hommes du coin de l'œil. La cible attrapa son bagage lorsqu'il arriva, fit un signe de tête à son garde du corps et prit la direction de l'héliport des taxis. Le garde du corps suivit, scrutant la foule avec vigilance. Abraxas prit un sac au hasard et commença à se diriger d'un air distrait dans la même direction, maniant à tâtons son commlink en marchant. « Ils sont aux portes. C'est le moment. »

Saint-James activa son deuxième bout de code, redirigeant la demande de prise en charge prévue vers le taxi de Turbo Bunny. Elle fit décoller l'appareil et l'inséra dans la circulation. Une minute plus tard, elle se posait au point de rendez-vous désigné pour récupérer la cible.

Les portes coulissantes du STE-032 s'ouvrirent et un Bills en uniforme appela le nom de la cible – et plusieurs autres. « Navré Monsieur. Nous avons quelques problèmes techniques et de planning, nous allons devoir prendre d'autres passagers pour ce trajet. Ils se rendent à la même destination, vous n'aurez à souffrir d'aucun retard. Nous nous excusons pour le désagrément. »

Le garde du corps tiqua à l'annonce de cette nouvelle, mais la cible – visiblement pressée d'y aller – monta dans l'hélicoptère. Le garde du corps, Saint-James et Abraxas suivirent, montant puis s'asseyant comme de simples usagers. Les portes se fermèrent et Turbo Bunny fit décoller l'appareil.

Saint-James lança le troisième et dernier bout de code et les choses reprirent leur cours normal à la sortie du Sea-Tac Express.

Pour les vétérans de *Shadowrun*, Troisième édition (et des deux précédentes éditions !), voici un topo sur les mécanismes de règles importants qui ont changé :

- Les réserves de dés n'existent plus sous leur forme SR3. Maintenant, leur forme est du type attribut + compétence +/- modificateurs.
- Les seuils à atteindre des jets de dés sont désormais fixés à 5. Oui, tous les seuils à atteindre. Les modificateurs augmentent ou diminuent les réserves de dés, pas les seuils à atteindre.
- Chaque résultat de 5 ou 6 est un « succès ». La réussite est déterminée par le nombre de succès obtenus.
- La Règle des Un intervient plus fréquemment, elle peut même intervenir lorsque le jet est réussi. Voir *Complications*, p. 55. Vous n'avez pas trop mal ? Nous comprenons votre douleur.
- La Règle des Six ne s'applique plus, excepté lorsque vous utilisez la Chance. Voir p. 67.
- Les Tests ouverts n'existent plus.
- Un nouveau type de test – le Test étendu – fait son apparition.
- Le maximum pour les attributs physiques et mentaux naturels et non augmentés est désormais 6 (plus les modificateurs raciaux).
- L'attribut Intelligence a été divisé en 2 nouveaux attributs : Intuition et Logique.
- L'attribut Rapidité a été divisé en 2 nouveaux attributs : Agilité et Réaction (Réaction n'est plus un attribut dérivé).
- L'Initiative est désormais un attribut dérivé (Réaction + Intuition).
- Deux nouveaux attributs font leur apparition : Chance (le destin) et Résonance (pour les technomanciens).
- L'attribut Magie ne démarre plus à 6 : il doit être acquis comme les autres attributs.
- Le bioware et le cyberware réduisent tous deux l'Essence, mais leurs totaux sont notés séparément et le plus petit des deux ne compte que pour moitié.
- Les Actions exclusives n'existent plus.
- Il est maintenant possible d'acquiescer des groupes de compétences – ensemble de compétences liées – à un prix de groupe réduit.
- Tous les types de combat se gèrent désormais par des Tests opposés.
- Le nombre de case des Moniteurs de Condition n'est plus fixé à 10 (voir *Les Moniteurs de Condition*, p. 64).
- Les Niveaux de blessures ont disparu et les Codes de dommages ont été remplacés par une simple Valeur de dommages (voir p. 152) et un modificateur de Pénétration d'armure (voir p. 152).
- Les attributs et indices matriciels sont radicalement différents (voir *Un monde sans fil*, p. 207).
- L'Index de rue, la Légimité, la Dissimulation et le Poids ont été retirés des caractéristiques de l'équipement en faveur de systèmes plus simples.

Ce chapitre passe en revue les concepts et les termes clés utilisés dans *Shadowrun*. Certains sont des termes génériques de jeu de rôle, d'autres sont propres à ce système de jeu. Que vous soyez un joueur expérimenté ou que vous débutez dans le jeu de rôle, une fois que vous aurez compris comment fonctionne cette partie des règles de *Shadowrun*, le reste coulera de source.

Certaines des explications fournies ici apparaissent également en détail dans d'autres chapitres qui s'y rapportent. Lorsqu'un terme apparaîtra pour la première fois dans ce chapitre, il sera écrit en gras.

JOUER À SHADOWRUN

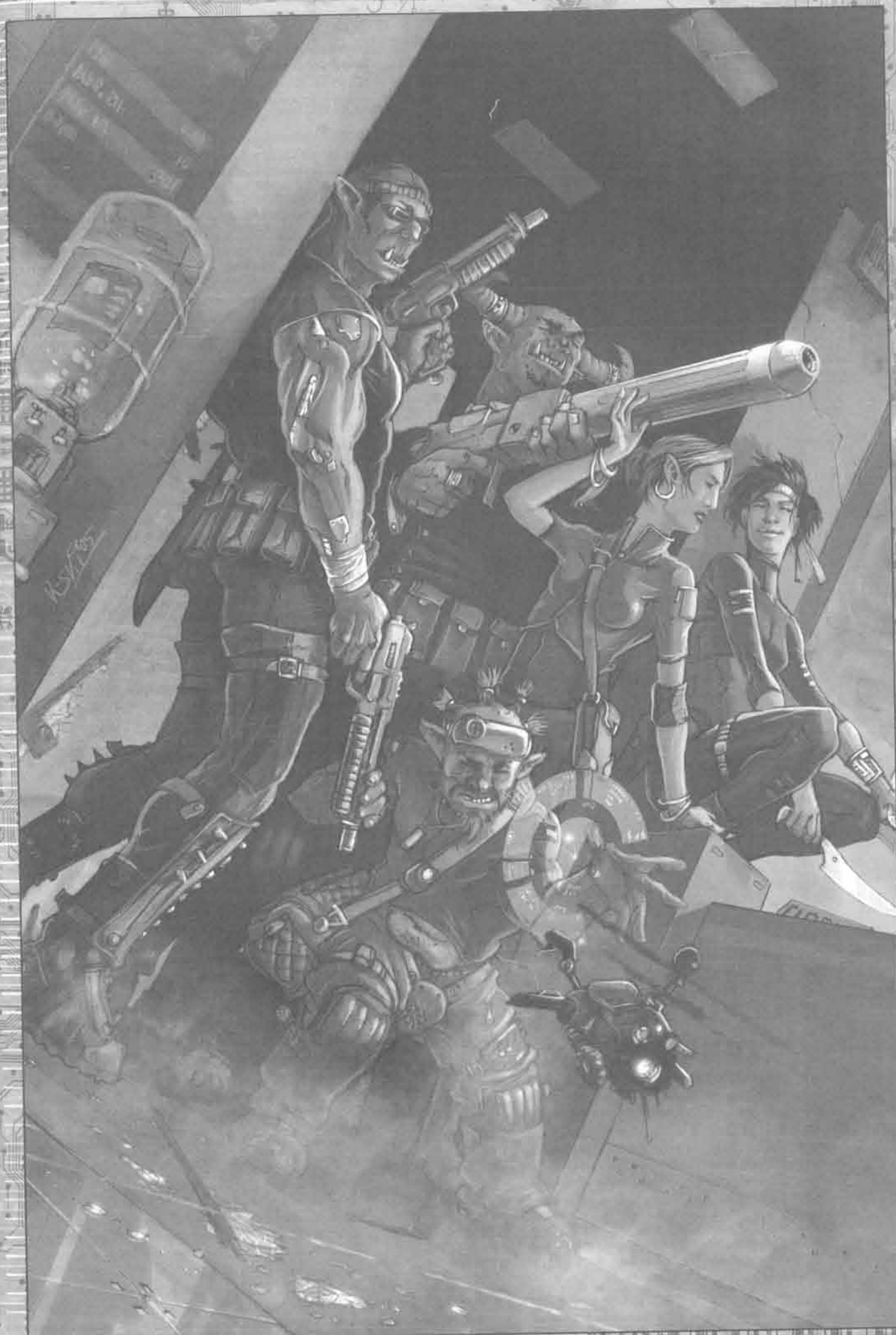
Shadowrun est un jeu de rôle qui procure toute la jubilation d'une bonne histoire d'aventure. Un jeu de rôle nécessite la participation d'un ou plusieurs joueurs et d'un meneur de jeu. Les joueurs contrôlent les personnages principaux de l'histoire, protagonistes d'un scénario dont l'issue est incertaine. Le meneur de jeu met en scène l'action de l'histoire et contrôle les méchants, les alliés, le cadre et, d'une manière générale, tout ce que les joueurs sont susceptibles de rencontrer. Le jeu ne se résume cependant pas à une opposition entre les gentils (les joueurs) et les méchants (le meneur de jeu) – ils coopèrent de manière à construire et à vivre ensemble des aventures et des rencontres intenses et dramatiques. Certes, le meneur de jeu contrôle les méchants de l'histoire, mais il est en fait du côté des joueurs. Joueurs et meneurs de jeu doivent coopérer de manière à construire et à vivre ensemble une aventure riche et exaltante.

En tant que joueur de *Shadowrun*, vous contrôlez un personnage joueur (PJ) : un shadowrunner. Toutes les caractéristiques et informations concernant le personnage sont notées sur sa fiche de personnage. C'est là que vous noterez les capacités, les possessions, l'apparence physique et d'autres informations concernant votre personnage. Avec le temps, vous étendrez probablement votre fiche de personnage pour y inclure un historique détaillé de votre personnage et de ses aventures dans les années 2070.

Au cours de la partie, le meneur de jeu vous décrira des événements ou des situations ; en vous référant à votre fiche de personnage, vous y réagirez comme votre personnage le ferait. Le meneur de jeu vous demandera vraisemblablement de lancer des dés. Le résultat obtenu permettra de déterminer si l'action de votre personnage a réussi ou a échoué. Le meneur de jeu utilise les règles du jeu pour interpréter les jets de dés et les conséquences de l'action tentée par le personnage.

LA NATURE ABSTRAITE DES RÈGLES

Shadowrun est un jeu, et les jeux comportent des règles. Cela n'a rien d'étonnant ; après tout, vous avez bien lâché une partie de vos nuyens durement gagnés pour pouvoir acheter ce livre de règles et jouer à notre jeu. Mais vous avez aussi acheté ce livre pour vous immerger dans un monde imaginaire. Le monde de *Shadowrun* – malgré certaines similitudes – n'est pas le monde réel. Cela étant, il paraît logique que nous ayons créé des règles qui respectent l'esprit de cet univers fictif. Dans certains cas, cela signifie que les mécanismes de jeu privilégient la simplicité ou l'équilibre, plutôt que la simulation parfaite de la réalité. Les règles doivent à la fois permettre la créativité et traduire en termes techniques des actions que nous considérons comme naturelles dans la vie quotidienne. Il n'y a pas de « règles », dans la réalité, pour quantifier votre aptitude à bien jouer au foot avec vos amis ou à créer une belle page Web. Dans le monde du jeu, en revanche, nous sommes censés créer des règles qui reflètent les différences existant d'un individu à l'autre dans ces domaines – ce qui est loin d'être évident ! Nous avons essayé autant que possible de résumer des concepts de la vie réelle en mécanismes de jeu.



Dans *Shadowrun*, les mécanismes finalement retenus sont relativement simples et généraux et ils permettent de simuler toutes les actions d'un individu, qu'il s'agisse du combat, du pilotage de véhicule ou même de sa façon de penser et de réagir. Ces règles n'ont pas la prétention de reproduire fidèlement la réalité. C'est impossible. Nous avons essayé de nous approcher le plus possible des conditions et des situations de la vie réelle, mais jusqu'à un certain point seulement. Cela dit, nous vous incitons à estimer les règles de *Shadowrun* pour ce qu'elles sont et à ne pas vous soucier du fait qu'elles ne simulent pas parfaitement la réalité ou qu'elles ne tiennent pas compte de certains facteurs. Si quelque chose ne vous convient pas ou vous semble illogique, n'hésitez pas à le modifier. Si vous aboutissez ainsi à un système de jeu que vous estimez meilleur, adoptez-le !

Avant toute chose, les règles sont là pour aider à raconter de bonnes histoires. Ne vous laissez pas embourber dans une discussion de règles lorsqu'il est important de maintenir l'intrigue haletante, contournez l'obstacle et avancez. Ne laissez pas des personnages surpuissants devenir incontrôlables, mais ne laissez pas non plus une mort ou une complication inattendus faire dérailler l'intrigue. Si vous savez à l'avance qu'un certain résultat serait mieux pour l'ambiance ou plus amusant que ce que vous avez de grandes chances d'obtenir par un jet de dés, alors oubliez le jet de dés. Lorsque les règles se mettent en travers de l'histoire, laissez tomber les règles et racontez l'histoire.

LES DÉS

Shadowrun utilise des dés à six faces pour résoudre des tests et autres facteurs plus ou moins aléatoires. Un joueur utilisera souvent jusqu'à une douzaine de dés à la fois, il serait donc judicieux d'en avoir un paquet sous la main.

LES TESTS

Shadowrun est un jeu plein d'aventures, de dangers et de risques, et les personnages finissent généralement en plein dedans. C'est vous qui décidez comment votre personnage réagit à une situation donnée. Les conséquences de ce choix sont déterminées en effectuant un test – un jet de dés, plus ou moins réussi, qui permet d'établir la réussite ou l'échec d'une action. Les situations pour lesquelles le meneur de jeu vous demandera d'effectuer un test sont nombreuses, qu'il s'agisse de déclencher un système d'alarme, de faire feu sur un assassin ou de persuader un agent de la sécurité que la présence de votre personnage en ces lieux est légitime. Le meneur de jeu n'exigera pas du joueur un test si l'action est quelque chose que le personnage est censé savoir faire sans difficulté. Par exemple, si un personnage prend sa voiture en centre ville pour aller acheter du lait et des NERPS, aucun test n'est nécessaire. S'il se retrouve subitement dans une course-poursuite en voiture par contre – par exemple parce qu'il a grillé un feu rouge et qu'un agent de la Lone Star l'a pris en chasse – alors il est temps de faire rouler les dés.

LES RÉSERVES DE DÉS

Lorsqu'un joueur effectue un test, il lance un nombre de dés égal à sa réserve de dés. La réserve de dés est la somme de la compétence appropriée et de son attribut associé, plus ou moins n'importe quel modificateur applicable. Lorsque le meneur de jeu demande un test, il fournit au joueur une description de la tâche à effectuer et lui indique la compétence (et attribut associé) la plus appropriée pour l'accomplir. Le meneur de jeu et le joueur décident ensuite des modificateurs – positifs et négatifs – applicables afin de déterminer la réserve de dés finale. Le joueur lance alors un nombre de dés égale à cette réserve de dés.

Netcat tente de forcer le maglock d'une porte de sécurité. Pour ouvrir le boîtier du maglock et bidouiller son contenu, elle a besoin d'utiliser sa compétence Hardware à 3 et son attribut associé Logique, qui est de 5. Le meneur

de jeu lui donne a un modificateur de réserve de dés de +2 au test. Cela signifie que la réserve de dés de Netcat pour pirater le maglock est de 10 dés (3 + 5 + 2).

Tests d'attribut

Pour certains tests, le meneur de jeu peut décider qu'aucune compétence ne convient et choisir 2 attributs distincts appropriés au test (voir *Utiliser les attributs*, p. 130).

Netcat n'a pas réussi à forcer le maglock, son pote Fei essaie donc d'enfoncer la porte d'un coup d'épaule. Cette action se résout par un test d'attribut, donc Fei lance Force 3 + Constitution 3 (pour une réserve de dés de 6) pour défoncer la porte.

Se défausser

Si un personnage tente une action impliquant une compétence qu'il ne possède pas, il peut tout de même tenter sa chance, mais aura plus de difficulté pour réussir, par rapport à quelqu'un disposant de cette compétence. On dit que le personnage va se **défausser**. Dans certains cas, toutefois, une tâche peut s'avérer trop difficile à tenter pour quelqu'un qui ne possède aucune compétence appropriée (comme la neurochirurgie par exemple). Dans ce cas, le personnage échoue, tout simplement. Pour plus de détails sur le fait de se défausser, voir p. 94.

Les personnages qui se défaussent n'utilisent que l'attribut associé pour constituer leur réserve de dés. De plus, ils subissent un modificateur de réserve de dés de -1.

Fei essaie maintenant de suivre un membre des Triades, pensant que celui-ci pourrait le conduire à son chef. La compétence Filature est utilisée pour suivre quelqu'un sans se faire remarquer, mais Fei ne possède pas cette compétence. Le meneur de jeu lui permet de se défausser sur l'attribut associé de Filature, Intuition. Fei a une Intuition de 3, il lance donc 2 dés (Intuition 3 moins un modificateur de défausse de 1).

LES MODIFICATEURS DE RÉSERVE DE DÉS

Les règles de *Shadowrun* font souvent appel à un modificateur positif ou négatif à la réserve de dés d'un test. Ces modificateurs peuvent résulter de blessures ou de facteurs situationnels qui affectent l'action du personnage. Le modificateur s'applique au nombre de dés utilisés dans la réserve de dés. Si plus d'un modificateur de dés s'applique, additionnez les modificateurs puis ajoutez-les à la réserve de dés.

Notez que les **modificateurs de seuil** (voir p. 56) n'affectent pas la réserve de dés. Sauf mention explicite du contraire, tout modificateur doit être considéré comme un **modificateur de réserve de dés** comme expliqué au paragraphe précédent.

Fei essaie de savoir ce que font deux orks au coin d'une rue animée. Le meneur de jeu demande un Test de Perception et annonce que Fei aura des malus à sa réserve de dés puisqu'il est en train de parler avec un vendeur de rue (-2 à cause de la distraction) et que la rue est animée (-2 en raison des interférences visuelles et sonores). Le Test de Perception a un modificateur total de -4 dés. Fei a une Perception de 3 et une Intuition de 3, donc il lance une réserve de dés de 2 (6 - 4).

Tests de la dernière chance

Dans certaines circonstances, les modificateurs peuvent réduire la réserve de dés d'un personnage à 0 ou moins. Dans ce cas, le personnage échoue automatiquement au test à moins qu'il ne dépense d'un point de Chance (voir *Chance*, p. 67). Dépenser un point de Chance de cette manière s'appelle faire un Test de la dernière chance. Le personnage ne lance que ses dés de Chance pour ce test.

En revenant à l'exemple précédent, disons que les orks étaient loin dans la rue et que le meneur de jeu applique un autre modificateur de réserve de dés de -2 au Test de Perception de Fei. Cela réduirait la réserve de dés de Fei à 0, ce qui signifierait qu'il échouerait automatiquement à moins qu'il ne dépense de la Chance dans un Test de la dernière chance. Comme sa Chance est de 3, il aurait donc 3 dés pour effectuer le test.

SEUILS À ATTEINDRE ET SUCCÈS

Contrairement aux autres jeux, lorsque vous lancez les dés à *Shadowrun*, vous n'additionnez pas les résultats. Au lieu de ça, vous comparez le résultat de chaque dé avec le **seuil à atteindre** standard de 5. Ce seuil à atteindre ne change jamais. Chaque dé dont le résultat est supérieur ou égal à 5 est considéré comme un succès. En d'autres termes, tout dé dont le résultat est un 5 ou un 6 est un succès. Et plus il y a de succès, meilleur est le résultat. Les joueurs doivent compter le nombre de succès qu'ils obtiennent à chaque test et l'annoncer au meneur de jeu.

Notez bien qu'obtenir un ou plusieurs succès ne signifie pas pour autant que le test est réussi. Il est possible d'obtenir des succès mais échouer malgré tout à un test (si vous n'obtenez pas assez de succès) ; référez-vous aux explications des tests plus loin.

Manya effectue un Test d'Infiltration + Agilité pour se cacher d'un agent de la Lone Star qui la cherche, en lançant une réserve de dés de 6. Elle obtient 1, 2, 4, 5 et 5 – ces deux 5 comptent comme des succès, donc Manya a obtenu 2 succès à son test.

Acheter des succès

Si le meneur de jeu le permet, un personnage peut échanger 4 dés de sa réserve de dés contre 1 succès automatique. Les meneurs de jeu ne devraient autoriser cet échange que lorsque le personnage a une réserve de dés particulièrement importante (et a donc peu de chances d'échouer) ou lorsque la situation ne comporte aucun danger ni tension. S'il y a une chance pour le personnage subisse les conséquences néfastes d'un échec au test, alors le meneur de jeu doit lui demander de faire le test plutôt que d'acheter des succès. Acheter des succès, c'est tout ou rien : vous ne pouvez pas dépenser une partie de votre réserve de dés pour acheter des succès puis effectuer le test avec le reste.

Elijah fouille une pièce à la recherche d'un indice. Il a une bonne compétence Perception et un bon attribut Intuition et, avec quelques modificateurs en sa faveur (bon éclairage, il sait ce qu'il cherche, etc.), il obtient une réserve de dés de 12. Comme Elijah a tout son temps et n'est pas pressé, le meneur de jeu lui permet de simplement acheter 3 succès au lieu de lancer 12 dés. C'est plus que suffisant pour trouver la puce enfouie dans les papiers sur le bureau.

COMPLICATIONS

Si la moitié de la réserve de dés ou plus donne des 1, alors une complication survient. Une **complication** est une bourde, une erreur, une maladresse ou un hasard malencontreux qui, d'une manière ou d'une autre, fait que tout part de travers. Il est possible à la fois de réussir une tâche et de provoquer une complication. Par exemple, un personnage qui a une complication lorsqu'il saute au-dessus de quelque chose peut heurter l'objet en passant, ou atterrir sur un clou qu'il n'avait pas vu depuis l'autre côté. La nature exacte de la complication est laissée à l'appréciation du meneur de jeu, bien que nous recommandions de choisir un effet théâtral ou amusant, mais pas désastreux. La nature de la complication peut être modulée par le nombre de succès obtenu : 6 succès et 1 complication donneraient un revers mineur, tandis que 1 succès et 1 complication causeraient un sérieux désagrément.

TRANSMISSION

APPLIQUER LES MODIFICATEURS AU JUGÉ

Reconnaissons-le : si les modificateurs aident au réalisme du jeu, ils peuvent également aussi ralentir le rythme de jeu par la consultation d'une longue liste de possibilités et par un peu de maths. Si vous recherchez un style de jeu plus rapide et plus fluide, essayez l'une des options suivantes :

Ajustez le seuil : au lieu de vous lancer dans un savant calcul de modificateurs, dites au joueur d'effectuer un test standard sans modificateur et ajustez simplement le seuil pour tenir compte de la façon dont les modificateurs auraient joué sur la difficulté. Remarque : cette option ne fonctionne que pour les Tests de réussite et les Tests étendus.

N'utilisez que le modificateur le plus important : au lieu de décompter chaque modificateur qui pourrait affecter un test, identifiez rapidement la circonstance qui a le plus d'impact, et ne tenez compte que de ce modificateur. S'il s'agit d'une situation où vous sentez que d'autres modificateurs pourraient s'appliquer, augmentez-le de 1 ou 2 en vous fiant à votre intuition. Cela devrait vous permettre de déterminer rapidement le modificateur à appliquer, au lieu de prendre en compte tous les éléments qui affectent potentiellement l'action.

Par exemple, admettons que vous vouliez qu'un personnage effectue un test de Perception + Intuition pour remarquer un indice laissé dans une pièce. Plutôt que de passer en revue les modificateurs du test de Perception, le MJ décide que le facteur le plus influent est que la pièce est sombre et applique en conséquence un modificateur de -3. Si d'autres modificateurs peuvent s'appliquer (le personnage est blessé, l'indice est en partie dissimulé sous quelque chose d'autre, le personnage sait ce qu'il cherche, etc.), le meneur de jeu peut pousser le modificateur jusqu'à -4 ou -5 en faisant une estimation rapide de la situation, au lieu de passer en revue tous les modificateurs.

ACHETER DES SUCCÈS

Réserve de dés	Succès automatiques
1-3	impossible
4-7	1
8-11	2
12-15	3
16-19	4
20-23	5
24-27	6
28-31	7
32-35	8
36-39	9

Remarque : les personnages peuvent dépenser de la Chance pour annuler une complication (voir p. 67).

Pistons effectue un test d'Escalade afin de passer un grillage barbelé. En lançant 5 dés, elle obtient 1, 1, 1, 5, 6. Bien que le test soit une réussite avec 2 succès, elle rencontre également une complication puisqu'elle a obtenu trois 1. Le meneur de jeu décide qu'elle a bien passé les barbelés, mais qu'elle glisse en descendant et déchire le sac qu'elle portait, répandant tout son contenu par terre.

Échecs critiques

Si un personnage obtient une complication et aucun succès, alors il a provoqué un **échec critique**. Les échecs critiques sont bien pires que des complications ordinaires : ils peuvent provoquer d'importants dommages voire mettre en danger la vie du personnage. Le meneur de jeu décide de la nature de la complication en fonction de l'effet dramatique. Peut-être que l'arme à feu du personnage s'est enrayée ou qu'il a touché un camarade avec un tir ami, ou que son sort s'est retourné contre lui, ou qu'il a accidentellement déclenché une alarme.

Remarque : les personnages peuvent dépenser de la Chance pour changer un échec critique en complication ordinaire non catastrophique (voir p. 67). NB : le personnage échoue néanmoins).

Si Pistons n'avait obtenu aucun succès dans l'exemple précédent, n'obtenant aucun 5 ni aucun 6, alors les choses auraient été pires. Non seulement Pistons n'aurait pas réussi à escalader le grillage, mais son équipement s'y serait accroché, la bloquant en haut dans l'incapacité de descendre sans aide... en espérant que la main providentielle arrive avant la sécurité.

TABLE DE DIFFICULTÉ

Difficulté	Seuil
Facile	1
Moyenne	2
Difficile	3
Extrême	4

LA RÈGLE DES SIX

La Règle des Six ne s'applique qu'aux tests effectués avec des dés de Chance (voir p. 67). Lorsque de la Chance est dépensée pour un test, tous les dés qui donnent un 6 comptent comme des succès puis sont relancés. Ainsi les dés lancés avec de la Chance peuvent potentiellement donner plus d'un succès (puisque vous relancez les 6).

Jimmy No a vraiment besoin de bluffer un garde, alors il ajoute des dés de Chance à son Test d'Escroquerie. Il lance son Escroquerie de 2 + Charisme 4 + Chance 4 : une réserve de dés de 10. Il obtient 1, 2, 2, 3, 3, 3, 4, 5, 6 et 6. Cela fait 3 succès, mais comme il a utilisé de la Chance, la Règle des 6 s'applique et il doit relancer les deux 6. Il obtient un 3 et un 6, soit un nouveau succès et relance encore ce 6 et obtient un 5, soit un total de 5 succès.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE TESTS

Tout ce que vous avez appris jusque-là à propos des tests reste valable pour tous les tests que vous aurez à effectuer dans *Shadowrun*. Il existe toutefois trois types de tests différents : les Tests de réussite, les Tests opposés et les Tests étendus.

LES TESTS DE RÉUSSITE

Un Test de réussite est le test standard pour voir si un personnage peut accomplir une tâche donnée et avec quel degré de réussite il l'accomplit. Utilisez le Test de réussite lorsque le personnage teste une compétence ou une aptitude en vue d'un effet immédiat et qu'il n'est pas directement opposé à une personne ou force.

Pour effectuer un Test de Réussite, un personnage lance sa réserve de dés et compte le nombre de succès, comme indiqué plus haut.

Seuil

Les succès donnent une mesure du degré d'accomplissement d'un test. Afin qu'un Test de Réussite soit réellement réussi, vous devez évaluer ou dépasser avec vos succès un **seuil** déterminé par le meneur de jeu. Plus ce seuil est élevé, plus l'action est difficile. Le seuil standard est de 1 (donc il suffit d'un succès pour réussir), bien que certains tests puissent avoir un seuil allant jusqu'à 4. La *Table de Difficulté* liste une échelle de niveaux de difficulté et les seuils correspondants. Dans certains cas, un modificateur de seuil peut s'appliquer à une action, élevant ou abaissant le seuil du nombre indiqué.

Plus le personnage obtient de succès excédentaires (plus il y a de succès au-delà du seuil), plus la tâche a été accomplie avec classe et subtilité. Donc un personnage qui obtient 4 succès à un test avec un seuil de 2 a 2 succès excédentaires.

Le meneur de jeu n'est pas tenu de (et ne devrait pas) dire au joueur quel est le seuil d'un test avant que les dés ne soient jetés, sauf si le personnage est en mesure d'évaluer avec précision la difficulté d'une action donnée.

Si le seuil est supérieur à la réserve de dés du personnage, alors il n'y a aucune chance que le personnage puisse réussir à moins qu'il ne dépense de la Chance (voir p. 67).

Leila veut manœuvrer son hors-bord entre deux navires plus gros puis prendre un virage serré pour entrer dans un canal étroit. Le meneur de jeu décide que ce sera bien plus difficile qu'un test ordinaire de Véhicules aquatiques et augmente le seuil à 3. Leila a une Réaction de 4 et une compétence de Véhicules aquatiques de 2. Leila lance les dés et obtient 2 succès, mais ce n'est pas suffisant pour atteindre le seuil dont elle échoue.

Notation

La notation standard pour un Test de réussite à *Shadowrun* utilise la compétence impliquée dans le test plus l'attribut associé de cette compétence, suivi par le nombre correspondant au seuil, entre parenthèses. Par exemple, un Test de Réussite utilisant la compétence Infiltration avec un seuil de 3 s'écrit ainsi : « Test d'Infiltration + Agilité (3) ».

Si aucun seuil n'est indiqué, alors le seuil du test est 1. Donc un seul succès est nécessaire pour réussir un Test d'Infiltration + Agilité.

Si un Test de réussite d'attribut est demandé, utilisez l'attribut à la place de la compétence : « Test d'Agilité + Constitution ».

LES TESTS OPPOSÉS

Un Test opposé intervient quand deux personnages sont en conflit direct. Dans ce cas, la chance de réussite dépend moins de la situation que de l'adversaire. Lorsqu'ils effectuent un Test opposé, les deux personnages lancent leurs réserves de dés et comparent le nombre de succès qu'ils obtiennent. Le personnage générant le plus grand nombre de succès atteint son but.

En cas d'égalité, l'action aboutit généralement à une impasse et les personnages doivent choisir entre continuer et refaire un test ou abandonner. Si le meneur de jeu a besoin ou souhaite un résultat sur une égalité, alors accordez l'avantage au défenseur.



Max maintient une porte fermée tandis qu'un garde de sécurité tente de l'enfoncer. Le test n'a aucune compétence appropriée, alors le meneur de jeu demande un Test Opposé de Force + Constitution. Max lance 8 dés (FOR 4 + CON 4) et obtient un 1, 2, 2, 4, 5, 5, 6, 6 : 4 succès ! Le garde lance 9 dés (FOR 5 + CON 4) et obtient 1, 2, 3, 3, 3, 4, 5, 5, 6 : seulement 3 succès ! Miraculeusement, Max parvient à maintenir la porte fermée pendant que son équipe s'enfuit.

Les modificateurs aux Tests opposés

Les modificateurs de situation qui affectent les deux camps d'un Test opposé de la même façon sont appliqués aux deux réserves de dés. Les modificateurs de situation qui donnent un avantage à un personnage sur un autre dans un Test opposé ne sont appliqués qu'à celui qui prend l'initiative de l'action, sauf mention contraire.

Remarque : on ne donne jamais de seuil aux Tests opposés.

Lyran essaie d'esquiver un gang de rue local qui veut l'agresser en le baratinant, ce qui est géré par un Test opposé. Aucune des personnes impliquées n'est à jeun (ils sortent tous de la même fête), donc les deux groupes subissent un modificateur de réserve de dés de -1. Le gang est hostile à Lyran, toutefois, donc Lyran subit un modificateur de -3 pour effectuer son Test opposé.

Les Tests opposés contre un groupe

Certaines situations opposent un personnage à un groupe entier d'adversaires, comme un runner essayant de déjouer la vigilance d'un groupe de gardes. Dans cette situation, ne lancez les dés qu'une fois pour tout le groupe, en utilisant la réserve de dés la plus élevée du groupe, mais en ajoutant 1 dé pour chaque personne supplémentaire dans le groupe (maximum +5).

La tentative de Lyran pour discuter avec le gang a échoué, il les a donc distraits suffisamment longtemps pour courir dans une ruelle et essaie maintenant de se cacher dans une benne à ordures. Le gang essaie de le trouver, action gérée comme un Test opposé entre la compétence Infiltration de Lyran et la Perception du gang. Le meneur de jeu utilise la plus grande réserve de dés de Perception + Intuition parmi le gang (un score de 6), plus un dé par membre du gang supplémentaire impliqué dans la recherche. Comme l'ensemble des 4 membres du gang participe à la recherche, cela signifie qu'ils obtiennent un +3 à leur test.

Notation des Tests opposés

Lorsqu'on fait un Test opposé dans *Shadowrun*, on utilise la compétence + attribut demandés pour les deux parties : « Test opposé d'Athlétisme + Force ». Cependant, de nombreux Tests opposés font appel à deux compétences différentes qu'on oppose l'une à l'autre. Par exemple, si un personnage essaie de tromper la surveillance d'un garde, le meneur de jeu demandera un « Test opposé entre l'Infiltration + Agilité du personnage et la Perception + Intuition du garde ».

Si le Test opposé concerne des attributs, utilisez l'attribut à la place de la compétence : « Test opposé d'Agilité + Constitution ».

LES TESTS ÉTENDUS

Un Test étendu représente une série de tests qu'un personnage accomplit sur la durée, comme un mécanicien qui répare un véhicule, un hacker qui programme un logiciel, ou un érudit qui essaie de traduire un ouvrage en langue étrangère. Lorsqu'un Test étendu est demandé, le joueur effectue plusieurs tests et accumule les succès jusqu'à ce qu'il en ait assez pour égaier ou surpasser le seuil.

Plutôt qu'accomplir une tâche énorme (comme de travailler sur la réparation d'une voiture endommagée) en un seul Test étendu, le meneur de jeu peut, à la place, la diviser en objectifs et en sous-tâches spécifiques (vérification, réparation du moteur, changement des pneus, upgrade de l'ordinateur de bord, rebouchage des trous laissés par les balles) qui seront gérées séparément.

Bien qu'il semble que le temps puisse jouer en faveur des personnages concernant la réussite d'un Test étendu, ce n'est pas toujours le cas. Le personnage peut avoir un temps limité pour accomplir la tâche et peut manquer de temps pour finir le boulot. Le meneur de jeu peut également limiter le nombre de jets en supposant que si le personnage ne peut pas y arriver avec un minimum d'effort, il n'a tout simplement pas les compétences pour y arriver. Une bonne limite est d'autoriser un nombre maximum de jets égal à la réserve de dés du personnage (donc un personnage lançant 6 dés a droit à 6 tentatives pour finir). Un personnage peut également échouer sur un Test étendu en obtenant une complication (voir ci-dessous).

Intervalle

L'intervalle d'un Test étendu est le temps de travail nécessaire à un personnage pour effectuer un test. L'intervalle varie en fonction de la tâche particulière en cours. Pour simplifier les choses, on utilise habituellement des intervalles de 1 Tour de combat, 1 minute, 1 heure, 1 jour, 1 semaine ou 1 mois.

Le mécano de Tony, Slick, dirige un garage clandestin à ses heures perdues, réparant pour des amis des véhicules pas trop légaux. Il est en train de travailler sur la réparation d'une voiture appartenant à un caïd local qui la veut à la première heure le lendemain matin, c'est à dire dans 12 heures grand maximum. La voiture est plutôt amochée, donc Jérémie, le meneur de jeu, décide qu'il s'agit d'un Test étendu de Mécanique, avec un seuil de 15 et un intervalle de temps de 1 heure. Ce qui signifie que Tony a droit à 12 tests pour accumuler 15 succès.

Après 1 heure de travail, Tony effectue un test avec sa réserve de dés de 7 (Mécanique 4 + Logique 3) et obtient 1, 2, 4, 5, 5, 5, 6, soit un total de 4 succès au premier test. Après 2 heures, il lance les dés à nouveau : 1, 1, 2, 4, 5, 5, 5 (3 autres succès). En seulement 2 heures, Slick a déjà fait la moitié du boulot !

Notation des Tests étendus

Lorsqu'un Test étendu est demandé, on note la compétence utilisée plus l'attribut associé et on les fait suivre du seuil puis de l'intervalle de temps entre parenthèses. Donc un Test étendu avec un seuil de 5 et un intervalle de temps de 1 heure est noté : Test étendu de Natation + Force (5, 1 heure).

TRANSMISSION.....

DIFFICULTÉS DES TESTS ÉTENDUS

Pour simuler rapidement un Test étendu, choisissez un intervalle et une difficulté appropriée :

Durée de la tâche	Intervalle
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
Pharaonique	1 mois

Difficulté de la tâche	Seuil
Facile	4
Moyenne	8
Difficile	12
Extrême	16+

Interruptions

Sauf mention contraire, les personnages accomplissant des Tests étendus peuvent faire des pauses dans leur travail pour s'y remettre plus tard sans souffrir d'aucune pénalité. Le meneur de jeu doit tenir compte du temps cumulé par le personnage sur la tâche en question, demandant un test chaque fois que la durée passée au travail a atteint un intervalle de temps.

Dans certains cas, le meneur de jeu peut décider que certaines tâches doivent être recommencées depuis le début dès qu'elles sont interrompues ; parce que le personnage n'a aucun moyen de « sauvegarder » son travail – comme par exemple quand il essaie de retrouver son chemin dans un labyrinthe.

Tests étendus accélérés

Dans certaines situations, vous voudrez éviter de jeter des tonnes de dés pour vous concentrer sur l'histoire. Dans ce cas, plutôt que de demander sans cesse à un personnage de lancer les dés pour résoudre un Test étendu, vous pouvez lancer secrètement les dés une fois pour le personnage et noter le nombre de succès obtenus. Divisez le seuil par ces succès pour déterminer le nombre moyen de tests qu'il aurait fallu au personnage pour atteindre ce seuil. Multipliez ce nombre par l'intervalle de temps et vous obtenez ainsi rapidement le temps qu'il faudra au personnage pour mener la tâche à son terme. Vous pouvez maintenant vous concentrer sur le jeu, en sachant exactement dans combien de temps le personnage aura terminé sa tâche.

Clockwork essaie de réparer le prototype de commlink dont son groupe a récemment soulagé Ares. Le meneur de jeu fixe le seuil et l'intervalle pour le Test étendu à 10 et 30 minutes. Clockwork obtient 2 succès sur son premier jet. Plutôt que de demander des jets répétés, le meneur de jeu détermine simplement qu'il lui faudra 5 tests (seuil de 10/2 succès) pour réparer le prototype, pour un temps total de réparation de 2h30 (1/2 heure x 5 tests).

Tests étendus et complications

Si un personnage obtient une complication pendant un Test étendu, la tâche n'est pas avortée, mais le personnage subit une interruption quelconque (outils cassés, pièces manquantes, distraction due à un insecte dérangeant, par exemple). Le meneur de jeu peut aussi lancer 1D6 et soustraire le résultat des succès obtenus jusque là ; si cela réduit à 0 les succès accumulés, le test échoue.

Si le personnage obtient un échec critique, par contre, la tâche est immédiatement avortée : le personnage a échoué et doit tout recommencer à zéro. Cet échec n'a pas besoin d'être dramatique, dangereux, ou catastrophique, sauf si vous trouvez que ce serait intéressant pour l'histoire.

Bâcler le boulot

Dans certains cas, le temps est un luxe que le personnage ne peut pas se permettre – il a besoin de faire vite – voire pire. Dans ce cas, le personnage peut bâcler le boulot et diminuer l'intervalle de temps de moitié. Bâcler le boulot signifie aussi qu'il y a plus de chances que des erreurs surviennent. Une complication intervient si la moitié des dés ou plus sont des 1 ou des 2. On peut finir plus vite, mais il y a peu de chance qu'on fasse aussi bien que si on avait le temps.

TESTS DE TRAVAIL EN ÉQUIPE

Parfois les personnages peuvent décider de travailler en équipe sur une tâche, que ce soit pour maintenir une porte fermée face à une paracréature déchaînée ou pour réparer une voiture. Pour déterminer la réussite de l'action, choisissez un personnage comme personnage principal de l'action. Chacun des personnages secondaires effectue le test approprié ; chaque succès obtenu ajoute +1 dé à la réserve de dés du personnage principal. Le personnage principal effectue alors le test, et ses résultats déterminent la réussite de l'action.

Si un des personnages assistants obtient un échec critique, augmentez le seuil du test de 1 (3 pour les Tests étendus).

REÉSSAYER

Le simple fait d'échouer à un test ne signifie pas que le personnage perd toute chance de réussir. Un personnage peut réessayer d'accomplir une tâche qu'il avait échouée auparavant, mais chaque nouvelle tentative subit un modificateur de réserve de dés de -2. Un magicien qui a échoué 2 fois à l'invocation d'un esprit, par exemple, peut réessayer avec un modificateur de -4.

Si le personnage prend le temps de se reposer suffisamment longtemps (de 5 minutes à 1 heure, à la discrétion du meneur de jeu), le modificateur négatif ne s'applique plus et le personnage repart à zéro.

RÉUSSITE CRITIQUE

Chaque fois que le personnage obtient 4 succès excédentaires ou plus sur un test (4 succès de plus que ce qui est nécessaire pour battre le seuil ou l'adversaire), il a obtenu une réussite critique. Une réussite critique signifie que le personnage a accompli la tâche avec une telle perfection et une telle grâce que le meneur de jeu devrait lui permettre d'ajouter n'importe quel détail flamboyant de son choix en la décrivant. Si le meneur de jeu le souhaite, il peut également récompenser une réussite critique par 1 point de Chance (voir *Chance*, p. 67), même si cela ne devrait être accordé que lorsqu'une réussite critique était improbable (cela ne devrait pas servir à récompenser un personnage très compétent accomplissant une tâche facile).

Jones fuit à toute blinde un gang de motards qui canarde sa moto. Il parvient à se débarrasser des gangers et, avant que son moteur ne lâche, trouve un coin où se planquer. Avec un peu de chance, il aura suffisamment de temps pour procéder à une petite réparation afin de remettre sa moto sur

ses roues. Le meneur de jeu dit au joueur de Jones qu'il aura besoin de réussir un test de réparation avec un seuil de 3. Le joueur jette 8 dés et obtient 7 succès, une réussite critique ! Non seulement Jones remet en marche la moto en un temps record, mais il se tire de là avant que les gangers n'aient pu faire demi-tour pour se mettre à sa recherche.

LE TEMPS

Dans la plupart des situations de *Shadowrun*, le temps n'a pas besoin d'être décompté avec précision, à partir du moment où le meneur de jeu et les joueurs maintiennent un minimum de cohérence et respectent un ordre logique dans le déroulement des différents événements. S'il s'avère parfois nécessaire d'être plus précis (par exemple, si les runners doivent dîner avec un parrain de la Mafia qui déteste attendre), il est souvent préférable de gérer l'aspect temporel de manière souple et abstraite.

LES TOURS DE COMBAT

Dans certaines situations, telles que le combat ou les scènes de poursuite, le temps devient une notion cruciale. Dans ces cas précis, les actions de *Shadowrun* se découpent en tours de jeu. Chaque personnage agit selon un certain ordre, le plus rapide en premier, en fonction de son score d'Initiative. Les personnages agissent lors d'une séquence de jeu appelée *Tour de combat* qui dure environ 3 secondes (voir *La séquence du Tour de combat*, p. 132). Le moment où un personnage peut agir est appelé Phase d'action.

Les Passes d'Initiative

Certains personnages peuvent utiliser la magie ou des implants qui leur permettent d'agir plus d'une fois au cours d'un Tour de Combat. Lorsque cela arrive, le Tour de Combat est divisé en Passes d'Initiative. Chacun agit durant la première Passe d'Initiative (dans l'ordre de son Score d'Initiative), puis les personnages qui ont 2 actions agissent à nouveau lors d'une deuxième Passe d'Initiative, les personnages avec 3 actions accomplissent leur troisième action durant la troisième Passe d'Initiative et ainsi de suite.

LES ACTIONS

Au sein d'une Phase d'action, un personnage peut mener à bien un certain nombre d'actions, en fonction de leur complexité. Lors de chaque Phase d'action, un personnage peut accomplir une **Action complexe** OU deux **Actions simples** (voir p. 136 à 138 pour une liste complète des actions et des catégories correspondantes).

Les Actions automatiques

En plus des Actions complexes ou simples, un personnage peut accomplir une **Action automatique** pour chaque Passe d'Initiative dans laquelle il dispose d'une Phase d'action. Cette Action automatique ne peut être utilisée que lors de la Phase d'action du personnage ou à un moment quelconque, plus tard, dans cette Passe d'Initiative. Les Actions automatiques sont détaillées p. 135.

Les actions retardées

Lorsque arrive la Phase d'action d'un personnage, le joueur peut déclarer qu'il **retarde son action** jusqu'à une Phase d'action ultérieure (remarque : il n'est pas nécessaire de préciser quelle Phase d'action). Pendant que le personnage attend, il peut utiliser des Actions automatiques normalement. Lorsque quelque chose se produit et que le personnage veut y réagir, il peut intervenir et utiliser son action normalement. Les actions retardées peuvent être reportées à la Passe d'Initiative suivante (ou même au Tour de combat suivant), mais le personnage perd toute action à laquelle il aurait eu droit au cours de cette passe, en échange de l'action retardée qu'il utilise à la place.

DES CHIFFRES ET DES SHADOWRUNS

Techniquement parlant, le meilleur moyen de définir un personnage est sa fiche de personnage. Elle contient toutes les informations et tous les éléments qui le caractérisent. Cette section vous présente les diverses composantes qui définissent un personnage.

LE PRINCIPE

Un personnage de *Shadowrun* ressemble beaucoup au héros d'un roman ou d'un film, à cette différence près que le joueur exerce un contrôle total sur ses actions. Défini par une série d'attributs et de compétences, il a la personnalité que le joueur veut bien lui donner. Sans cette personnalité, il ne serait qu'une coquille vide, une suite de chiffres sur du papier. Ce n'est que grâce à l'interprétation du joueur que le personnage prend vie, avec plus ou moins de panache selon l'intensité qu'y met le joueur.

LE MÉTATYPE

Les personnages de *Shadowrun* appartiennent à l'une des cinq sous-catégories d'*Homo sapiens* : l'**humain** prédominant (*Homo sapiens sapiens*), l'**elfe** (*Homo sapiens nobilis*), le **nain** (*Homo sapiens pumilionis*), l'**ork** (*Homo sapiens robustus*) ou le **troll** (*Homo sapiens ingentis*). On désigne les non-humains sous le terme de **métahumains**, tandis que les cinq sous-catégories dans leur ensemble (humains compris) sont englobées sous le terme de **métahumanité**. Comme décrit dans la section *La métahumanité*, p. 65, ce sont tous des êtres humains, du moins d'après les généticiens. Les racistes, eux, ont un point de vue différent.

En ce début des années 2070, les humains sont toujours la race la plus répandue de la planète. Les autres races ont une représentation à peu près équivalente, mais sont disséminées de manière non uniforme sur le globe. Dans certaines régions, les humains constituent une petite minorité, mais il s'agit généralement d'endroits où les métahumains se sont rassemblés pour des raisons de sécurité, de protection et d'isolement.

Les humains sont les personnages de base. En tant que personnages, leur seul bonus de caractéristique se trouve dans l'attribut Chance (voir p. 67).

Les nains sont plus solides (Constitution légèrement supérieure), plus forts (Force supérieure) et plus obstinés (Volonté supérieure) que les humains, mais ils sont également plus longs à la détente (Réaction inférieure). Ils possèdent une vision thermographique, qui leur permet de percevoir les radiations d'énergie infrarouge (la chaleur) en plus du spectre normal de la lumière (le tout, simultanément). Leur vitesse de déplacement est inférieure à celle des autres métatypes, mais ils sont plus résistants aux maladies. Et, effectivement, ils sont petits.

Les elfes sont plus agiles (Agilité supérieure) et plus charismatiques (Charisme supérieur) que les humains. Ils sont également dotés d'une vision nocturne, qui leur permet de voir dans une obscurité presque totale.

Les orks sont bien plus massifs (Constitution nettement supérieure), plus forts (Force supérieure), moins charismatiques (Charisme inférieur) et ont un esprit moins affûté (Logique inférieure) que celui des humains. Ils ont aussi une très bonne vision nocturne.

Les trolls sont énormes et monstrueux. Ils sont largement plus massifs (Constitution très nettement supérieure), moins agiles (Agilité inférieure), beaucoup plus forts (Force supérieure), moins charismatiques (Charisme inférieur), moins observateurs (Intuition inférieure) et moins alertes (Logique inférieure) que les humains. Ils possèdent une vision thermographique et sont dotés non seulement de très longs bras qui leur confèrent un avantage dans les combats au corps à corps, mais aussi d'une peau dure et épaisse, percée d'excroissances osseuses, qui les protègent contre les dommages.

Un joueur n'a pas à payer de supplément pour créer un personnage humain. Les joueurs qui souhaitent jouer un métahumain (nain, elfe, ork ou troll) doivent payer pour obtenir ce privilège.

LES ATTRIBUTS

Dans *Shadowrun*, il existe douze attributs, bien que chaque personnage n'en ait que 10 et parfois 11. Il y a 4 attributs physiques, 4 attributs mentaux et 5 attributs spéciaux. Sur les 5 attributs spéciaux, la plupart des personnages n'en auront que 3 tandis que certains (les magiciens, adeptes, adeptes mystiques et technomanciens) en auront 4, mais personne ne peut avoir les 5 à la fois.

Les attributs sont normalement utilisés en les additionnant aux compétences lors des tests, bien que certains tests ne soient effectués qu'avec un ou deux attributs (voir *Utiliser les attributs*, p. 129).

Les attributs d'un personnage – Constitution, Agilité, Réaction, Force, Charisme, Intuition, Logique et Volonté – constituent le « matériau brut », la base de tout individu : son corps, ce qu'il en a fait, les caractéristiques qui le rendent unique. Les attributs peuvent être améliorés durant la vie du personnage et sont donc plus que de simples prédispositions génétiques.

Attributs physiques

L'**Agilité** représente les réflexes moteurs, la dextérité manuelle, la souplesse, l'équilibre et la coordination. Un personnage qui a une Agilité faible a peut-être un problème d'oreille interne, une jambe plus courte que l'autre, ou est tout simplement empoté. Les indices élevés d'Agilité peuvent se trouver chez des personnages qui sont athlétiques « de nature ».

La **Constitution** détermine la résistance d'un personnage face aux facteurs externes. Cet attribut représente l'endurance et la capacité cardio-vasculaire du personnage, son système immunitaire, ses facultés de cicatrisation et de guérison, l'aptitude que possède son corps à s'ajuster au bioware, sa tolérance à l'alcool et aux drogues, et aussi, d'une certaine manière, sa structure musculaire et osseuse, ainsi que son poids. Une Constitution faible peut signifier qu'un personnage est maigre, chétif, ou qu'il a de mauvaises habitudes alimentaires ou sanitaires. Un personnage sortant d'une grave maladie ou d'une grosse opération de cyberchirurgie peut aussi être affligé d'une faible Constitution. Une Constitution élevée, au contraire, signifie que le personnage est bien alimenté, solide comme un roc, possède des os résistants et un système immunitaire fiable. La Constitution n'est pas nécessairement proportionnelle à la taille physique : un personnage gros ou obèse a probablement une faible Constitution, mais un petit personnage qui est filiforme et athlétique peut avoir une Constitution élevée.

La **Réaction** d'un personnage représente, tout simplement, ses réflexes physiques : la vitesse à laquelle il peut réagir sous la pression des événements et comment il peut éviter les projectiles et les coups qui vont de pair avec les shadowruns. Un personnage doté d'un indice élevé de Réaction a plus de chances de dominer une situation et sera en meilleure posture pour réagir face au danger, tandis qu'un personnage avec une faible Réaction sera à la traîne.

La **Force** couvre tout ce qu'un personnage est capable de faire en faisant appel à ses muscles, capacité à soulever et course de vitesse compris. Elle dépend en grande partie de la taille et du métatype. Si votre personnage est une jeune humaine de 1,55 m pour 50 kg, il est peu probable qu'elle bénéficie d'une Force non augmentée de 6. D'un autre côté, les nains possèdent une densité musculaire qui rivalise avec celle des reptiles. Les personnages ayant une Force faible sont vraisemblablement petits, maigres, malingres, ou tout simplement trop occupés pour entretenir leur corps. Un personnage doté d'une grande Force est solide et vigoureux, sait tirer au maximum parti de son corps, fait de l'exercice physique quotidiennement, ou est tout simplement vachement GRAND.

Attributs mentaux

Le **Charisme** est un attribut quelque peu nébuleux et peu évident à définir. Plus que la simple apparence physique, le Charisme symbolise l'aura personnelle du personnage, sa confiance en lui, son ego, sa facilité à décoder les attentes des gens et à y répondre ainsi que sa capacité à tirer le meilleur de quelqu'un ou à savoir ce qu'il vaut mieux éviter de lui demander. Un comportement geignard, une attitude de « moi, je » ou une incapacité à lire le langage gestuel ou à saisir certaines subtilités sont des exemples de ce qui peut traduire un Charisme vraisemblablement bas. Un personnage doté d'un fort Charisme aime divertir les autres, excelle dans l'art de nouer des relations d'amitié et/ou de manipuler les gens, ou sait faire preuve de répartie quel que soit son interlocuteur. Un personnage qui a un bon Charisme raconte les bonnes blagues au bon moment, a une allure sexy ou impose le respect par son extrême ponctualité et son assurance.

L'**Intuition** couvre la « vigilance mentale », la capacité à recevoir et à traiter des informations, à percevoir des mouvements de foule, à évaluer le danger ou l'opportunité d'une situation. Un personnage doté d'une faible Intuition est peut-être inattentif, analyse rarement les choses en profondeur, ou est peut-être simplement « lent ». Un personnage qui a une Intuition élevée est passé maître dans l'art de tirer le meilleur d'une mauvaise situation, sait se retirer d'une rencontre avant qu'elle ne dégénère, remarque le moindre indice et travaille à l'instinct.

La **Logique** représente la capacité de mémorisation et l'intelligence du personnage. Elle indique la vitesse d'apprentissage d'un personnage, la quantité de choses dont il peut se rappeler et sa capacité à exécuter des plans pré-établis. Un personnage manquant de Logique est rapidement dépassé lorsqu'il est confronté à un grand nombre de détails et a une mauvaise mémoire, particulièrement des faits et des chiffres. Les personnages qui ont un indice de Logique élevé apprennent probablement facilement dans les livres, sont capables d'appréhender aisément les théories de la magie et de l'informatique et de fabriquer (et démonter !) machines et matériel électronique.

La **Volonté** est ce qui pousse un personnage à continuer lorsqu'il voudrait laisser tomber, ou encore ce qui lui permet de contrôler ses pulsions et ses émotions. La Volonté détermine s'il est capable ou pas de se maîtriser. Un personnage affligé d'une faible Volonté se repose sur les autres lorsque de grandes décisions doivent être prises, par exemple. Un personnage bénéficiant d'une grande Volonté a de l'assurance et à tendance à ne jamais abandonner ni désespérer. Dans toutes les situations, de tels personnages sont capables d'y croire jusqu'au bout, sans douter, parce que c'est comme ça ! La Volonté représente aussi le sang-froid d'un personnage sous le feu adverse, sa capacité à résister à l'intimidation et à la manipulation, ainsi que sa détermination face à la pression.

Attributs spéciaux

La **Chance** d'un personnage représente ce petit quelque chose qui peut renverser la vapeur et rattraper une mauvaise journée : agir avec ses tripes et tout donner, faire preuve d'un moment de créativité ou d'inspiration géniale, ou réussir la prouesse physique de sa vie. La Chance est un mélange de destinée, de bon timing et des faveurs accordées par les dieux. Les personnages qui n'ont pas beaucoup de Chance ont peu d'espoir de réaliser des prouesses inattendues dans leur vie, et encore moins de gagner à la loterie. Un personnage avec beaucoup de Chance, par contre, est suivi par sa bonne étoile et possède une capacité mystérieuse à réussir contre toute attente. La Chance peut être dépensée à certains moments du jeu pour forcer un peu le destin en faveur de votre personnage. Contrairement aux autres attributs, la Chance fournit des points de Chance qui peuvent être dépensés de diverses manières ; une fois utilisés, ces points ne sont regagnés que lorsque certains événements surviennent dans le jeu, à la discrétion du meneur de jeu (voir *Chance*, p. 67).

L'**Essence** est une mesure de la puissance vitale du corps. Elle représente la cohésion de l'organisme et sa force holistique. Les éléments invasifs, comme le cyberware, réduisent l'Essence. Un personnage porté sur l'abus de substances chimiques, toxiques ou qui néglige son corps peut perdre de l'Essence. Les drogués de longue date et les têtes-à-puces ayant endommagé définitivement leur système nerveux ont forcément perdu de l'Essence. L'Essence perdue ne peut jamais être récupérée (sauf si la perte est due au pouvoir de créature Drain d'essence). Lorsque l'Essence diminue, la Magie et la Résonance diminuent d'autant. Tous les personnages démarrent le jeu avec une Essence de 6.

Un attribut dérivé, l'**Initiative** est la somme de la Réaction et de l'Intuition, plus les modificateurs supplémentaires provenant d'accroissements de réflexes, implantés ou magiques. Comme son nom l'indique, l'Initiative est utilisée pour effectuer des Tests d'Initiative (voir p. 132), ce qui détermine le **Score d'Initiative** du personnage pour un Tour de combat. Toute amélioration de la Réaction et de l'Intuition affecte également l'Initiative.

Certains implants et sorts ou pouvoirs magiques peuvent donner à un personnage des actions en plus pour chaque Tour de combat. Ces actions sont notées comme des **Passes d'Initiative** supplémentaires sur la feuille de personnage. Le nombre maximum de Passes d'Initiative que peut avoir un personnage est de 4.

La **Magie** est une mesure de la capacité à utiliser la magie, et de l'harmonisation du corps avec le mana qui parcourt notre plan. Ceux qui ont des indices élevés en Magie sont capables de maîtriser de puissantes magies et manipulations du mana. Ceux dont l'indice de Magie est faible sont plus sensibles et plus facilement épuisés par l'usage de la magie. Ceux qui n'ont pas d'indice de Magie n'ont aucune capacité magique et sont exclus des domaines magiques. Les dommages corporels importants ainsi que les adjonctions invasives comme le cyberware et le bioware réduisent l'attribut Magie. La Magie et la Résonance sont des attributs mutuellement exclusifs. Un personnage qui a un indice de Magie de 1 ou plus ne peut pas posséder d'attribut Résonance, et vice-versa.

La **Résonance** est l'Attribut spécial des technomanciens, des personnages capables de manipuler la Matrice par la seule force de la pensée (voir *Les technomanciens*, p. 234). La Résonance est une harmonisation avec les échos et les transmissions qui baignent le monde électronique, une communion avec l'ensemble du réseau. La nature exacte de la Résonance est encore plus controversée que la magie. Certains prétendent que la Résonance est une forme de magie qui s'est adaptée à la réalité virtuelle et augmentée du monde moderne, d'autres pensent que la Résonance est une nouvelle étape dans l'évolution de la conscience métahumaine, mais personne n'est sûr de rien. La Résonance et la Magie sont des attributs mutuellement exclusifs. Un personnage qui a un indice de Résonance de 1 ou plus ne peut pas posséder d'attribut Magie, et vice-versa.

Les indices d'attribut

Il faut bien prendre garde à faire la distinction entre les indices d'attribut *naturels* (non modifiés) et ceux *augmentés* par le cyberware, le bioware, les pouvoirs d'adepte et la magie. En général, les indices augmentés sont indiqués entre parenthèses après l'indice naturel, de cette façon : 4 (6).

La valeur des attributs humains varie sur une échelle de 1 à 6, 3 étant la moyenne. Les attributs physiques et mentaux ont un indice *naturel* maximum de 6, plus ou moins les modificateurs raciaux, selon le métatype (voir p. 72). La valeur maximale *augmentée* d'attribut pour chaque métatype est égale à 1,5 fois ce nombre, arrondi à l'inférieur (voir la *Table des attributs des métatypes*, p. 73). C'est également valable pour l'Initiative.

En cours de jeu, les joueurs peuvent dépenser du Karma pour faire progresser les attributs de leur personnage (voir *Progression du personnage*, p. 265). Améliorer un attribut accroît aussi bien l'indice naturel que l'indice augmenté.

Indice d'Essence : tous les personnages ont un attribut Essence à 6 au départ. Les implants de cyberware et de bioware réduisent cet indice. Aucun personnage ne peut commencer avec une Essence supérieure à 6. Selon les règles de base de *Shadowrun*, un personnage ne peut jamais avoir un indice d'Essence de 0 ou moins. Si cela arrive, il meurt.

Les personnages qui ont un attribut Magie ou Résonance sont sujets à des pénalités s'ils ont une Essence inférieure à 6. Pour chaque point ou fraction de point d'Essence en dessous de 6, le personnage perd 1 point entier en Magie ou Résonance, et le niveau maximum de cet attribut est réduit de 1. L'indice maximum pour la Magie est de 6 + grade d'initiation (voir *L'initiation*, p. 190) ; pour la Résonance, l'indice maximum est de 6 + grade d'immersion (voir *La submersion*, p. 240).

L'indice naturel maximum pour la Chance est de 6 (7 pour les humains).

LA MAGIE

Peu de gens contestent le fait que le retour de la magie est un des événements les plus marquants de l'Histoire. Un matin, le monde s'est réveillé et les règles étaient différentes. Les limites de l'existence avaient changé et on redécouvrait la vie. Le monde s'était éveillé. Certaines personnes ont aujourd'hui la capacité de puiser dans les énergies du monde éveillé et de les utiliser pour faire de la magie (voir *Un monde éveillé*, p. 163).

Dans *Shadowrun*, les personnages éveillés doivent acquiescer au choix le trait d'Adeptes (p. 77), le trait d'Adeptes mystiques (p. 77) ou le trait de Magicien (p. 79) pendant la création du personnage afin de posséder des capacités magiques. Ceux qui n'ont aucune capacité magique sont appelés les ordinaires. Les personnages éveillés qui utilisent des compétences magiques sont appelés des magiciens. Les personnages éveillés qui focalisent leur pouvoir en eux pour améliorer leur corps sont connus sous le nom d'adeptes. Les adeptes mystiques sont des hybrides entre les adeptes et les magiciens.

Les magiciens utilisent fréquemment la Sorcellerie pour manipuler le mana et former des sorts (voir *Lancement de sorts*, p. 173) et la Conjuraison pour invoquer des esprits (voir *Invoquer des esprits*, p. 176). Le lancement de sorts, tout comme l'invocation d'esprits et d'autres activités magiques, provoque chez les magiciens une fatigue particulière appelée Drain (p. 166).

Chaque type de sort ou d'esprit a un indice de Puissance qui commence à 1 et augmente avec son pouvoir. Cet indice est choisi par le magicien et limité par les capacités de celui-ci, ainsi que par le temps et l'argent qu'il souhaite investir.

Les traditions

Dans *Shadowrun*, chaque magicien suit une tradition magique particulière. Les traditions sont les différentes voies par lesquelles le magicien conceptualise et appréhende sa magie : elles sont son paradigme, ou ses conceptions personnelles. Quelque soit la voie choisie, ce sera pour la vie. Il n'est pas possible de revenir en arrière.

La voie de la magie suivie par le personnage affecte la façon dont il apprend des sorts et les types d'esprits qu'il peut invoquer. Elle peut également imposer des exigences sur le comportement du personnage. Le choix colore le point de vue du personnage, ses relations et les raisons qui le poussent à étudier la magie.

Deux traditions sont présentées dans ces règles de base, mais les personnages peuvent également créer les leurs. Un personnage qui choisit la tradition *chamanique* est appelé *chaman* (voir p. 170). Les chamans tirent leurs pouvoirs magiques du lien qui unit le monde extérieur de la nature à leur monde intérieur d'émotions, de volonté et de foi.

Un personnage qui choisit la tradition *hermétique* est appelé *mage* (voir p. 170). Les mages perçoivent l'univers comme une combinaison de forces et d'énergies qu'ils peuvent contrôler à l'aide de symboliques complexes et de formules de pouvoir. La magie hermétique est plus intellectuelle et se fonde sur l'observation, la théorie, la pratique et une exécution précise, plutôt que sur l'intuition ou l'improvisation. Les mages sont des érudits et disposent souvent de grandes bibliothèques et d'un équipement de pointe pour les aider dans leur travail.

Les adeptes ont leur voie propre et unique, appelée tradition *somatique*. Les adeptes s'intéressent à l'harmonie et la perfection du corps et de l'esprit, concentrant leur puissance magique sur cet idéal. Certains adeptes empruntent une approche de la magie de type hermétique, tandis que d'autres suivent les principes du chamanisme.

Le lien d'un magicien avec la magie peut être personifié par un esprit emblématique ou totem, appelé esprit mentor, qui symbolise ses croyances. Les esprits mentor procurent certains avantages et désavantages (voir *Les esprits mentor*, p. 192).

INDICES D'ATTRIBUTS HUMAINS

Indice	Description
1	Faible
2	Sous-développé
3	Typique
4	Amélioré
5	Supérieur
6	Maximum humain naturel

LES COMPÉTENCES

Les personnages possèdent des connaissances et des techniques appelées *compétences*, qui ont des indices utilisés pour les tests. Les compétences définissent ce qu'un personnage connaît et sait faire. Elles comprennent aussi bien les *Compétences actives* comme le Combat à mains nues, que certains ensembles de *Compétences de connaissances* comme la Biologie. Le chapitre sur les *Compétences*, p. 89, vous donne la liste détaillée.

Toutes les compétences ont un attribut associé : l'attribut qui s'applique lorsque la compétence est utilisée. L'indice de l'attribut ajouté à celui de la compétence constituent ensemble la réserve de dés pour les tests de compétence.

Les indices de compétence

Les compétences sont notées de 1 à 6, à la manière des attributs. Un indice de 3 représente un niveau professionnel dans la compétence en question.

Les personnages débutants peuvent commencer le jeu soit avec une seule compétence d'indice 6 (et toutes les autres à 4 ou moins), soit avec 2 compétences d'indice 5 (et le reste à 4 ou moins).

L'indice naturel maximum disponible pour une compétence est 6, ou 7 avec le trait Aptitude (p. 77). Certains implants et capacités magiques, comme indiqué dans leur description, peuvent augmenter l'indice de compétence, créant un indice *modifié* de compétence, tandis que d'autres fournissent juste des dés supplémentaires à une compétence (sans en changer l'indice de base). Notez que c'est l'indice *modifié* de compétence qui est utilisé pour calculer le coût d'amélioration de la compétence. L'indice *modifié* maximum autorisé est de 1,5 fois l'indice naturel (c'est-à-dire 9, ou 10 avec le trait Aptitude).

Les spécialisations

Une *spécialisation* représente un champ restreint d'entraînement ou de formation dans une *compétence de base*. Par exemple, un personnage avec la compétence Pistolets peut se spécialiser en Semi-automatiques, faisant progresser sa capacité à tirer avec n'importe quel pistolet semi-automatique. Une spécialisation octroie au personnage 2 dés supplémentaires aux tests utilisant cette compétence quand la spécialisation en question s'applique (voir *Les spécialisations*, p. 93). On le note sur la fiche de personnage en ajoutant « +2 » après l'indice de compétence. On ne peut prendre qu'une seule spécialisation par compétence.

Les groupes de compétences

Les *groupes de compétences* sont des ensembles de compétences apparentées qui peuvent être acquises et augmentées en même temps pour un coût réduit. Chacune des compétences d'un groupe fonctionnent de la même manière que les compétences acquises séparément (voir *Les groupes de compétences*, p. 90). Les personnages ne peuvent pas avoir, à la création, de groupe de compétences d'indice supérieur à 4.

LES TRAITS

Au-delà des compétences et des attributs, les personnages ont des *traits* – aussi bien positifs (les Avantages) que négatifs (les Défauts) – qui correspondent à des règles de jeu particulières. Les traits vont de Magicien (qui fournit à un personnage l'accès à la magie dans le Sixième Monde) à Malchanceux (qui retourne sa Chance contre lui). Les Avantages doivent être acquis lors de la création du personnage, tandis que les Défauts fournissent davantage de points à utiliser pendant cette création. Vous pouvez trouver une liste complète des traits et de leurs effets à partir de la page 77.

Les personnages ne peuvent pas acquiescer plus de 35 PC d'Avantages ou accumuler plus de 35 PC de Défauts.

L'ÉQUIPEMENT

Par « équipement », on entend tout ce que possède le personnage. Cela comprend la fidèle arme de poing du runner, ses fringues de boîte de nuit ou son déguisement corpo, son micro-émetteur réglé sur la fréquence cryptée de son équipe, son Eurocar cabossée achetée dans un coin louche à un gang local et qui servira en cas de fuite, l'antique bracelet celtique en orichalque qui lui sert de focus de sorts et son commlink qui le relie à la Matrice par une connexion sans fil. La liste de l'équipement disponible apparaît dans le chapitre *Équipement*, p. 301. À la création, les personnages acquièrent de l'équipement grâce à une réserve de ressources, disponible uniquement durant la création du personnage. Une fois que le jeu commence, tout ce que le personnage veut acheter, il devra l'acheter avec de l'argent qu'il aura *gagné*. Bienvenue dans le monde réel, *omae*.

Comme pour les attributs et les compétences, laissez le background du personnage suggérer l'équipement approprié au moment d'allouer des ressources. Les personnages ne doivent pas pouvoir sortir leur argent et leur équipement d'un chapeau : ils ne doivent posséder que des objets qu'ils sont en mesure de se payer ou d'obtenir de façon vraisemblable, en se basant sur leur background. Cependant, les ressources dépensées lors de la création du personnage ne reflètent pas nécessairement une réelle dépense de nuyens. Un personnage possède un truc qui sort de l'ordinaire, par rapport à ses moyens ? Il peut s'agir du cadeau d'un mystérieux mécène, de matériel implanté contre sa volonté (peut-être avec un mouchoir en bonus...), ou de quelque chose qu'il a gagné contre « services rendus ».

Les commlinks

Dans *Shadowrun*, il y a un appareil que presque tous les personnages possèdent : le commlink (voir p. 212). Les commlinks sont ce que tout le monde utilise pour se connecter à la Matrice sans fil, et permettent aux personnages d'être connectés en permanence (voir *Un monde sans fil*, p. 207). Les commlinks servent également d'interface entre les personnages et la Réalité augmentée de la Matrice (voir p. 211). Méfiance toutefois : avoir un commlink (et d'autres appareils sans fil) peut parfois présenter certains inconvénients (voir *Tout ce qu'un shadowrunner doit savoir sur le hacking*, p. 226).

Les indices des équipements

Certains équipements ont des indices, commençant à 1 et augmentant avec leur fonctionnalité et leur sophistication. En plus de leur prix, l'équipement a généralement une *Disponibilité*, qui détermine la vitesse et la facilité avec lesquelles on peut se le procurer.

Les armes ont une *Valeur de Dommages* qui indique au joueur la quantité de dommages qu'elles font. Le code consiste en un nombre et une lettre. Le nombre indique le nombre de base de cases de dommages que l'arme inflige. La lettre indique si l'arme inflige des Dommages physiques (P) ou étourdissants (E). Certaines armes ont également un indice de PA, ou *Pénétration d'armure*. La PA modifie la valeur de toute armure utilisée pour résister à l'attaque. Voir *Les codes de Dommages*, p. 152, pour de plus amples explications sur la manière dont sont utilisés ces codes.

LES MODIFICATIONS CORPORELLES

Dans les règles de base de *Shadowrun*, les personnages peuvent décider de se faire implanter dans le corps du cyberware (des remplacements technologiques) et du bioware (des organes génétiquement modifiés).

Le cyberware

Divers implants technologiques, modifications chimiques et améliorations structurelles du corps métahumain, plus communément appelés cyberware, peuvent améliorer les attributs et les capacités d'un personnage. Certains implants de cyberware permettent à un personnage d'accomplir des exploits extraordinaires, comme agir trois fois plus souvent qu'une personne non augmentée (réflexes câblés), enregistrer une conversation à l'autre bout d'un bar bondé (oreilles cybernétiques avec filtre sonore sélectif), ou envoyer des commandes mentales à des appareils électroniques via une liaison sans fil.

L'implantation de cyberware dans le corps est une procédure invasive, et donc le cyberware a un *coût en Essence*. Le corps (méta)humain a ses limites : seule une certaine quantité de cyberware peut être installée avant que le corps n'épuise son Essence et ne meure. Le cyberware est particulièrement nocif pour les individus magiquement actifs, car leur attribut Magie dépend de leur Essence. Certains mages, dits « grillés », qui ont perdu une partie de leur Magie à cause d'accidents, de drogues, ou d'autres abus, tentent de compenser leur capacité magique affaiblie par davantage de cyberware. Cette voie devient rapidement un cercle vicieux et plus d'un runner s'est retrouvé tout juste capable de lancer les sorts les plus faibles.

Plus un personnage possède de cyberware, plus il devient « inhumain ». Les personnages sur-cybernétisés ont tendance à se détacher de la réalité et leurs relations avec les autres en souffrent. Alors que certains implants de cyberware sont si courants qu'ils peuvent être implantés pendant la pause déjeuner au bodyshop du coin, sans même susciter la curiosité du grand public (en particulier les yeux cybernétiques et les data-jacks), de gros implants bien visibles restent impressionnants pour de nombreuses personnes. Les implants sont également une entrave aux soins magiques.

De nombreux implants cybernétiques sont considérés comme dangereux et sont donc soit réservés au personnel de sécurité accrédité, soit carrément illégaux. Cela inclut l'armement cybernétique, les réflexes câblés de niveau élevé et ainsi de suite. Se balader avec ce genre de cyber peut valoir à un personnage de grosses amendes, une arrestation, ou pire. Cet état de fait rend les voyages compliqués pour certains, étant donné que la plupart des aéroports et des postes frontières contrôlent le cyberware. Les compagnies de sécurité ont inventé plusieurs méthodes pour contraindre les gens à ne pas utiliser leurs implants.

Le cyberware peut s'avérer plutôt cher, en particulier s'il est illégal. Des cliniques clandestines opèrent dans l'ombre, fournissant le cyber et l'implantation à des tarifs prohibitifs. Nombre d'entre elles proposent du cyberware d'occasion et rachètent les cadavres portant des implants encore utilisables. Les corporations et les gouvernements ont leurs propres cliniques top niveau, loin des regards indiscrets. Le background d'un personnage devrait expliquer d'une manière ou d'une autre comment il a obtenu son cyberware, ce qu'il a dû faire pour l'avoir, voire à qui il le doit. Il faut noter que de nombreux employeurs n'hésitent pas à faire extraire le cyber installé sur leurs ex-employés.

Pour une liste complète des divers équipements cybernétiques et leurs effets, voir p. 342.

Le bioware

Alors que le cyberware est mécanique et étranger au corps, le bioware est organique. Les implants bioware améliorent généralement les fonctions existantes du corps en remplaçant de vieux organes ou systèmes organiques par des organes neufs, aux capacités renforcées. Le bioware est plus difficile à détecter et plus respectueux du corps que le cyberware, mais il est en règle générale plus difficile à trouver et plus coûteux. Le bioware peut permettre à des personnages d'accomplir des choses extraordinaires comme voir dans le noir (yeux de chat) ne dormir que 3 heures par nuit (régulateur de sommeil), ou se mouvoir avec plus d'agilité (articulations améliorées).

Bien que le bioware soit moins invasif que le cyberware, il a néanmoins des effets qui déséquilibrent le métabolisme du personnage. Le bioware a aussi un coût en Essence, comme le cyberware.

Pour une liste complète du bioware et de ses effets, voir p. 348.

Les gammes d'implants

Il existe de plus hautes gammes de cyberware et de bioware : l'alphaware, le bêtaaware et le deltaware. L'alphaware est moins gourmand en Essence que le cyberware standard, mais est aussi plus coûteux. Le bêtaaware et le deltaware occasionnent encore moins de pertes d'Essence, mais sont encore plus chers et plus difficiles à trouver, et ne sont pas disponibles pour les personnages débutants.

Le haut de gamme du bioware est, quant à lui, produit à partir des propres cellules du bénéficiaire : c'est ce qu'on appelle le bioware de culture. Le bioware de culture coûte moins d'Essence que le bioware standard, mais est également plus cher.

LES CONTACTS

Les contacts sont des personnages non-joueurs (PNJ) que le meneur de jeu peut utiliser pour rendre *Shadowrun* plus riche, plus imprévisible et plus excitant pour les joueurs.

Les contacts sont vitaux dans *Shadowrun*. Ce sont les gens qu'un personnage connaît et qui peuvent révéler des informations importantes pour le travail, légal ou non, du personnage. Les contacts sont les pourvoyeurs de ce qui est peut-être le plus vital en 2070 : l'information. Besoin de savoir qui a fait quoi et à qui ? Quelles sont les dernières rumeurs ? Où trouver de l'équipement spécial ? Demandez à un contact.

Les contacts ne sont pas nécessairement des amis. Nombre d'entre eux s'attendent à être payés ou à recevoir une faveur en retour. Les contacts ont leurs propres vies et besoins, ils se tourneront donc à l'occasion vers le personnage pour obtenir de l'aide (fournissant par la même occasion la base d'un scénario). Qui plus est, les contacts ne sont pas toujours fiables (leurs informations non plus). A priori, si un personnage traite bien ses contacts et joue franc-jeu avec eux, il peut leur faire confiance. Un personnage n'arrivera à rien dans le monde risqué de *Shadowrun* s'il ne fait confiance à personne. Pour représenter ces facteurs, chaque contact a deux indices : la Loyauté (indiquant la profondeur de la relation) et l'Influence (la taille et l'efficacité de son réseau), tous deux décrits plus bas.

Un personnage joueur démarre avec les contacts qu'il a acquis lors de la phase de création. Il s'agit de contacts avec qui le personnage a déjà établi une relation de travail, qu'il connaît et avec qui il a déjà bossé. Il est aussi possible d'acquiescer des contacts durant le jeu, mais uniquement en interprétant son personnage. Les personnages ne peuvent pas « acheter » des contacts une fois que le jeu a commencé : ils doivent les obtenir à la dure.

Pour plus d'informations, voir *Contacts*, p. 280.

L'indice de Loyauté

Il s'agit du niveau de loyauté du contact vis-à-vis du personnage. Il indique à quel point le contact se dévouera pour le personnage, le protégera ou prendra des risques pour lui. Voir p. 280.

L'indice d'Influence

L'indice d'Influence d'un contact indique son utilité, concernant son propre réseau de contacts et son efficacité. L'Influence est notée de 1 à 6, les contacts dotés d'indices élevés ont plus de chances de fournir des faveurs, d'écouler du butin, ou d'obtenir l'information désirée. Pour plus d'informations, voir p. 280.

LE NIVEAU DE VIE

Lors de la création de personnage, le joueur doit « acheter » le Niveau de vie de départ de son personnage. Le Niveau de vie détermine les conditions de vie du personnage et élimine le souci des dépenses quotidiennes comme la nourriture, la lessive, les factures de téléphone et ainsi de suite. Pour maintenir un Niveau de vie pendant le jeu, le personnage doit payer une certaine somme d'argent tous les mois (déterminée par le Niveau de vie). Les Niveaux de vie sont couverts en détail p. 262.

LE MONITEUR DE CONDITION

Le Moniteur de condition, qui consiste en 2 compteurs, est une partie importante de la fiche de personnage. Le Compteur de Dommages physiques affiche les blessures et indique quand le personnage risque de mourir. Le Compteur de Dommages étourdissants montre l'état de fatigue et les dommages étourdissants, ainsi que le stade où le personnage perd connaissance. Voir *Les dommages*, p. 152, pour plus d'informations.

Le Compteur de Dommages physiques possède un nombre de cases égal à 8 plus la moitié de l'attribut Constitution du personnage, arrondi au supérieur. Le Compteur de Dommages étourdissants possède un nombre de cases égal à 8 plus la moitié de l'attribut Volonté du personnage, arrondi au supérieur.

Certains équipements, comme les véhicules, ont également un Moniteur de condition pour comptabiliser les dommages que l'objet a encaissés.

TABLE DES CARACTÉRISTIQUES MÉTAHUMAINES

Métatype	Taille moyenne	Poids moyen	Espérance de vie moyenne
Elfe	1m90	80 kg	Plusieurs centaines d'années
Humain	1m75	78 kg	65 ans (moy. mondiale)
Nain	1m20	54 kg	Plus de 100 ans
Ork	1m90	128 kg	35 à 45 ans
Troll	2m50	300 kg	55 ans

LE KARMA

Le Karma est la représentation chiffrée de l'accomplissement du personnage (voir *Karma*, p. 264). Équivalent de l'expérience, il permet de récompenser les personnages à la fin d'une aventure.

LA MÉTAHUMANITÉ

Les humains ne sont plus seuls : ils ne sont plus qu'une des cinq sous-espèces principales de l'*Homo sapiens*. Sous l'appellation collective de métahumanité, les cinq métatypes – elfe, humain, nain, ork et troll – sont plus ou moins équitablement répartis sur le globe, géographiquement et ethniquement parlant. Bien que les humains soient toujours majoritaires, chacun des autres métatypes représente un pourcentage significatif de la population mondiale.

Les premiers métatypes à apparaître furent les elfes et les nains, nés lors de la première vague d'EG1 (Expression génétique inexpliquée) en 2011. Les orks et les trolls sont apparus dix ans plus tard, durant l'époque de la « Gobelinisation », quand de nombreux humains se sont soudain transformés. Maintenant, un demi-siècle après l'Éveil, la gobelinisation est extrêmement rare, ne touchant que les humains, généralement lors de la puberté.

En 2070, la plupart des métahumains sont nés de parents du même métatype. En cas de couple mixte, l'enfant a autant de chances de naître avec le métatype du père que celui de la mère. Il n'y a pas de « demi-métatype » dans le Sixième monde : pas d'elfe-ork, de nain-troll, même si le concept aurait pu être amusant.

Nombre d'orks et de trolls des première et deuxième générations – en particulier les gobelinisés – sont morts jeunes, signe de l'espérance de vie relativement faible de ces métatypes. Les premiers elfes et nains sont toujours là, cependant et peu d'entre eux montrent des signes de vieillissement. L'espérance de vie de tous les métatypes est en hausse, ce que les scientifiques attribuent en partie à la génétique et à la léonisation (un traitement anti-vieillessement) et en partie aux progrès sociaux (meilleurs traitements médicaux, meilleures conditions de vie et autres facteurs qui améliorent la qualité de vie). Peu de pays prennent en compte les sans-SIN dans leurs statistiques d'espérance de vie – après tout, comment le pourraient-ils ? – et donc les chiffres officiels sont particulièrement trompeurs, du fait que les orks et les trolls ont statistiquement plus de chances d'être sans-SIN que les autres métatypes.

LES ELVES

Homo sapiens nobilis

Les elfes sont en moyenne plus grands et plus minces que les humains, sans que leur structure osseuse et musculaire ne soit plus faible. Leurs oreilles sont résolument pointues et de nombreux elfes portent les cheveux (qu'ils ont très fins) longs, pour pouvoir couvrir leurs oreilles dans certaines circonstances sociales. La pilosité corporelle des elfes est faible, voire inexistant, et leurs yeux sont très performants, même sous un faible éclairage. Les elfes ont la durée de gestation la plus longue parmi tous les métatypes, un peu moins d'un an.

Les elfes tiennent dans la culture populaire une position qui n'est égalée par aucun autre métatype, en partie à cause de leurs looks exotiques, leurs signes distinctifs et l'adoption du sperthiel, leur propre « langage antique » (ce que contestent certains). De nombreuses icônes médiatiques – mannequins, chanteurs, mais aussi politiciens, stars du porno ou avocats de haut vol – sont des elfes. Contrairement aux orks, nains et trolls, qui subissent une discrimination fondée sur le fait d'être « différents et moches », les elfes sont souvent vus par les autres métatypes comme « différents et beaux ». Selon le stéréotype, les elfes sont snobs, homosexuels ou sont des « bouffeurs de pissenlits » écolo-passésistes (une majorité d'elfes est effectivement végétarienne). Ce cliché est renforcé par l'impression générale qu'il existe une « conspiration elfique » visant à prendre le contrôle du monde (une croyance qui n'est pas totalement dénuée de fondement, comme l'illustre la fondation des nations « elfiques » de Tír Tairngire et Tír na nÓg).

Une nouvelle génération d'elfes tente de dissiper ces mythes et ces portraits injustes qu'on a faits d'eux, bien que certains jeunes insoucients adoptent les mœurs des caïds de la rue, des rebelles et partent gonfler les rangs de gangs comme les Anciens.



LES HUMAINS

Homo sapiens sapiens

Les humains représentent toujours la majorité de la population mondiale, en moyenne. La plupart mesurent environ 1m75 et pèsent à peine moins de 80kg. Soixante ans après l'Éveil, les humains sont toujours perçus comme « la norme » par les profanes et les organisations scientifiques, et sont toujours le mètre-étalon auquel sont comparés les autres métatypes.

LES NAINS

Homo sapiens pumillonis

Petit, trapu, aussi large que haut, un nain a en général de plus petites jambes que les autres métatypes. Les nains ont une vision thermographique naturelle (ce qui aide à crédibiliser les histoires selon lesquelles ils préfèrent vivre sous terre, un stéréotype qui n'est que partiellement vrai en ce XXI^e siècle). Ils ont également un système immunitaire robuste et tombent rarement malades, même lorsqu'ils sont exposés à des toxines. Ils vivent normalement en petites cellules familiales, s'isolant parfois du reste de la société.

Dans le folklore, les nains sont décrits comme durs à la tâche, capables d'accomplir des tâches physiques que personne d'autre ne voudrait faire. Cela s'avère exact dans le Sixième monde, car les nains sont réputés pour leur grande conscience professionnelle et pour leur

incroyable aptitude à s'adapter aux nouvelles technologies. Lorsqu'il est temps pour les mégacorporations de rendre hommage aux véritables cerveaux qui se cachent derrière de nombreuses innovations, il s'agit en général de nains, à la surprise générale. La plupart des nains sont discrets et ne font pas étalage de leurs compétences, comme l'illustre les propos du développeur réputé Frank « Friz » Baylor, dans l'émission matricielle où il a reçu en 2069 le prix de la CI la plus innovante : « Je suis navré de n'avoir pu assister en personne à la remise des prix, mais je ne voulais pas quitter le travail pour la soirée. À l'année prochaine, quand je l'emporterai à nouveau ! ».

De tous les métatypes, les nains sont souvent les mieux intégrés à la société conventionnelle. Ils

rencontrent moins de problèmes car on ne les craint pas comme les orks ou les trolls, et ils n'ont pas l'image de personnages glamours ou conspirateurs de certains elfes. Ils doivent toutefois parfois faire face aux attitudes paternalistes de ceux qui confondent petite taille et immaturité. Les nains doivent également lutter pour vivre dans un monde construit pour des gens plus grands et dans lequel, lorsqu'on parle d'égalité des chances, ils sont littéralement regardés de haut.

LES ORKS

Homo sapiens robustus

Les orks ont des proportions similaires aux humains, mais ont une stature plus massive, ce qui ajoute à leur carrure. En dehors de leur taille, la caractéristique physique la plus distinctive des orks sont les grandes canines inférieures, qui semblent encore plus étranges lorsqu'elles sont associées aux lèvres fines et au nez épaté caractéristiques du métatype. Les oreilles des orks sont pointues comme celles des elfes, sans être aussi allongées. Comme les elfes également, les yeux des orks sont naturellement adaptés aux faibles luminosités.

Probablement à cause de leur fort taux de natalité, les orks vivent souvent au sein de gran-

des familles étendues qui se regroupent en communautés. Les enfants naissent en général quadruplés mais certaines mères orks donnent parfois naissance à huit bébés. Lorsque des *sapiens* naissent de mères orks, ils expriment les traits *robustus* à la puberté dans environ 95% des cas. La période de gestation des orks est la plus courte de tous les métatypes : environ 6 mois.

En 2060, le *Codex Or'zet*, est publié par le Centre communautaire d'Orkland et établit les bases d'une langue ork et est diffusé via les réseaux académiques et sociaux. Il ne s'agit pas d'un nouveau langage : l'or'zet est l'interprétation d'un

texte ancien, un des nombreux secrets de l'ancien monde que Dunkelzahn a conservé jusqu'à sa mort. Bien que certains ont essayé d'occulter cette découverte, l'or'zet est devenu un phénomène culturel et a alimenté un sentiment de « fierté ork » durant toutes les années 60. D'autre part, cela a également conduit au phénomène médiatique de « l'orxploitation », qui insiste sur l'image stéréotypée des orks au caractère emporté et leurs penchants pour les activités criminelles.

LES TROLLS

Homo sapiens ingentis

Le plus grand et le plus exotique des métatypes, le troll mesure 2 m 50 de haut et peut peser jusqu'à 350 kg, même si des poids de l'ordre de 300 kg sont plus courants. La plupart des trolls ont des bras proportionnellement bien plus longs par rapport aux autres races métahumaines et leur peau est souvent couverte de protubérances et de crêtes, à cause de dépôts osseux dermiques naturels, créant par la même une protection naturelle. Comme les nains, les trolls ont une vision thermographique naturelle, leur accordant une bonne visibilité dans des conditions de faible luminosité. Les oreilles d'un troll sont pointues, et ils ont 2 dents supplémentaires – 34 au total –, canines inférieures proéminentes incluses. Les trolls ont également une paire de cornes qui adoptent des formes diverses et variées : droites, courbées, en spirale, etc.

Bien qu'on ait tendance à les considérer comme étant stupides et effrayants, les trolls n'en sont pas moins intelligents et civilisés même s'ils souffrent d'un taux d'illettrisme et de pauvreté disproportionné par rapport aux autres métatypes. Peut-être parce qu'ils sont toujours les victimes d'une certaine forme de racisme au sein de la société, sans parler des difficultés quotidiennes posées par leur taille et au fait qu'ils vivent dans une société conçue principalement pour et par des gens plus petits qu'eux, les trolls se regroupent souvent socialement et culturellement. Comme les orks, de nombreux trolls ont été bannis de la société à cause de la peur et de l'intolérance qu'ils généraient, créant une importante population de trolls sans-SIN et obligés de squatter. Certains trolls choisissent ce statut de parias, préférant vivre une existence simple et isolée en ville ou dans la nature tandis que d'autres ont trouvé le moyen de rentabiliser ce qui les écartait des autres : leur taille, leur force et leur capacité à faire peur. Les trolls travaillent ainsi souvent comme ouvriers manuels et sont très demandés comme videurs, gardes du corps et autres postes dans la sécurité.

LA CHANCE

La Chance est la bonne fortune d'un personnage, la faveur des dieux, ce facteur inexplicable qui lui permet de réussir contre toute attente. L'attribut Chance d'un personnage représente le nombre de points de Chance qu'un personnage peut dépenser au cours d'une partie. Les points de Chance peuvent être utilisés pour obtenir plusieurs bonus différents, dont vous trouverez la liste ci-dessous. Les points de Chance qui sont dépensés sont temporairement indisponibles (voir *Récupérer sa Chance*, p. 67), car la chance tourne. Notez que l'attribut Chance d'un personnage n'est pas modifié par la dépense de points de Chance, sauf si le personnage grille de la Chance de façon définitive (voir *Griller de la Chance*, p. 67).

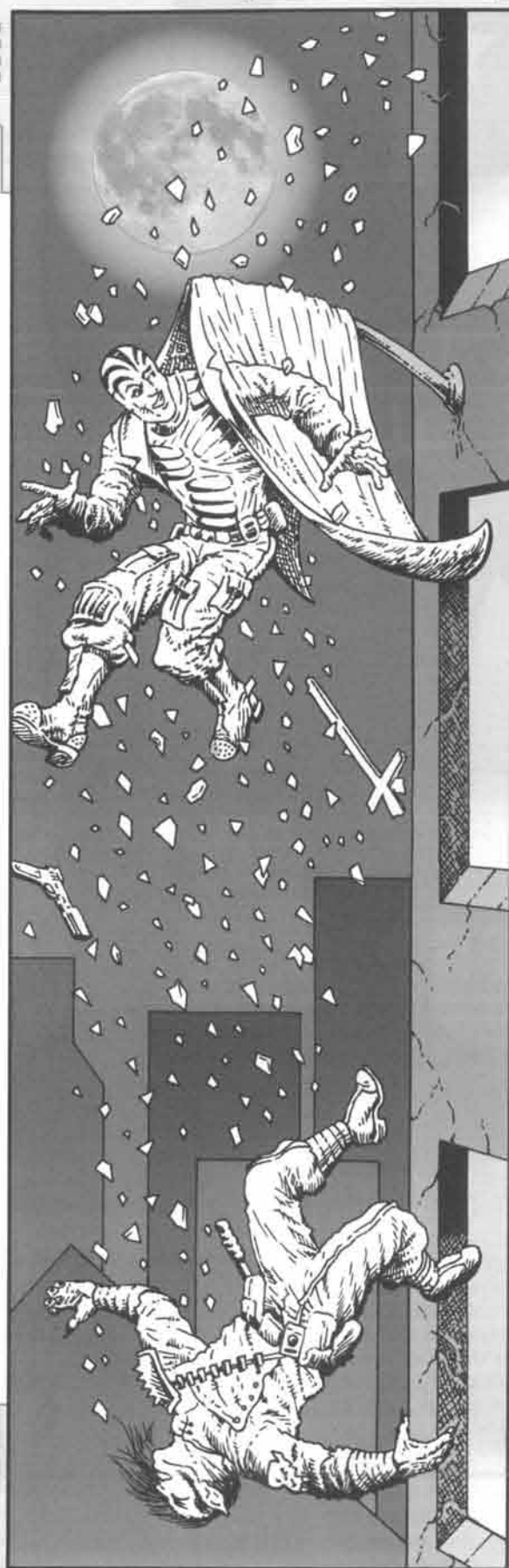
DÉPENSER DE LA CHANCE

Lorsque vous dépensez un point de Chance, vous pouvez choisir d'obtenir un des effets suivants :

- Vous pouvez déclarer l'utilisation de la Chance avant de lancer les dés pour n'importe quel test (ou pour un jet dans l'intervalle d'un Test étendu). Vous pouvez ajouter un nombre de dés supplémentaires égal à votre attribut complet de Chance à votre réserve de dés. Tous les dés (pas seulement les dés de la Chance) lancés pour ce test sont sujet à la Règle des Six (p. 56), ce qui signifie que si vous obtenez un 6, vous le comptez comme un succès et vous le relancez.



- Vous pouvez déclarer l'utilisation de Chance après avoir lancé les dés pour un test. Dans ce cas, vous pouvez lancer un nombre de dés supplémentaires égal à votre attribut complet de Chance et ajouter les succès obtenus au total du test. La Règle des Six (p. 54), cependant, ne s'applique qu'aux dés de Chance lancés, pas à la réserve de dés de base.
- Vous pouvez relancer tous les dés d'un seul test qui n'ont pas obtenu de succès.
- Vous pouvez effectuer un Test de la dernière chance (p. 55) même si votre réserve de dés a été réduite à 0 ou moins : ne lancez que vos dés de Chance pour ce test (la Règle des Six ne s'applique pas).
- Vous pouvez agir en premier dans une Passe d'Initiative, quel que soit votre Score d'Initiative (voir *L'Initiative et la Chance*, p. 134). Si plusieurs personnages dépensent de la Chance pour agir en premier dans la même passe, ces personnages agissent dans l'ordre de leurs Scores d'Initiative avant tout le monde, puis tous les autres agissent dans l'ordre de leur Score d'Initiative.



- Vous pouvez gagner une Passe d'Initiative supplémentaire pour ce Tour de Combat uniquement (voir *L'Initiative et la Chance*, p. 134).
- Vous pouvez annuler les effets d'une complication ou d'un échec critique (qui devient un simple échec).
- Vous pouvez invoquer la règle de l'Ultime action (voir p. 153).

Un personnage ne peut dépenser de points de Chance que pour ses propres actions ; il ne peut pas en faire bénéficier d'autres personnages (sauf s'il est engagé dans un test de « travail en équipe », voir p. 59). Pas plus d'un point de Chance ne peut être dépensé à la fois pour un test ou une action précis. Si vous dépensez un point de Chance pour des dés supplémentaires et que vous obtenez finalement un échec critique, par exemple, vous ne pouvez pas utiliser de Chance pour annuler cet échec critique puisque vous avez déjà appliqué de la Chance à ce test.

RÉCUPÉRER SA CHANCE

Le meneur de jeu décide quand les points de Chance d'un personnage reviennent à la valeur initiale de l'attribut Chance. Nous recommandons de régénérer la Chance au début de chaque séance de jeu, bien que dans certains cas, il puisse être plus intéressant ou être plus palpitant de ne régénérer la Chance qu'à la fin de l'aventure, ou quand des objectifs précis ont été atteints. Une possibilité est de régénérer 1 point de Chance pour chaque objectif atteint et le reste lorsque le scénario est terminé. Vous pouvez aussi décider de régénérer la Chance au début de chaque jour.

Il existe de nombreuses autres possibilités de récompenser les personnages avec des points de Chance :

- une interprétation impressionnante.
- des actes désintéressés d'héroïsme.
- l'accomplissement d'objectifs *personnels* importants.
- l'obtention contre toute attente d'une réussite critique (p. 59).
- l'obtention d'un échec critique (p. 55). Vous gagnez un point de Chance pour rétablir l'équilibre.

Notez bien que vous ne pouvez avoir plus de points de Chance que votre attribut Chance complet – Pour avoir de la chance, il faut faire appel à elle.

GRILLER DE LA CHANCE

Dans certaines situations exceptionnelles, même la dépense de Chance peut ne pas suffire. Un personnage peut choisir de *griller* un point de Chance – réduisant de façon permanente son attribut Chance de 1 – pour obtenir un des effets suivants :

- obtenir automatiquement une réussite critique sur une action. Le personnage doit être capable d'accomplir l'action – vous ne pouvez pas acheter de réussite critique pour quelque chose que vous n'avez aucune chance de réussir (notez que vous ne récupérez pas de point de Chance suite à l'obtention d'une réussite critique dans ce cas).
- échapper à une mort certaine. Cette utilisation de la Chance représente un nouveau souffle de vie, un cadeau rare que vous font les esprits. La rue a décidé qu'elle a encore besoin de ce personnage avant de le jeter à la poubelle et l'arrache miraculeusement aux griffes de la Mort. Le meneur de jeu peut expliquer ce phénomène comme ils l'entend, de la pure coïncidence à l'intervention divine. Notez que le personnage n'en sort pas nécessairement indemne ; s'il a reçu une balle dans la tête, par exemple, il peut tomber dans le coma et paraître mort pour ses ennemis, mais il survivra pour se venger un autre jour.

VARIATIONS SUR LES RÈGLES

Il y a plusieurs options que vous pouvez considérer pour changer ces règles. La plupart ajoutent de la complexité au jeu, mais elles peuvent également convenir à votre style de jeu en particulier. Les livres de règles avancées de *Shadowrun* aborderont des règles optionnelles supplémentaires.

Pour un jeu plus cinématique

Essayez n'importe quelle combinaison de ces options pour un style de jeu plus héroïque ou cinématique :

- Les succès s'obtiennent sur un 4, 5 ou 6, plutôt qu'un 5 ou 6. Cela rend plus grandes les chances des personnages de réussir ce qu'ils entreprennent ; les succès excédentaires peuvent s'interpréter comme du « style ». Ce style de jeu peut mieux vous convenir si vous cherchez à retrouver l'ambiance de certaines scènes de film de cinéma avec beaucoup de cascades et d'action.
- Vous pouvez aussi accorder des dés supplémentaires aux personnages qui décrivent leurs actions de façon inventive et détaillée.
- Vous pouvez permettre à la Chance d'annuler tous les dommages infligés par une seule attaque (l'attaque vous rate ou vous laissez miraculeusement indemne).
- Comme dans les précédentes éditions, vous pouvez appliquer la Règle des Six à tous les jets de dés, pas juste aux tests sur lesquels vous avez dépensé de la Chance. Cela signifie que les personnages obtiendront plus de succès en moyenne.

Pour un jeu plus mortel

Vous pouvez souhaiter augmenter la mortalité de vos parties, auquel cas nous vous suggérons ces options :

- Augmenter la VD des armes de 2 de façon générale et ne convertissez pas les Dommages physiques en Dommages étourdissants si la VD ne dépasse pas l'Indice d'armure.
- N'autorisez les actions de défense totale (p. 150) que lorsqu'elles sont choisies lors de la Phase d'action du personnage.
- Traitez les complications dans les Tests de résistance aux Dommages comme de graves hémorragies, des fractures, des membres mutilés, des implants endommagés qui demanderont des réparations ou des soins médicaux spéciaux.

Pour un jeu plus dur

Si vous voulez que vos scénarios présentent un plus grand défi pour vos personnages, qu'il soit plus dur, teinté d'une ambiance désespérée, essayez une des options suivantes :

- Le nombre total de succès obtenus à n'importe quel test est limité par l'indice de compétence du personnage x2. Cela augmente l'importance des compétences par rapport aux attributs, mais cela signifie également que les personnages dotés de faibles compétences passeront des moments plus difficiles. Les tests de défausse seront limités à 1 succès. La Chance, toutefois, permettra d'outrepasser cette limite.
- Lorsque de la Chance est dépensé pour des dés supplémentaires, vous n'obtenez qu'un nombre de dés égal à votre nombre actuel de points de Chance **non dépensés** plutôt que l'attribut Chance complet (donc si votre Chance est à 4 mais que vous avez déjà dépensé de la Chance deux fois durant cette séance, vous n'ajouterez que 2 dés supplémentaires).
- Régénérez la Chance plus rarement, à la fin d'une campagne, par exemple.
- Augmentez la probabilité de faire des complications lors de défausses ou de Tests de Dernière Chance – comptez les 2 comme ayant le même effet que des 1.
- N'autorisez les réussites critiques que pour des actions hors combat.

Règles alternatives de combat

Même si les règles avancées de *Shadowrun* exploreront toute une variété d'options de combat, vous pouvez essayer une de ces méthodes :

- Plutôt que de gérer tous les combats comme des Tests opposés, vous pouvez gérer le combat à distance comme un Test de réussite avec un seuil basé sur la portée (1 Courte, 2 Moyenne, 3 Longue, 4 Extrême). Certains modificateurs de situation affecteront le seuil plutôt que la réserve de dés, comme le tir en aveugle, la couverture, etc.
- Pour limiter le nombre de jets de dés lors du combat, vous pouvez laisser tomber complètement les Tests de résistance aux Dommages, réduisant le combat à un simple Test opposé. Dans ce cas, l'armure se déduirait directement de la VD de l'attaque.

Changer les tests d'attributs

Il y a *toujours* une compétence applicable. Si quelqu'un se retrouve avec une tâche sans compétence particulière qui lui soit directement associée, le MJ assigne la compétence qui lui semble la plus appropriée. Par exemple, Force + Athlétisme pour enfoncer une porte (avec l'Athlétisme comme mesure de la puissance musculaire appliquée dans ce cas).

Variations sur la Chance

Vous pouvez faire varier les applications de la Chance en fonction de votre style de jeu. Voici quelques exemples :

- Plutôt que d'ajouter des dés supplémentaires, la Chance peut être utilisée pour acheter des succès automatiques (ou peut-être même une réussite automatique).
- Permettez que la Chance soit dépensé pour réduire l'intervalle d'un Test étendu de moitié.

...CRÉATION DE PERSONNAGE...

Rétrospectivement, je crois que je me suis aventuré dans les Ombres parce que ce connard de Shahid s'est pointé à l'enterrement de ma femme.

Je n'avais jamais aimé Shahid depuis qu'il avait pris la tête du service dans lequel bossait Carrie. Mais on formait une famille – en tout cas, c'est ce que le manifeste de mission de Shiawase précisait – alors j'étais censé le traiter comme mon frère. Peu importait le fait que je n'avais pas parlé à mon frère depuis plus de dix ans.

Reste que je me tenais au-dessus de l'urne de Carrie quand Shahid s'approcha. Il m'offrit quelques condoléances maladroites, mais je me souviens d'une chose au milieu de tout son baratin sans intérêt : il me faisait entrer dans le « Programme Shiawase de soutien aux rescapés », en raison des circonstances de la mort de Carrie.

Shahid me sortit quelques justifications bidon, mais en tant que hacker corporatiste, je savais à quoi m'en tenir. Le Programme de soutien aux rescapés, ou PSR, n'était qu'un pot-de-vin versé aux membres de la famille des employés de Shiawase dont la corpo avait ordonné l'élimination. En d'autres termes, un paquet de fric pour fermer sa gueule. Avec du recul, je réalise maintenant pourquoi Shahid n'a jamais dépassé le rang de cadre moyen : manifestement, les Grands Pontes de Shiawase ne pouvaient pas vraiment compter sur lui pour garder un secret.

Carrie faisait des estimations de coûts pour un programme de petite envergure, ce qui me fit m'interroger : pourquoi me faire entrer dans le PSR pour si peu ? La curiosité fut la plus forte et je me mis à creuser dans les bases de données du personnel de Shiawase. J'y découvris deux secrets édifiants.

Le premier était un rapport du Département d'informations et de prévisions commerciales, l'agence de renseignements de la corpo. Il semble que le DIPC avait identifié Carrie comme une technomancienne latente, en voyant qu'elle avait été courtière à la Bourse de Boston à l'époque du Crash 2.0.

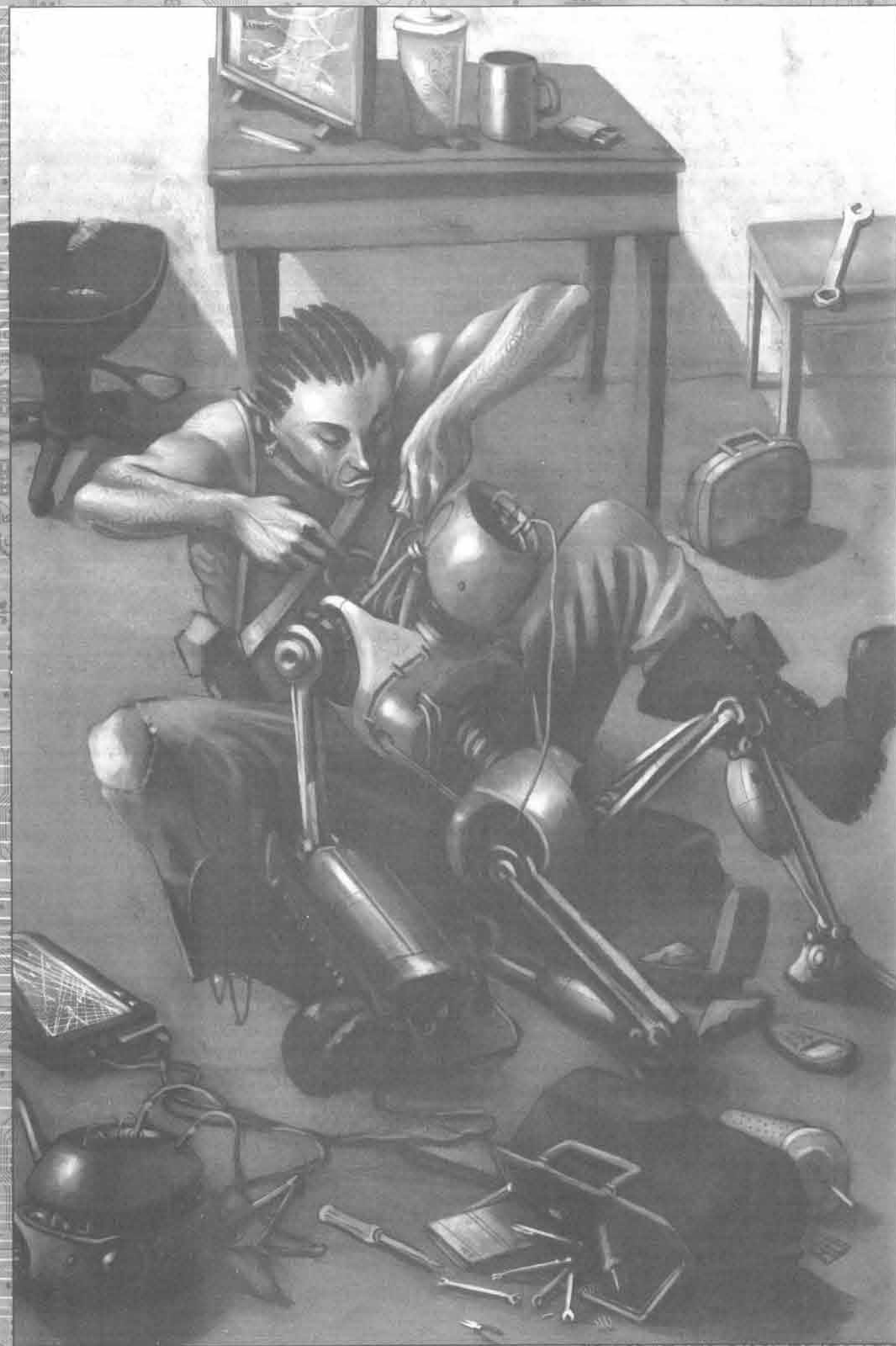
J'avais l'impression de m'être pris une tonne de briques sur la tête : il avait fallu que je sois aveugle pour ne pas avoir vu les signes. Après le Crash, elle avait assez de talent pour rivaliser avec moi en matière de technologie, alors que c'était mon boulot. J'avais simplement cru qu'elle avait fini par s'y intéresser après m'avoir entendu débâter à ce sujet pendant des années. Pauvre con. Je suis tellement désolé, bébé.

La deuxième révélation, pire encore, était la véritable cause de sa mort. Je pensais que Carrie était décédée des suites de complications lors de son opération exploratoire. En tentant d'éveiller ses capacités de Résonance, cependant, Shiawase avait modifié ses procédures opératoires. Les choses ne se déroulèrent pas comme prévu et Carrie agonisa sur la table d'opération avant de mourir.

Vous imaginez comment je me sentais. Shiawase, ma corpo, ma famille adoptive, m'avait enlevé la seule chose que je désirais dans ce monde, simplement par avarice. Qu'est-ce que cela entraîna pour moi ? Je détruisis tous nos effets personnels et toute trace de nous. Je quittai le confort de la vie corporatiste pour la vérité des Ombres.

Mais bon, tout ça vous le saviez déjà, pas vrai M. Johnson ? Et je suis sûr que vous vous demandez pourquoi je vous raconte tout ça. Très simple, vraiment : je veux que vous transmettiez un message à Shiawase – et à Shahid en particulier – au sujet de ma prétendue « trahison ». C'est dommage que vous ayez réussi à me retrouver mais je sais que votre mémoire céphalowaie enregistre tout ça pour la postérité. Même si je ne peux pas vous laisser quitter ce trou à rats, je pense que leur transmettre vos derniers souvenirs devrait parfaitement faire l'affaire.

On se retrouvera en enfer, Shahid.



Armé de votre imagination et de ce que vous voulez faire et jouer dans *Shadowrun*, le temps est venu de créer votre personnage. Les personnages ne sont que des chiffres sur une feuille de papier jusqu'à ce que vous leur donniez vie. C'est la raison pour laquelle il vous faut penser au type de personnage que vous souhaitez incarner avant de commencer à jouer. Posez-vous quelques questions simples : vous aimez les orks ? Les hackers ont-ils l'air intéressants ? Vous trouvez qu'être magicien, c'est la classe ? Peut-être que vous avez envie de jouer le rôle d'un menteur compulsif qui peut facilement jeter de la poudre aux yeux des gens ? Peut-être que les détails vous importent peu, tant que vous pouvez avoir la plus grosse arme du jeu.

Une fois que vous avez une idée approximative de ce que vous voulez jouer, vous pouvez soit utiliser un personnage pré-tiré ou créer le vôtre en partant de zéro. Utiliser un des personnages pré-tirés peut se révéler la meilleure solution si vous débutez à *Shadowrun* et que vous voulez jouer tout de suite. Créer votre personnage de toutes pièces est plus long mais vous procure la satisfaction d'avoir le personnage que vous souhaitez.

ARCHÉTYPES

Les archétypes qui vous sont proposés p. 98 offrent des descriptions sommaires et des historiques pour quelques-uns des individus qui vivent et travaillent dans les Ombres. Ces personnages incarnent des stéréotypes du monde de *Shadowrun* mais ne sont en aucun cas les seuls types de personnages que vous pouvez jouer. Ils sont conçus pour vous donner un aperçu de ce que sont les différents types de shadowrunners.

Les archétypes ont été créés à partir des règles de création standard de personnages présentées ici. Ils incluent les attributs, les compétences, l'équipement du personnage (notamment son cyberware et ses sorts, s'il en a), ainsi que quelques suggestions sur la manière de l'incarner. Tous les archétypes ont été créés avec les 400 Points de création standards et vous permettent de commencer à jouer immédiatement à *Shadowrun*.

CONCEVOIR UN SHADOWRUNNER

Créer votre propre personnage signifie que vous allez commencer en partant de zéro et en utilisant le système de Points de création. Avec ce système, les joueurs disposent d'une réserve prédéfinie de Points de création (PC) qu'ils utilisent pour améliorer leurs attributs, apprendre des compétences, déterminer des capacités spéciales et obtenir des ressources. Vous pouvez vous inspirer des archétypes pour vous faire une idée, puis utiliser le système de Points de création pour transformer votre concept de base en un personnage jouable.

Il vaut mieux avoir à l'esprit quelques idées concrètes quand vous vous lancez dans la création de personnage. Contrairement à d'autres systèmes de jeu, le système par Points de création n'est pas aléatoire : vous contrôlez directement les capacités, les avantages et les défauts de votre personnage du début à la fin. Certains joueurs préfèrent d'abord développer une partie de l'histoire, du « background » et de la personnalité de leur personnage pour exploiter au mieux ce système et coller au plus près de leur idée de base.

Vous pouvez également choisir de laisser ces éléments ouverts en développant le background et la personnalité du personnage au fur et à mesure des étapes de sa création ; dans ce cas, il vous suffit d'une base très simple : par exemple, ce coup-ci vous aimeriez bien jouer un mage. Créer un personnage de cette façon requiert une certaine flexibilité et vous devriez être prêt à prendre des décisions instantanées et à vous y tenir. Un tel procédé peut également mener à des personnages intéressants et variés, donnant lieu parfois à des combinaisons inattendues.

LES POINTS DE CRÉATION (PC)

Le système par Points de création fonctionne en allouant à un personnage un nombre de Points de création (PC) prédéterminé. Les Points de création peuvent être consacrés à l'apprentissage de compétences, l'augmentation d'attributs, l'acquisition d'équipement, l'apprentissage de sorts, etc. Chaque capacité nouvelle ou améliorée coûte des PC, limitant la puissance de votre personnage. Il est donc important de choisir soigneusement vos avantages ou vous vous retrouverez à court de PC !

Les personnages d'une campagne typique de *Shadowrun* se créent normalement avec un total de 400 PC. Cela laisse une bonne marge de manœuvre mais reste suffisamment raisonnable pour fournir aux joueurs un défi adéquat. Libre au meneur de jeu d'ajuster cette valeur à la hausse ou à la baisse selon ses goûts. Par exemple, si un groupe est intéressé par une campagne « de rue » à faibles moyens, le meneur de jeu peut décider de n'allouer que 300 PC à la création. À l'inverse, si le groupe aime les campagnes où les personnages sont de puissants agents d'élite, les joueurs peuvent avoir besoin de 500 PC pour les créer.

Les joueurs peuvent « acheter » des capacités dans n'importe quel ordre, mais nous vous recommandons vivement de choisir en priorité le métatype de votre personnage, puis de passer ensuite à ses attributs. Cela posera les fondations du personnage et affectera significativement ses capacités dans d'autres domaines (en l'occurrence les compétences et la magie).

Fabien, Thibaut et Max ont hâte de démarrer la nouvelle partie de Shadowrun que le MJ compte mener. Avant le début du jeu, le MJ demande aux trois joueurs de créer leurs personnages.

Max est relativement novice et opte pour l'un des archétypes. Après un coup d'œil à la liste de personnages des pages 97 à 112, Max choisit le Samouraï des rues.

Si Max est un petit nouveau, Thibaut et Fabien en revanche sont des vétérans de Shadowrun et choisissent d'utiliser le système par Points de création. Le MJ les informe qu'ils ont chacun 400 PC pour concevoir leur personnage.

Ils commencent par réfléchir aux personnages qu'ils veulent incarner. Thibaut aime les magiciens et décide d'incarner une sorcière urbaine. Fabien quant à lui veut jouer un spécialiste des armes, un véritable porte-flingues rompu à tous les types d'armes à feu.

LE MÉTATYPE

La catégorie « Métatype » fait référence à la « race » de votre personnage (humain, elfe, nain, ork ou troll). Chaque métatype a ses bonus et ses restrictions ; certains ont des capacités spéciales uniques. Le métatype d'un personnage détermine ses limites d'attributs, il est donc fortement conseillé de choisir ce critère en premier.

La *Table des attributs des métatypes* détaille les métatypes à la disposition des joueurs, le coût correspondant en PC, la valeur de départ et maximum attributs de chaque métatype ainsi que ses capacités spéciales. Valeur de départ (à gauche) et valeur maximale (à droite) sont séparées par un slash (/). En outre, l'attribut amélioré maximum est indiqué entre parenthèses après la valeur maximale de l'attribut. Les personnages humains sont la norme dans *Shadowrun*, il n'y a donc pas de coût en PC pour créer un humain. Tous les autres métatypes coûtent des PC.

Puisque Fabien et Thibaut utilisent le système par PC, la première étape consiste à choisir un métatype. Thibaut décide de rester dans la norme et choisit une humaine, qui coûte 0 PC. Tous ses attributs physiques et mentaux commencent à 1, leur maximum naturel étant de 6. Par ailleurs, son personnage gagne 1 point de Chance supplémentaire. Sa sorcière urbaine commence donc automatiquement avec une Chance de 2.

Fabien veut que son spécialiste des armes soit un nain. Un nain coûte 25 PC, réduisant son total de points de 400 à

TABLE DES ATTRIBUTS DES MÉTATYPES

PC	Métatype	CON	AGI	REA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	INI	Capacité de Métatype
0	Humain	1/6(9)	1/6(9)	1/6(9)	1/6(9)	1/6(9)	1/6(9)	1/6(9)	1/6(9)	2/12(18)	Chance +1
20	Ork	4/9(13)	1/6(9)	1/6(9)	3/8(12)	1/5(7)	1/6(9)	1/5(7)	1/6(9)	2/12(18)	Vision nocturne
25	Nain	2/7(10)	1/6(9)	1/5(7)	3/8(12)	1/6(9)	1/6(9)	1/6(9)	2/7(10)	2/11(16)	Vision thermographique, +2 dés aux Tests de Constitution pour résister aux agents pathogènes et aux toxines
30	Elfe	1/6(9)	2/7(10)	1/6(9)	1/6(9)	3/8(12)	1/6(9)	1/6(9)	1/6(9)	2/12(18)	Vision nocturne
40	Troll	5/10(15)	1/5(7)	1/6(9)	5/10(15)	1/4(6)	1/5(7)	1/5(7)	1/6(9)	2/11(16)	Vision thermographique, Allonge +1, armure naturelle +1 (en plus de l'armure portée)

375. Tous ses attributs commencent à 1 sauf sa Constitution, sa Force et sa Volonté qui commencent respectivement à 2, 3 et 2. Ses maximums naturels pour la Constitution et la Volonté sont à 7 alors que son maximum naturel de Force est à 8. Sa réaction naturelle, cependant, est limitée à un maximum de 5 au lieu de 6. Le spécialiste de Fabien possède également une vision thermographique ainsi que 2 dés de Constitution supplémentaires pour résister aux agents pathogènes et aux toxines.

LES ATTRIBUTS

Comme précisé dans *Principes du jeu*, les attributs normaux sont compris entre 1 et 6. Le métatype d'un personnage influe sur les maximums en les augmentant ou les réduisant. Les augmentations (d'origine technologique ou magique) peuvent permettre à un personnage de dépasser dans une certaine mesure leur maximum racial.

Tous les personnages commencent avec les attributs minimums pour leur métatype tel que précisé sur la *Table des attributs des métatypes*. Les personnages débutent par ailleurs avec un score de 6 en Essence, 1 en Chance (2 pour les humains) et 0 en Magie et en Résonance. L'Initiative est une valeur dérivée est n'est pas calculée tant que les valeurs des autres attributs n'ont pas été fixées.

Attributs physiques et mentaux

Améliorer les attributs physiques ou mentaux d'un personnage de +1 coûte 10 PC. Le fait d'augmenter un attribut à son maximum naturel (de « maxer » un attribut) coûte 25 PC au lieu des 10 habituels.

Les joueurs ne peuvent dépenser plus de la moitié de leur total de PC dans les attributs physiques et mentaux (200 dans le cas de figure par défaut d'un total de 400 PC). Les personnages ne peuvent par ailleurs « maxer » qu'un seul attribut. Cette mesure évite les dépenses excessives en attributs et garantit des personnages équilibrés.

Chance

Améliorer la Chance d'un personnage coûte 10 PC par point supplémentaire (et 25 PC pour atteindre son maximum naturel). Le maximum racial de Chance est fixé à 6 (7 pour les humains).

Essence

Tous les personnages commencent avec une Essence de 6. Les implants de cyberware et de bioware diminuent l'Essence, qui ne peut jamais être restaurée.

Magie/Résonance

Pour avoir accès à la Magie ou à la Résonance, un personnage doit d'abord acheter l'un des traits suivantes : Adepte, Magicien, Adepte mystique ou Technomancien (voir *Les traits*, p. 77). L'achat d'Adepte, de Magicien ou d'Adepte mystique donne au personnage un attribut Magie de 1. Le trait de Technomancien donne au personnage un attribut Résonance de 1. Un personnage peut posséder soit Magie, soit Résonance, mais jamais les deux.

Une fois qu'un personnage dispose d'un attribut Magie ou Résonance, il peut l'augmenter normalement au rythme de 10 PC par point, le sixième point coûtant 25 PC. Magie et Résonance peuvent toutes deux être augmentées à 6 (+ grade d'initiation/immersion), quel que soit le métatype choisi.

Initiative

L'Initiative est un attribut dérivé, calculé en faisant la somme de la Réaction et de l'Intuition. L'Initiative ne peut être augmentée directement en y assignant des PC pendant la phase de création (Certains sorts, pouvoirs d'adepte et implants de cyberware peuvent augmenter l'Initiative ; voir *Les ressources*, p. 83).

À présent que Fabien et Thibaut ont choisi le métatype de leur personnage, il leur faut déterminer leurs attributs. Le MJ les informe qu'ils ne peuvent dépenser que la moitié de leurs points (200 PC) en attributs physiques et mentaux.

Thibaut veut un personnage équilibré, sans forces ou faiblesses flagrantes ; il choisit donc de ne « maxer » aucun attribut. Il décide que sa sorcière urbaine est une mage hermétique. Comme les attributs les plus importants pour un mage sont la Logique et la Volonté, Thibaut dépense 40 PC pour faire passer sa Volonté de 1 à 5 (une augmentation de +4) et 30 PC pour faire passer sa Logique de 1 à 4 (une augmentation de 3). Thibaut détermine par ailleurs que l'Intuition et l'Agilité sont importantes pour sa magicienne rompue à la vie dans la rue et décide donc de faire passer les deux attributs à 4, pour un total de 60 PC. Thibaut ne considère pas sa sorcière comme une bagarreuse et la Force n'est donc pas très importante : il ne dépense que 10 PC pour la faire passer à 2. 140 PC ont déjà été dépensés pour améliorer des attributs physiques ou mentaux, ce qui lui laisse 60 PC. Thibaut les utilise pour améliorer le Charisme, la Constitution et la Réaction de son personnage en les faisant tous passer de 1 à 3.

Attribut	Valeur	Coût en PC
Constitution	3	20

Agilité	4	30
Réaction	3	20
Force	2	10
Charisme	3	20
Intuition	4	30
Logique	4	30
Volonté	5	40
TOTAL		200

Une fois réglés le sort des attributs physiques et mentaux, Thibaut s'intéresse aux attributs spéciaux. Puisque Thibaut veut faire de son personnage un magicien, il doit acquérir le trait Magicien pour 15 PC. Cela lui confère un attribut de Magie de 1, qu'il augmente à 3 pour 20 PC. Il pense que la Chance sera importante et dépense 10 PC pour la faire passer de 2 à 3. L'Essence commence à 6, et l'Initiative est automatiquement dérivée en additionnant Réaction et Intuition, pour un résultat de 7.

Thibaut a donc dépensé 245 PC en tout. Les attributs de sa sorcière urbaine sont donc :

Constitution	3	Essence	6
Agilité	4	Magie	3
Réaction	3	Initiative	7
Force	2	Chance	3
Charisme	3		
Intuition	4		
Logique	4		
Volonté	5		

Jetons maintenant un œil au spécialiste des armes de Fabien. Puisque toutes les compétences d'armes à feu sont associées à l'Agilité, Fabien décide de maxer cet attribut. L'Agilité maximum pour un nain est de 6 : Fabien dépense donc 40 PC pour la faire passer de 1 à 5, puis 25 PC de plus pour atteindre 6.

Après l'Agilité, ce sont la Réaction et l'Intuition qui importent le plus pour un spécialiste des armes. Comme Fabien a déjà maxé son Agilité, il ne peut cependant pas leur attribuer leur valeur maximale. Fabien décide donc de les améliorer juste au-dessous du maximum : la Réaction à 4 (30 PC) et l'Intuition à 5 (40 PC).

La Constitution est également assez importante pour le personnage de Fabien car elle aide à résister aux dommages. Fabien l'augmente donc de 2 à 4 (20 PC). Fabien voit son personnage doté d'une forte volonté, comme la plupart des nains, il augmente donc sa Volonté de 2 à 4. Restent la Force, le Charisme et la Logique avec seulement 25 PC. Fabien ne veut pas d'un personnage antisocial ou stupide, il met donc les 10 PC minimum pour augmenter ces deux dernières caractéristiques de 1 à 2. Fabien n'a plus que 5 PC et ne peut donc augmenter sa Force, qu'il est satisfait de garder à 3.

Attribut	Valeur	Coût en PC
Constitution	4	20
Agilité	6	65
Réaction	4	30
Force	3	0
Charisme	2	10
Intuition	5	40
Logique	2	10
Volonté	4	20
TOTAL		195

Fabien s'intéresse maintenant à ses attributs spéciaux. Il décide que son spécialiste nain sera moyennement chanceux, augmentant sa Chance à 3 pour 20 PC. Puisqu'il n'est ni un magicien ni un technomancien, il n'a pas à se préoccuper de Magie ou de Résonance. Son Essence de départ est de 6, même si cette valeur est appelée à diminuer si Fabien acquiert du cyberware ou du bioware (on y reviendra plus tard). Il additionne finalement sa Réaction et son Intuition pour une Initiative de 9. Fabien a à ce stade dépensé 215 PC en attributs, et 240 en tout. Les attributs du spécialiste des armes sont les suivants :

Constitution	4	Essence	6
Agilité	6	Initiative	9
Réaction	4	Chance	3
Force	3		
Charisme	2		
Intuition	5		
Logique	2		
Volonté	4		

LES COMPÉTENCES

Les compétences représentent les savoir-faire de votre personnage et permettent de mesurer avec quel brio il accomplit certaines actions. Dans les Ombres, ce dont vous êtes capable est souvent plus important que ce que vous pensez savoir.

TYPES DE COMPÉTENCES

Il existe trois types de compétences dans *Shadowrun* : les Compétences actives, les Compétences de connaissances et les Compétences de langues.

Les personnages utilisent les Compétences actives pour accomplir des actions. Athlétisme, Pistolets, Lancement de sorts, Négociation, Étiquette ou toute autre compétence représentant ce que fait votre personnage entrent dans le cadre des Compétences actives. Une liste des Compétences actives de base de *Shadowrun* est disponible p. 94 dans le chapitre *Compétences*.

Les Compétences de connaissances représentent quant à elles ce que sait votre personnage. Ces connaissances peuvent venir de son éducation, de ses passions ou de ses expériences. Ces compétences vous permettent d' étoffer le background de votre personnage et vous aident à lui donner une touche personnelle.

Les Compétences de langues représentent les langues maîtrisées par votre personnage.

ACQUÉRIR DES COMPÉTENCES ACTIVES

Votre personnage débute avec un indice de 0 dans toutes les compétences. Un indice de 0 ne signifie pas que votre personnage est ignorant ou complètement perdu dans le domaine considéré, simplement qu'il a le même entraînement (ou manque d'entraînement) que n'importe qui d'autre. Si un personnage dispose d'une compétence à un indice supérieur à 0, cela signifie qu'il en sait plus que le clamping lambda (consultez la *Table des indices de compétences* p. 92-93 pour plus d'informations).

Augmenter une compétence coûte 4 PC par point d'indice ; les compétences peuvent être augmentées jusqu'à un maximum de 6.

À la création, on ne peut avoir qu'une compétence d'indice 6 (les autres étant à 4 ou moins), ou deux compétences d'indice 5 (les autres étant à 4 ou moins). Un personnage ne peut pas commencer avec une compétence d'indice 6 et deux d'indice 5.

Compétences restreintes

Seuls les personnages magiquement actifs peuvent utiliser la compétence Analyse astrale, c'est-à-dire les personnages ayant choisi les traits Magicien (p. 79) ou Adeptes mystiques, ou encore Adeptes (p. 77) avec le pouvoir Perception astrale (p. 183).

De la même manière, si un personnage n'a pas les traits Magicien ou Adeptes mystiques, il ne peut pas acquérir de compétences dans les groupes de compétences Sorcellerie et Invocation. Il peut cependant les choisir comme Compétences de connaissances (voir *Compétences de connaissances*, p. 127).

Groupes de compétences

Les groupes de compétences (GC) sont des domaines de compétences liées et rassemblées dans une catégorie plus large. Le groupe de compétences Armes à feu regroupe par exemple les compétences Fusils, Pistolets et Armes automatiques. Un groupe de compétences permet à un personnage d'être doué dans une large palette de compétences plutôt que d'avoir une expertise très pointue dans une seule compétence et plaira davantage à ceux qui aiment créer des personnages touche-à-tout (voir *Les groupes de compétences*, p. 90).

Acquérir un groupe de compétences coûte 10 PC par niveau d'expertise (étant donné que les groupes de compétences couvrent trois ou quatre compétences, cela revient moins cher que de choisir les compétences individuellement). À la création, les groupes de compétences ne peuvent pas être augmentés au-delà de l'indice 4.

Spécialisations

Les compétences sont générales : votre personnage peut tirer avec n'importe quel pistolet à l'aide de la compétence Pistolets ou conduire n'importe quelle voiture ou camion à l'aide de la compétence Véhicule terrestre. Si vous voulez que votre personnage ait une capacité de prédilection, une chose pour laquelle il est meilleur que tous les autres, vous pouvez lui attribuer une spécialisation. Un personnage disposant de la compétence Pistolets peut par exemple choisir de se spécialiser en Revolvers, ce qui en fera un pro de l'usage des revolvers tout en étant un peu moins doué avec les semi-automatiques. Si votre personnage a une spécialisation, il peut ajouter 2 dés à son test de compétence à chaque fois que la spécialisation s'applique (voir *Les spécialisations*, p. 93). Les spécialisations ne coûtent que 2 PC. Vous ne pouvez acquérir de spécialisation que pour les compétences que vous possédez déjà. Une seule spécialisation est possible par compétence. Aucune spécialisation ne peut être acquise pour des groupes de compétences.

Maintenant que leurs attributs sont déterminés, Thibaut et Fabien s'intéressent à leurs compétences. On s'intéressera d'abord aux Compétences actives, en se réservant les Compétences de connaissances et de langues pour plus tard.

Étant donné que Thibaut et Fabien créent leurs personnages à partir de zéro, ils vont devoir déterminer eux-mêmes les compétences de leurs personnages. Fidèle à son idéal d'équilibre, Thibaut décide que sa sorcière urbaine est une généraliste, également compétente dans tous les domaines de la thaumaturgie. Il décide donc de choisir les groupes de compétences Sorcellerie et Invocation avec un indice de 3. L'aspect « sorcière » étant réglé, Thibaut se penche maintenant sur le côté « urbain » : il prend Étiquette à 3 et décide de se spécialiser en Étiquette de la Rue. Les rues étant plutôt dangereuses, il veut s'assurer de pouvoir tenir le coup dans un combat. Thibaut choisit donc Pistolets 1, Esquive 2 et Combat à mains nues 1. Pour peaufiner son personnage, Thibaut y ajoute Perception 1 et Premiers soins 2.

Le coût en PC est donc le suivant :

Sorcellerie 3	30 PC
Invocation 3	30 PC
Étiquette 3	12 PC
(spécialisation « la rue »)	2 PC
Pistolets 1	4 PC
Esquive 2	8 PC
Combat à mains nues 1	4 PC
Perception 3	12 PC
Premiers soins	8 PC
TOTAL	110 PC
	(355 PC au total)

C'est maintenant le tour de Fabien. Il veut que « spécialiste des armes » soit plus qu'un simple nom et compte faire de son personnage le meilleur tireur possible. Fabien décide d'acquérir des compétences individuellement puisque les groupes de compétences sont limités à 4 à la création. Il ne peut avoir qu'une compétence d'indice 6 et décide de mettre ces points dans la compétence Pistolets.

Avec cette compétence de prédilection fixée, les compétences suivantes doivent avoir un indice de 4 ou moins. Fabien prend Esquive à 4 (un bon tireur doit savoir quand sortir d'une ligne de feu), Fusils à 3, Armes lourdes à 2, Armes automatiques à 4 et Armes de jet à 2 (pratique pour les grenades). Fabien décide par ailleurs de prendre Négociation à 2 (un flingue-à-louer doit quand même savoir négocier un contrat), Perception à 4 (pour qu'il trouve ses cibles et pas l'inverse), Infiltration à 2 et Armurerie à 2 (un bon spécialiste des armes doit savoir s'occuper de ses outils). Fabien prend également Étiquette à 1 avec une spécialisation en Étiquette Militaire histoire d'établir une partie de son background. Le coût total en PC est le suivant :

Pistolets 6	24 GP
Armes automatiques 4	16 GP
Esquive 4	16 GP
Fusils 3	12 GP
Armes lourdes 2	8 GP
Négociation 2	8 GP
Armes de jet 2	8 PC
Perception 4	16 PC
Infiltration 2	8 PC
Armurerie 2	8 PC
Étiquette 1	4 PC
(spécialisation « Militaire »)	2 GP
TOTAL	130 PC (370 PC au total)

LES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Un personnage commence avec un nombre de points de Compétences de connaissances égal à (Logique + Intuition) x 3. Des points de Compétences de connaissances supplémentaires peuvent être achetés au prix de 2 PC par point. Le nombre maximum de points de Compétences de connaissances disponibles de cette manière est lui aussi égal à (Logique + Intuition) x 3. En d'autres termes, le total de points de Compétences de connaissances ne peut être augmenté qu'au double du montant de départ. Notez que les Compétences de langues sont aussi achetées grâce à cette réserve de points de Compétences de connaissances.

CLASSES DE COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Catégorie	Attribut associé	Type de connaissance
La Rue	Intuition	Il s'agit d'informations accessibles aux personnages ayant des contacts avec la rue. Ces compétences se limitent à un endroit ou une ville spécifiques. Exemples : Identification de gangs, Organisations criminelles, Routes de contrebande, Sectes.
Académiques	Logique	Il s'agit de recherche et d'éducation, des sciences à l'histoire en passant par les arts et la littérature. Exemples : Biologie, Médecine, Théorie magique, Politique, Philosophie, Poésie, Histoire, Musique.
Professionnelles	Logique	Il s'agit des connaissances acquises par l'expérience professionnelle classique. Exemples : Journalisme, Affaires, Service militaire.
Hobbies	Intuition	Ce sont les passe-temps des personnages ou d'autres domaines qui les intéressent et les rendent uniques. Faites marcher votre imagination ! Exemples : Travail du bois, Équipes de combat urbain, Simfilms de science-fiction, Vins elfiques.

Les Compétences de connaissances sont réparties en quatre catégories : Connaissances de la rue, Connaissances académiques, Connaissances professionnelles et Hobbies (pour des définitions spécifiques, voir p. 128, chapitre *Compétences*). Selon sa catégorie, une Compétence de connaissances est associée soit à la Logique soit à l'Intuition. Vous pouvez choisir autant de compétences que vous le souhaitez, toutes catégories confondues. Soyez créatif ! Tout ce que connaît votre personnage – des séries de science-fiction à la musique pop en passant par les bases de la chimie – peut faire l'objet d'une Compétence de connaissances. Les seules limitations sont votre imagination et la tolérance du meneur de jeu.

Les Compétences de connaissances sont par définition très ouvertes, un joueur devrait donc être libre de les distribuer comme bon lui semble pour dépeindre l'éventail des connaissances de son personnage. Une bonne ligne directrice serait de considérer qu'une Compétence de connaissances doit être caractérisée par deux ou trois termes (par exemple « Pratiques corporatistes d'Aztechnology ») : toute autre solution tend à rendre les sujets soit trop vastes, soit trop limitatifs pour que la compétence ait une véritable valeur.

Comme pour les Compétences actives, un personnage peut se spécialiser dans une Compétence de connaissances. Une telle spécialisation coûte 1 PC, une seule spécialisation étant disponible par compétence.

Un personnage ne peut normalement pas commencer le jeu avec une Compétence de connaissances d'indice supérieur à 6. En outre, un personnage ne peut avoir qu'une seule Com-

pétence de connaissances d'indice 6 (les autres étant à 4 ou moins), ou deux Compétences de connaissances d'indice 5 (les autres étant à 4 ou moins). Aucune Compétence de connaissances de base ne peut avoir d'indice inférieur à 1. Un joueur ne peut pas mettre des points de Compétences de connaissances de côté : tous les points restants après la phase de création sont perdus. Il est possible d'apprendre de nouvelles Compétences de connaissances et d'en améliorer d'autres en cours de jeu (voir *La progression du personnage*, p. 265).

LES COMPÉTENCES DE LANGUES

Le Sixième monde est un grand village et les gens doivent souvent maîtriser plusieurs langues, quel que soit l'endroit où ils vivent. Un personnage peut choisir des Compétences de langues pour refléter cette capacité.

Au début du jeu, le joueur doit déclarer quelle est la langue maternelle de son personnage. Un personnage n'a pas de problème pour communiquer dans sa langue maternelle et n'a pas besoin de faire de Test de réussite pour le faire. Histoire d'en garder une trace, il serait bon de noter la langue maternelle du personnage dans la colonne Compétences en utilisant la lettre « M » à la place d'un indice, pour l'identifier comme étant la langue maternelle du personnage.

Si un joueur veut que son personnage communique dans d'autres langues, il peut acquérir des Compétences de langues. Les Compétences de langues fonctionnent comme des Compétences de connaissances pour ce qui est de la création, et les points de compétences pour les Compétences de langues sont déduits de la même réserve que celle utilisée pour les Compétences de connaissances.

Les spécialisations des Compétences de langues sont appelées des jargons. Les jargons sont des langages techniques employés par des sous-groupes : hackers, mages, juristes, esclaves, gangs des rues, tribus, etc. Pour plus d'information, voir le chapitre *Compétences*, p. 89.

Leurs Compétences actives déjà choisies, le duo s'intéresse maintenant aux Compétences de connaissances de leurs personnages. La sorcière urbaine de Thibaut a des attributs Logique et Intuition d'Indice 4, obtenant (4 + 4) x 3 = 24 points de Compétences de connaissances gratuits. Les anciens rituels du heka égyptien ont toujours fasciné Thibaut, qui choisit donc « Magie de l'Égypte ancienne » comme Compétence de connaissances académiques d'Indice 5. Elle imagine que son personnage connaît de nombreux marchands de talismans à travers Seattle et prend la Compétence de Connaissance de la rue « Marchands de talismans de Seattle » à 4. En tant que survivante de la rue, le personnage de Thibaut sait qui sont les gros caïds, ce qui se reflète dans ses compétences Gangs des rues de Seattle à 4, Planques de Seattle à 4 et Syndicats de Seattle à 3, toutes trois des Compétences de Connaissances de la rue. Enfin, pour mettre une touche finale à sa sorcière urbaine, Thibaut lui attribue une Compétence de connaissances de Hobbies : Mythologies anciennes 4. Thibaut a utilisé tous ses points de Compétences de connaissances gratuits et a donc terminé.

Le spécialiste de Fabien a une Intuition de 5 et une Logique de 2, il reçoit donc (5 + 2) x 3 = 21 points de Compétences de Connaissances gratuits. Comme un spécialiste des armes doit savoir où trouver des flingues, Fabien choisit d'abord la Compétence de Connaissances de la rue « Marchands d'armes d'Amérique du Nord » à 4. Fabien alloue de même 4 points de Compétences de connaissances à Fabricants d'armes et 4 points à Armée des UCAS, deux Compétences de connaissances professionnelles. Fabien prend également Conflits mondiaux à 3 en tant que Compétence de connaissances de Hobbies, ainsi que Histoire militaire 3 comme Compétence de connaissances académique. Avec seulement 3 points restants, Fabien décide d'investir dans la Compétence de langues « Allemand ».

LES TRAITS

Les traits sont des avantages et des défauts spéciaux qui peuvent aider ou desservir votre personnage. Ce ne sont ni des équipements spéciaux, ni des pouvoirs magiques, mais plutôt des caractéristiques innées qui s'expriment lors des situations stressantes dans lesquelles les shadowrunners se retrouvent souvent. Les traits peuvent être soit positifs soit négatifs. Les joueurs acquièrent leurs traits lors de la phase de création de personnage.

AVANTAGES

Les Avantages ont, comme tout le reste, un coût en PC. Un personnage ne peut pas dépenser plus de 35 PC en Avantages.

Adeptes

Coût : 5 PC

Les personnages qui choisissent Adeptes font un usage de la magie radicalement différent de celui des autres personnages éveillés, en canalisant la magie à travers leur corps et leur esprit ; ils ne lancent pas de sorts et n'invoquent pas d'esprits et n'ont pas non plus accès à l'espace astral (voir le pouvoir d'adepte Perception astrale, p. 183). Au lieu de cela, les adeptes développent des pouvoirs qui améliorent leurs capacités physiques et mentales.

Un personnage doté de ce trait est un adepte et commence avec un attribut Magie de 1 qui peut être augmenté comme n'importe quel autre attribut jusqu'à un indice de 6 + grade d'initiation (voir *Les attributs*, p. 73). Un personnage doté de ce trait ne peut pas choisir en plus les traits Magicien, Adeptes mystiques ou Technomancien.

Les personnages dotés du trait Adeptes reçoivent un nombre de points de pouvoir égal à leur attribut Magie. Ces points de pouvoir sont utilisés pour acheter des pouvoirs spécifiques aux adeptes (voir p. 187). Il est possible d'acheter des points de pouvoir supplémentaires en augmentant l'attribut Magie du personnage par une dépense de Karma. Notez que l'attribut de Magie ne peut excéder être augmenté au-delà du maximum naturel de 6 sans initiation (voir *L'initiation*, p. 190).

Une description complète de l'adepte se trouve à la p. 187 du chapitre *Un monde éveillé* ; un archétype d'adepte est par ailleurs présenté p. 103.

Bien que ce trait soit peu coûteux, le meneur de jeu ne devrait pas laisser les joueurs en abuser. Elle ne devrait être prise que par ceux qui veulent incarner un adepte.

Adeptes mystiques

Coût : 10 PC

Les adeptes mystiques sont un mélange de magicien et d'adepte. Un adepte mystique choisit s'il utilise ses points d'attribut de Magie pour ses pouvoirs d'adepte somatique (gagnant 1 point de pouvoir par point de Magie alloué) ou pour ses compétences de Magie telles que Lancement de sorts ou Invocation.

Un personnage doit acheter ce trait pour être un adepte mystique et commencer avec un attribut de Magie de 1. Celui-ci peut être augmenté comme n'importe quel autre attribut jusqu'à un maximum de 6 + grade d'initiation (voir *Les attri-*

buts, p. 73). Un personnage disposant de ce trait ne peut choisir aucun des traits Adeptes, Magicien ou Technomancien.

Tout comme les adeptes, les adeptes mystiques n'ont pas accès à l'espace astral à moins qu'ils n'achètent le pouvoir d'adepte Perception astrale. Les adeptes mystiques n'ont pas accès à la projection astrale.

Bien que ce trait soit peu coûteux, le meneur de jeu ne devrait pas laisser les joueurs en abuser. Elle ne devrait être prise que par ceux qui veulent incarner un adepte mystique.

Affinité avec les esprits

Coût : 10 PC

Les personnages dotés d'Affinité avec les esprits sont naturellement en phase avec un type d'esprit (voir *Les esprits*, p. 297). Ces esprits trouvent le personnage intéressant, sont attirés par lui (ou elle) et sont plus enclins à lui prêter main forte. Dans certaines situations, ils peuvent rechigner à attaquer le personnage, utilisant un pouvoir non légal s'ils sont obligés

de le faire. Ce trait n'est pas limité aux magiciens ; les magiciens peuvent posséder ce trait pour un type d'esprit distinct de ceux issus de leur tradition magique.

Ambidextre

Coût : 5 PC

Le personnage peut manipuler et utiliser des objets avec l'une ou l'autre main, sans pénalité. Le personnage ne subit pas de pénalité quand il utilise une arme avec sa « mauvaise » main (voir p. 142). Quand il se sert de deux armes en même temps cependant, il doit toujours diviser sa réserve de dés.

Apparence humaine

Coût : 5 PC

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. 120). Il se peut que le personnage subisse l'antipathie de PNJ métahumains qui n'aiment pas les humains (ou qui pensent qu'il en fait trop pour « avoir l'air humain »). Seuls les elfes, les nains et les orks peuvent prendre le trait Apparence humaine.

Aptitude

Coût : 10 PC

Un personnage doté du trait Aptitude est naturellement très doué dans une compétence particulière. Il peut augmenter une compétence au-delà de son maximum naturel, jusqu'à 7. Notez que ce trait n'augmente pas une compétence qui se trouve déjà à 6, elle donne seulement le droit au joueur de le faire. Augmenter une compétence au-delà de 6 coûte le double du coût habituel en Karma (voir *La progression du personnage*, p. 265).

Aptitude peut être choisie à la création pour permettre à un personnage de commencer avec une compétence à 7. Si un personnage se sert effectivement de ce trait, le coût d'amélioration est également doublé (8 PC).

Un personnage ne peut prendre qu'une seule fois le trait Aptitude.

Attribut exceptionnel

Coût : 20 PC

Le trait Attribut exceptionnel permet à un personnage de posséder un attribut physique ou mental naturel plus élevé que le maximum racial. Un personnage doté de ce trait a un attribut dont le maximum naturel est d'un point supérieur à ce que permet d'habitude son métatype (un humain par exemple aurait un attribut dont le maximum naturel est à 7 au lieu de 6). Le maximum augmenté de cet attribut se trouve lui aussi réévalué. Ce trait ne peut être choisie qu'une seule fois.

Bon codeur

Coût : 10 PC

Un Bon codeur est particulièrement doué pour un certain type d'action matricielle et reçoit un modificateur de +2 à sa réserve de dés pour cette action matricielle. Seules les actions matricielles comportant un Test de réussite sont concernées – Bon codeur ne s'applique pas aux actions qui ne requièrent pas de Test de réussite tel que « Se débrancher ». Bon codeur ne peut être choisi qu'une seule fois.

Caméléon astral

Coût : 5 PC

La signature astrale d'un personnage doté du trait Caméléon astral se fond plus rapidement dans l'espace astral. Toutes les signatures laissées par le personnage disparaissent deux fois plus vite et quiconque tente d'analyser la signature reçoit un modificateur de -2 à sa réserve de dés. Seuls les personnages dotés de l'un des traits Adeptes, Magiciens ou Adeptes mystiques peuvent choisir ce trait.

Chanceux

Coût : 20 PC

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). Notez que 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 (voir *La progression du personnage*, p. 265). Ce trait ne peut être pris qu'une fois.

Concentration accrue

Coût : 10 PC par point d'indice (indice max 2)

Un magicien doté de Concentration accrue est capable de se concentrer profondément. Cela lui permet de canaliser plus efficacement le mana, le rendant moins sensible au Drain. Un personnage doté de ce trait gagne un modificateur de +1 par point d'indice à sa réserve de dés pour tous les Tests de Drain. Seuls les personnages qui ont choisi Magicien ou Adeptes mystiques peuvent se doter de Concentration accrue.

Contorsionniste

Coût : 5 PC

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 (p. 115). Si le meneur de jeu le souhaite, le personnage peut même être capable de tenir dans des espaces étroits et confinés dans lesquels des personnages moins souples ne pourraient tenir.

Dur à cuire

Coût : 10 PC

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.

Empathie animale

Coût : 10 PC

Un personnage doté d'Empathie animale sait d'instinct comment agir avec les animaux de toutes sortes. Le personnage reçoit un modificateur de +2 à sa réserve de dés pour tous les tests concernant l'influence ou le contrôle d'un animal (notamment pour pouvoir le monter). Ce trait n'affecte pas les interactions du personnage avec des créatures intelligentes telles que les sasquatchs, les nagas ou les dragons.

Endurance à la douleur

Coût : 5 PC par point d'indice (indice max 3)

Un personnage doté d'Endurance à la Douleur ignore plus facilement la gêne causée par la douleur. Il peut ignorer une case de dommages par point d'indice lors du calcul des modificateurs de blessures (voir *Modificateurs de blessures*, p. 153). Un personnage doté de ce trait à l'Indice 2 peut donc subir 4 cases de dommages sans subir de modificateur de blessures. Ce trait n'est pas compatible avec le pouvoir d'adepte Résistance à la Douleur, ni avec les implants compensateur de dommages ou implant antalgique.

Esprit mentor

Coût : 5 PC

Ce trait n'est ouvert qu'aux personnages ayant choisi l'un des traits Magicien ou Adeptes mystiques. Un esprit tuteur (voir *Les esprits mentors*, p. 192) guide le personnage dans sa pratique de la magie et lui procure certains avantages et désavantages. Un personnage ne peut avoir qu'un esprit mentor.

Guérison rapide

Coût : 10 PC

Un personnage doté de Guérison rapide récupère beaucoup plus vite que les autres personnages. Le personnage reçoit un modificateur de réserve de dés de +2 pour tous les Tests de guérison réalisés sur, pour et par lui, notamment les soins magiques.

Immunité naturelle

Coût : 5 ou 15 PC

Les personnages dotés d'Immunité naturelle ont une immunité innée ou acquise envers une maladie ou une toxine bien précise. Ce trait est disponible en deux niveaux : pour 5 PC, le personnage est immunisé contre une seule maladie ou toxine naturelle ; pour 15 PC, 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.

Joueurs et meneurs de jeu doivent s'accorder sur la maladie, le produit chimique ou le poison en question : ce doit être une chose que le personnage a de bonnes chances de rencontrer. Le personnage peut prendre une dose de l'agent en question tous les (12 – Constitution) 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 délai de récupération est divisé par deux.

Notez que les personnages dotés d'Immunité naturelle à une maladie peuvent toujours infecter d'autres personnes même s'ils n'en souffrent pas eux-mêmes.

Lien tenu

Coût : 10 PC

Toute sorcellerie rituelle (p. 175) employée contre le personnage reçoit un modificateur de réserve de dés de -3. Notez que ce trait peut desservir le personnage dans certaines circonstances, par exemple quand des magiciens bien intentionnés veulent utiliser la sorcellerie rituelle pour localiser ou aider le personnage.

Magicien

Coût : 15 PC

Un personnage doté de ce trait est un magicien et commence avec un attribut de Magie de 1. Celui-ci peut être augmenté comme n'importe quel autre attribut, jusqu'à un maximum de 6 + grade d'initiation (voir *Les attributs*, p. 73). Un personnage doté de ce trait ne peut prendre aucun des traits Adeptes, Adeptes mystiques ou Technomanciens.

Les magiciens peuvent lancer des sorts et invoquer des esprits (pour plus de détails, voir *Un monde éveillé*, p. 163). Les archétypes du Mage de combat, de l'Investigateur de l'occulte, de la Chamane éco-radical et de la Chamane urbaine présentés aux pages 97 à 112 sont des exemples de magiciens.

Chaque magicien suit une tradition magique spécifique qui détermine sa vision du monde et la manière dont il perçoit et manipule la magie. Deux traditions courantes (hermétique et chamanique) sont décrites dans ce livre, mais les joueurs peuvent également développer les leurs (voir *Les traditions*, p. 169). Les magiciens peuvent également avoir un esprit mentor (voir *Les esprits mentors*, p. 192) qui confère ses propres avantages ou pénalités. Les joueurs devraient en tenir compte, en particulier lors du choix des sorts.

Les magiciens disposent également de la perception astrale et ont la capacité de projection astrale (voir *Le monde astral*, p. 181).

Bien que ce trait soit peu coûteux, le meneur de jeu ne devrait pas laisser les joueurs en abuser. Elle ne devrait être prise que par ceux qui veulent incarner un magicien.

Mémoire photographique

Coût : 10 PC

Un personnage doté de Mémoire photographique oublie rarement ce qui lui est arrivé. Le personnage se souvient immédiatement des visages, des dates, des chiffres ou de tout ce qu'il a vu ou entendu. Lors de Tests de mémoire (voir *Tests d'attributs*, p. 130), le personnage dispose d'un modificateur de seuil de -1.

M. Tout-le-monde

Coût : 10 PC

Ce personnage se fond dans toutes les foules. Il est de taille et de poids moyens, son apparence est ordinaire et il n'a ni caractéristiques physiques ni comportements distinctifs. Les personnes qui tentent de le décrire n'arrivent pas à en dire quelque chose de plus précis que « il était du genre normal ».

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. Ce modificateur ne s'applique pas aux recherches magiques ou matricielles.

Première impression

Coût : 5 PC

Un personnage doté de Première impression s'adapte facilement à une nouvelle situation, un nouveau groupe, une nouvelle ville ou un nouveau boulot. À chaque fois qu'il tente de s'adapter à un nouvel environnement (tel qu'infiltrer un

groupe ou se faire des contacts dans une nouvelle ville), le personnage gagne un modificateur de +2 sur sa réserve de dés pour les Tests sociaux réalisés lors d'une première rencontre. Le modificateur ne s'applique pas aux rencontres suivantes.

Renfort naturel

Coût : 10 PC

Quelque chose dans la structure neurale du personnage le rend résistant au biofeedback. Ce trait donne au personnage 1 point de filtrage naturel de biofeedback, cumulatif avec le filtre de biofeedback présent dans les commlinks (voir p. 229).

Résistance à la magie

Coût : 5 PC par point d'indice (indice max 4)

Le personnage reçoit 1 dé supplémentaire pour ses Tests de résistance aux sorts (voir p. 173) par tranche de 5 points utilisés pour le trait Résistance à la magie, qui s'applique également aux sorts bénéfiques tels que Soins.

Un personnage doté d'une des traits Adeptes, Magiciens ou Adeptes mystiques ne peut choisir ce trait. Un personnage résistant à la magie ne peut choisir de diminuer sa résistance magique : elle affecte tous les sorts et tous les effets magiques, les bons comme les mauvais. 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.

Résistance aux agents pathogènes/toxines

Coût : 5 ou 10 PC

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 en recevant un modificateur de réserve de dés de +1 pour ses Tests de Résistance. Ce trait est disponible en deux niveaux : pour 5 PC, le personnage est résistant soit aux agents pathogènes, soit aux toxines, mais pas les deux ; pour 10 PC, il est résistant aux deux.

Survivant

Coût : 5 PC par point d'indice (indice max 3)

Pour chaque point d'indice de Survivant, le personnage gagne 1 case de Surplus de dommages supplémentaire (voir p. 246). 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 tombe dans l'inconscience. Elles n'affectent pas non plus les modificateurs de blessures subis par le personnage.

Technomancien

Coût : 5 PC

Un Technomancien peut accéder à la Matrice et la manipuler par la simple force de sa pensée (voir *Les technomanciens*, p. 234). Connus sous le nom d'*otakus* avant le Crash de 2064, les technomanciens sont apparus dans toutes les couches de la société depuis l'avènement de la Réalité augmentée.

Un personnage doit acquérir ce trait afin d'être un technomancien et commence avec un attribut de Résonance de 1. Celui-ci peut être augmenté comme n'importe quel autre attribut jusqu'à un maximum de 6 (voir *Les attributs*, p. 73). Un personnage doté de ce trait ne peut choisir aucun des traits Adeptes, Magiciens ou Adeptes mystiques.

Les technomanciens disposent d'un *persona incarné* – leur alter ego matriciel – qui possède ses propres attributs qui gouvernent les actions virtuelles que le personnage entreprend dans la Matrice. L'attribut de Résonance, combiné avec d'autres attributs, détermine les forces et les faiblesses du persona.

Territoire

Coût : 10 PC

Territoire donne au personnage un modificateur de réserve de dés de +2 à tous les Tests de Compétences actifs réalisés sur le territoire du personnage. Tous les Tests de Compétences de connaissances relatifs aux personnes, aux lieux ou aux choses se trouvant dans cette zone reçoivent un modificateur de +4.

Le territoire d'un personnage est un endroit particulier dont le personnage est intimement familier. L'endroit peut être soit une petite zone (grand bâtiment ou petit quartier), soit un environnement peu fréquenté pendant la campagne : par exemple le désert dans une campagne basée à Seattle, qui pourrait être considéré comme territoire connu. Le désert ne serait en revanche pas un territoire connu valable pour une campagne située dans le Mojave, désert baigné d'énergies magiques.

Le meneur de jeu doit valider tous les territoires connus présents dans sa campagne. Pour un hacker ou un technomancien, le terrain connu peut être un certain réseau informatique que le personnage connaît extrêmement bien. Dans ce cas de figure, le personnage reçoit un modificateur de réserve de dés de +2 pour tous les tests réalisés dans ce réseau. Des « paradis numériques » comme le Nexus de Denver font de bons territoires pour les personnages hackers. De nombreux hackers corporatistes disposent de Territoire sur leur système corporatiste.

Tous les territoires doivent être des endroits fixes – les personnages ne peuvent les déplacer. Si le territoire d'un personnage est détruit, le trait est perdu.

Tripes

Coût : 5 PC

Un personnage doté de Tripes est rarement effrayé. Il reçoit un modificateur de +2 à sa réserve de dés pour résister à la peur et à l'intimidation, notamment la peur induite magiquement par le biais de sorts ou de pouvoirs de métacréatures.

DÉFAUTS

Les Défauts fournissent un bonus en PC qui peut être utilisé pour l'achat d'attributs, de compétences, de traits et d'autres ressources et capacités. Les personnages ne peuvent pas regagner plus de 35 PC par le biais de Défauts.

Allergie

Bonus : 5 à 20 PC

Un personnage souffrant d'Allergie est allergique à une substance ou à une condition. La valeur du trait dépend de deux facteurs. Tout d'abord, déterminez si la substance ou la condition est Rare (2 PC) ou Courante (7 PC). Puis déterminez la gravité des symptômes : Légers (3 PC), Modérés (8 PC) ou Graves (13 PC). Faites la somme des deux composantes pour obtenir le montant du bonus final.

Par exemple, la valeur d'une Allergie Rare Modérée est de 10 (2 + 8) points.

La Table des allergies fournit des descriptions des conditions et de leur gravité.

Asocial

Bonus : 20 PC

Un personnage Asocial est un sociopathe antisocial qui a énormément de difficultés à interagir avec d'autres personnes. Le coût d'apprentissage et d'amélioration des Compétences sociales est doublé (notamment à la création) ; ils ne peuvent par ailleurs pas apprendre de groupe de compétence sociales. De plus, un personnage Asocial est considéré comme « ignorant » pour toutes les Compétences sociales qu'il ne possède pas à l'indice 1 ou supérieur (voir *Indices de compétences*, p. 92). Le meneur de jeu peut exiger des Tests de Réussite dans des situations sociales dans lesquelles des personnes normales n'auraient aucun problème.

Balise astrale

Bonus : 5 PC

La signature astrale d'un personnage souffrant du 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 réserve de dés de +2. Seul un personnage ayant choisi l'un des traits Adeptes, Magicien ou Adeptes mystiques peut choisir ce trait.

Dépendance

Bonus : 5 à 30 PC

Un personnage souffrant de Dépendance est alcoolique, toxicomane, se shoote aux puces BTL ou à toute autre substance néfaste pour sa santé (la nicotine, la caféine et le sucre ne comptent pas). La valeur de ce trait dépend de la gravité de la dépendance : Légère, Modérée, Grave ou Cramé. D'autres règles concernant la dépendance, incluant une liste de drogues et des conseils de roleplay, sont disponibles p. 246.

Légère (5 PC) : la dépendance est omniprésente mais n'est ni flagrante ni très gênante : il se peut même qu'elle ne soit pas perceptible et il est même possible que le personnage ne se soit pas rendu compte de son état. Il est plus facile de trouver de l'aide mais peu de personnes sont prêtes à admettre que leur dépendance nécessite une aide extérieure à ce stade, si tant est qu'une aide soit nécessaire. Le personnage accroc ressent des envies au moins une fois par semaine ou tous les quelques jours mais peut les ignorer si nécessaire, sans trop de difficultés. Le personnage accroc subit un modificateur de réserve de dés de -2 à ses Tests de Volonté et/ou de Constitution pour résister à son envie.

Modérée (10 PC) : la dépendance s'installe à ce stade et devient difficile à surmonter. Le personnage accroc ressent des envies au moins une fois par jour et elles sont difficiles à ignorer. Le personnage accroc subit un modificateur de réserve de dés de -4 pour résister à son envie.

Grave (20 PC) : la dépendance est incontrôlable. Le personnage accroc a des envies permanentes (au moins deux fois par jour) et subit un modificateur de -6 pour y résister.

Cramé (30 PC) : les conditions sont les mêmes que pour une Dépendance Grave mais le personnage connaît cet état depuis un moment maintenant et possède les traces laissées par les abus répétés. Réduisez l'Essence du personnage de 1 pour refléter la perte entraînée par les excès. Si le personnage ne se sèvre pas bientôt, il continuera à perdre de l'Essence à un rythme déterminé par le meneur de jeu, jusqu'à ce qu'il en meure.

Écorché

Bonus : 5 PC (10 PC pour les hackers / technomanciens)

Un personnage Écorché a subi une (ou plusieurs) terrible(s) expérience(s) avec des CI noires ou des BTL dans le passé, souffrant d'effets quasi permanents. Le personnage subit un modificateur de réserve de dés de -2 à tous les tests effectués face à de la Glace noire ou à des BTL. Cela n'inclut pas les Tests de résistance aux Dommages mais s'applique aux tests pour se débrancher, de déconnexion, de résistance aux effets des CI psychotropes et pour résister à la dépendance.

Gremlins

Bonus : 5 PC par point d'indice (indice max 4)

Quand un personnage doté du trait Gremlins utilise un appareil technologique, on a l'impression qu'il ne va jamais s'en sortir. Les appareils se mettent à déconner sans explication dès qu'il les tient entre ses mains, les logiciels plantent en permanence quand il les utilise, les composants deviennent terriblement fragiles entre ses doigts, les connexions sans fil montrent des défaillances et des interférences.

Pour chaque tranche de 5 PC récupérés grâce à ce trait, réduisez le nombre de 1 nécessaires pour obtenir une complication (p. 55) d'un point à chaque fois que le personnage tente

TABLE DES ALLERGIES

Condition	Valeur	Description
Rare	2	La substance ou la condition est rare dans le milieu considéré. Exemples : or, argent, eau de mer dans un environnement situé dans l'arrière-pays (par exemple Denver).
Commune	7	La substance ou la condition est commune dans le milieu considéré. Exemples : lumière du soleil, plastique, polluants, eau de mer dans un environnement côtier (comme Seattle).
Légère	3	Les symptômes nuisent au confort et à la concentration du personnage. Appliquez un modificateur de réserve de dés de -2 à tous les tests réalisés tant que le personnage est en contact avec la substance.
Modérée	8	Le contact du produit allergène provoque une douleur intense. Appliquez un modificateur de réserve de dés de -4 à tous les tests réalisés dès que le personnage entre en contact avec l'allergène. Augmentez la Valeur de Dommages des armes faites de cette substance de +2 quand elle est utilisée contre le personnage.
Grave	13	Le contact du produit allergène provoque de véritables Dommages physiques. Le personnage coche une case de dommages pour chaque minute passée à toucher ou à être exposé à la substance. Appliquez également un modificateur de réserve de dés de -4 à tous les tests réalisés dès que le personnage est en présence du produit en cause. Augmentez la Valeur de Dommages des armes faites de cette substance de +4 quand elle est utilisée contre le personnage.

d'utiliser un appareil modérément sophistiqué (datant d'après la fin du XXe siècle). Un personnage qui a, par exemple, une réserve de dés de 8 et un indice de Gremlins de 2 (10 PC), provoquerait une complication si le test produit deux 1 ou plus. Le meneur de jeu peut également exiger un test pour des opérations qui autrement réussiraient automatiquement, juste pour voir si une complication se produit.

Quand il décrit les effets d'une complication provoquée par les Gremlins, le meneur de jeu devrait insister sur l'aspect particulièrement bizarroïde du dysfonctionnement mécanique ou électronique. Un personnage empoisonné par des Gremlins qui provoque une complication en tirant au pistolet par exemple peut voir son chargeur s'éjecter mystérieusement, ou perdre la culasse de son arme qui vole alors à quelques mètres de là. De la même manière, alors que le personnage utilise un commlink pour se connecter à un serveur d'accès restreint, son interface de langue peut soudain se retrouver en lituanien sans raison apparente.

Notez que Gremlins est un Défaut – ses effets doivent être gênants pour le personnage (et amusants pour son entourage). Les Gremlins ne doivent pas être utilisés de manière « offensive », le personnage touchant les jouets high-tech de ses ennemis pour les dérégler. Considérez Gremlins comme une malédiction personnelle : s'il souhaite qu'un appareil se détruise, cela n'arrivera sans doute pas.

Ce trait ne s'applique qu'aux équipements externes et n'affecte pas le cyberware, le bioware ou d'autres implants.

Hostilité des esprits

Bonus : 10 PC

Un personnage qui connaît l'Hostilité des esprits s'attire les foudres d'un certain type d'esprits (voir *Les esprits*, p. 297). Ces esprits vont vraisemblablement harceler le personnage et 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.

Ce trait n'est pas limité aux magiciens ; les magiciens peuvent choisir ce trait pour un type d'esprit distinct de ceux issus de leur tradition magique.

Immunodéficience

Bonus : 5 PC

Un personnage atteint d'Immunodéficience a plus de chances d'être touché par une maladie. Le personnage reçoit un modificateur de réserve de dés de -2 pour tous les tests effectués pour résister aux maladies. L'immunodéficience provient souvent des traitements immunodépresseurs utilisés en cyberchirurgie et en biogénétique ; il est raisonnable de considérer que les personnages qui ont subi des modifications corporelles d'envergure ont plus de chances d'acquiescer ce trait.

Immunodépression

Bonus : 15 PC

Un personnage atteint d'Immunodépression voit le coût en Essence de ses implants de cyberware doubler. Le coût en Essence du bioware n'est pas affecté.

Incompétent

Bonus : 5 PC

Un Incompétent souffre d'un manque total de connaissance ou d'habileté dans une certaine Compétence active. S'il choisit ce trait, le joueur doit préciser à quelle Compétence active elle va s'appliquer. Il n'est pas possible d'appliquer Incompétent à des Compétences de connaissances ou de langues.

On considère que le niveau du personnage dans cette compétence particulière est « ignorant » (voir *Table des indices de compétences*, à partir de la page 92). Dans certains cas, un Test de réussite peut être demandé pour effectuer certaines actions que le commun des mortels réussirait sans le moindre problème.

Le personnage ne peut pas avoir cette compétence et ne peut se défausser sur elle. Incompétent peut être choisi plusieurs fois sur plusieurs compétences différentes.

Infirmes

Bonus : 20 PC

Le trait Infirmes concerne un personnage dont la forme physique est particulièrement peu développée. Un personnage Infirmes peut être âgé, chroniquement malade ou en mauvaise santé parce qu'il se néglige, comme ces hackers ou ces magiciens qui mènent des vies de branleurs. Le coût d'apprentissage et d'amélioration des Compétences physiques est doublé (notamment à la création) pour les personnages ayant choisi Infirmes ; ils ne peuvent par ailleurs pas apprendre de groupe de Compétences physiques. Ils sont également considérés comme « ignorant » dans toutes les compétences qu'ils ne possèdent pas à l'indice 1 ou supérieur (voir *Indices de compétences*, p. 92) et ils ne peuvent pas se défausser lors d'un test de compétence impliquant ces compétences. Ce trait n'affecte pas la performance du personnage pour les Compétences physiques qu'il possède.



Malchanceux

Bonus : 20 PC

Ce personnage a la poisse et la chance lui tourne souvent le dos. À chaque fois que ce personnage utilise sa Chance, lancez 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.

Mal du simsens

Bonus : 10 PC (15 PC pour les hackers/technomanciens)

Un personnage atteint du Mal du simsens a la sensation d'être désorienté à chaque fois qu'il utilise la Réalité augmentée, la réalité virtuelle et le simsens (y compris les smartlinks, les simrigris et les interfaces visuelles). Le personnage reçoit un modificateur de réserve de dés de -2 pour tous les tests impliquant la RA, la RV ou le simsens.

Mauvais codeur

Bonus : 5 PC

Un Mauvais codeur a toujours du mal avec un certain type d'action matricielle. Il reçoit un modificateur de réserve de dés de -2 à chaque fois qu'il tente de mener ce type d'action matricielle. Mauvais codeur ne s'applique qu'aux actions matricielles associées à un test : les actions ne nécessitant pas de test (comme se débrancher) ne sont pas concernées. Le meneur de jeu ne devrait pas permettre à des personnages non-hackers d'utiliser Mauvais codeur pour des actions de hacking qu'ils ne mèneront vraisemblablement jamais.

Paralysie en combat

Bonus : 20 PC

Un personnage atteint de Paralysie en combat est pétrifié dès qu'éclate une situation de combat. Lors du premier Test d'Initiative du personnage, il ne lance que la moitié de son attribut d'Initiative. Lors des Tests d'Initiative suivants, cependant, le personnage lance tous ses dés. Le personnage reçoit également un modificateur de réserve de dés de -3 sur ses Tests de Surprise. Enfin, le meneur de jeu devrait appliquer un modificateur de seuil de +1 à tous les Tests de sang-froid (voir *Sang-froid*, p. 130) que doit réaliser le personnage en situation de combat.

Poseur elfe

Bonus : 5 PC

Un Poseur elfe est un personnage humain qui veut être un elfe. Ce désir le pousse à s'associer aux elfes autant que possible, à parler comme eux et à modifier son apparence pour leur ressembler. Les vrais elfes les trouvent embarrassants, de nombreux humains les prennent pour des vendus et même les autres métatypes les trouvent en général pathétiques.

Un personnage doté de ce trait et qui a subi des opérations de chirurgie esthétique pour obtenir des « yeux elfiques » et des « oreilles elfiques » peut véritablement passer pour un elfe et s'affranchir des modificateurs négatifs aux Tests sociaux associés au fait de ne pas être un elfe. Si un elfe découvre le secret du personnage, cependant, il le traitera vraisemblablement avec mépris et hostilité (voir la *Table des modificateurs sociaux*, p. 122). Un poseur elfe exposé peut aussi être stigmatisé comme un traître par certains humains racistes envers les elfes.

Seul un personnage humain peut choisir le trait Poseur elfe.

Poseur ork

Bonus : 5 PC

Sous l'influence du Goblin Rock ou des tendances surmédianisées de l'exploitation, un Poseur ork est un humain ou un elfe qui altère son apparence pour avoir l'air d'un ork. Des biomodifications génétiques (implants de canines inférieures, stéroïdes, altération du larynx, etc.) permettent au personnage de passer pour un ork. Les poseurs orks embarrassent la plupart des orks et un ork qui découvre le secret du personnage pourra le traiter avec hostilité. D'autres orks cependant pourraient inviter le personnage à « rejoindre la smalla », à condition qu'il réussisse un rituel de passage pour prouver son « orkitude », évidemment. Un poseur ork exposé peut aussi être stigmatisé comme un traître par certains humains ou certains elfes racistes envers les orks.

Seuls des humains ou des elfes peuvent choisir le trait Poseur ork.

Primitif

Bonus : 20 PC

Un personnage Primitif a grandi loin des conurbs modernes et connaît assez peu la société moderne en général, ne sachant que vaguement lire, écrire et compter. Ce trait convient aux personnages qui ont grandi dans des sociétés primitives ou dans des communautés reculées et hostiles à la technologie (par exemple parmi les indigènes amazoniens, les collectifs de luddites ou les peaux-roses des NAO). Ce trait s'applique également à certaines paracratures intelligentes qui ont développé leur propre société primitive (tels que les métamorphes, les nagas et les tritons).

Un personnage disposant du trait Primitif est considéré comme « ignorant » dans les Compétences techniques, les Connaissances académiques et les Connaissances professionnelles qu'il ne possède pas (voir *Indices de compétences*, p. 90) et il ne peut pas « se défausser » sur ces compétences. Le meneur de jeu peut également exiger des Tests de réussite pour réussir des tâches ordinaires évidentes pour le citoyen moyen.

Le coût d'apprentissage ou d'amélioration de compétences dans les catégories ci-dessus est doublé (notamment à la création) et le personnage ne peut pas apprendre les groupes de compétences correspondants.

Sensible à la douleur

Bonus : 10 PC

Les personnages Sensibles à la douleur ont un seuil de tolérance particulièrement faible : ils subissent un modificateur de blessures de -1 par tranche de 2 cases de dommages au lieu des 3 cases habituelles.

SINner

Bonus : 5 ou 10 PC

Le personnage est né avec ou a d'une manière ou d'une autre acquis un matricule dans le Système d'identification par numéro (SIN) légal (voir *Vos papiers, s'il vous plaît*, p. 258). Cela signifie que la véritable identité du personnage, son histoire personnelle, ses données biométriques, ses historiques de crédit, médicaux, de voyage, etc., sont stockés et accessibles dans de nombreuses bases de données. Cela ne signifie pas que le personnage doit utiliser ce SIN, simplement qu'une trace légale existe (ce qui pourrait un jour lui jouer des tours).

Pour 5 PC, le personnage a un SIN standard et est un citoyen lambda de la nation ou de la mégacorporation extraterritoriale de son choix. Pour 10 PC, le personnage a un SIN criminel, ce qui signifie que le personnage a également un casier judiciaire et a probablement fait de la taula par le passé. Étant donné que de nombreux organismes de maintien de l'ordre partagent leurs données, cela signifie qu'il est très probable que le personnage soit identifié s'il est impliqué dans un acte criminel.

Système nerveux sensible

Bonus : 5 PC (10 PC pour les hackers/technomanciens)

Un personnage qui a choisi un Système nerveux sensible est plus vulnérable aux dommages neuraux causés par les BTL, les CI noires, les chocs d'éjection et d'autres formes de dommages par le simsens. Le personnage reçoit un modificateur de réserve de dés de -2 pour résister aux dommages d'origine simsens.

Thibaut décide qu'il n'a pas besoin d'acheter de traits pour son personnage, à part le trait Magicien dont il a besoin pour que son personnage puisse être mage. Fabien a besoin de quelques Points de création cependant et il prend donc le Défaut Écorché, ce qui lui donne 5 PC supplémentaires. Il décide que cela reflète une ancienne dépendance aux BTL dont son personnage s'est débarrassé depuis. Son personnage a donc du mal face aux CI noires et aux BTL et résiste moins bien à leurs effets. Son total de PC utilisés revient donc à 365.

LES RESSOURCES

Tous les attributs, les compétences et les traits de votre personnage ne vaudront pas tripette tant que qu'il n'a pas les ressources nécessaires pour faire son boulot. Les ressources sont les outils utilisés par votre personnage pour faire son job, de l'équipement au cyberware et aux sorts magiques en passant par les formes complexes des technomanciens. Chaque type de ressources possède un coût en PC distinct (les éléments intangibles tels que les contacts et les sorts ont un prix en PC, pas en nuyens).

EQUIPEMENT

La phase d'équipement vous fournit le cash nécessaire pour armer votre personnage jusqu'au dents. Pour chaque PC dépensé en équipement, le personnage reçoit 5 000 nuyens avec lesquels il peut acheter des armes, des protections et d'autres matériels, avec un maximum de 50 PC soit 250 000 ¥.

Les joueurs peuvent utiliser cet argent pour acheter l'équipement de départ de leur personnage : cyberware, armes, munitions, focus et autres objets magiques, commlinks, véhicules et toutes sortes d'autres jouets décrits dans le chapitre *Équipement*, p. 301. Vous pouvez acheter de l'équipement dans n'importe quel ordre. Les personnages doivent disposer du cash correspondant au prix de l'objet. Tout équipement est soumis à l'approbation du meneur de jeu. Ce n'est pas parce que vous avez les moyens d'acheter quelque chose que vous pourrez l'avoir au début du jeu. Enfin, un équipement acheté à la création ne peut avoir un indice supérieur à 6 ou une disponibilité supérieure à 12 (pour plus de détails, voir *Disponibilité et achat de l'équipement*, p. 302).

Les joueurs n'ont pas à dépenser leurs ressources jusqu'au dernier nuyen. Pour avoir des idées de ce que vous pouvez faire avec votre rab de cash, voyez *La touche finale*, p. 86.

Cyberware et bioware

Au-delà du coût en nuyens, chaque implant de cyberware ou de bioware a également un Coût en Essence. Celui-ci correspond au montant de la perte d'Essence subie par le personnage quand l'implant est installé. Un personnage ne peut débuter le jeu avec une Essence de 0 mais toute valeur décimale supérieure à 0 est possible. Certains implants peuvent être intégrés à d'autres pour réduire le coût ou peuvent permettre des ajouts qui ne coûtent pas d'Essence supplémentaire (par exemple les yeux cybernétiques). Voyez les descriptions individuelles des implants au chapitre *Équipement*, à partir de la page 342.

Les pertes d'Essence causées par le cyberware et le bioware sont notées séparément. Seul le total le plus élevé est déduit entièrement alors que le second n'est déduit qu'à 50%. Par exemple, un personnage qui a pris des implants imposant une perte de 1,5 points d'Essence pour le cyber et 2,5 points pour le bio-

ware verra son Essence baisser à 6 - 2,5 (bioware déduit entièrement) - 0,75 (cyberware déduit à moitié) = 2,75. Les joueurs devraient garder une trace des deux valeurs, puisqu'il est possible que l'une dépasse l'autre au gré des implantations de cyberware ou de bioware.

Les joueurs doivent choisir la gamme de leurs implants ; deux gammes sont disponibles à la création : Standard et Alpha.

Le cyberware Standard n'est pas coûteux mais entraîne de fortes pertes d'Essence.

La plupart des gens se fichent de la marque de leur cyberware tant qu'il fonctionne. Les datajacks, les yeux cybernétiques et d'autres modifs courants coûtent suffisamment peu d'argent et d'Essence pour que le grand public ne s'en préoccupe pas.

Le cyberware Alpha est plutôt plébiscité par les gars et les filles qui comptent sur leur cyberware pour survivre. L'alphaware est plus coûteux mais est moins mauvais pour le corps (et l'Essence). Si vous achetez du cyberware de grade Alpha, doublez le prix de l'objet. Son Coût en Essence est égal au coût original x 0,8. Voir *Gammes de cyberware et de bioware*, p. 306.

Notez que les bonus aux attributs gagnés grâce aux implants n'affectent pas les autres aspects de la création de personnage : un bonus en Logique par exemple n'augmente pas le nombre de points de Compétences de connaissances disponible à la création.

En revanche, toute réduction d'Essence affecte l'attribut Magie ou Résonance d'un personnage (voir p. 61).

Niveau de vie

Le Niveau de vie est une catégorie fourre-tout qui couvre les dépenses quotidiennes telles que le loyer, les dépenses ménagères, la nourriture, l'accès matriciel etc. Tout le monde a besoin de vivre quelque part, même si c'est la troisième plaque d'égout à gauche. Le Niveau de vie d'un personnage, payé sur une base mensuelle, représente ces dépenses. Le Niveau de vie couvre l'ensemble des conditions de vie et des possessions générales du personnage. Plus votre niveau de vie est élevé, moins vous avez à vous en faire et plus vous en tirez d'avantages.

Des définitions rapides des différents Niveaux de vie sont disponibles plus bas. Pour plus de détails sur ce que sont les Niveaux de vie, reportez-vous à la page 262 de *Courir les Ombres*.

La rue : la rue, littéralement. Peu ou pas de dépenses et de la nourriture directement sortie des poubelles !

Squatter : un niveau au-dessus de la rue ; un abri de fortune, un bâtiment abandonné ou quelque chose de semblable.

Bas : un appartement, mais pas de quoi se la jouer. Bienvenue dans la masse.

Moyen : une jolie maison ou appartement, peut-être même de la nourriture naturelle.

Élevé : un appartement de grand standing avec système de sécurité et de la nourriture de qualité sur simple demande.

Luxe : imagine ça, mon pote, essaie seulement d'imaginer...

Un personnage ne peut acheter qu'un Niveau de vie à la fois, bien qu'il puisse payer plusieurs mois d'avance s'il le souhaite.

Les Niveaux de vie comptent seulement pour les dépenses quotidiennes normales du personnage. Les investissements supplémentaires tels que les planques, les lieux où il entrepose son matériel, les garages, les ateliers, etc. doivent être achetés séparément.

Le Niveau de vie détermine également l'argent de départ du personnage au début de sa vie de shadowrunner. Voir *Argent de départ*, p. 86 pour plus de détails.

Plein aux as

Une fois arrivé aux Ressources, vous devez déjà avoir une idée bien précise de votre personnage. Les problèmes commencent quand vous essayez d'acheter tout ce que vous voulez ou dont vous avez besoin et réalisez que vous ne pouvez pas. Si cela se produit, il sera peut-être nécessaire de revenir en arrière pour effectuer quelques ajustements. Souvenez-vous que votre personnage ne sera terminé que lorsque vous en serez satisfait. Si vous trouvez que vous avez trop dépensé en cyberware ou en Niveau de vie, tirez un trait dessus et recommencez. Si vous vous rendez compte que vous avez été trop tiède dans certains choix, n'hésitez pas à ajouter des éléments à votre personnage.

Si vous n'avez tout simplement pas assez de nuyens pour faire ce que vous voulez, la fin du processus de création de personnage sera sans doute votre dernière chance. Vous contrôlez le personnage que vous créez : vous êtes libre de faire des essais au cours de la création. Rien n'est bouclé tant que le meneur de jeu n'a pas validé votre feuille de personnage et que la partie commence. Ne vous inquiétez pas : l'argent et le Karma vont vous tomber du ciel dès que le jeu sera lancé et vous pourrez améliorer votre personnage et votre équipement de mille façons.

TABLE DES COÛTS DE NIVEAUX DE VIE

Niveau de vie	Coût mensuel
La rue	C'est gratuit !
Squatter	500 ¥
Bas	2 000 ¥
Moyen	5 000 ¥
Élevé	10 000 ¥
Luxe	100 000 ¥

Thibaut a encore 45 PC. Les ressources magiques telles que les sorts et les esprits sont plus importantes pour son personnage que les préoccupations matérielles et Thibaut n'attribue donc que 10 PC à l'équipement, avec 50 000 ¥. Cela lui suffit à s'offrir un commlink bas de gamme, un pistolet léger Colt America L36, un médikit, une loge magique de Puissance 3, un focus de soutien de Puissance 2, des matériaux d'invocation d'élémentaires et trois mois de Niveau de vie Bas.

Fabien a dépensé 365 de ses 400 PC à ce stade, ce qui lui laisse 35 PC pour sa phase d'Équipement. Il décide de dépenser 22 de ces points, pour 110 000 ¥.

Fabien utilise par ailleurs une partie de ses nuyens pour acheter du cyberware et choisit les implants suivants : un smartlink (0,1 d'Essence), des réflexes câblés (2 d'Essence) et une compensation anti-flash rétinienne (0,1 d'Essence). La perte totale d'Essence due au cyberware est de 2,2, ce qui réduit l'Essence de notre spécialiste des armes à 3,8.

RESSOURCES MAGIQUES

Les magiciens et les adeptes possèdent leurs propres capacités spéciales que l'argent ne peut acheter. Les magiciens peuvent lancer des sorts, lier des esprits à leur service et tirer du pouvoir de focus magiques. Les adeptes possèdent des pouvoirs spéciaux qui augmentent leurs capacités naturelles, leur permettant parfois de faire des choses physiquement impossibles. Chaque sort, esprit, focus ou pouvoir possède un coût en Points de création qui est retiré du total du personnage.

Notez que les personnages éveillés ne peuvent s'initier (voir p. 190) que lors du jeu proprement dit, pas à la création.

Sorts

Les magiciens ne peuvent lancer que les sorts qu'ils ont appris. Lors de la phase de création, un joueur peut dépenser des Points de création pour que son personnage magicien

apprenne des sorts avant le début du jeu. Apprendre un sort coûte 3 PC (les joueurs habitués aux précédentes éditions remarqueront qu'ils n'ont pas à choisir la Puissance à laquelle ils veulent apprendre le sort). Le nombre maximum de sorts qu'un personnage peut apprendre à la création est égal au double de l'indice de Lancement de sorts ou de Lancement de sorts rituel du personnage (le plus élevé des deux).

Esprits

Les magiciens ont la capacité d'invoquer cinq types d'esprits. Les types d'esprits qu'un magicien peut invoquer dépendent de la tradition du magicien (voir p. 169).

Les esprits peuvent être invoqués temporairement pendant le jeu (voir *Conjuration*, p. 176) ou être liés durablement au personnage en étant à son service (voir *Contrôler un esprit*, p. 180). Un personnage magicien peut choisir de commencer le jeu avec des esprits liés. Ceux-ci coûtent un nombre de PC égal au nombre de services dus au magicien. Le nombre de services dus ne peut être supérieur à la compétence de Contrôle d'esprits (ou au groupe de compétences Conjuration le cas échéant). La Puissance de l'esprit lié est égale à l'attribut de Magie du magicien. Le nombre maximum d'esprits liés simultanément à un magicien simultanément est égal à son Charisme.

Focus

Lors de la phase d'équipement, les personnages éveillés peuvent également acheter des focus, des objets magiques qui augmentent la puissance du magicien (voir *Focus*, p. 191). Pour utiliser efficacement un focus, le magicien ou l'adepte doit lier le focus à sa propre aura. Cela nécessite du temps et des efforts. Un personnage éveillé peut commencer à la création avec un ou plusieurs focus déjà liés. Le personnage doit tout d'abord acheter le focus avec son argent lors de la phase d'équipement. Pour lier un focus au personnage, le joueur doit dépenser un nombre de PC égal à la Puissance du focus. La Puissance totale de tous les focus liés est limitée à 5 fois l'attribut de Magie du personnage.

Les adeptes ne peuvent lier que des armes focus. Les magiciens et les adeptes mystiques peuvent lier tous les types de focus.

Pouvoirs d'adepte

Les adeptes reçoivent un nombre de Points de pouvoir égal à leur attribut Magie pour l'achat de pouvoirs d'adepte. La description des pouvoirs d'adepte commence à la page 187. Les Points de pouvoir qui ne sont pas dépensés à la création peuvent être « mis de côté » pour un usage futur.

Thibaut veut plusieurs sorts pour sa mage. Après avoir parcouru la liste des sorts disponibles (p. 96), il choisit les sorts suivants : Éclair de foudre, Détection des ennemis, Soins, Invisibilité, Armure et Doigts télékinésiques. 6 sorts au total (le maximum qui lui est permis) pour 18 PC, laissant 17 PC à Thibaut. Celui-ci décide également de dépenser 7 points pour un esprit de l'air qui lui doit 4 services et un esprit du feu qui lui doit 3 services (tous deux sont de Puissance 3 puisque son attribut de Magie est de 3). Il lie également son focus de maintien de Puissance 2 pour 2 PC, lui laissant 8 PC.

RESSOURCES DES TECHNOMANCIENS

Les technomanciens utilisent leur persona incarné, leurs formes complexes (p. 236) et leurs sprites (p. 236) pour manipuler la Matrice. Le persona vivant représente les attributs du technomancien quand il se trouve dans le monde numérique et est dérivé de ses autres attributs (voir *Le persona incarné*, p. 235). Les formes complexes et les sprites ont tous un coût en Points de création.

Formes complexes

Les technomanciens ne peuvent agir sur le monde électronique qu'avec les formes complexes qu'ils ont apprises. Ces formes peuvent être apprises à la création et coûtent 1 PC par point d'indice. Une forme complexe Armure d'indice 4 coûte par exemple 4 PC. Le nombre maximum de formes complexes que votre personnage peut apprendre à la création (quelques soient leurs indices) est égal à Logique x 2.

Sprites

Les technomanciens ont la capacité de compiler et d'inscrire des entités du nom de sprites à la Matrice pendant le jeu. Un technomancien peut aussi choisir de commencer à jouer avec des sprites déjà inscrits. Les sprites inscrits coûtent un nombre de PC égal au nombre de tâches dues au personnage. Le nombre de tâches dues ne peut pas dépasser la compétence Compilation du technomancien. L'indice maximum d'un sprite est égal à l'attribut de Résonance du technomancien. Le nombre maximum de sprites qu'un technomancien peut avoir à son service est égal à son attribut de Charisme.

CONTACTS

Les contacts sont les connaissances, les amis et les informateurs du personnage (pour plus de détails, voir *Contacts*, p. 280). Ce sont les personnes vers lesquelles le personnage se tourne quand il doit remonter une piste, trouver des marchandises au marché noir, faire passer un message ou obtenir une faveur en général. Chaque contact dispose à la fois d'un indice d'Influence (compris entre 1 et 6) qui indique son efficacité, ainsi qu'un indice de Loyauté (lui aussi compris entre 1 et 6) qui indique dans quelle mesure le contact est prêt à faire des sacrifices pour le personnage.

Le coût du contact en PC est égal à son indice d'Influence plus son indice de Loyauté. Influence et Loyauté sont détaillés p. 280.

Un joueur devrait toujours choisir au moins deux contacts à la création, voire plus s'il est du genre social ou s'il est susceptible d'avoir besoin de contacts. Personne n'a envie de se retrouver largué dans les rues sombres du 'plexe sans connaître un ami sur qui compter.

Thibaut et Fabien ont presque terminé : il ne leur reste qu'à choisir leurs contacts.

Thibaut n'a plus que 8 PC et décide de se contenter d'un seul contact. Il choisit un marchand de talismans avec Influence à 3 et Loyauté à 5. Il décide que sa sorcière vient de débarquer en ville et que le marchand est un vieil ami qui est son seul contact sur place.

Il reste 13 points à Fabien. Il décide de s'offrir un contact bien en place : un sottocapo de la Mafia avec Influence à 6 et Loyauté à 1. Fabien décide que son personnage est vaguement lié par alliance au mafieux, suffisamment pour avoir son attention mais pas au point d'en faire un membre de la Famille. Fabien achète enfin deux contacts avec les points qui lui restent : un fixer (Influence 2, Loyauté 1) et un flic des rues de la Lone Star (Influence 2, Loyauté 1).

LA TOUCHE FINALE

Les phases finales qui suivent vous permettent de signoler votre personnage. Utilisez cette section comme check-list avant de commencer à jouer.

CARACTÉRISTIQUES FINALES

Si vous avez choisi du cybeware, du bioware ou acheté des pouvoirs d'adepte, il se peut que les attributs de votre personnage aient été modifiés. Le cas échéant, inscrivez vos attributs augmentés entre parenthèses pour tenir compte des bonus. Notez les attributs concernés de cette façon : Constitution 4 (6). La première valeur est l'indice de Constitution naturelle du personnage ; la seconde est son indice augmenté. Dans la plupart des situations, le personnage utilisera la valeur augmentée (sauf si le contraire est précisé explicitement).

Des Initiatives distinctes existent pour les magiciens se trouvant dans l'espace astral ainsi que les hackers et les technomanciens plongés en réalité virtuelle sensorielle dans la Matrice. Les règles de l'Initiative astrale se trouvent p. 185, celles pour l'Initiative matricielle p. 232.

Le Moniteur de condition

Le joueur doit également noter les cases de dommages subies par le personnage sur les Compteurs physique et étourdissant de son Moniteur de condition : 8 + (Volonté + 2, arrondi au supérieur) pour les Dommages étourdissants et 8 + (Constitution + 2, arrondi au supérieur) pour les Dommages physiques. Utilisez les attributs augmentés du personnage plutôt que ses attributs naturels (oui, cela signifie qu'un personnage qui reçoit un bonus temporaire en Constitution ou en Volonté gagne temporairement des cases de Moniteur de condition). Une case est ajoutée au Moniteur de condition physique pour chaque membre cybernétique que possède le personnage. Toutes les cases restant sur les compteurs doivent ensuite être noircies.

CASES DU MONITEUR DE CONDITION

Constitution ou Volonté	Moniteur de condition
1-2	9 cases
3-4	10 cases
5-6	11 cases
7-8	12 cases
9-10	13 cases
11-12	14 cases
13-14	15 cases

moitié du maximum possible sur les dés). Multipliez le résultat par le facteur approprié : le résultat constitue l'argent de départ de votre personnage.

L'argent de départ peut prendre plusieurs formes : des crédits certifiés, des obligations, des actions dans des corporations, des comptes secrets, un gros paquet de cash, etc. L'argent de départ ne peut pas prendre la forme d'équipement (magique ou non), d'armes, de cybeware, de contacts ou de quoi que ce soit d'achetable. Un personnage peut faire ses emplettes dès le début du jeu, mais les objets en question sont alors soumis aux règles de Disponibilité et à l'aval du meneur de jeu.

VALIDATION PAR LE MENEUR DE JEU

Le meneur de jeu a le dernier mot quand à l'approbation d'un personnage. Bien que cela semble représenter beaucoup de pouvoir dans les mains d'une seule personne, la création de personnage devrait être partagée entre joueur et meneur de jeu afin que ceux-ci travaillent ensemble pour concevoir des personnages qui collent au style et au niveau du jeu. Amener un monstre ork cybernétisé à mort et qui flingue à tout va dans une campagne subtile mettant en scène de mystérieux thaumaturges elfiques vous vaudrait sans doute quelques froncements de sourcils, alors mettez-vous d'accord avec votre meneur de jeu pour maintenir un équilibre entre les besoins du groupe et de l'histoire, mais aussi vos objectifs personnels.

ARGENT DE DÉPART

L'argent non utilisé lors de la phase d'équipement ne se retrouve pas dans les poches du personnage au début du jeu. La somme en nuyens avec laquelle votre personnage débute dépend de son niveau de vie : consultez la *Table de l'argent de départ* et lancez le nombre de dés indiqué. Faites la somme de tous les résultats des dés. S'il vous reste des nuyens rescapés de la phase d'équipement, ajoutez +1 au résultat par tranche de 100 ¥ restants, jusqu'à un maximum de 3 fois le nombre de dés lancés (en d'autres termes, vous pouvez ajouter la



BACKGROUND ET HISTOIRE PERSONNELLE

Vous avez probablement développé votre personnage au cours du processus de création. À quoi ressemble-t-il ? Pourquoi fait-il ce qu'il fait ? Où a-t-il reçu ce bras cybernétique ? Pourquoi son surnom est-il Lucky Louie ? Pourquoi court-il les Ombres ? Qui lui a filé son premier programme de hack ? C'est à ce stade que vous devriez écrire l'histoire de votre personnage. Selon les besoins du jeu, vous pouvez le faire dans les moindres détails ou au contraire très sommairement, en laissant des pans entiers indéterminés. Tenez compte des trois suggestions suivantes :

- Écrivez quelques citations typiques de votre personnage (trois ou quatre font l'affaire). Les œuvres de fictions sont remplies de personnages dont la substance peut être saisie en une phrase, depuis « C'est ton jour de chance, fumier ! » à « Évite celle-là ». Faites marcher votre imagination et donnez-nous quelque chose à quoi rattacher le personnage.
- Écrivez un court paragraphe, en adoptant un point de vue extérieur. Utilisez les descriptions fournies avec les archétypes comme modèle.

- Écrivez un résumé rapide sur la manière dont votre personnage a commencé sa carrière. Cet exercice permet de calquer un background fictif sur le processus technique de création de personnage. Relisez les exemples. Nous avons pris des décisions tout au long du processus et développé un background pour chaque personnage au passage. Cette méthode vous permet d'expliquer les traits de caractère de votre personnage, ses capacités magiques, l'origine de ses ressources, de son entraînement et de son équipement.

Maintenant allez jouer !

Il est maintenant temps pour vous de ramasser vos dés et d'aller faire quelques runs.

Maintenant que les statistiques de leurs personnages sont déterminées, Max, Thibaut et Fabien sont prêts à déterminer leur argent de départ et à développer un background pour leur personnage. Le meneur de jeu valide par ailleurs les fiches de personnage et leur donne son approbation.

TABLE DE L'ARGENT DE DÉPART

Niveau de vie	Dés à lancer	Multiplieur
La rue	1D6	x 10 ¥
Squatter	2D6	x 20 ¥
Bas	3D6	x 50 ¥
Moyen	4D6	x 100 ¥
Élevé	4D6	x 500 ¥
Luxe	4D6	x 1.000 ¥

TABLE RÉCAPITULATIVE DES COÛTS EN POINTS DE CRÉATION

Propriété	Coût en PC		
Métatype		Magicien	15
Nain	25	Mémoire photographique	10
Elfe	30	M. Tout-le-monde	10
Humain	0	Première impression	5
Ork	20	Renfort naturel	10
Troll	40	Résistance à la magie	5 à 20
		Résistance aux agents pathogènes/toxines	5 ou 10
		Survivant	5 à 15
Attributs		Technomancien	5
Physiques et mentaux	10 par point d'attribut (sauf le point maximum)	Territoire	10
Chance	10 par point d'attribut (sauf le point maximum)	Tripes	5
Magie	10 par point d'attribut (sauf le point maximum ; trait Adeptes, Magicien ou Adeptes mystique obligatoire)	Défauts	
Résonance	10 par point d'attribut (sauf le point maximum ; trait Technomancien obligatoire)	Allergie	+5 à +20
Valeur d'attribut max.	25 pour le dernier point d'attribut	Asocial	+20
		Balise astrale	+5
Compétences		Dépendance	+5 à +30
Compétences actives	4 par point de compétence	Écorché	+5 (+10 pour les hackers / technomanciens)
Compétences de connaissances	2 par point de compétence ([Intuition + Logique] x 3 points gratuits)	Mauvais codeur	+5
Groupes de compétences	10 par point de groupe de compétences	Gremlins	+5 à +20
Spécialisations	2 par spécialisation active ; 1 par spécialisation de connaissances	Hostilité des esprits	+10
		Immunodéficience	+5
Avantages		Immunodépression	+15
Adeptes	5	Incompétent	+5
Adeptes mystique	10	Infirmes	+20
Affinité avec les esprits	10	Malchanceux	+20
Ambidextre	5	Mal du simsens	+10 (+15 pour les hackers / technomanciens)
Apparence humaine	5	Paralysie en combat	+20
Aptitude	10	Poseur elfe	+5
Attribut exceptionnel	20	Poseur ork	+5
Caméléon astral	5	Primitif	+20
Chanceux	20	Sensibilité à la douleur	+10
Bon codeur	10	SINner	+5 ou +10
Concentration accrue	10 ou 20	Système nerveux sensible	+5 (+10 pour les hackers / technomanciens)
Contorsionniste	5	Ressources	
Dur à cuire	10	Équipement	1 par tranche de 5 000 ¥ (50 PC max)
Empathie animale	10	Sorts	3 par sort (2 x Lancement de sorts / Lancement de sorts rituels max)
Endurance à la douleur	5 à 15	Esprits	1 PC par service dû (max = Charisme)
Esprit mentor	5	Lier des focus	1 par point de Puissance (5 x Magie max)
Guérison rapide	10	Formes complexes	1 par point d'indice (Logique x 2 formes max)
Immunité naturelle	5 ou 15	Sprites	1 PC par tâche due (max = Charisme)
Lien tenu	10	Contacts	Indice d'Influence + indice de Loyalité

COMPÉTENCES

Putain, ce costard de pingouin me gratte. Je me redressai et m'occupai de mon verre en essayant de ne pas trop remuer. Avec un peu de chance je réussirai à ne pas me tromper de verre et à ne pas sortir de connerie avant que Rico n'ait pu conclure le deal.

De l'autre côté de la pièce, Rico semblait parfaitement dans son élément, souriant et s'inclinant juste ce qu'il fallait devant M. Takahara. Je le savais parce que Takahara lui aussi souriait, son visage tout entier s'illumina comme si Rico était un pote de fac longtemps perdu de vue ou quelque chose de ce genre, même si je savais bien qu'ils ne s'étaient jamais rencontrés avant cette nuit. Je pouvais distinguer le mouvement des lèvres de Rico et entendre les mots qu'il prononçait dans un japonais fluide à travers la liaison radio. J'ignorais ce qu'il disait mais ce devait être ce qu'il fallait. Takahara acquiesça, sourit de nouveau, puis sa main se déplaça subrepticement dans la poche de sa veste et il en sortit quelque chose qu'il donna à Rico sous couvert de lui rendre une serviette de table. Ils discutèrent encore un peu pendant deux minutes, puis Rico était de retour, me faisant signe de le suivre hors de la salle.

Je trépanais d'envie de passer à l'action mais Rico secoua la tête. Je dois l'admettre : je ne suis bon qu'à une seule chose. J'abîme les objets ou les gens, avec ou sans flingue. Rico lui n'est pas aussi doué pour faire mal mais il compense en connaissant tout un tas d'autres trucs. Du genre parler cinq langues, trouver le moyen de baratiner pour éviter de se battre (je vois pas où est l'intérêt, mais je dois bien reconnaître que ça a sauvé nos culs plus d'une fois) et recoller les morceaux des gens quand ils sont blessés. Il sait même des choses sur la magie, même s'il est aussi ordinaire que moi. « Il t'a dit où ? », lui murmurai-je alors que nous quittions la salle principale de la réception et nous dirigeions vers l'arrière du vieux manoir, nous éloignant du brouhaha ambiant.

Rico se contenta d'acquiescer. J'avais dû faire une grimace ou je sais pas quoi parce qu'il me sourit et me dit : « Tu t'ennuies déjà ? ». Je lui emboitai le pas en faisant comme lui attention à ne pas être vu. Deux bifurcations plus tard, nous atteignîmes une porte verrouillée au fond d'un petit couloir. « Fais le guet », me dit-il en tirant une petite trousse d'électronique de sa poche et en s'agenouillant devant la porte. Après quelques secondes la serrure émit un petit bip et la porte s'ouvrit. Rico inséra la puce que lui avait donné Takahara dans le vieux cyberterminal posé sur le bureau qui occupait la pièce et commença à télécharger les données sur son commlink. Tout ce qui nous restait à faire maintenant était de retourner à la réception, dire au revoir et fichier le camp avant que quelqu'un soit plus malin que nous.

Deux ombres apparurent à l'extérieur à l'angle du couloir, le son étouffé de leurs bottes accompagnant le cliquetis d'armes automatiques qu'on charge. « On a de la compagnie ! », dis-je à Rico en subvocalisant dans mon micro, tout en dégainant mon pistolet avec silencieux. Je n'étais pas inquiet. Après une soirée passée à me sentir comme si j'étais le seul type sans cavalière au bal de fin d'année, j'allais enfin avoir une chance de faire un truc qui était dans mes cordes.

Quand vous voulez que votre personnage prenne part à l'action et accomplisse quelque chose de plus compliqué que respirer, parler ou se tenir debout, vous utilisez ses compétences. Les compétences représentent les capacités et les connaissances acquises par un personnage. Dans *Shadowrun*, les compétences représentent plus des techniques et des connaissances générales qu'une liste à la définition étroite et limitative de ce que sait faire un personnage donné. Cette approche permet aux joueurs de personnaliser leurs personnages, de manière à ce que deux personnages avec la même formation ou la même activité auront des compétences variables du point de vue du style et de l'exécution. Maintenir un certain degré de généralité permet également de limiter le nombre de caractéristiques et de règles particulières dont les joueurs doivent se souvenir. Pour définir des intérêts spécifiques et des connaissances particulièrement pointues de leurs personnages, les joueurs peuvent se servir des spécialisations (voir *Les spécialisations*, p. 93).

LES COMPÉTENCES DE BASE

Les compétences de base sont les compétences fondamentales de *Shadowrun*. Alors que les attributs représentent des capacités innées, les compétences sont les choses qu'un individu apprend au cours du temps. Chaque compétence représente la formation et le parcours professionnel du personnage et lui permet d'utiliser ses attributs naturels d'une certaine manière. Pour refléter ce lien entre compétences et attributs, chaque compétence est liée à un attribut. Une liste des compétences et des attributs liés est disponible dans la *Table des compétences et attributs associés*, p. 93.

Les compétences se répartissent en trois grandes catégories : actives, connaissances et langues. Les personnages commencent le jeu avec une palette de compétences choisies par le joueur (voir *Création de personnage*, p. 70). Pendant le jeu, les personnages peuvent améliorer ou spécialiser leurs compétences au fur et à mesure de leurs expériences. Voyez *Amélioration des compétences et des groupes de compétences*, p. 265).

LES COMPÉTENCES ACTIVES

Les Compétences actives sont les compétences que le personnage utilise pour agir, affecter son environnement ou de façon générale, créer un effet particulier. Ce sont les compétences qui importent le plus en général aux shadowrunners : tirer un coup de feu, négocier un nouveau contrat, piloter un aéronef, etc. Pour une description complète des Compétences actives de base et de leurs spécialisations, voir p. 94-126.

LES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Les Compétences de connaissances représentent ce qu'un personnage sait sur certains sujets. Les Compétences de connaissances de départ sont fondées sur les attributs Logique et Intuition du personnage et peuvent être augmentées par le biais des Points de création. Les Compétences de connaissances sont utiles pour donner de la matière à un personnage en définissant ses antécédents et ses centres d'intérêt et sont souvent utilisées en cours de jeu pour représenter les investigations du personnage, le caractériser ou permettre au personnage de disposer d'informations qu'il n'aurait autrement pas la possibilité d'acquérir. Ces domaines de connaissances peuvent être importants pour l'univers du jeu (Finance corporatiste, Histoire politique, Recherche cybernétique...) ou concerner des sujets plus ésotériques, bizarres ou ordinaires (Starlettes du simsens, Groupes de trash metal trolls, Vins elfiques...).

Les Compétences de connaissances sont réparties en quatre catégories : académiques, professionnelles, de la rue et hobbies. Pour une description complète des Compétences de connaissances de base, voir *Compétences de connaissances*, p. 127.

LES COMPÉTENCES DE LANGUES

Les Compétences de langues représentent les langues pratiquées par un personnage et sa capacité à les parler, les lire et les écrire. Pour plus de détails sur les Compétences de langues, voir *Compétences de langues*, p. 128.

UTILISATION DES COMPÉTENCES

Au fil de l'aventure, les joueurs vont vouloir utiliser les compétences et les attributs de leurs personnages pour réaliser des choses : tromper un garde pour pouvoir avancer, réparer un détecteur de trahison avant que les trolls ne découvrent leur cachette ou comprendre ce que baragouine ce cadre corpo japonais. De la même manière, le meneur de jeu voudra savoir si les personnages joueurs ont vu un indice essentiel ou s'ils sont complètement passés à côté.

Souvent, le meneur de jeu devra déterminer les compétences à utiliser, les modificateurs de situation et interpréter les conséquences des résultats obtenus aux différents tests.

Les lignes directrices qui suivent vous aideront à résoudre les situations les plus courantes.

LES GROUPES DE COMPÉTENCES

Les groupes de compétences regroupent trois ou quatre compétences liées acquises et améliorées ensemble dans le but de dépenser moins de Points de création ou de Karma. À chaque fois qu'un personnage utilise une compétence achetée par le biais d'un groupe de compétences, l'indice du groupe de compétences est utilisé en lieu et place de l'indice de compétence. Les groupes de compétences fonctionnent comme des compétences individuelles et un personnage possédant un groupe de compétences à 3 est aussi doué qu'un autre personnage possédant les compétences individuelles correspondantes à 3. Les spécialisations ne sont pas possibles pour des groupes de compétences.

Les groupes de compétences suivent leurs propres règles d'amélioration, étant donné qu'ils coûtent moins cher à augmenter que les compétences correspondantes prises séparément. Pour plus de détails, voir *Amélioration des compétences et des groupes de compétences*, p. 265.

Delphine décide de créer un personnage furtif et acquiert le groupe de compétences Furtivité à l'indice 4 lors de la création de son personnage. Après un mois de jeu, elle réalise qu'elle ne se sert réellement que d'Infiltration et décide donc d'augmenter cette compétence sans toucher au reste du groupe. Cela signifie qu'elle ne dispose plus du groupe de compétences Furtivité mais Déguisement 4, Filature 4, Infiltration 5 et Escamotage 4. Delphine pourrait de nouveau bénéficier du groupe en montant ses trois autres compétences à 5. À ce stade elle aura de nouveau un groupe de compétences à 5 mais aura payé plus que si elle avait augmenté l'ensemble du groupe dès le départ.

INDICES DE COMPÉTENCES

Les indices de compétences sont les valeurs numériques assignées à des compétences ou des groupes de compétences, à la création ou à l'apprentissage en cours de jeu. Ils représentent dans quelle mesure le personnage est doué pour certaines tâches quand il utilise une compétence particulière. Les indices de compétences sont indiqués à la suite du nom de la compétence ou du groupe de compétences. « Infiltration 3 » signifie par exemple que le personnage possède la compétence Infiltration à l'indice 3. L'indice de compétence s'ajoute à l'attribut associé pour déterminer le nombre de dés lancés quand le personnage emploie cette compétence. Par exemple, un personnage avec Infiltration 3 et Intuition 4 lancera 7 dés sur un Test d'infiltration. Les personnages ont par défaut un indice de compétence de 0 dans toutes les compétences qu'ils n'ont pas choisi d'augmenter à la création. Une compétence ne peut dépasser l'indice 6 (7 avec le trait Aptitude, p. 77).



TABLE DES INDICES DE COMPÉTENCES

Pas d'indice Ignorant

Absence totale de connaissance ou de pratique. En général, un tel degré d'incapacité ne peut être atteint qu'avec le Défaut Incompétent (p. 81). Un personnage « ignorant » ne peut pas « se défaire » pour cette compétence.

Exemple Athlétisme : grosse larve.

Exemple Armes à feu : jamais vu un flingue de sa vie.

Exemple Technique : métamorphe, luddite ou personne née avant l'ère informatique.

Exemple Social : ermite.

Exemple Véhicules : jamais vu une voiture de sa vie.

Exemple de Compétence de connaissances (académiques) : mentalement atteint d'une manière ou d'une autre.

Exemple de Compétence de connaissances (la rue) : vit seul dans une grotte.

Indice 0 Sans formation

Les connaissances basiques du commun des mortels. Il ne s'agit pas d'incompétence mais du niveau de connaissance standard, sans formation, du citoyen lambda.

Exemple Athlétisme : a joué au catch dans la cour avec ses amis.

Exemple Armes à feu : aligne le canon, presse la détente.

Exemple Technique : envoi d'e-mails, navigation matricielle, enregistrement de données sur un commlink.

Exemple Social : le mec moyen que vous croisez dans la rue.

Exemple Véhicules : permis de conduire, pas plus. Peut se rendre d'un point A à un point B, mais pas capable de conduire dans des conditions difficiles.

Exemple de Compétence de connaissances (académiques) : niveau lycée. Niveau rédactionnel digne d'une feuille de chou.

Exemple de Compétence de connaissances (la rue) : jamais visité Seattle, mais capable de trouver la ville sur une carte.

Indice 1 Débutant

A déjà fait ça deux ou trois fois. Peut effectuer des tâches simples de temps à autre.

Exemple Athlétisme : niveau Minimes.

Exemple Armes à feu : a shooté quelques boîtes de conserve avec un fusil à air comprimé.

Exemple Technique : passe-temps, bricoleur.

Exemple Social : démarcheur par téléphone.

Exemple Véhicules : fait du 4x4 le week-end. Conducteur expérimenté avec un gros bonus d'assurance.

Exemple de Compétence de connaissances (académiques) : a passé son Bac.

Exemple de Compétence de connaissances (la rue) : a visité quelques fois Seattle.

Indice 2 Novice

Possède des bases solides, mais encore un peu hésitant pour certaines procédures plus complexes, bien que routinières.

Exemple Athlétisme : athlète dans l'équipe du lycée ; championnats départementaux.

Exemple Armes à feu : élève à l'académie de police ou appelé dans un camp d'entraînement militaire.

Exemple Technique : en BTS ou en apprentissage dans une école/entreprise.

Exemple Social : superviseur, représentant de commerce.

Exemple Véhicules : élève officier de l'Armée de l'Air, nouveau dans un gang de motards.

Exemple de Compétence de connaissances (académiques) : niveau Bac +2 (DEUG).

Exemple de Compétence de connaissances (la rue) : s'est installé à Seattle il y a un an ou deux.

Indice 3 Professionnel

Compétent pour des tâches générales. Niveau « moyen » pour des personnages et PNJ débutants.

Exemple Athlétisme : athlète dans l'équipe de la fac ; championnats régionaux.

Exemple Armes à feu : flic des rues ou troupier de base.

Exemple Technique : compagnon ou professionnel tout juste sorti d'un bon IUT.

Exemple Social : commercial professionnel, grande-gueule, face, M. Johnson.

Exemple Véhicules : conducteur ou pilote professionnel (routier, taxi, pilote de ligne). Membre standard d'un gang de motards.

Exemple de Compétence de connaissances (académiques) : troisième année de fac (Licence).

Exemple de Compétence de connaissances (la rue) : vit à Seattle depuis cinq ans ou plus.

Indice 4 Vétéran

Très doué, capable de mener des tâches difficiles avec aisance.

Exemple Athlétisme : championnats nationaux, équipe de foot Espoirs.

Exemple Armes à feu : CRS, soldat aguerri, Marine, para...

Exemple Technique : professionnel avec quatre bonnes années d'expérience.

Exemple Social : politicien, diplomate, mondain, responsable de haut niveau.

Exemple Véhicules : pilote de rallye ou de Formule 1, pilote de combat, leader d'un gang de motards.

Exemple de Compétence de connaissances (académiques) : niveau Bac +4 (Maîtrise).

Exemple de Compétence de connaissances (la rue) : a grandi à Seattle ou court les Ombres depuis au moins un an.

Indice 5 Expert

Star, assez remarquable pour pouvoir se tailler une réputation.

Exemple Athlétisme : star, joueur professionnel (équipe nationale de foot, de basket...).

Exemple Armes à feu : forces spéciales de la police ou de l'armée (SWAT, Rangers...).

Exemple Technique : expert scientifique. A été publié dans la presse spécialisée.

Exemple Social : Homme politique en exercice, habitué du Grand Tour, vice président corporatiste.

Exemple Véhicules : motard membre du gang des Ancients ; pilote de combat ayant connu le feu.

Exemple de Compétence de connaissances (académiques) : niveau Bac +5 (DEA, DESS ou Master).

Exemple de Compétence de connaissances (la rue) : court les Ombres de Seattle depuis au moins cinq ans.

Indice 6 Élite

La crème. Niveau maximum pour les PNJ normaux et les personnages débutants.

Exemple Athlétisme : superstar (Roger Clemens, David Beckham, Zinedine Zidane).

Exemple Armes à feu : superstars des forces d'élite (Ghost-Who-Walks-Inside, Hatchetman, Matador).

Exemple Technique : petit génie avec plus d'un brevet à son actif (les frères Wright).

Exemple Social : chefs d'États, PDG.

Exemple Véhicules : pilote des unités prestigieuses de voltige aérienne (Blue Angel, Patrouille de France).

Exemple de Compétence de connaissances (académiques) : Doctorat.

Exemple de Compétence de connaissances (la rue) : SPD, Smiley, Findler-Man et autres vieux de la vieille des Ombres de Seattle.

Indice 7 Légende vivante

Les « meilleurs des meilleurs ». Quelqu'un dont l'expertise dépasse celle de tous les autres dans l'histoire. Possible uniquement avec le trait Aptitude (p. 77).

Exemple Athlétisme : légende du sport (Michael Jordan, Babe Ruth, Pelé, Joe Montana).

Exemple Armes à feu : « Wild Bill » Hickock, James Bond, Thunder Tyee.

Exemple Technique : Thomas Edison, Nicolas Tesla, FastJack.

Exemple Social : Bill Clinton, Charles de Gaulle, Damien Knight.

Exemple Véhicules : le Baron Rouge, Evil Knievel.

Exemple de Compétence de connaissances (académiques) : Stephen Hawking, Albert Einstein.

Exemple de Compétence de connaissances (la rue) : Wolfgang Kies, Dr. Raven, Captain Chaos.

L'indice de compétence non modifié à la création du personnage ou acheté en cours de jeu est considéré comme la compétence de base du personnage. Certaines capacités et certains implants peuvent augmenter cet indice (se reporter à leur description), créant un indice de compétence modifié. Une compétence modifiée ne peut pas excéder l'indice de compétence de base x 1,5 (9 devient alors le maximum possible, 10 avec le trait Aptitude). Les spécialisations, les sorts et d'autres implants peuvent fournir des dés de bonus pour une compétence, mais ne changent pas pour autant l'indice de compétence de base. Ces dés supplémentaires sont indiqués entre parenthèses après l'indice de base. Exemple : Lancement de sorts 4 (+2).

LES SPÉCIALISATIONS

Les joueurs peuvent choisir de spécialiser leurs personnages dans une forme, un style ou une sous-catégorie de la compétence de base. Une spécialisation signifie que le personnage a consacré une bonne partie de son étude et de sa pratique à maîtriser un

aspect particulier de la compétence considérée. En concentrant ses efforts de cette manière, le personnage devient plus efficace dans l'application spécialisée de la compétence.

Une spécialisation ajoute 2 dés à tout test réalisé pour cette compétence quand la spécialisation est applicable. Chaque spécialisation spécifique ne peut être choisie qu'une fois par personnage. Un personnage doit disposer d'un indice de compétence d'au moins 1 pour pouvoir se spécialiser dans cette compétence. Les spécialisations ne peuvent pas affecter des groupes de compétences.

L'indice d'une spécialisation est généralement indiqué entre parenthèses après la compétence. Par exemple, un personnage avec Pistolets à 3 se spécialise en Revolvers : l'ensemble est noté sous la forme : Pistolets (Revolvers) : 3 (+2).

Une seule spécialisation est possible pour chaque compétence et les spécialisations ne peuvent concerner des groupes de compétences. Pour plus d'informations sur les spécialisations lors de la phase de création, voir *Création de personnage*, p. 70.

TABLE DES GROUPES DE COMPÉTENCES

Armes à feu (Agilité)	Électronique (Logique)	Sorcellerie (Magie)
Armes automatiques	Hardware	Contresort
Fusils	Informatique	Lancement de sorts
Pistolets	Recherche de données	Lancement de sorts rituel
	Software	
Athlétisme (en général Force)	Furtivité (en général Intuition)	Technomancie (Résonance)
Course	Déguisement	Compilation
Escalade	Escamotage	Décompilation
Gymnastique	Filature	Inscription
Natation	Infiltration	
		Plein air (en général Intuition)
Biotech (Logique)	Influence (Charisme)	Navigation
Cybertechnologie	Escroquerie	Pistage
Médecine	Étiquette	Survie
Premiers soins	Leadership	
	Négociation	
Combat rapproché (Agilité)	Piratage (Logique)	
Armes contondantes	Cybercombat	
Armes tranchantes	Guerre électronique	
Combat à mains nues	Hacking	
		Mécanique (Logique)
Conjuration (Magie)		Mécanique aéronautique
Bannissement		Mécanique automobile
Contrôle d'esprits		Mécanique industrielle
Invocation		Mécanique nautique

Un personnage peut acquérir davantage de spécialisations une fois le jeu commencé.

Neko veut un personnage furtif spécialisé dans les zones urbaines. Neko choisit la spécialisation « urbaine » pour sa compétence d'Infiltration. Elle l'inscrit ainsi sur sa fiche de personnage : Infiltration (urbaine) 5 (+2). Cela signifie qu'elle lance 5 dés (plus attribut) pour les jets de compétence Infiltration et 7 dés (plus attribut) dans le cas d'infiltrations en milieu urbain.

Sans cette compétence, Ashley tente de se défausser vers son attribut associé – Agilité 4 dans ce cas – ce qui ne laisse que 3 dés dans sa réserve de dés (4 moins le modificateur de réserve de dés de -1). Bonne chance, Ash...

COMPÉTENCES ACTIVES DE COMBAT

Ces Compétences actives regroupent une vaste gamme de capacités martiales. Pour des détails sur leur utilisation en combat, voyez les chapitre *Combat*, p. 131.

Armes automatiques (Agilité)

La compétence Armes automatiques couvre l'utilisation des armes à feu personnelles plus grandes qu'un pistolet, capables de tirer en mode automatique, mais au canon généralement plus court qu'un fusil à canon long.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Armes à feu

Spécialisations : Carabines, Fusils d'assaut, Mitraillettes, Pistolets-mitrailleurs

Armes contondantes (Agilité)

Armes contondantes couvre l'utilisation d'armes de mêlée qui n'ont ni lame, ni tranchant. Cette compétence permet au personnage d'utiliser tout objet contondant un tant soit peu équilibré, de la batte de baseball au démonte-pneu, en passant par le pied de chaise.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Combat rapproché

Spécialisations : Bâtons (à deux mains), Marteaux, Matraques, Parade

COMPÉTENCES ET ATTRIBUTS ASSOCIÉS

ATTRIBUTS PHYSIQUES

Agilité

Armes automatiques
Armes contondantes
Arme à distance exotique (à préciser)
Armes de jet
Armes lourdes
Arme de mêlée exotique (à préciser)
Armes de trait
Armes tranchantes
Armes de véhicules
Combat à mains nues
Escamotage
Évasion
Falsification
Fusils
Gymnastique
Infiltration
Pistolets
Serrurerie

Constitution

Parachutisme
Plongée

Force

Course
Escalade
Natation

Réaction

Anthropomorphes
Appareils spatiaux
Appareils volants
Esquive
Véhicules aquatiques
Véhicule exotique (à préciser)
Véhicules terrestres

ATTRIBUTS MENTAUX

Charisme

Enseignement
Escroquerie
Étiquette
Intimidation
Leadership
Négociation

Intuition

Analyse astrale
Art

Compétences de Connaissances de la rue

Déguisement

Filature

Hobbies (Compétences de connaissances)

Langues

Navigation

Perception

Pistage

Logique

Armurerie

Compétences de Connaissances académiques

Compétences de Connaissances professionnelles

Cybercombat

Cybertechnologie

Explosifs

Guerre électronique

Hacking

Hardware

Informatique

Mécanique aéronautique

Mécanique automobile

Mécanique industrielle

Mécanique nautique

Médecine

Premiers soins

Recherche de données

Software

Volonté

Combat astral

Survie

ATTRIBUTS SPÉCIAUX

Magie

Bannissement

Contresort

Contrôle d'esprits

Invocation

Lancement de sorts

Lancement de sorts rituel

Résonance

Compilation

Décompilation

Inscription

Note : il n'est pas possible de se « défausser » lors de l'utilisation des compétences en italique.

SE DÉFAUSSER

Un personnage veut parfois accomplir une action particulière mais il ne dispose pas de la compétence nécessaire : dans cette situation, il peut quand même agir, bien que cela soit plus difficile que pour un personnage possédant la compétence adaptée. Quand vous improvisez parce que votre personnage ne dispose pas de la bonne compétence, vous vous « défaussez ». Se défausser permet à un personnage de faire le test en n'utilisant que l'attribut associé dans leur réserve de dés, avec un modificateur de réserve de dés de -1. Un personnage peut utiliser de la Chance pour augmenter ce test. Notez qu'un personnage ne peut se défausser que vers l'attribut associé à la compétence considérée.

Certaines tâches sont parfois tout simplement trop complexes pour quelqu'un qui ne possède pas le savoir-faire nécessaire. Il n'est pas possible alors de se défausser pour ces compétences, comme précisé dans les descriptions des compétences fournies ci-dessous.

Ashley est peut-être furtive mais elle ne s'appelle pas Houdini. Un faux mouvement lui a valu de se faire attraper et menotter par un garde. À présent que l'attention du garde est retenue ailleurs, elle a une chance de s'échapper. Dommage qu'elle n'ait pas la compétence Évasion !

Arme à distance exotique (Agilité)

Comme pour Arme de mêlée exotique, Arme à distance exotique doit être prise séparément pour chaque arme que vous souhaitez utiliser. Quelques exemples : lasers, pistolets gyrojets, lance-flammes, armes à feu cyber-implantées.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : non applicable

Armes de jet (Agilité)

La compétence Armes de jet couvre l'utilisation de tout objet lancé par le personnage.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : En chandelle (par ex. grenade), Couteaux de lancer, Directes (par ex. balle de baseball), Shuriken.

Armes lourdes (Agilité)

La compétence Armes lourdes permet à l'utilisateur de manipuler les armes à feu ou de trait plus grosses qu'un fusil d'assaut, notamment les armes de grande taille montées sur trépied, monture à crochet, gyroscopiques ou emplacements fixes (mais pas dans ou sur des véhicules).

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Canons d'assaut, Lance-grenades, Lance-roquettes, Missiles guidés, Mitrailleuses

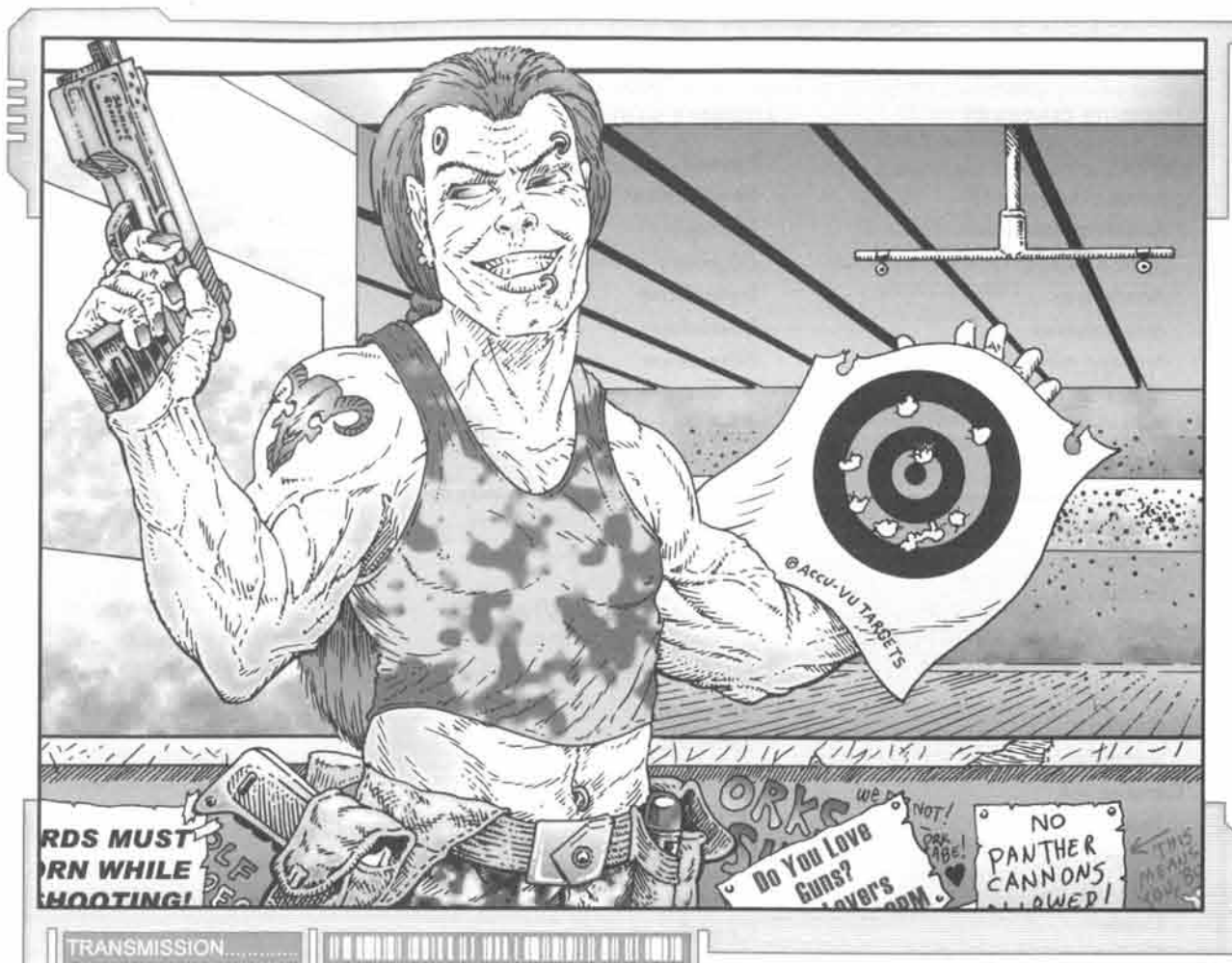
Arme de mêlée exotique (Agilité)

La compétence Arme de mêlée exotique doit être prise séparément pour chaque arme que vous souhaitez utiliser. Quelques exemples : saïs, armes d'hast, tronçonneuses, armes cyber-implantées à des endroits peu communs (par exemple : épéron de coude, lames de pied...).

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : non applicable



Armes de trait (Agilité)

Armes de trait couvre l'utilisation d'armes à projectiles pour laquelle la force musculaire est déterminante.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Arbalètes, Arcs, Frondes

Armes tranchantes (Agilité)

La compétence Armes tranchantes concerne l'utilisation d'armes de mêlée à lame ou à pointe. Cette compétence permet d'utiliser efficacement couteaux, épées et haches. Elle est aussi utilisée pour les lames cybernétiques implantées dans les mains ou dans les avant-bras mais pas dans les autres parties du corps (voir *Armes de mêlée exotiques*, p. 94).

Défausse : oui

Groupe de compétences : Combat rapproché

Spécialisations : Couteaux, Épées, Haches, Lames cybernétiques, Parade

Combat à mains nues (Agilité)

Combat à mains nues (ou au corps à corps) couvre l'utilisation de techniques de combat fondées uniquement sur l'utilisation des parties du corps de l'individu. Au-delà de la boxe, cette compétence couvre les styles de combat tels que les arts martiaux asiatiques ou la capoeira brésilienne. Est également concernée l'utilisation de certains implants cybernétiques tels que les électro-mains.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Combat rapproché

Spécialisations : Arts martiaux, Cyber-implants, Immobilisation, Parade

Esquive (Réaction)

Esquive couvre votre capacité à éviter une attaque dirigée contre vous ou toute autre menace à votre rencontre.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Combat au corps à corps, Combat à Distance

Fusils (Agilité)

Cette compétence couvre l'utilisation de toutes les armes à feu personnelles à canon long, en particulier celles conçues pour être calées contre l'épaule.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Armes à feu

Spécialisations : Shotguns, Fusils de précision, Fusils de sport

Pistolets (Agilité)

La compétence Pistolets couvre l'utilisation de tous les types d'armes de poing, notamment les pistolets de poche, les pistolets légers et lourds ainsi que les taser.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Armes à feu

Spécialisations : Armes de poche, Revolvers, Semi-automatiques, Taser

LE CHASSEUR DE PRIMES

RACE : troll (40 PC)

ATTRIBUTS (200 PC)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log	Vol	Chance
8	3	3(5)	8	2	3	3	4	3
Essence : 4,7								
Initiative : 6 (8)								
Passes d'Initiative : 1								
Compteur de Dommages physiques : 12								
Compteur de Dommages étourdissants : 10								

COMPÉTENCES ACTIVES (126 PC)

Armes contondantes (Matraques) : 2 (+2)
Armes de trait : 2
Armes tranchantes (Couteaux) : 1 (+2)
Athlétisme (GC) : 2
Combat à mains nues (Immobilisation) : 5 (+2)
Esquive : 2
Fusils : 3
Perception : 2
Pistage : 3
Premiers soins : 3
Survie : 2

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES (18 PC GRATUITS)

Antidotes : 2
Parazozoologie : 2
Procédures Lone Star : 4
Repairs d'escrocs : 3
Séries policières : 3

COMPÉTENCES DE LANGUES

Sioux : M
Anglais (Argot de la rue) : 3 (+2)

TRAITS (0 PC)

Asocial (+20)
Empathie animale (10 PC)
Gremlins (+5 PC)
Guérison rapide (10 PC)
Résistance aux agents pathogènes/toxines (10 PC)
SINner (+5 PC)

CYBERWARE

Accroissement de réflexes (2)
Oreilles cybernétiques (Indice 2, avec Amplification auditive (3), Amortisseur sonore, Filtre sonore sélectif (3))
Yeux cybernétiques (Indice 3, avec Compensation anti-flash, Vision nocturne & thermographique, Senseurs à ultrasons et Smartlink)

NOTES

Argent de départ : 4D6+12 x 100 ¥
+1 Allonge
+1 Armure naturelle
Vision thermographique naturelle perdue du fait des implants

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE (100 000 ¥) (20 PC)

Matraque télescopique ; Matraque étourdissante ; Couteaux de survie (2) ; Electro-gants (2) ; Arc (Indice 8) avec 20 Flèches ; Mossberg AM-CMDT (avec Système smartgun) avec 10 chargeurs de Munitions fléchettes ; Ruger 100 avec Bipied, Lunette et 10 chargeurs de Munitions normales ; 5 Grenades à fumée (IR) ; 5 Flash-paks ; Manteau renforcé ; Commmlink Erika Elite avec OS Isis Orb ;

Jumelles de vision nocturne ; Menottes en plastaciel (4) ; Menottes à contraction (2) ; Marqueurs de sécurité (20) ; Contrat DocWagon (Or, 1 an) ; Niveau de vie Moyen (3 mois)

Contacts (14 PC)

Doc des rues (Influence 2 / Loyauté 2)
Fixer (Influence 2 / Loyauté 2)
Flic des rues (Influence 2 / Loyauté 4)

LE MAGE DE COMBAT

RACE : elfe (30 PC)

ATTRIBUTS (230 PC)

Con Agi Réa For Cha Int Log Vol Mag Chance

3 4 4 3 4 3 4 4 5 2

Essence : 6

Initiative (Astral) : 8 (6)

Passes d'Initiative (Astral) : 1 (3)

Compteur de Dommages physiques : 10

Compteur de Dommages

étourdissants : 10

COMPÉTENCES ACTIVES (124 PC)

Armes tranchantes : 2

Athlétisme (GC) : 2

Combat astral : 3

Conjuration (GC) : 3

Contresort : 3

Esquive : 3

Étiquette (La rue) : 2 (+2)

Lancement de sorts : 5

Perception : 2

Pistolets : 3

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES (18 PC GRATUITS)

Paris sur combat urbain : 2

Procédures Lone Star : 2

Repaires de mercenaires : 2

Tactiques de sécurité corporatistes : 2

Théorie magique : 3

COMPÉTENCES DE LANGUES

Anglais : M

Latin : 3

Sperethiel : 4

TRAITS (+20 PC)

Allergie Légère à la lumière

du soleil (+10 PC)

Dépendance Légère au simsens (+5 PC)

Dépendance Légère aux

stimulants (+5 PC)

Immunodépression (+15 PC)

Magicien (15 PC)

Sorts (24 PC)

Armure

Augmentation des réflexes

Barrière physique

Boule mana

Coup à distance

Éclair de foudre

Éclair mana

Lévitacion

Si vous voulez casser des choses, qu'elles soient physiques ou magiques, le Mage de combat est l'homme qu'il vous faut. Vous ne le trouverez pas dans une bibliothèque, plongé dans l'étude de tomes mystiques, ni sous les étoiles en train de réfléchir au sens de la vie : il a été formé pour l'action et aime être en plein dedans. Avec son répertoire de sorts offensifs qui n'a d'égal que son arsenal d'armes, mais aussi ses formidables compétences de combat, il est certain de disposer du bon outil pour faire son boulot. Le soutien n'est pas le fort du Mage de combat - ne comptez pas sur lui pour rester à l'arrière pour vous soigner ou pour maintenir des sorts de furtivité ou de protection : vous le trouverez devant, combattant aux côtés du samouraï des rues et de l'adepte.

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE (20 000 ¥) (4 PC)

Katana; Yamaha Sakura Fubuki (avec Système smartgun) avec Holster rapide et 20 chargeurs de Munitions normales; Manteau renforcé; Commlink Novatech Airware avec OS Mangadyne Deva, Électrodes et Module sim modifié pour BTL et Hot sim; Matériaux pour loge

magique (Puissance 5); Lunettes OptiMage; Simrig; Stimpatches (4, Indice 3); Niveau de vie Bas (2 mois)

CONTACTS (8 PC)

Fixer (Influence 2 / Loyauté 2)

Marchande de talismans (Influence 2 / Loyauté 2)

NOTES

Argent de départ : 3D6+9 x 50 ¥
Vision nocturne naturelle

LA SPÉCIALISTE DES OPÉRATIONS CLANDESTINES

RACE : humaine (0 PC)

ATTRIBUTS (220 PC)

Con Agi Réa For Cha Int Log Vol Chance

2 5 5(7) 2 3 4 4 3 4

Essence : 4,7

Initiative : 9 (11)

Passes d'Initiative : 1

Compteur de Dommages physiques : 9

Compteur de Dommages

étourdissants : 10

COMPÉTENCES ACTIVES (140 PC)

Athlétisme (GC) : 3

Combat rapproché (GC) : 3

Déguisement : 2

Électronique (GC) : 3

Étiquette : 2

Filature : 3

Infiltration : 4

Perception : 2

Pistolets : 2

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES (24 PC GRATUITS)

Cuisine : 3

Finance : 2

Littérature moderne : 2

Planques : 2

Politique corporatiste : 3

Procédures Lone Star : 2

Systèmes de sécurité : 3

COMPÉTENCES DE LANGUES

Japonais : M

Allemand : 2

Anglais : 3

Espagnol : 2

Français : 2

TRAITS (15 PC)

Contorsionniste (5)

Immunodéficience (+5 PC)

Incompétent (Premiers soins) (+5 PC)

Lien tenu (10 PC)

M. Tout-le-monde (10 PC)

CYBERWARE

Accroissement de Réaction (2)

Lame

Yeux cybernétiques (Indice 3, avec Compensation anti-flash, Vision nocturne & thermographique, Amplification de vision et Smartlink)

Si vous ne l'avez jamais vue, c'est que la Spécialiste des opérations clandestines a bien fait son travail. Spécialisée dans l'infiltration et l'espionnage, elle a est passée maître dans l'art de s'introduire quelque part, d'y récupérer ce qu'elle cherche (qu'il s'agisse d'informations, d'un prototype dernier cri ou des codes de sécurité pour un labo de R&D secret) puis d'en sortir comme si de rien n'était. Elle se déplace tel un fantôme, rapide et silencieuse, et son équipement spécial lui permet de ne pas se faire remarquer et de réunir les informations dont elle a besoin. N'allez cependant pas croire qu'elle perd ses moyens si la situation tourne au vinaigre : s'il le faut, elle saura s'en sortir en baratinant ou en combattant.

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE (75 000 ¥) (15 PC)

Épée monofilament; Electro-gants; Hammerli 620S (avec Silencieux et 10 chargeurs de Munitions normales); Ingram Smartgun X (avec Atténuateur de son et 10 chargeurs de Munitions Normales); Veste pare-balles; Combinaison Caméléon; 5 Flash-paks; 5 Grenades fumigènes; Commlink Hermes Ikon (avec OS Novatech Navi et lunettes avec Interface visuelle); Faux SIN (Indice 4); Brouilleur de zone, Indice 5); Générateur

de bruit de fond (Indice 4); Masque à gaz; Nano-crème d'apparence (petit tube); Lance-grappin avec Matériel d'escalade, 200m de Corde dégradable, Bâtonnet catalyseur, Gants de rappel; Gants adhésifs; Kit de serrurier; Autocrocheur; Pincettes coupantes; Passe maglock (Indice 4); Tronçonneuse monofilament; Copieur de clé (Indice 4); Médikit (Indice 6); Gants RA; Niveau de vie Élevé (1 mois)

CONTACTS (10 PC)

Fixer (Influence 3 / Loyauté 2)

M. Johnson (Influence 3 / Loyauté 2)

NOTES

Argent de départ : 4D6+3 x 500 ¥

LE RIGGER DE DRONES

RACE : nain (25 PC)

ATTRIBUTS (180 PC)

Con Agi Réa For Cha Int Log Vol Chance
3 4 4(6) 3 2 5 4 3 3

Essence : 4,4

Initiative (Matrice) : 11 (11)

Passes d'Initiative (Matrice) : 1 (3)

Compteur de Dommages physiques : 10

Compteur de Dommages

étourdissants : 10

COMPÉTENCES ACTIVES (152 PC)

Appareils anthropomorphes : 3

Appareils volants : 6

Armes automatiques : 3

Artillerie : 4

Crochetage : 2

Électronique (GC) : 4

Mécanique aéronautique : 2

Mécanique automobile : 2

Perception : 2

Véhicules terrestres : 4

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES (27 PC GRATUITS)

Casses automobiles des environs : 5

Émissions tridéo pirates : 4

Itinéraires des hôpitaux : 4

Planques : 3

Sims de science-fiction : 3

Théorie informatique : 3

COMPÉTENCES DE LANGUES

Japonais : M

Chinois : 2

Anglais (Argot de la rue) : 2 (+2)

Espagnol : 2

Français : 2

TRAITS (+15 PC)

Allergie Modérée à l'or (+10 PC)

Aptitude (Pilotage d'aéronef) (10 PC)

Sensibilité à la douleur (+10 PC)

Immunodéficience (+5 PC)

CYBERWARE

Accroissement de réaction (2)

Datajack

Interface de rigging

Interface tactile

Yeux cybernétiques (Indice 3, avec Compensation anti-flash, Vision nocturne & thermographique)

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE (250 000 ¥) (50 PC)

HK MP-5TX (avec 10 chargeurs de Munitions Explosives) ; Veste pare-balles ; Commlink Transys Avalon (avec Réponse 5, Signal 5, Firewall 5, Système 5, modification Hot sim) ; Lunettes RA avec Interface visuelle ; Gants RA ; Atelier de drones ; Kit de serrurier ; Autocrocheteur ; Passe maglock (Indice 4) ; Trousse à outils ; Niveau de vie Moyen (2 mois)

PROGRAMMES

CCME 5 ; Commande 5 ; Cryptage 5 ; Furtivité 5 ; Scan 5

AUTOSOFTS

Acquisition (Armes lourdes) 4 ; Acquisition (Armes automatiques) 4 ; Clearlight 4 ; Défense 4 ; Guerre électronique 4 ; Manœuvrer (Aéronef) 4 ; Manœuvrer (Véhicule terrestre) 4

VÉHICULES & DRONES

GMC Bulldog Step-Van (Autopilote 4, Firewall 4, Réponse 4, Signal 4)
2 drones Lockheed Optic-X
2 drones GM-Nissan Doberman (Autopilote 4, Firewall 4, Réponse 4, Signal 4 avec Ingram White Knights, 2 bandes de 100 coups de Munitions explosives pour chaque)
2 drones MCT-Nissan Roto-Drones (Autopilote 4,

Firewall 4, Réponse 4, Signal 4 avec /HK-227x, 10 chargeurs de Munitions explosives pour chaque)
4 micro-drones Shiawase Kanmushi
4 Offensive Lone Star iBalls

CONTACTS (8 PC)

Fixer (Influence 3 / Loyauté 2)
Mécanicienne (Influence 2 / Loyauté 1)

NOTES

Argent de départ : 4D6 + 10 x 100 ¥
+2 dés aux Tests de Constitution pour résister aux agents pathogènes et aux toxines
Vision thermographique naturelle perdue du fait des implants.

Le Rigger de drones aime être plongé dans son dernier projet, le modifiant et l'ajustant jusqu'à ce qu'il fonctionne dix fois plus efficacement que la version qu'il avait sortie de la boîte. Autrement, il préfère se trouver « dans » ses drones, en parfaite communion avec leurs circuits électroniques, les déplaçant comme s'ils étaient son propre corps. Ses services sont très demandés : les drones sont appréciés pour les missions de surveillance, de protection et d'attaque. Pendant une shadowrun, il peut envoyer ses serveurs mécaniques accomplir des tâches trop délicates ou trop dangereuses pour ses équipiers métahumains. La grande variété de tailles des drones (de la petite machine qui tient dans une poche au véhicule qui transporte toute l'équipe) lui permet de disposer d'une solution pour tous les cas de figures.

LA BRUTE

RACE : troll (40 PC)

ATTRIBUTS (190 PC)

Con Agi Réa For Cha Int Log Vol Chance
9 3 3(5) 9 2 3 2 3 2

Essence : 2,9

Initiative : 6 (8)

Passes d'Initiative : 1 (3)

Compteur de Dommages physiques : 13

Compteur de Dommages

étourdissants : 10

COMPÉTENCES ACTIVES (160 PC)

Armes à feu (GC) : 4

Combat rapproché (GC) : 4

Crochetage : 2

Escroquerie : 2

Esquive : 3

Étiquette (Mafia) : 1 (+2)

Falsification : 3

Filature : 3

Intimidation : 3

Prestdigitation : 3

Véhicules terrestres (Voitures) : 1 (+2)

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES (15 PC GRATUITS)

Loteries clandestines : 5

Paris sur courses : 2

Planques de la Mafia : 5

Politiques mafieuses : 4

COMPÉTENCES DE LANGUES

Anglais : M

TRAITS (+10 PC)

Asocial (+20 PC)

Dépendance Légère aux BTL (+5 PC)

Dur-à-cuire (10 PC)

Écorché (+5 PC)

Territoire (10 PC)

CYBERWARE

Datajack

Réflexes câblés (2)

Si vous avez besoin de casser des jambes, d'arranger quelques portraits ou juste d'une petite démonstration de force pour convaincre quelqu'un que vous ne plaisez pas, passez un coup de fil à la Brute. Il est grand, il est fort, il fait mal et la plupart du temps, il suffit qu'il se pointe avec son air menaçant pour que sa cible rentre dans le rang. Et si cela ne suffit pas, il vous proposera plusieurs options pour gérer la situation : soit à coups de poing et de batte de baseball, soit en sortant ses lames bien tranchantes et son artillerie lourde. La Brute a vu tout ce qu'il y a à voir dans la rue quand il jouait les gros bras pour les pontes corpos et mafieux et il est suffisamment intelligent pour reconnaître un bon coup quand il en croise un. Aujourd'hui, il envisage de faire plus qu'utiliser ses talents au service d'autrui. Bien sûr, il est déjà bien payé pour ce qu'il fait, mais si en plus, il pouvait se débarrasser des intermédiaires et gérer le boulot lui-même, eh bien... ce serait encore mieux payé.

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE (55 000 ¥) (11 PC)

Commlink Transys Avalon (avec OS Renraku Ichi et Module simsens modifié pour BTL et Hot sim) ; Gants RA ; Lunettes avec Système smartgun et Interface visuelle ; Ares Predator IV (avec Holster dissimulable et 10 chargeurs de Munitions Explosives) ; Remington 990 (avec Système smartgun, avec 10 chargeurs de Munitions fléchettes) ; Épée

monofilament ; Manteau renforcé ; 3 BTL différentes ; Faux permis de port d'armes (Indice 4) ; Niveau de vie élevé (1 mois)

CONTACTS (9 PC)

Consiglieri de la Mafia (Influence 3 / Loyauté 1)
Dealer de BTL (Influence 1 / Loyauté 1)
Homme de main de la Mafia (Influence 1 / Loyauté 2)

NOTES

Argent de départ : 4D6 x 500 ¥
Vision thermographique naturelle
+1 Allonge
+1 Armure naturelle

LA FACE

RACE : naine (25 PC)

ATTRIBUTS (220 PC)

Con Agi Réa For Cha Int Log Vol Chance
3 3 3 3 5 5 4 5 4

Essence : 5,7

Initiative : 8

Passes d'Initiative : 1

Compteur de Dommages physiques : 10

Compteur de Dommages

étourdissants : 11

COMPÉTENCES ACTIVES (126 PC)

Électronique (GC) : 2

Escroquerie : 2

Esquive : 3

Étiquette : 5

Intimidation : 3

Négociation : 5

Perception : 3

Pistolets : 3

Véhicules terrestres (Voitures) : 2 (+2)

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES (27 PC GRATUITS)

Cuisine : 3

Dates des matchs de combat à motos : 3

Dates des matchs de combat urbain : 3

Grands restaurants : 3

COMPÉTENCES DE LANGUES

Anglais : M

Allemand : 3

Arabe : 3

Chinois : 3

Espagnol : 3

Japonais : 3

Traits (+5 PC)

Attribut exceptionnel (Charisme) (20 PC)

Gremlins (+10 PC)

Paralysie en combat (+20 PC)

Première impression (5 PC)

CYBERWARE

Commlink Transys Avalon avec OS Iris Orb

Datajack

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE (45 000 ¥) (9 PC)

Mitsubishi Nightsky ; Gants RA ; Vêtements renforcés ; Monocle avec Interface visuelle, 2 Faux SIN (Indice 2) ; Fichetti Security 600 (avec Holster dissimulable et 10 chargeurs de Munitions normales) ; 4 Crédittubes certifiés ; Niveau de vie Élevé (1 mois)

CONTACTS (25 PC)

Barman (Influence 2 / Loyauté 1)

Fixer (Influence 4 / Loyauté 2)

Homme de main des Triades (Influence 2 / Loyauté 1)

M. Johnson (Influence 2 / Loyauté 2)

Marchand d'armes (Influence 2 / Loyauté 2)

NOTES

Argent de départ : 4D6 + 4 x 500 ¥

+2 dés pour les Tests de Constitution pour résister aux agents pathogènes et aux toxines

Vision thermographique naturelle

Vivre dans les Ombres n'est pas uniquement une question de gros flingues, de magie d'un autre monde ou de valse des électrons. Une approche plus axée sur le relationnel est parfois nécessaire, et c'est à ce moment-là que la Face entre en scène. Elle est la porte-parole de l'équipe et utilise son charme et son charisme pour négocier avec M. Johnson, inviter ses sources à dîner en forçant sur le vin et se sortir des situations difficiles dans lesquelles flinguer à tout va ne résoudrait rien, uniquement grâce à son bagou. Les atouts de la Face sont : son large réseau de contacts et d'associés, le magnétisme de sa personnalité et son talent inné pour deviner ce que les autres veulent et sa capacité à le leur fournir – le tout en négociant le deal le plus avantageux pour elle et son équipe. Elle a le style, elle a le nez, elle est au courant de toutes les dernières tendances et de toutes les dernières modes et elle est tout aussi à l'aise quand elle discute avec un ponte corporatiste devant un verre que quand elle critique la composition de l'équipe de Combat Urbain de cette année avec un groupe de gangers. Elle est le caméléon social ultime, changeant de rôle comme on change de costume, pour tirer le meilleur de toutes les situations.

L'ADEPTE PISTOLERO

RACE : ork (20 PC)

ATTRIBUTS (250 PC)

Con Agi Réa For Cha Int Log Vol Mag Chance
5 5 5(7) 4 2 3 3 4 5 4

Essence : 6

Initiative : 8 (10)

Passes d'Initiative : 1 (3)

Compteur de Dommages physiques : 11

Compteur de Dommages étourdissants : 10

COMPÉTENCES ACTIVES (112 PC)

Armes à feu (GC) (Capacité améliorée : Pistolets) : 4 (6)

Athlétisme (GC) : 3

Esquive : 3

Étiquette (La Rue) : 2 (+2)

Perception (Visuelle) : 3 (+2)

Véhicules terrestres (Voitures) : 1 (+2)

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES (18 PC GRATUITS)

Conception d'armes à feu : 4

Films d'action de Hong Kong : 3

Histoire des armes à feu : 2

Procédures de la Lone Star : 3

Triades de Hong Kong : 3

COMPÉTENCES DE LANGUES

Chinois : M

Anglais (Argot de la rue) : 2 (+2)

TRAITS (+5 PC)

Adepté (5 PC)

Allergie Légère aux Produits polluants (+10 PC)

SINner (+5 PC)

POUVOIRS D'ADEPTE (5 POINTS DE POUVOIR FOURNIS PAR LA MAGIE)

Capacité améliorée (Pistolets) : 2

Réflexes améliorés : 2

Sens du combat : 2



De nombreux adeptes canalisent leur énergie pour faire de leur corps une machine à tuer à mains nues, mais l'Adapte Pistolero adopte une approche différente. Grâce à sa capacité peu commune à manipuler toutes sortes d'armes à feu, son art tient plus du Gun-Fu que du Kung-Fu quand elle descend ses adversaires avant même qu'ils aient eu le temps de dégainer. Avec ses armes, l'Adapte Pistolero peut faire des choses que la plupart des gens ne pourraient même pas espérer faire en rêve, et si ça chauffe pour ses fesses, elle a tellement de bol qu'elle parviendra quand même à se planquer suffisamment longtemps pour trouver le temps de lâcher la dernière rafale décisive. « Une balle, un mort » est sa devise et même si dans les rues sombres du Sixième monde, ce n'est pas tous les jours facile à appliquer, il est rare qu'elle rate sa cible. Flingue-à-louer au sens strict du terme, l'Adapte Pistolero ne crache sur aucun boulot, et à ses yeux, rien n'est impossible.

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE (45 000 ¥) (9 PC)

2 Colts Manhunter (avec Système smartgun, Holster rapide et 20 chargeurs de Munitions explosives) ; Raecor Sting (avec Holster dissimulable et 2 chargeurs de Munitions fléchettes) ; Lentilles de contact avec Système smartgun et Interface visuelle ; Gants RA ; Manteau renforcé ;

Chrysler-Nissan Patrol-1 ; Commlink Hermes Ikon (avec OS Mangadyne Deva) ; Faux SIN (Indice 3) ; Fausse licence de détective (indice 4) ; Médiokit (indice 6) ; Autocrocheteur ; Niveau de vie Bas (3 mois)

CONTACTS (14 PC)

Fixer (Influence 3 / Loyauté 3)

Détective de la Lone Star (Influence 2 / Loyauté 2)
Marchand d'armes (Influence 2 / Loyauté 2)

NOTES

Argent de départ : 3D6 + 7 x 50 ¥

Vision nocturne naturelle

1.2 HACKER

RACE : ork (20 PC)

ATTRIBUTS (200 PC)

Con Agi Réa For Cha Int Log Vol Chance

4 3 5 3 3 5 4 3 4

Essence : 4,15

Initiative (Matrice) : 10 (11)

Passes d'Initiative (Matrice) : 1 (3)

Compteur de Dommages physiques : 10

Compteur de Dommages

étourdissants : 10

COMPÉTENCES ACTIVES (138 PC)

Cybercombat : 4

Électronique (GC) : 4

Esquive : 2

Étiquette (Matrice) : 1 (+2)

Falsification : 2

Guerre électronique : 5

Hacking : 5

Perception : 3

Pistolets : 2

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES
(27 PC GRATUITS)

Chatrooms matricielles : 3

Planques : 3

Politiques des Ombres : 3

Procédures de sécurité

matricielle corporatistes : 5

Systèmes d'exploitation : 5

Théories de la conspiration : 3

COMPÉTENCES DE LANGUES

Anglais : M

Chinois : 3

Japonais : 2

TRAITS (0 PC)

Asocial (+20 PC)

Bon codeur (10 PC)

Mémoire photographique (10 PC)

CYBERWARE

Commlink Sony Emperor (modifié pour BTL /

Hot sim, avec Firewall 5 ; Réponse 5, Signal 5,

Système 5)

Datajack

Datalock (Cryptage 5)

Simrig

Yeux cybernétiques (Indice 3, avec

Compensation anti-flash, Vision nocturne &

thermographique, Smartlink et Protection

oculaire

BIOWARE

Articulations améliorées

Poche corporelle

Régulateur de sommeil

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE
(150 000 ¥) (30 PC)

Gants RA ; Hammerli 620S (avec 10 chargeurs de Munitions normales) ; Veste pare-balles ; Lecteur biométrique ; 20 Jeux RV ; Système audio Virtual Surround ; 4 Faux SIN (Indice 4) ; Niveau de vie Bas (2 mois)

PROGRAMMES

Analyse 5 ; Armure 4 ; Attaque 5 ; Filtres de Bio-feedback 4 ; Black Hammer 4 ; Bombe Matricielle 3 ; Catalogue 5 ; Commande 5 ; Décryptage 3 ; Édition 5 ; Exploitation 5 ; Falsification 4 ; Furtivité 5 ; Pistage 4 ; Scan 5

CONTACTS (12 PC)

Blogueur (Influence 3 / Loyauté 1)
Fixer (Influence 3 / Loyauté 2)
Rigger de sécurité (Influence 2 / Loyauté 1)

NOTES

Argent de départ : 3D6 + 7 x 50 ¥
Vision nocturne naturelle perdue du fait des implants



1.2 DÉTECTIVE DE L'OCCULTE

RACE : humain (0 PC)

ATTRIBUTS (230 PC)

Con Agi Réa For Cha Int Log Vol Mag Chance

3 3 3 2 4 4 4 4 3

Essence : 6

Initiative (Astral) : 7 (8)

Passes d'Initiative (Astral) : 1 (3)

Compteur de Dommages physiques : 10

Compteur de Dommages

étourdissants : 10

COMPÉTENCES ACTIVES (146 PC)

Analyse astrale : 3

Conjuration (GC) : 3

Esquive : 2

Filature : 2

Influence (GC) : 2

Perception (Visuelle) : 4 (+2)

Pistolets : 2

Recherche de données : 3

Sorcellerie (GC) : 3

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES
(24 PC GRATUITS)

Chimie : 3

Connaissance des environs : 4

Politiques des Ombres : 4

Théorie magique : 4

COMPÉTENCES DE LANGUES

Arabe : M

Anglais (Argot de la rue) : 3 (+2)

Latin : 3

Japonais : 2

TRAITS (+10 PC)

Dépendance Légère à l'alcool (+5 PC)

Magicien (15 PC)

Malchanceux (+20 PC)

SORTS

Combustion

Éclair étourdissant

Influence

Invisibilité étendue

Sonde mentale

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE
(25 000 ¥) (5 PC)

Colt Manhunter (avec Holster dissimulable et 10 chargeurs de Munitions normales) ; Commlink Sony Emperor (avec OS Renraku Ichii) ; Monocle avec Interface visuelle ; Gants RA ; Lunettes OptiMage ; Lunettes avec Vision nocturne, thermographique et Compensation anti-flash ; Oreillette avec Amplification auditive (Indice 3) et Reconnaissance spatiale ; Manteau renforcé ; Matériaux pour loge magique (Puissance 3) ; Passe maglock

(Indice 4) ; Kit de serrurier ; Autocrocheteur ; Faux SIN (Indice 3) ; Fausse carte de presse (Indice 4) ; 20 marqueurs de sécurité ; 3 Micro-caméras ; 3 Micro-microphones ; Scanner de fréquences radios (Indice 3) ; Micro-microphone directionnel ; Niveau de vie Bas (2 mois)

CONTACTS (14 PC)

Barman (Influence 2 / Loyauté 1)

Fixer (Influence 2 / Loyauté 1)

Flic des rues de la Lone Star (Influence 2 / Loyauté 1)

Indic (Influence 1 / Loyauté 1)

Marchande de talismans (Influence 2 / Loyauté 1)

NOTES

Argent de départ : 3D6+5 x 50¥



LA CHAMANE ÉCO-RADICALE

RACE : naine (25 PC)

ATTRIBUTS (230 PC)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log	Vol	Mag	Chance
3	3	3	3	5	4	4	3	5	3

Essence : 6

Initiative (Astral) : 7 (8)

Passes d'Initiative (Astral) : 1 (3)

Compteur de Dommages physiques : 10

Compteur de Dommages

étourdissants : 11

COMPÉTENCES ACTIVES (130 PC)

Bannissement : 3

Contrôle d'esprits : 5

Explosifs : 4

Étiquette : 2

Invocation

Perception : 2

Pistolets : 2

Premiers soins : 2

Sorcellerie (GC) : 3

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES (21 PC GRATUITS)

Droit mégacorporatiste : 3

Ingénierie : 2

Parazozoologie : 3

Groupes radicaux : 4

Recherches sur l'Astral : 3

Théorie magique : 3

COMPÉTENCES DE LANGUES

Anglais : M

Espagnol : 3

TRAITS (+5 PC)

Allergie Modérée aux produits
polluants (+15 PC)

Esprit mentor (Corbeau) (5 PC)

Hostilité des esprits (+10 PC)

Magicienne (15 PC)

SORTS

Éclair mana

Lance-flammes

Manipulation des foules

Métamorphose

Monde chaotique

Soins

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE (15 000 ¥) (3 PC)

10 kilos de Mousse explosive (avec 10 Détonateurs) ; Matériaux pour loge magique (Puissance 5) ; Colt Manhunter (avec 10 chargeurs de Munitions normales) ; Combinaison de camouflage ; Gilet pare-balles ; Couteau de survie ; Médikit (indice 6) ; 3 Patches tranquillisants (Indice 5) ; 2

Patches Dernière chance ; Niveau de vie Bas (1 mois)

CONTACTS (9 PC)

Fixer (Influence 2 / Loyauté 2)

Marchande de talismans (Influence 2 / Loyauté 3)

NOTES

Argent de départ : 3D6 + 3 x 50 ¥

+2 dés pour les sorts de Manipulation, +2 dés pour les esprits de l'Air

La Chamane éco-radical doit faire un Test de Volonté + Charisme (3) pour éviter de tirer avantage des malheurs d'autrui.



Depuis trop longtemps, la métahumanité viole la terre dans sa quête du « progrès », mais pour la Chamane éco-radical l'heure de la vengeance de Mère Nature a sonné. Bien qu'elle ait des idéaux de paix, elle n'est pas pacifiste et fera tout ce qui est en son pouvoir pour riposter contre les gens et les corps qu'elle accuse de détruire la planète – qu'il s'agisse de renforcer les arbres avec des barres de fer, de faire sauter des bulldozers ou d'organiser des rassemblements et de monter des événements médiatiques pour promouvoir sa cause. Le fait qu'elle soit éveillée et donc plus proche de la Terre la rend encore plus fanatique dans sa croisade, en plus de lui fournir la puissance de feu magique qui l'aidera à accomplir son job. Elle évitera de mettre des vies en danger – ce sont les dégâts matériels qui font de toutes façons vraiment mal aux corps – et grâce à ses talents de guérisseuse, elle peut aussi bien réparer des dommages qu'en causer. Elle est une alliée puissante, en particulier quand l'équipe se bat contre les corporations.

LA CONTREBANDIÈRE



RACE : elfe (30 PC)

ATTRIBUTS (210 PC)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log	Vol	Chance
3	5	5(7)	2	3	5	4	3	3

Essence : 2,8

Initiative (Matricielle) : 12 (11)

Passes d'Initiative (Matrice) : 1 (3)

Compteur de Dommages physiques : 10

Compteur de Dommages

étourdissants : 10

COMPÉTENCES ACTIVES (124 PC)

Appareils Volants : 4

Armes automatiques : 2

Artillerie : 4

Esquive : 2

Étiquette : 2

Guerre électronique : 3

Hacking (Dispositifs de

Surveillance) : 2 (+2)

Mécanique (GC) : 2

Navigation : 2

Perception : 2

Véhicules terrestres : 5

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES (27 PC GRATUITS)

Ingénierie : 3

Itinéraires de contrebande : 5

Mécanique automobile : 5

Planques de contrebandiers : 4

Tactiques de gardes-frontières : 4

LANGUES

Anglais : M

Espagnol : 3

Sperethiel : 3

TRAITS (+25 PC)

Allergie Modérée à la lumière
du soleil (+10 PC)

Sensibilité à la douleur (+10 PC)

Incompétente (Combat à mains
nues) (+5 PC)

CYBERWARE

Accroissement de réaction (2)

Commlink Fairlight Caliban avec Firewall 5, Réponse 5, Système 5, modifié pour BTL / Hot sim)

2 Compartiments à contrebande

Datajack

Interface de rigging

Ossature renforcée en aluminium

Yeux cybernétiques (Indice 3, avec Compensation anti-flash, Vision nocturne & thermographique et Smartlink)

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE (250 000 ¥) (50 PC)

Ares Predator IV (avec Holster dissimulable et 10 chargeurs de Munitions Explosives) ; Casque ; Manteau renforcé ; Gants RA ; Kit de mécanique automobile ; Atelier automobile ; Niveau de vie Bas (1 mois)

PROGRAMMES

Commande 5 ; CCME 5 ; Cryptage 5 ; Discrétion 5 ; Scan 5

AUTOSOFTS

Acquisition (Armes lourdes) 4 ; Clearsight 4 ; Défense 4 ; Guerre électronique 4 ; Manœuvrer (Véhicules terrestres) 4

VÉHICULES & DRONES

Eurocar Westwind 3000 (Autopilote 4, Firewall 4, Signal 4, Réponse 4)
GMC Bulldog Step-Van (Autopilote 4, Firewall 4, Signal 4, Réponse 4), avec mitrailleuse légère Ingram White Knight, 2 bandes de 100 coups (Munitions explosives)

CONTACTS (11 PC)

Fixer (Influence 2 / Loyauté 2)

M. Johnson (Influence 2 / Loyauté 1)

Mécanicienne (Influence 2 / Loyauté 2)

NOTES

Argent de départ : 3D6 + 1 x 50 ¥

Vision nocturne naturelle perdue du fait des implants

1.2 GANGER

RACE : ork (30 PC)

ATTRIBUTS (220 PC)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log	Vol	Chance
7	4(5)	3	6(7)	2	3	3	4	4
Essence : 4,9								
Initiative : 6								
Passes d'Initiative : 1								
Compteur de Dommages physiques : 12								
Compteur de Dommages étourdissants : 10								

COMPÉTENCES ACTIVES (144 PC)

Armes à feu (GC) : 3
Combat rapproché (GC) : 4
Course : 3
Étiquette (La rue) : 3 (+2)
Intimidation : 3
Filature : 4
Survie (Urbaine) : 2 (+2)
Véhicules terrestres (Motos) : 2 (+2)

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES (18 PC GRATUITS)

Connaissance des environs : 2
Dealers de BTL : 2
Identification de gangs : 4
Résultats de combat urbain : 3
Territoire du gang : 5

LANGUES

Anglais : M
Espagnol : 2

TRAITS (0 PC)

Dur-à-cuire (10 PC)
Écorché (+5 PC)
Sauvageon (+20 PC)
Territoire (10 PC)
Trippes (5 PC)

CYBERWARE

Datajack
Substituts musculaires (niveau 1)

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE (25 000 ¥) (5 PC)

Remington Roomsweeper (avec 10 chargeurs de Munitions fléchettes) ; Harley Davidson Scorpion ; Hache de combat ; Couteau de survie ; Matraque télescopique ; Veste pare-balles ; Commlink Sony Emperor (avec OS Redcap Nix et Module sim modifié pour BTL / Hot sim) ; Faux per-

mis de conduire (Indice 4) ; Jeu Miracle Shooter (1 an) et 8 Jeux RV ; logiciel Virtual Pet ; Lunettes avec Interface visuelle ; Gants RA ; Niveau de vie Bas (1 mois)

CONTACTS (11 PC)

Chef de Gang (Influence 2 / Loyauté 1)
Dealer de BTL (Influence 2 / Loyauté 1)
Ganger (Influence 2 / Loyauté 3)

NOTES

Argent de départ : 3D6 + 1 x 50 ¥
Vision nocturne naturelle



Le Ganger est un prédateur urbain, qui est né et qui a grandi dans la rue, et qui est rompu à toutes les techniques de survie dans un monde où ne pas avoir la bonne gueule (ou ne pas porter les bonnes couleurs) peut signer votre arrêt de mort. Il est dur, il est fort et il est formé depuis son enfance à l'art du combat, de l'intimidation et des trucs de la rue. Il n'a pas besoin de flingues ou de magie pour rester en vie : ses poings, une bonne barre de métal, une chaîne et un couteau sont ses armes et il s'en sert très bien. Il sait que pour survivre dans les Barrens, il faut soit être le plus méchant lascar du quartier, soit être sous sa protection. Il connaît bien la chanson et il sait qu'on a beau être le plus coriace, il s'en trouve toujours un plus jeune ou un plus méchant pour vous planter par derrière. C'est la raison pour laquelle il est à la recherche de son ticket pour l'échelon suivant de l'échelle sociale ; peut-être que quelques boulots d'intimidation pour la famille locale de la Mafia ou un job de courrier pour le baron de la drogue du coin lui permettront d'attirer l'attention, et que cela lui permettra de prouver à quel point il est prêt à passer dans la cour des grands.

1.2 SAMOURAI DES RUES

RACE : humain (0 PC)

ATTRIBUTS (200 PC)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log	Vol	Chance
4	5(7)	4(6)	5(7)	2	3	2	3	2
Essence : 0,8								
Initiative : 7 (9)								
Passes d'Initiative : 1 (3)								
Compteur de Dommages physiques : 10								
Compteur de Dommages étourdissants : 10								

COMPÉTENCES ACTIVES (148 PC)

Athlétisme (GC) : 3
Armes automatiques : 5
Armes lourdes : 3
Armes tranchantes : 4
Combat à mains nues : 5
Esquive : 3
Infiltration : 2
Négociation : 2
Pistolets : 4
Véhicules terrestres (Motos) : 1 (+2)

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES (15 PC GRATUITS)

Conception d'armes à feu : 3
Méditation zen : 3
Planques : 4

LANGUES

Espagnol : M
Anglais (Argot de la rue) : 2 (+2)
Japonais : 2

TRAITS (+5 PC)

Dépendance Légère aux stimulants (+5 PC)
Endurance à la douleur (+10 PC)
Incompétent (Hacking) (+5 PC)
Trippes (5 PC)

CYBERWARE

Armure dermale (Alpha) (2)
Réflexes câblés (Alpha) (2)
Substituts musculaires (Alpha) (2)
Yeux cybernétiques (Indice 3, avec Compensation anti-flash, Vision nocturne & thermographique, Smartlink et Protection oculaire)



50% homme, 50% machine, 100% mortel : Parfois il est difficile de dire où se termine le corps de chair du Samouraï des Rues et où commencent ses améliorations cybernétiques. Dur, fort, terriblement rapide et rompu aux techniques de combat et à la tactique, il est une machine à tuer ultra-efficace qui peut se sortir de toutes les situations dans lesquelles il se retrouve. Qu'il soit un ancien militaire, un ancien corpo ou quelque-chose-dont-il-ne-veut-pas-parler, il est aujourd'hui un agent freelance qui s'enorgueillit de son sens de l'honneur. Il a appris la voie du samouraï tout autant que les procédures de sécurité et il est fier de d'avoir une longueur d'avance sur la racaille des rues qui tente vainement de le surpasser.

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE (190 000 ¥) (38 PC)

Commlink Hermes Ikon (avec OS Redcap Nix et Module sim) ; Gants RA ; Katana ; Couteau de survie ; 2 Ares Predator IV (avec Holsters dissimulables et 20 chargeurs de Munitions Explosi-

ves) ; Ingram Smartgun X (avec 10 chargeurs de Munitions Normales) ; Stoner-Ares M202 (avec Système smartgun, avec 2 bandes de 100 coups de Munitions Normales) ; Contrat DocWagon (Platine, 1an) ; Suzuki Mirage ; Gilet pare-balles ; Niveau de vie Bas (3 mois)

CONTACTS (11 PC)

Doc des rues (Influence 2 / Loyauté 2)
Fixer (Influence 3 / Loyauté 2)

NOTES

Argent de départ : 3D6 x 50 ¥

I.FI CHAMANE URBAINE

RACE : troll (40 PC)

ATTRIBUTS (225 PC)

Con Agi Réa For Cha Int Log Vol Mag Chance
5 3 3 5 4 4 4 4 5 2

Essence : 6
Initiative : 7 (8)
Passes d'Initiative : 1 (3)
Compteur de Dommages physiques : 11
Compteur de Dommages étourdissants : 10

COMPÉTENCES ACTIVES (120 PC)

Analyse astrale : 2
Bannissement : 2
Contrôle d'esprits : 3
Esquive : 2
Infiltration : 3
Invocation : 5
Perception : 2
Prestidigitation : 2
Sorcellerie (GC) : 3
Survie (Urbaine) : 1 (+2)

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES (24 PC GRATUITS)

Centres d'accueil du quartier : 4
Connaissance du quartier : 4
Esprits : 5
Goblin Rock : 2
Itinéraires des transports en commun : 3
Planques : 2
Théorie magique : 4

LANGUES

Anglais : M

TRAITS (+5 PC)

Esprit mentor (Rat) (5 PC)
Gremlins (+5 PC)
Magicien (15 PC)
Paralysie au combat : (+20 PC)

SORTS (12 PC)

Confusion
Éclair mana
Invisibilité étendue
Soins

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE (5 000 ¥) (1 PC)

Couteau de survie ; Matériaux pour loge magique (Puissance 5) ; Veste en cuir ; Commlink Meta Link (avec OS Vector Xim) ; Medikit ; Masque à gaz ; Lunettes avec Interface visuelle ; Niveau de vie : À la rue

CONTACTS (7 PC)

Fixer (Influence 2 / Loyauté 2)
Squatter (Influence 1 / Loyauté 2)

NOTES

Argent de départ : 1D6 + 2 x 10 ¥
Vision thermographique naturelle
+1 Allonge

+1 Armure naturelle

+2 dés pour les Tests d'Infiltration, +2 dés pour résister aux maladies et aux poisons

La Chamane urbaine doit faire un Test de Charisme + Volonté (3) pour ne pas immédiatement fuir ou se mettre à couvert dans une situation de combat. S'il n'y a nulle part où fuir, elle est obligée de combattre.

I.FI TECHNOMANCIE

RACE : humaine (0 PC)

ATTRIBUTS (230 PC)

Con Agi Réa For Cha Int Log Vol Rés Chance
2 3 4 2 3 5 5 3 5 2

Essence : 6
Initiative : 9 (11)
Passes d'Initiative : 1 (3)
Compteur de Dommages physiques : 10
Compteur de Dommages étourdissants : 10

COMPÉTENCES ACTIVES (134 PC)

Électronique (GC) : 3
Esquive : 2
Négociation : 2
Perception : 3
Piratage (GC) : 3
Pistolets (Pistolets légers) : 1 (+2)
Technomancie (GC) : 4

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES (30 PC GRATUITS)

Bandes dessinées : 3
Identification de CI : 3
Paradis numériques : 3
Procédures corporatistes de sécurité matricielle : 4
Systèmes d'exploitation : 5
Théorie matricielle : 3

LANGUES

Espagnol : M
Anglais (Urbargot) : 4 (+2)
Chinois : 2
Japonais : 3

PERSONA INCARNÉ

Firewall : 3
Réponse : 5 (6)
Signal : 3
Système : 5
Filtre de biofeedback (Renfort naturel) : 3 (4)

TRAITS (+10 PC)

Immunodéficience (+5 PC)
Paralysie en combat (+20 PC)
Renfort naturel (10 PC)
Technomancie (5 PC)

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE (15 000 ¥) (3 PC)

Manteau renforcé ; Colt America L36 (avec Étui dissimulé et 5 chargeurs de Munitions normales) ; Faux SIN (Indice 4) ; Dodge Scoot ; Niveau de vie Bas (3 mois)

FORMES COMPLEXES (35 PC)

Analyse 2 ; Armure 3 ; Attaque 4 Catalogue 3 ; Décryptage 3 ; Édition 3 ; Exploitation 5 ; Furtivité 4 ; Pistage 4 ; Scan 3

CONTACTS (8 PC)

Blogueur (Influence 2 / Loyauté 2)
Fixer (Influence 2 / Loyauté 2)

NOTES

Argent de départ : 3D6 + 9 x 50 ¥



Les Voix des Arcanes parlent à leurs enfants de diverses manières, les menant vers l'illumination par des chemins différents. Pour la Chamane urbaine, les Voix parlent au travers des murmures des personnes privées de toit, des bruits que font les rats du diable dans les ruelles sombres et du bruissement continu, du bourdonnement frénétique de la ville qui ne dort jamais. La Chamane se sent plus à l'aise dans ces canyons de plastobéton que dans les étendues sauvages qui ont la faveur de ses cousins issus de l'arrière-pays : elle connaît chaque ruelle, chaque bar, chaque secret de son quartier, fascinée par les gens qui y vivent. Bien qu'elle soit aussi douée en sorcellerie qu'en invocation d'esprits, ces derniers ont sa préférence : ses relations avec les habitants du plan astral l'aident à communiquer avec l'esprit de la ville dans laquelle elle vit. Qu'elle suive Rat, Loup, Corbeau ou un autre totem urbain, la Chamane urbaine constitue, de par sa puissance magique et ses talents d'infiltration, un membre de choix pour n'importe quelle équipe de shadowrunners.



La Technomancienne ne se contente pas de surfer sur la Matrice : elle y vit, s'y déplaçant comme un poisson dans l'eau. Elle n'a pas besoin d'un de ces grossiers commlinks pour s'y connecter et n'a pas besoin de passer son temps à écrire des programmes ennuyeux pour que sa volonté soit faite : son esprit et ses réflexes sont tout ce dont elle a besoin pour tailler les vagues électroniques et façonner le monde virtuel. Touchée par la Résonance, elle communique avec l'âme de la machine et se sent plus chez elle au milieu de ses pistes matricielles et de son trafic de données qu'elle ne l'a jamais été dans les rues et les bâtiments de la conurb.

LA SPÉCIALISTE DES ARMES

RACE : elfe (30 PC)

ATTRIBUTS (180 PC)

Con Agi Réa For Cha Int Log Vol Chance
3 4 4 3 4 3 3 3

Essence : 6

Initiative : 7

Passes d'Initiative : 1

Compteur de Dommages physiques : 10

Compteur de Dommages

étourdissants : 10

COMPÉTENCES ACTIVES (142 PC)

Armes à feu (GC) : 4

Armes de jet : 2

Armes lourdes : 2

Armes de trait : 2

Armurerie : 5

Combat rapproché (GC) : 3

Esquive : 2

Explosifs : 3

Négociation : 2

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES (18 PC GRATUITS)

Chimie : 3

Conception d'armes à feu : 4

Conception d'armes tranchantes : 3

Culture générale des flingues : 2

Ingénierie : 4

LANGUES

Arabe : M

Anglais : 3

TRAITS (10 PC)

Allergie Légère à l'eau de mer (+10 PC)

Chanceuse (20 PC)

Dépendance Légère aux

stimulants (+5 PC)

Trips (5 PC)

ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE (130 000 ¥) (26 PC)

Commlink Novatech Airware Commlink (avec OS Renraku Ichi et Module sim) ; Lentilles de contact avec Interface visuelle et Smartlink ; Hache de combat ; 2 Katanas ; Couteau de survie ; Matraque étourdissante ; Arc (FOR min. 3) avec 20 Flèches ; Arbalète moyenne avec 20 Carreaux ; 10 Couteaux de lancer ; 10 Shurikens ; 10 Grenades à frag-

mentation ; 5 Flash-paks ; Ares Predator IV (avec Holster rapide et 10 chargeurs de Munitions explosives ; Yamaha Sakura Fubuki (avec Système smartgun, avec Holster dissimulable et 8 chargeurs de Munitions normales) ; Walther MA-2100 (avec 4 chargeurs de Munitions normales ; Aztechnology Striker ; Installation d'armurerie ; Kit d'armurerie ; Vestes pare-balles ; Niveau de vie Moyen (1 mois)

CONTACTS (12 PC)

Fixer (Influence 2 / Loyauté 2)
Marchand d'armes (Influence 2 / Loyauté 2)
Mercenaire (Influence 2 / Loyauté 2)

NOTES

Argent de départ : 4D6 + 4 x 100 ¥
Vision nocturne naturelle



COMPÉTENCES ACTIVES DE MAGIE

Sauf indication contraire, seul un personnage disposant de l'un des traits Adepté mystique ou Magicien et un attribut de Magie de 1 ou supérieur peut choisir ou utiliser des compétences de Magie. L'utilisation des compétences de Magie est décrite dans le chapitre *Un monde éveillé*, p. 163.

Analyse astrale (Intuition)

Analyse astrale permet de dévoiler des informations par la lecture d'auras, les formes astrales et les signatures astrales (voir *La perception astrale*, p. 183). Seul un personnage disposant de perception astrale (qu'il dispose du trait Magicien ou de l'un des traits Adepté ou Adepté mystique avec le pouvoir d'adepte Perception Astrale) peut choisir cette compétence.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : Lecture d'aura, Psychométrie, Signatures astrales, par type d'aura (Métahumains, Esprits, Focus, Runes de garde, etc.)

Bannissement (Magie)

Les magiciens utilisent la compétence Bannissement pour dissiper les esprits, les éliminant des plans physique et astral (voir *Bannissement*, p. 180).

Défausse : non

Groupe de compétences : Conjuración

Spécialisations : par type d'esprit (Esprits de l'air, Esprits du feu, etc.)

Combat astral (Volonté)

La compétence Combat astral est utilisée pour combattre dans l'espace astral, où les techniques normales de combat sont pratiquement sans effet (voir *Le combat astral*, p. 185). Seul un personnage disposant de perception astrale (qu'il dispose du trait Magicien ou de l'un des traits Adepté ou Adepté mystique avec le pouvoir d'adepte Perception astrale) peut choisir cette compétence.

Défausse : oui

Groupe de compétences : aucun

Spécialisations : par type de focus ou d'adversaires. (Esprits, Arme focus, Magiciens, Runes de garde, etc.)

Contresort (Magie)

Un magicien utilise la compétence Contresort pour annuler des sorts soutenus sur des individus ou des objets ou pour contrer des sorts lancés contre eux ou contre un tiers (voir *Contresort*, p. 176).

Défausse : non

Groupe de compétences : Sorcellerie

Spécialisations : par catégorie de sort (Sorts de combat, Sorts de détection, etc.)

Contrôle d'esprits (Magie)

La compétence Contrôle d'esprits est utilisée pour demander ou exiger des services à long terme à un esprit que le magicien a déjà invoqué (voir *Contrôle d'esprits*, p. 180).

Défausse : non

Groupe de compétences : Conjuración

Spécialisations : par type d'esprit (Esprits de l'air, Esprits de la terre, etc.)

Invocation (Magie)

Cette compétence est utilisée pour invoquer des esprits et

déterminer le nombre de services dus au magicien (voir *Invocation*, p. 179).

Défausse : non

Groupe de compétences : Conjuración

Spécialisations : par type d'esprits (Esprits du feu, Esprits de l'eau, etc.)

Lancement de sorts (Magie)

La compétence de Lancement de sorts couvre le contrôle de l'énergie magique, canalisée sous forme de sorts (voir *Lancement de sorts*, p. 173).

Défausse : non

Groupe de compétences : Sorcellerie

Spécialisations : par catégorie de sorts (Sorts de combat, Sorts de détection, etc.)

Lancement de sorts rituel (Magie)

La compétence Lancement de sorts rituel est utilisée pour lancer des sorts de manière rituelle (voir *Lancement de sorts rituel*, p. 175). Dans ces cas-là, Lancement de sorts rituel est utilisé en lieu et place de Lancement de sorts).

Défausse : non

Groupe de compétences : Sorcellerie

Spécialisations : par catégorie de sorts (Sorts de combat, Sorts de détection, etc.)

COMPÉTENCES ACTIVES PHYSIQUES

Les règles spécifiques d'utilisation de ces compétences apparaissent à la suite de leurs descriptions.

Course (Force)

Course est utilisée pour allonger la distance de course d'un personnage et pour déterminer comment il sait trouver un rythme et mesurer son endurance à la course. Voir *Courir*, p. 114.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Athlétisme

Spécialisations : Course de fond, Milieu naturel, Sprint, Milieu urbain

Déguisement (Intuition)

Quand un personnage veut se travestir de quelque manière que ce soit, il se sert de la compétence Déguisement. La compétence est utilisée que le personnage veuille ressembler à quelqu'un d'autre ou se fondre dans le décor. Voir *Se déguiser*, p. 116.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Furtivité

Spécialisations : Camouflage, Cosmétique, Théâtral, Tri-déo

Escalade (Force)

Escalade est utilisée pour l'ascension d'obstacles verticaux ou de murs, avec ou sans équipement. Voir *Escalader*, p. 115.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Athlétisme

Spécialisations : Assuré, Libre, Rappel, par type d'environnement (Falaises, Glace, Bâtiments, etc.)

Escamotage (Agilité)

La compétence Escamotage est faite pour ceux qui ont les mains trop rapides pour qu'on puisse les suivre des yeux, ce qui

demande de savoir tromper le spectateur tout en restant précis dans ses mouvements. Cette compétence est employée pour dissimuler de petits objets un peu partout sur et autour du personnage et pour les récupérer sur d'autres sans être repéré.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Furtivité

Spécialisations : Prestidigitation, Pickpocket, Vol à l'étagère

Évasion (Agilité)

Évasion entre en jeu quand un personnage tente de se libérer de liens ou de menottes sans utiliser la force brute. Voir *S'évader*, p. 115.

Défausse : oui

Groupe de compétences : non

Spécialisations : par type de liens (Bracelets, Corde, Colson, etc.)

Filature (Intuition)

Filature est employée pour suivre discrètement quelqu'un sans se faire repérer ou au contraire pour s'assurer qu'on n'est pas suivi (voir *Rester furtif*, p. 116).

Défausse : oui

Groupe de compétences : Furtivité

Spécialisations : Planques, Semer, Suivre

Gymnastique (Agilité)

Gymnastique est utilisée pour réaliser des acrobaties, garder l'équilibre, mais aussi sauter, se recroqueviller et effectuer des roulés-boulés. Voir *Sauter*, p. 116.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Athlétisme

Spécialisations : Équilibre, Réception de chute, Danse, Roulades, Saut

Infiltration (Agilité)

Infiltration est la compétence utilisée quand un personnage tente de passer outre des systèmes de sécurité ou d'autres personnages sans se faire détecter.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Furtivité

Spécialisations : Urbaine, en Véhicule, en Milieu naturel, par moyen de détection (Détecteurs de mouvement, de Pression, Thermiques, etc.)

Natation (Force)

La compétence Natation est utilisée pour accroître la distance qu'un personnage peut parcourir à la nage et à déterminer l'aisance du personnage dans l'eau. Voir *Nager*, p. 116.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Athlétisme

Spécialisations : Endurance, Sprint

Navigation (Intuition)

Cette compétence détermine la capacité d'un personnage à trouver son chemin, à lire une carte, concevoir un itinéraire et à s'y tenir sans se perdre. Voir *Naviguer*, p. 118.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Vie en plein air

Spécialisations : Désert, Forêt, Jungle, Montagne, Milieu polaire, Milieu urbaine, etc.

Parachutisme (Constitution)

La compétence Parachutisme est utilisée quand un personnage quitte un avion ou un autre emplacement élevé avec un parachute.

Défausse : oui

Groupe de compétences : non

Spécialisations : HALO, Basse altitude, Chute libre, Ouverture automatique

Perception (Intuition)

Perception est utilisée pour déterminer dans quelle mesure un personnage remarque ce qui se passe d'anormal ou d'étrange autour de lui. Voir *Percevoir*, p. 118.

Défausse : oui

Groupe de compétences : non

Spécialisations : Gustative, Olfactive, Auditive, Tactile, Visuelle

Pistage (Intuition)

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à traquer des humains ou des métacréatures dans la nature. Elle inclut également sa capacité à relever les traces de passage, à suivre une piste ou à trouver des empreintes de gibier. Voir *Pister*, p. 118.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Vie en Plein Air

Spécialisations : Désert, Forêt, Jungle, Montagne, Milieu polaire, Milieu urbain, etc.

Plongée (Constitution)

Cette compétence couvre toutes les formes de plongée sous-marine, notamment les techniques de natation et l'utilisation de bouteilles et de matériel de plongée.

Défausse : Oui

Groupe de compétences : non

Spécialisations : Appareillage pour respiration liquide, Bouteilles standard, Extraction d'oxygène, Mélange gazeux, Plongée en apnée, par condition (Arctique, en Grotte, Commerciale, Militaire, etc.)

Survie (Volonté)

Cette compétence couvre la capacité d'un personnage à survivre longtemps en milieu sauvage. Elle détermine sa capacité à se servir du matériel de camping et de survie ainsi qu'à dénicher de l'eau, de la nourriture et à fabriquer des abris de fortune, mais reflète aussi sa capacité à s'adapter à des conditions naturelles difficiles. Voir *Survivre*, p. 119.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Vie en plein air

Spécialisations : Désert, Forêt, Jungle, Montagne, Milieu polaire, Milieu urbain, etc.

COURIR

Un personnage disposant de la compétence Course peut essayer d'accroître la distance qu'il peut parcourir en dépensant une Action simple et en faisant un Test de course. La spécialisation Sprint s'applique à ce test. Chaque succès ajoute 2 mètres à la distance parcourue par le personnage pour ce Tour de combat (voir *Le déplacement*, p. 138). Le meneur de jeu peut appliquer des modificateurs dépendant du type de terrain (glissant, rocaillieux, etc.) et d'autres facteurs.

Un personnage qui court longtemps peut s'épuiser et souffrir des dommages correspondants (voir *Dommages dus à la fatigue*, p. 153).

TABLE D'ESCALADE

Situation	Seuil
Descente assurée (rappel)	2
Montée assurée	Distance en mètres
Progression latérale (traversée)	Distance en mètres x 1,5
Progression tête en bas (plafond ou surplomb)	Distance en mètres x 2
Montée libre (non assurée)	Distance en mètres x 1,5
Désescalade libre	Distance en mètres

Situation	Modificateur de réserve de dés
Escalade assurée	+2
Surface :	
Pratique (clôture grillagée)	+1
Irrégulière (débris, arbre, mur en pierres descellées)	+0
Plane (mur de briques, façade de vieux bâtiment)	-2
Lisse (mur en métal, pierre lisse)	-4
Glissante ou humide	-2
Graissée ou traitée au gel	-3

ESCALADER

L'escalade se fait soit *assurée* soit *libre*. En escalade libre, comme son nom l'indique, le personnage ne se sert que de ses membres pour grimper. L'escalade assurée nécessite l'emploi de matériel d'escalade tel que cordes, baudrier, etc. (voir p. 329). Être assuré est plus simple et plus sûr, mais demande plus de préparation.

Un Test d'Escalade est un Test étendu avec un seuil déterminé par la distance escaladée et un intervalle de 1 Tour de combat. Les modificateurs de réserves de dés reflètent la difficulté de l'obstacle à escalader ainsi que d'autres facteurs, tel qu'indiqué sur la *Table d'escalade* ci-dessus.

Rappel

La descente assurée – ou descente en *rappel* – est bien plus rapide que la montée. Avec l'équipement approprié, un personnage peut effectuer un rappel contrôlé à des vitesses proches de la chute libre, ralentir sa descente et atterrir sans heurt. Descendre en rappel nécessite un Test de réussite d'Escalade (2).

Un personnage en rappel descend à une vitesse de 20 mètres par Action simple dépensée. Seule l'une des deux Actions simples disponibles lors d'une Phase de combat peut être dépensée de cette façon. Oui, cela signifie que le personnage peut descendre en rappel et tirer au cours de la même Phase de combat ; un modificateur de réserve de dés de -2 s'applique néanmoins à la fois au test de tir et à celui d'escalade.

Un personnage en rappel peut augmenter le nombre de mètres descendus pendant une Phase de combat de 1 par succès excédentaire au seuil sur le Test d'Escalade. Quand le personnage atteint le fond (ou sa destination), il doit faire un autre Test d'Escalade (2). En cas d'échec, le personnage fait une chute de 4 mètres et subit les dommages appropriés (voir *Dommages dus aux chutes*, p. 153).

Échecs d'Escalade et complications

Si un personnage rate un Test d'Escalade, il ne tombe pas forcément. Il ne parvient simplement pas à progresser lors de cette Phase de combat. Si le personnage provoque une complication, cependant, il glisse et perd prise. Un meneur de jeu bienveillant peut lui accorder un Test de Réaction + Force pour agripper quelque chose, ou permettre à un autre personnage d'effectuer un test identique pour le rattraper. Même si le test est réussi, le personnage glisse ou tombe quand même de 1D3 mètres.

Un personnage qui obtient un échec critique est dans la mouise. Le personnage tombe sans pouvoir se rattraper et ne peut être sauvé que par un autre personnage, son équipement ou la clémence du meneur de jeu.

Un personnage qui utilise du matériel d'escalade peut être sauvé par son système d'assurage en cas de chute. Faites faire un Test de Logique + Escalade au personnage qui a préparé les cordes et le baudrier avec un seuil égal à la moitié de la Constitution du personnage qui chute (arrondi à l'inférieur). Le personnage qui tombe peut utiliser de la Chance pour ce test. Si le test est couronné de succès, le système d'assurage retient le

personnage (qui peut néanmoins se retrouver pendant au bout de la corde). Si le test échoue, le personnage tombe (voir *Dommages dus aux chutes*, p. 153).

S'ÉVADER

Cette compétence permet à son utilisateur de se libérer d'espaces confinés ou de liens tels que cordes, menottes ou autres, en se contorsionnant ou grâce à sa dextérité manuelle.

La compétence Évasion est utilisée dans un Test étendu avec un seuil déterminé par la complexité des liens, tel qu'indiqué dans la *Table d'évasion*, p. 115. Le meneur de jeu peut, s'il le souhaite, décider que se débarrasser des liens est tout simplement trop difficile sans une aide extérieure.

Toshi a été capturé et torturé par des gorilles corporatistes, puis menotté et enfermé. Toshi dispose d'Évasion à 5, Agilité à 5 et 4 niveaux de Résistance à la douleur. Son seuil pour se débarrasser des menottes est de 4. Après s'être démené pendant une bonne minute, Toshi lance 14 dés (5 + 5 + 4) et obtient 5 succès, franchissant le seuil avec 1 succès excédentaire. Il se libère et commence à mijoter un plan pour s'évader de sa cellule et présenter l'addition aux gorilles.

TABLE D'ÉVASION

Liens	Seuil	Intervalle
Cordes	4	1 minute
Menottes	4	1 minute
Camisole	6	1 minute
Menottes à contraction	8	1 minute

Situation	Modificateur de réserve
Le personnage est sous surveillance	-2
Le personnage est soigneusement attaché	- Agilité de celui qui a l'a attaché
Le personnage dispose de clés ou d'un objet coupant	+2
Le personnage dispose du trait Endurance à la douleur ou du pouvoir d'adepte	
Résistance à la douleur	+1 par point d'indice.

RESTER FURTIF

La plupart des compétences du groupe Furtivité – Filature, Infiltration et Escamotage – impliquent que le joueur fasse un Test opposé contre la Perception + Intuition de la cible. Appliquez les modificateurs de perception appropriés (voir p. 118) à la cible. Le meneur de jeu est libre d'utiliser une compétence de Furtivité appropriée au lieu de Perception. Un personnage doué en Filature, par exemple, pourrait utiliser Intuition + Filature pour remarquer quelqu'un qui le suit.

Lance utilise sa compétence Infiltration pour passer un garde : il lance Agilité 3 + Infiltration 4 et obtient 3 succès avec ses 7 dés. Le meneur de jeu lance Perception 3 + Intuition 3 pour le garde mais applique un modificateur de -2 car le garde somnole et meurt d'ennui. Le garde n'obtient qu'1 succès avec ses 4 dés et ne repère donc pas Lance.

Se déguiser

La compétence Déguisement fonctionne également avec des Tests opposés, à l'exception près que le personnage qui se déguise lance Déguisement + Intuition une seule fois. Le meneur de jeu note le nombre de succès obtenus et utilise ce résultat comme seuil pour tous les Tests de Perception + Intuition réalisés ultérieurement pour percer le déguisement.

Gwyn a l'intention de s'introduire dans une installation corpo en se faisant passer pour le garde de sécurité qu'elle a attaché, bâillonné et enfermé dans une armoire. Après avoir endossé son déguisement, elle fait un Test de Déguisement + Intuition et obtient 3 succès. Cela signifie que toute personne qui la regarde attentivement devra réussir un Test de Perception + Intuition (3) pour percer le subterfuge.

NAGER

Nager est une Action complexe. La vitesse de déplacement à la nage est indiquée en mètres par Tour de combat sur la Table des vitesses de nage. Un personnage peut faire un Test de Natation et ajouter 1 mètre à la distance parcourue par succès obtenu.

Les nageurs se fatiguent de la même manière que les coureurs (voir *Dommages dus à la fatigue*, p. 154).

Retenir sa respiration

Un personnage moyen peut retenir sa respiration pendant 48 secondes (16 Tours de combat). Un personnage qui veut retenir sa respiration plus longtemps doit faire un Test de Natation + Volonté. Chaque succès excédentaire augmente la durée pendant laquelle le personnage peut retenir sa respiration d'un Tour de combat. Au-delà, le personnage subit 1 case de Dommages étourdissants à la fin de chaque Tour de combat. Le personnage ne peut pas résister à ces dommages. Une fois que toutes les cases de Dommages étourdissants sont remplies, le personnage perd connaissance. Le personnage continue à subir des Dommages, désormais physiques, au même rythme d'1 case par Tour de combat, jusqu'à ce qu'il soit secouru ou que mort s'ensuive.

Se maintenir à flot

Se maintenir à flot demande des Tests de Natation réguliers, modifiés par les conditions applicables indiquées sur la *Table des modificateurs de maintien à flot*. Un personnage peut se maintenir à flot pendant un nombre de minutes égal à sa Force plus les succès sur un Test de Natation (Endurance). Au-delà de ce stade, le personnage subit 1 case de dommages étourdissants auxquels il ne peut pas résister.

Un personnage qui se maintient à flot en utilisant un flotteur artificiel réalise un Test de Natation (2) toutes les 15 minutes. Si le personnage échoue, il reçoit 1 case de dommages (il ne peut pas y résister).

VITESSES DE NAGE

Métatype	Vitesse de nage (m/tour)
Elfe	6
Humain	5
Nain	4
Ork	5
Troll	7

Flotter

Flotter est en partie une question de flottabilité naturelle. En oubliant le cyberware et le bioware éventuels, les elfes disposent en général d'une flottabilité positive sans avoir besoin d'assistance extérieure (tel qu'un gilet de sauvetage). Les orks et les trolls ont en général une flottabilité négative et coulent sans assistance extérieure. Les nains et les humains ont une flottabilité soit positive, soit négative, en fonction de leur condition physique (un individu très musclé aura plutôt tendance à couler alors qu'une personne ayant des kilos en trop flottera).

Pour flotter, un personnage fait un Test de Constitution en utilisant les modificateurs appropriés, indiqués sur la Table des modificateurs de maintien à flot. Si le test réussit, le personnage flotte pendant (Constitution x succès) Tours de combat. Si le test échoue, le personnage doit se maintenir à flot ou nager, sinon il commence à se noyer.

SEUILS DES TESTS DE PERCEPTION

L'objet/l'événement est :	Seuil	Exemple
Évident/Grand/Bruyant	1	enseigne au néon, mouvement de foule, engueulade, coups de feu
Normal	2	panneau routier, piéton moyen, conversation, coups de feu étouffés par un 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 de réserve de dés
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'améliorations sensorielles	+Indice
Le personnage est plongé en réalité virtuelle	-6

MODIFICATEURS DE VISIBILITÉ

Modificateurs de visibilité	Normale	Nocturne	Thermographique	Ultrasons
Obscurité totale	-6	-6	-3	-3
Lumière partielle	-2	0	-2	-1
Brouillard/Brume/Pluie/Fumée (léger)	-2	-1	0	-1
Brouillard/Brume/Pluie/Fumée (épais)	-4	-2	-2	-2
Éblouissement	-1	-1	-1	0
Fumée (IR)	-4	-2	-6	-2

TABLE DES MODIFICATEURS DE MAINTIEN À FLOT

Situation	Modificateur de réserve de dés
Le personnage a :	
Des membres ou un torse cybernétiques	-1 par membre ou torse
Une ossature renforcée en aluminium/titane	-2
Des vêtements trempés	-1
Un poids mort (vêtements et protections)	-1 par tranche de 2kg
Métatype :	
Elfes	+1
Nains et humains	+0
Orks et trolls	-1
Conditions :	
Obèse	+2
Bonne	+0
Mauvaise	-1
Forte musculature ou très faible corpulence	-2
Aidé d'un objet de faible flottabilité (planche de bois)	+1
Aidé d'un objet de forte flottabilité (gilet de sauvetage)	+2
Blessé	-Modificateurs de blessure
Mer agitée	-2 à -4

NAVIGUER

Grâce aux GPS modernes et aux mapsofts, trouver son chemin ne demande que rarement un test. Quand un personnage se retrouve perdu dans la jungle, pris au piège dans les égouts ou qu'il doit trouver un itinéraire qui passe sur le territoire d'un gang ennemi en évitant de se faire repérer, il utilise la compétence Navigation avec un seuil déterminé par la difficulté du terrain. Appliquez des modificateurs basés sur les conditions extérieures (visibilité, météo...), les repères utilisables ou les indications des gens du cru. Les mapsofts ajoutent (Indice) dès au test.

PERCEVOIR

Pour déterminer ce qu'un personnage perçoit de son environnement, le meneur de jeu peut demander un Test de Perception. À moins que le personnage n'utilise une Action simple pour Observer en détail, il est considéré comme distrait par toute tâche qu'il entreprend (modificateur de réserve de dés de -2).

Pour des raisons tactiques, le meneur de jeu devrait faire ce test en secret pour le personnage afin que le joueur ne sache pas exactement s'il a réussi ou échoué. Il est même parfois préférable dans certains cas de ne pas révéler au joueur qu'un Test de Perception est réalisé, afin d'éviter d'éveiller son attention. Quand tout un groupe de personnages a l'occasion de remarquer quelque chose, le meneur de jeu peut simplifier les choses en faisant un test unique pour toute l'équipe, en utilisant la réserve de dés la plus élevée, +1 par personnage supplémentaire (+5 maximum). De tels Tests de Perception de groupe ne devraient pas avoir lieu quand les conditions de surprise sont réunies (voir *Surprise*, p. 155).

TABLE DES SAUTS

Type de saut	Seuil (distance souhaitée)	Distance (saut libre)	Distance max.
En longueur avec élan	mètres / 2 (arrondi au supérieur)	succès Agilité + Gymnastique x 2	Agilité x 1,5
En longueur sans élan	mètres	succès Agilité + Gymnastique	Agilité
En hauteur	mètres x 2	succès Agilité + Gymnastique + 2 (arrondi au supérieur)	Agilité/3

Un meneur de jeu peut demander un Test de Perception pour tout ce qui touche à la vue, à l'odorat, à l'ouïe, au toucher ou au goût. Reportez-vous à la Table des modificateurs des Tests de Perception pour une liste indicative de modificateurs. Un seul succès excédentaire sur un Test de Perception indique que le personnage a découvert quelque chose ; des succès excédentaires supplémentaires fournissent au personnage des détails supplémentaires.

Le meneur de jeu devrait limiter les Tests de Perception et n'y recourir que lorsque quelque chose n'est pas immédiatement évident ou quand une scène se déroule tellement vite que certaines choses sont susceptibles d'être oubliées.

PISTER

Pour trouver les traces d'une créature ou repérer la piste de quelqu'un, faites un simple Test de réussite de Pistage avec un seuil déterminé par le terrain (voir la *Table de difficulté*, p. 56). À la discrétion du

meneur de jeu, des modificateurs peuvent être appliqués en fonction de l'ancienneté des traces, des conditions extérieures, etc. Les succès excédentaires peuvent permettre de déterminer des détails tels que le nombre de voyageurs, l'ancienneté des traces, etc.

Si la cible d'un pistage tente activement de dissimuler sa piste, alors Pistage fonctionne comme un Test opposé similaire à Infiltration. Le pisteur lance Pistage + Intuition contre Infiltration + Agilité pour sa cible.

SAUTER

Un personnage peut faire deux types de sauts : avec ou sans élan. Si un personnage fait un saut en hauteur, traitez-le comme un saut sans élan.

Pour les sauts avec élan, utilisez la distance que le personnage souhaite sauter en mètres, divisée par 2 (arrondie au supérieur), comme seuil pour un Test d'Agilité + Gymnastique. Appliquez les modificateurs appropriés. Si le personnage tente simplement de sauter aussi loin que possible, la longueur du bond est égale à deux fois le nombre de succès obtenus sur le Test d'Agilité + Gymnastique. La distance maximale qu'un personnage peut parcourir en un bond est égale à Agilité x 1,5 (arrondi au supérieur) en mètres.

Pour un saut en longueur sans élan, faites un Test d'Agilité + Gymnastique avec un seuil égal à la distance à atteindre lors du bond, en mètres. Appliquez tous les modificateurs appropriés. Si le personnage tente simplement de sauter aussi loin que possible, la longueur du bond est égale au nombre de succès obtenus au Test d'Agilité + Gymnastique, en mètres.

Pour un saut en hauteur, le seuil est égal à la distance en mètres x 2. Si le personnage tente simplement de sauter aussi haut que possible, la distance parcourue est égale au nombre de succès obtenus sur le Test d'Agilité + Gymnastique divisé par 2 (arrondi au supérieur). La distance maximale parcourue pour un tel bond est égale à Agilité/3 en mètres.

Une saut raté ou un saut dans le vide peut se terminer en chute (voir *Dommages dus aux chutes*, p. 153).

Ma fan fuit par les toits, trois truands Yakuza à ses trousses. Un vide de 3 mètres sépare le toit sur lequel il se trouve du suivant et il décide de le sauter. Ma fan lance Agilité 6 + Gymnastique 4 et obtient 3 succès. C'est suffisant pour franchir 6 mètres (3 x 2) grâce à son élan et il réussit facilement son bond. Le premier Yakuza n'obtient cependant qu'un seul succès et tombe entre les deux bâtiments. Ses camarades décident sagement d'abandonner la poursuite.

SURVIVRE

Un meneur de jeu peut demander des Tests de Survie pour savoir si un personnage est capable d'affronter la vie en plein air : trouver de l'eau potable et de la nourriture consommable, par exemple, ou trouver un abri face aux éléments et aux créatures. La survie peut aussi être utilisée en milieu urbain pour s'en sortir dans la rue, pour trouver un abri dans des quartiers abandonnés, fouiller dans les poubelles, etc. Les seuils et les modificateurs applicables à ces tests sont indiqués sur la *Table des Tests de Survie*.

Un personnage qui passe de longues périodes de temps à l'extérieur risque de souffrir d'épuisement, de déshydratation, de faim, des piqûres d'insectes, des dommages causés par les conditions extérieures, voire pire. Chaque jour qui passe nécessite un Test de Survie avec un seuil égal à la difficulté des conditions (reportez-vous à la *Table des Tests de Survie*). Si le test échoue, le personnage subit des Dommages étourdissants déterminés par la rigueur des conditions (VD = seuil x 2) : le personnage ne peut résister à ces dommages, qui ne peuvent pas disparaître avant que le personnage ait rejoint la civilisation (ou du moins une situation dans laquelle il n'a plus besoin de se servir de ses compétences de survie) et ait pu se reposer pendant 8 heures.

Si le Compteur de Dommages étourdissants du personnage est plein, il s'effondre de fatigue et ne peut plus faire de Tests de Survie. À moins qu'il ne reçoive une aide extérieure, il continue à accumuler les dommages jour après jour, cette fois dans le Compteur de Dommages physiques, jusqu'à ce que mort s'ensuive.

TABLE DES TESTS DE SURVIE

Terrain	Seuil	Valeur de dommages
Hospitalier (forêt, plaine, urbain)	1	2
Sauvage (collines, jungle, marais)	2	4
Hostile (désert, hautes montagnes)	3	6
Extrême (Arctique, Antarctique)	4	8
Situation	Modificateurs de réserve de dés	
Matériel de camping/de survie disponible	+2	
Sans eau ni nourriture	-2	
Régulateur de température	+1	
Vêtements ou protections inadaptes	-1 à -4	
Long voyage ou épuisement	-1 à -4	
Terrain toxique	-2 à -4	
Conditions météo :		
Mauvaises	-1	
Terribles	-2	
Extrêmes	-4	
Personnage blessé	-Modificateur de blessures	

COMPÉTENCES ACTIVES DE RÉSONANCE

Cette catégorie couvre les compétences qui ne sont accessibles qu'aux personnages dotés du trait Technomancien (p. 79).

Compilation (Résonance)

Cette compétence est utilisée pour créer des sprites et déterminer le nombre de tâches dues au personnage (voir *Sprites*, p. 236).

Défausse : non

Groupe de compétences : Technomancie

Spécialisations : par type de sprites (Données, Machine, etc.)

Décompilation (Résonance)

Cette compétence est utilisée pour décompiler des sprites (voir *Sprites*, p. 236).

Défausse : non

Groupe de compétences : Technomancie

Spécialisations : par type de sprites (Données, Machine, etc.)

Inscription (Résonance)

Cette compétence est utilisée pour inscrire des sprites pour un service à long terme (voir *Sprites*, p. 236).

Défausse : non

Groupe de compétences : Technomancie

Spécialisations : par type de sprites (Données, Machine, etc.)

COMPÉTENCES ACTIVES SOCIALES

Les règles spécifiques d'utilisation de ces compétences apparaissent à la suite de leurs descriptions.

Enseignement (Charisme)

La compétence Enseignement permet à un personnage d'enseigner efficacement quelque chose à un autre personnage. Voir *Enseigner*, p. 120.

Défausse : oui

Groupe de compétences : non

Spécialisations : par catégorie de Compétences actives ou de Connaissances (Combat, Connaissances académiques, Connaissances de la rue, Langues, Magiques, etc.)

Escroquerie (Charisme)

Un personnage qui utilise la compétence Escroquerie maquille la vérité d'une manière ou d'une autre et tente de mettre en confiance ses adversaires. Il peut s'agir d'un mensonge pur et simple, d'une dérobade ou d'un double discours, mais le résultat est toujours le même : réussir à flouer la victime en la trompant par de fausses informations. Les Tests d'Escroquerie sont opposés à l'Intuition + Escroquerie (ou Négociation) de la cible. Voir *Utiliser les compétences associées au Charisme*.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Influence

Spécialisations : Baratin, Imposture, Séduction

Étiquette (Charisme)

La compétence Étiquette permet à un personnage de se mouvoir parmi les membres d'une culture donnée sans commettre d'impair. Cela permet au personnage de s'intégrer, d'apaiser les soupçons et de désamorcer les situations sociales explosives. Cette compétence permet également à un personnage d'éviter que le joueur qui l'incarne ne fasse une gaffe en société. Voir *Respecter l'étiquette*, p. 121.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Influence

Spécialisations : selon culture ou sous-culture (Haute société, Gang, Mafia, Église catholique, Corporations, Médias, Goblin Rock, etc.)

Intimidation (Charisme)

Cette compétence permet à un personnage de « convaincre » les gens de faire quelque chose qu'ils ne feraient sans doute pas, sous le coup de la peur inspirée par l'attitude ou l'apparence rentre-dedans du personnage. Les Tests d'Intimidation sont opposés à la Volonté + Intimidation de la cible. Voir *Utiliser les compétences associées au Charisme* pour les modificateurs applicables aux Tests d'Intimidation.

Défausse : oui

Groupe de compétences : non

Spécialisations : Interrogation, Mentale, Physique, Torture

Leadership (Charisme)

La compétence Leadership couvre la capacité d'un personnage à obtenir d'autrui qu'il accomplisse sa volonté en montrant l'exemple et en faisant preuve d'autorité. Elle correspond en partie à la volonté de vouloir résoudre les problèmes mais n'est pas censée se substituer à la réflexion et à une bonne planification de la part des joueurs. Les Tests de Leadership sont opposés au Charisme + Leadership de la cible. Voir *Utiliser les compétences associées au Charisme* pour les modificateurs applicables au test.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Influence

Spécialisations : Test de tripes, Moral, Persuasion, Stratégie, Tactique

Négociation (Charisme)

La compétence Négociation couvre la psychologie et les techniques de marchandage utilisées quand un personnage traite avec un autre et tente de sortir vainqueur d'un deal, que ce soit grâce à une négociation minutieusement planifiée ou à du baratin. Le test s'oppose au Charisme + Négociation de la cible. Négociation peut aussi être utilisée pour déterminer si un personnage a remarqué qu'on lui ment. Voir *Utiliser les compétences associées au Charisme* pour les modificateurs applicables au test.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Influence

Spécialisations : Diplomatie, Marchandage, Déceler les motivations

UTILISER LES COMPÉTENCES ASSOCIÉES AU CHARISME

Charisme est l'attribut des réactions épidermiques. Il influence les réactions d'un PNJ avant même que le personnage n'ait parlé ou agi ; il représente la manière dont un personnage réagit après avoir jeté un premier coup d'œil dans une salle bondée, dans la rue ou dans une ruelle sombre. Divers facteurs peuvent affecter les réactions des autres personnages, notamment le racisme et la présence ou non de cyberware. Ces facteurs (et d'autres) influencent également les compétences associées au Charisme telles que l'Étiquette, l'Intimidation, etc.

Dans la plupart des cas, l'utilisation de compétences associées au Charisme nécessite un Test opposé, puisqu'une personne tente d'en influencer une autre.

Les modificateurs sociaux

De nombreux modificateurs sont applicables aux tests de compétences sociales, selon la situation et les personnages impliqués. Essayer par exemple d'influencer quelqu'un dans une boîte où la musique est au maximum alors que vous êtes couvert de sang, ou porter le maillot de telle ou telle équipe et entrer dans le bar des supporters rivaux sont deux situations où les tests de compétences associées au Charisme seront affectés. Le meneur de jeu devrait évaluer chaque situation et appliquer les modificateurs de façon appropriée. La *Table des modificateurs sociaux* (p. 122) en fournit quelques exemples.

Le meneur de jeu devrait également garder à l'esprit la nature du monde de *Shadowrun* quand il assigne des modificateurs. Les préjugés et le racisme sont toujours vivaces. Bien qu'il s'oriente en général contre les métahumains, il peut aussi affecter des personnages d'origine ethnique, culturelle, sous-culturelle ou d'un milieu social particulier. Il n'est évidemment pas nécessaire d'être raciste pour se sentir intimidé par un troll gigantesque et menaçant. Afficher des modifications cybernétiques ou porter des vêtements pare-balles amples peut être vu comme une faute de goût et provoquer le mépris dans certains cercles, tout en étant l'attirail parfait pour se rendre dans un bouge de runners dans un quartier mal famé. De la même manière, si tout le monde sait que la magie existe et a pu voir des démonstrations (en vrai ou en simulation) à la tridéo, peu de personnes en ont véritablement fait l'expérience directe et peuvent se sentir nerveux, intimidés ou hostiles envers ceux qui la maîtrisent.

Sauf mention contraire, les modificateurs indiqués n'affectent que l'un des personnages concernés (en général le personnage actif) mais pas les deux.

Escroquer, intimider, commander et négocier

Quand un personnage tente d'en influencer un autre avec une compétence d'Escroquerie, d'Intimidation, de Leadership ou de Négociation, un Test opposé est nécessaire. Pour déterminer ce que lance chaque personnage, voyez la *Table des Tests*

TESTS OPPOSÉS DE COMPÉTENCES ASSOCIÉES AU CHARISME

Compétence utilisée	Le personnage actif lance	La cible lance
Escroquerie	Escroquerie + Charisme	(Escroquerie ou Négociation) + Charisme
Étiquette	Étiquette + Charisme	Perception + Charisme
Intimidation	Intimidation + Charisme	Intimidation + Volonté
Leadership	Leadership + Charisme	Leadership + Volonté
Négociation	Négociation + Charisme	Négociation + Charisme

opposés pour les Compétences associées au Charisme. Si un personnage tente d'influencer un groupe de PNJ sans leader désigné, le Test opposé s'applique au groupe tout entier – utilisez la réserve de dés la plus élevée parmi les membres du groupe et ajoutez +1 pour chaque personne supplémentaire (+5 max). Les groupes ont tendance à réagir comme une entité unique, les membres qui rechignent se trouvant entraînés par les plus enthousiastes. Le meneur de jeu peut également dégager un meneur dans le groupe et fonder la réussite ou l'échec de la tentative du personnage joueur sur les réactions de ce personnage-là.

Ashley veut aller fouiner un peu du côté d'une filiale locale de Mitsubishi. Pour y accéder, elle tente de mettre en œuvre ses talents d'Escroquerie sur le garde posté à l'entrée, aidée par une vieille carte d'identité en mauvais état qu'elle a trouvée dans une benne à ordures. Ashley dispose d'Escroquerie à 4 et d'un Charisme à 5. Le flic-à-louer a 3 en Charisme et n'a ni compétence Escroquerie ni compétence Négociation. Le garde est soupçonneux (-1 pour Ashley parce que c'est justement son boulot que d'être soupçonneux) et il aura des problèmes s'il laisse des personnes non accréditées accéder au complexe (mauvais pour lui, ce qui donne encore -3 à Ashley). Ashley dispose quand même d'une carte d'identité (+1 pour cette preuve de bonne foi).

Ashley décide d'en mettre une bonne couche : elle lâche les noms de quelques cadres de Mitsubishi qui travaillent là et explique au garde qu'elle est là pour leur recommander du personnel pour un travail bien payé de sécurité privée et qu'elle s'assurera de toucher un mot aux huiles pour vanter le bon boulot et la diligence du garde : elle lui demande même son nom et le numéro de son badge et les enregistre dans son commlink. Le meneur de jeu applique donc un modificateur supplémentaire de +2 en faveur d'Ashley. Une fois tous les modificateurs appliqués (-4, +3), le meneur de jeu réduit la réserve de dés d'Ashley d'1 dé. Elle lance donc 8 dés (5+4-1) contre les 2 dés du garde (3-1 pour s'être défaussé).

Ashley obtient 3 succès et le garde 1. Deux succès excédentaires lui permettent de passer le garde, bêtement convaincu pour l'instant qu'elle est bien une employée de Mitsubishi. Avec seulement 2 succès cependant, le meneur de jeu décide que le garde procédera à une vérification peu après, dans la mesure où, avec du recul, l'histoire d'Ashley n'a pas l'air de tenir complètement debout.

Crazy Mary, quant à elle, ne fait pas dans la dentelle. Elle se trouve à l'extérieur d'une filiale d'Ares Macrotechnology et attend qu'un cadre moyen quitte le bâtiment. Des photos de sa famille à la main, Mary compte intimider le cadre corpo pour qu'il la laisse entrer dans le complexe et la guide jusqu'à son objectif. Mary a Intimidation à 5 et un Charisme de 6, alors que le cadre a Intimidation à 2 et une Volonté de 4. Le meneur de jeu applique les modificateurs suivants : +2 pour le flingue qu'elle a à la main et +2 pour les photos de famille de sa cible. Mary lance 15 dés au total (5+6+4) et le cadre corpo lance 6 malheureux dés (2+4). Crazy Mary obtient 5 succès et sa cible 2. Avec 3 succès excédentaires, le meneur de jeu décide que le type est tellement effrayé qu'il décide non seulement de l'escorter dans le complexe, mais même de la faire passer par une porte de derrière pour éviter que les gardes ne les repèrent.

Respecter l'étiquette

La compétence Étiquette permet à un personnage d'être dans le ton. Plus qu'une simple connaissance des coutumes, des rites et des schémas comportementaux à adopter, cette compétence représente la capacité du personnage à dire ce qu'il faut quand il faut, où et à qui il faut, le tout sans froisser personne. Du fait de l'immense variété des sous-cultures, des coutumes sociales et du reste en ce milieu de XXI^e siècle, la compétence Étiquette comprend également la capacité innée du personnage à savoir instinctivement comment agir et réagir dans une situation donnée et comment obtenir d'autrui ce qu'il cherche. Étiquette peut être utilisée pour mettre les gens à l'aise, les convaincre que vous êtes bien à votre place, détourner les conversations pour obtenir d'eux des informations, juger de leurs attitudes et apaiser leurs soupçons.

Contrairement à Négociation, fondée sur le principe du donnant-donnant, de l'échange, de l'accord ou de la persuasion, Étiquette permet de s'en sortir par le mimétisme social et l'assurance.

Quand vous utilisez Étiquette pour apaiser les soupçons de quelqu'un, faites un Test Opposé entre Étiquette + Charisme du personnage et Charisme + Perception de la cible. Si le personnage l'emporte, chaque succès excédentaire réduit le degré d'hostilité/de suspicion d'un niveau (d'Ennemi à Hostile, d'Hostile à Neutre, etc.). Si la cible l'emporte il n'y a aucune réduction.

Étiquette peut aussi être employée pour annuler une gaffe faite par un joueur que son personnage n'aurait jamais commise. Dans ce cas, le joueur fait un Test d'Étiquette contre un seuil égal à la gravité de la gaffe (1 mineure, 2 moyenne, 3 grave, 4 désastreuse). En cas de succès, le meneur de jeu peut considérer que l'erreur ne s'est jamais produite ou que le personnage est assez malin pour la masquer avant que quiconque ne s'en rende compte.

Contre un groupe de personnages, utilisez l'Étiquette du leader, de la plus grande gueule ou tout simplement la réserve de dés la plus élevée parmi les cibles en appliquant un modificateur de +1 par personne supplémentaire (+5 max).

Étiquette et complications

Si un personnage provoque une complication sur un Test d'Étiquette, c'est qu'il a commis une bourde qui le fait passer pour un gros blaireau. Les soupçons du PNJ s'en trouveront peut-être diminués parce qu'il prendra le personnage pour un crétin inoffensif. Si le personnage obtient un échec critique, le personnage se vend tout seul et montre qu'il n'est pas à sa place. Le degré d'hostilité/soupçon augmente alors d'un niveau (Neutre à Suspicious, Suspicious à Négatif etc.).

TABLE DES MODIFICATEURS SOCIAUX

Situation sociale	Modificateur de réserve de dés
Par rapport au personnage, le PNJ est :	
Amical	+2
Neutre	+0
Suspiceux	-1
Négatif	-2
Hostile	-3
Ennemi	-4
Le résultat recherché par le personnage :	
Avantageux pour le PNJ	+1
Sans intérêt pour le PNJ	+0
Génant pour le PNJ	-1
Mauvais pour le PNJ	-3
Désastreux pour le PNJ	-4
Sort de Contrôle des Pensées / des Émotions lancé sur la cible	-1 par succès†
Le personnage a une réputation dans la rue	+Réputation (voir p. 259)
La cible a une réputation dans la rue	-Réputation (voir p. 259)
La cible garde un « as dans sa manche »	+2†
La cible ressent une attirance romantique pour le personnage	+2
Le personnage est intoxiqué	-1
Modificateurs d'Escroquerie	
Le personnage possède des éléments pour prouver sa bonne foi	+1 à 2
La cible est distraite	+1
La cible a tout son temps pour considérer la situation	-1
Modificateurs d'Étiquette	
Le personnage n'est pas correctement sapé ou n'a pas l'air à sa place	-2
Le personnage est visiblement nerveux, excité ou agité	-2
La cible est distraite	-1†
Modificateurs d'Intimidation	
Le personnage en impose physiquement	+1 à +3
La cible en impose physiquement	-1 to -3
Les personnages sont en supériorité numérique	+2
Les personnages sont en infériorité numérique	-2
Le personnage est visiblement armé ou magiquement actif	+2
La cible est visiblement armée ou magiquement active	-2
Le personnage cause (ou a causé) des douleurs physiques à la cible (torture)	+2
La cible n'est pas consciente du danger et ne croit pas que le personnage « ferait quelque chose de stupide »	+2†
Modificateurs de Leadership	
Le personnage a un rang supérieur	+1 à +3
La cible a un rang supérieur	-1 à -3
Le personnage est visiblement une figure d'autorité	+1
Le personnage n'appartient pas à la couche sociale de la cible	-1 à -3
La cible est fan du personnage ou lui est dévouée	+2
Modificateurs de Négociation	
Le personnage manque de connaissances de fond	-2§
Le personnage dispose de quoi faire chanter la cible ou d'une monnaie d'échange intéressante	+2§

* Sauf indication contraire, ces modificateurs s'appliquent à la réserve de dés du personnage actif.

† Ces modificateurs s'appliquent à la réserve de dés du personnage-cible.

§ Ces modificateurs peuvent s'appliquer à la réserve de dés de n'importe lequel des personnages.

Enseigner

Lorsqu'il enseigne une compétence, un sort ou quoi que ce soit d'autre à quelqu'un, un bon instructeur peut améliorer les chances d'apprentissage de son élève et lui permettre d'apprendre plus rapidement. Un personnage doit disposer d'une compétence d'indice 3 ou supérieur afin de l'enseigner à quelqu'un d'autre. L'enseignant doit également disposer de la compétence à un indice qui égale ou excède l'indice que l'élève cherche à atteindre.

Enseigner nécessite un Test d'Enseignement + Charisme. Pour chaque tranche de 2 succès obtenus lors du test, l'étudiant reçoit un dé supplémentaire pour apprendre la compétence.

Notez que de nombreux « enseignants virtuels » sont désormais largement disponibles, en particulier dans la Matrice.

COMPÉTENCES ACTIVES TECHNIQUES

Des détails sur l'utilisation des Compétences techniques suivent les descriptions des compétences.

Armurerie (Logique)

Cette compétence est utilisée pour créer ou réparer n'importe quelle arme ou pièce d'armure selon les desseins du personnage. Armurerie peut être utilisée à condition d'avoir les outils et/ou l'équipement utilisés habituellement dans ce genre d'entreprise.

Le personnage a toujours besoin de temps, d'outillage et des matériaux pour construire quelque chose à partir de rien. Même un personnage extrêmement compétent ne peut pas accomplir grand-chose sans disposer d'un équipement adapté. Si le personnage tente de construire quelque chose de nouveau, il a également besoin des connaissances théoriques pour concevoir l'objet, à moins que quelqu'un ne lui fournisse les plans détaillés pour la construction. Pour déterminer le seuil de la tâche et savoir si elle réussit, voir *Construire et réparer*, p. 125.

Défausse : oui

Groupe de compétences : non

Spécialisations : Accessoires d'armes, Armes à feu, Armes lourdes, Armures, Artillerie, Explosifs

Art (Intuition)

La compétence Art couvre toute une série de compétences créatives différentes, notamment la peinture, le chant, etc. Un personnage disposant d'une grande culture artistique peut également posséder cette compétence.

Défausse : oui

Groupe de compétences : non

Spécialisations : Guitare, Menuiserie, Peinture, Sculpture, etc.

Cybercombat (Logique)

La compétence Cybercombat est utilisée pour attaquer d'autres icônes dans la Matrice par le biais de programmes d'attaque et d'astuces système (voir *Le cybercombat*, p. 232).

Défausse : oui

Groupe de compétences : Piratage

Spécialisations : selon type d'adversaire (Icônes persona, Agents, CI, Icônes persona incarné, Sprites, etc.)

Cybertechnologie (Logique)

La compétence Cybertechnologie donne la possibilité de créer et de s'occuper de cybernétique et de bioware. Elle est essentiellement l'apanage des concepteurs, des professionnels

du corps médical et des cyberdocs. Cette compétence inclut également les connaissances dans le domaine de la cyber-technologie et la capacité à réparer le cyberware endommagé. Toutefois, les installations et les matériaux appropriés restent nécessaires pour fabriquer du cyberware – voir *Construire et réparer*, p. 125.

Défausse : non

Groupe de compétences : Biotech

Spécialisations : Bioware, Céphalaware, Membres cybernétiques, Nanoware, Somatoware

Explosifs (Logique)

La compétence Explosifs couvre la préparation, l'évaluation des quantités nécessaires et la mise en place d'explosifs chimiques. Voir *Explosifs*, p. 317.

Défausse : oui

Groupe de compétences : non

Spécialisations : Commerciaux, Désamorçage, Improvisés, Plastic

Falsification (Agilité)

Les personnes qui veulent dupliquer un document ou un autre objet utilisent la compétence Falsification. La plupart des objets falsifiés sont soit des œuvres d'art, soit des documents officiels. Voir *Falsifier*.

Défausse : oui

Groupe de compétences : non

Spécialisations : Contrefaçon, Falsification de crédits, Falsification de papiers, Fausses identités, Retouche d'images

Guerre électronique (Logique)

Guerre électronique est utilisée pour perturber les communications par divers moyens : brouillage, dégradation de signal ou prise de contrôle totale des systèmes de communications de la cible. La compétence sert également à encoder et à décoder des communications.

Un équipement adapté est nécessaire pour utiliser cette compétence correctement.

Défausse : non

Groupe de compétences : Piratage

Spécialisations : Brouillage, Communications, Cryptage, Opérations de senseurs

Hacking (Logique)

La compétence de Hacking est utilisée pour l'exploitation et le piratage d'ordinateurs et d'appareils électroniques, en particulier les systèmes matriciels et leurs périphériques. Pour plus de détails sur les applications spécifiques du Hacking, voir *Le hacking*, p. 223.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Piratage

Spécialisations : selon programme (Exploitation, Renifleur, etc.), selon type d'appareil (Commlink, Surveillance, Médias, etc.)

Hardware (Logique)

Cette compétence couvre la création, la réparation et la manipulation technique d'ordinateurs et d'appareils électroniques. Pour créer quelque chose, les matériaux et les plans appropriés, ainsi que le temps nécessaire, restent obligatoires. Voir *Construire et réparer*, p. 125.

Défausse : non

Groupe de compétences : Électronique

Spécialisations : selon type d'appareil (Commlinks, Maglocks, Senseurs, etc.)

Informatique (Logique)

La compétence Informatique couvre l'utilisation et la compréhension des ordinateurs et des appareils électroniques – autrement dit en 2070, tout ce qui est alimenté électriquement. Cette compétence ne concerne pas l'exploitation ou la subversion de tels systèmes, couverts par les compétences Hacking (pour le software) ou Hardware.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Électronique

Spécialisations : selon programme (Analyse, Édition, etc.), selon type d'appareil (Commlink, Surveillance, Médias, etc.)

Mécanique aéronautique (Logique)

Les personnages disposant de cette compétence peuvent réparer et entretenir des aéronefs. Les outils adaptés et du temps restent nécessaires. Voir *Construire et réparer*, p. 125.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Mécanique

Spécialisations : Aérospatiale, Voilure fixe, Ballons (dirigeables), Rotors, Voilure orientable, Poussée vectorielle

Mécanique automobile (Logique)

La compétence Mécanique automobile est utilisée pour réparer et entretenir les véhicules terrestres de toutes sortes. L'outillage approprié et le temps imparti restent nécessaires pour y arriver. Voir *Construire et réparer*, p. 125.

Défausse : non

Groupe de compétences : Mécanique

Spécialisations : Anthropomorphes, Véhicules à chenilles, Glisseurs, Véhicules à roues

Mécanique industrielle (Logique)

La compétence Mécanique industrielle est utilisée pour réparer et entretenir les appareils mécaniques utilisés dans diverses industries, tout en fournissant des bases de mécanique à proprement parler. Il reste toutefois nécessaire de disposer de temps et de l'outillage approprié. Voir *Construire et réparer*, p. 125.

Défausse : non

Groupe de compétences : Mécanique

Spécialisations : Systèmes d'alimentation électriques, Hydraulique, Robotique, Structurale, Soudure

Mécanique nautique (Logique)

La compétence Mécanique nautique est utilisée pour réparer et entretenir des véhicules aquatiques de toutes sortes. Il reste toutefois nécessaire de disposer de temps et de l'outillage approprié. Voir *Construire et réparer*, p. 125.

Défausse : non

Groupe de compétences : Mécanique

Spécialisations : Bateaux à moteur, Navires, Sous-marins, Voiliers

Médecine (Logique)

Médecine est la compétence utilisée lorsqu'on tente d'aider un personnage sur le plan médical, au-delà des simples premiers soins. Elle inclut le traitement des maladies et des blessures. Médecine ne touche à la cybernétique que lorsque celle-ci est implantée ou retirée. Pour plus d'informations, voir *Guerison*, p. 244.

Défausse : non

Groupe de compétences : Biotech

Spécialisations : Chirurgie esthétique, Soins extensifs,

Chirurgie implantatoire, Soins magiques, Culture d'organes, Chirurgie traumatologique

Premiers soins (Logique)

Premiers soins couvre les techniques médicales au sens pratique du terme, celles qui sont utilisées par un infirmier plutôt que par un médecin. Cette compétence ne fournit que peu de connaissances dans le domaine de la cybernétique et de son fonctionnement et ne peut pas être utilisée pour réparer des implants.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Biotech

Spécialisations : selon type de traitement (Brûlures chimiques, Blessures de combat, Blessures sportives, Chocs électriques, etc.)

Recherche de données (Logique)

Cette compétence représente les capacités de recherche du personnage, sa capacité à utiliser des moteurs de recherche, des bases de données et d'autres outils pour retrouver l'information en ligne ou sur les disques durs d'un ordinateur. Recherche de données inclut la capacité d'un personnage à définir ses critères de recherche ainsi que sa connaissance d'archives et de ressources peu connues. Voir *Rechercher des données*, p. 222.

Défausse : oui

Groupe de compétences : Électronique

Spécialisations : par source (Paradis numériques, Archives publiques, Archives d'actualités, Archives financières, etc.), par type de données (Corporatistes, Célébrités, Rumeurs Urbaines, Contenu tridéo, etc.)

Serrurerie (Agilité)

La Serrurerie est l'art de manipuler, d'ouvrir et de réparer les serrures mécaniques. Voir *Forcer des serrures*, p. 125.

Défausse : oui

Groupe de compétences : non

Spécialisations : par type de serrures (à Combinaison, à Cylindre, à Goupille, Coffres, etc.)

Software (Logique)

La compétence Software entre en jeu quand le personnage écrit des utilitaires pour s'en servir dans la Matrice (voir *Développer vos propres programmes*, p. 242).

Défausse : non

Groupe de compétences : Électronique

Spécialisations : Utilitaires spécifiques (à préciser)

FALSIFIER

La compétence Falsification peut être utilisée pour toute une série d'activités à but illicite, telles que :

- Les fausses signatures ou sceaux officiels
- Les faux papiers d'identité (version non électronique), les permis et les documents officiels (ou la retouche de tous ces documents)
- La contrefaçon de monnaie fiduciaire (billets et/ou pièces)
- La copie d'un créditube existant
- La réalisation d'une réplique fidèle d'un objet d'art existant

Pour déterminer si un document, un objet falsifié ou contrefait n'est pas identifié comme tel lors d'une inspection, utilisez Falsification en Test opposé. Le personnage fait un Test de Falsification + Agilité auxquels s'appliquent les modificateurs appropriés (voir la *Table de construction/réparation* pour des suggestions). Les succès obtenus servent de seuil à toute personne

qui examine par la suite le document ou l'objet avec un Test Intuition + Perception.

Notez que certaines falsifications nécessitent des tests supplémentaires pour être réussies ; la qualité de la falsification (les succès obtenus) sont alors limités par les succès de compétences supplémentaires. Copier un tableau par exemple nécessite de savoir peindre : les succès obtenus au Test de Falsification ne peuvent pas dépasser les succès obtenus au Test d'Art réalisé pour créer le tableau. Autre exemple : retoucher une image nécessiterait un Test d'Informatique + programme Édition en plus du Test de Falsification. Libre au meneur de jeu de donner des bonus de dés à certains types d'inspections, certaines peuvent même réussir automatiquement et révéler la supercherie, en particulier certaines analyses scientifiques. Dater au carbone 14 un « ancien » document falsifié, par exemple, prouvera très vite qu'il n'a pas des milliers d'années.

Les créditubes bidons sont particulièrement vulnérables, car dès que l'original ou la copie est utilisé, les systèmes de vérification détecteront une anomalie dès la première utilisation de son double, marquant immédiatement toutes les transactions effectuées par les deux tubes et les empêchant de fonctionner jusqu'à ce que le conflit ait été résolu.

Notez que la compétence Falsification est assez peu utile pour établir des fausses identités de qualité, dans la mesure où celles-ci requièrent, pour être efficaces, une quantité énorme d'informations et de données falsifiées ou altérées, qui doivent préalablement être injectées dans de nombreuses bases de données sécurisées à travers toute la Matrice (voir *Vos papiers, si l'on vous plaît*, p. 260).

FORCER DES SERRURES

Même si les maglocks ont remplacé les serrures mécaniques dans le cœur de ceux qui sont soucieux de leur sécurité, de nombreuses installations ne sont pas encore à jour et emploient toujours des serrures traditionnelles. Certains s'en servent également comme systèmes complémentaires, ou justement parce qu'elles sont désormais peu répandues, et donc peu connues des cambrioleurs. Forcer une serrure nécessite un Test étendu de Serrurerie + Agilité (indice de la serrure, 1 Tour de combat). Voir *Sécurité technique*, p. 255.

CONSTRUIRE ET RÉPARER

L'utilisation d'une compétence de construction/réparation est un Test étendu avec un seuil et un intervalle de base déterminé par la nature de l'objet fabriqué ou réparé (voir la *Table de construction/réparation*). Appliquez les modificateurs appropriés indiqués par la table. Notez qu'on entend par « construire » le fait de fabriquer un objet ou un appareil à partir de rien et on admet que les pièces nécessaires sont disponibles. Les Compétences techniques ne permettent pas à un personnage de créer un appareil ou un objet nouveau à partir d'un simple concept (ce qui nécessiterait une formation approfondie en ingénierie et tout une équipe de développeurs).

Carter est en cavale avec un contrat juteux sur sa tête. Il trouve un squat inoccupé dans les Barrens et s'y réfugie. Ce n'est que lorsqu'il découvre que des goulés semblent avoir établi leur repaire au sous-sol qu'il prend conscience qu'il n'a aucune arme pour se protéger. Comme il n'ose pas sortir dans la rue, il décide de faire preuve de créativité avec ce qu'il a sous la main. Il dénêche une vieille plaque en alu et du ruban adhésif et se confectionne une lame, ainsi qu'une

TABLE DE CONSTRUCTION/RÉPARATION

Objet ou pièce/État	Seuil
Simple/Dysfonctionnement	2
Basique/Réparation facile	4
Complexe/Réparation standard	8
Très complexe/Dommages importants	12
Exotique/Complètement bousillé	16+

Situation	Modificateur de réserve de dés
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)

vieille applique de lampe et des piles qu'il transforme en lampe-torche de fortune.

Le meneur de jeu décide que le couteau est assez simple à fabriquer (seuil 2) et lui assigne un intervalle de 30 minutes. La lampe-torche est beaucoup plus compliquée et le meneur de jeu lui donne un seuil de 4 avec le même intervalle de 30 minutes. La nuit ne tombe que dans deux heures et les goulés ont faim, il lui faut donc se dépêcher.

Carter n'a pas la compétence Armurerie, il se défausse donc sur sa Logique de 5 pour fabriquer son couteau. Il subit un modificateur de défausse (-1), a des outils inadaptés (-2) et est distrait (-1). Il ne lance donc qu'un seul dé. Il a de la chance et obtient deux succès coup sur coup : après 1 heure il a donc terminé son couteau.

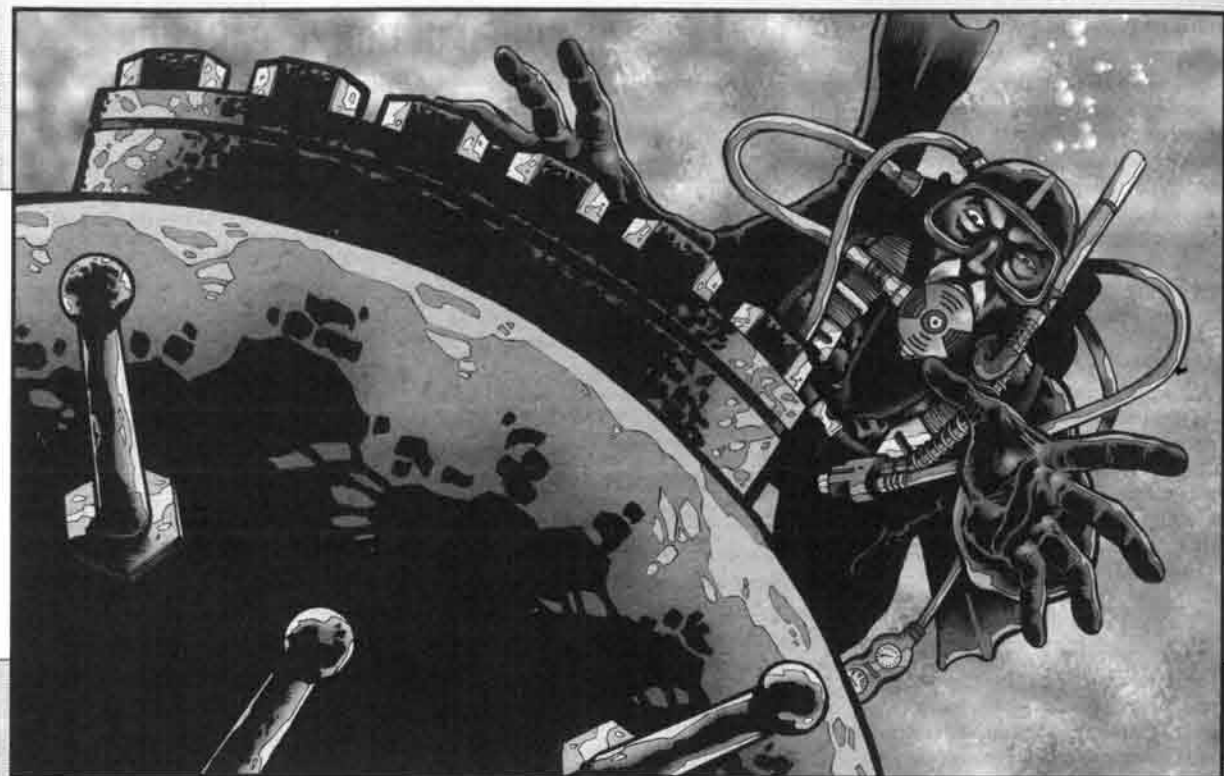
Il lui reste une heure quand il s'attelle à sa lampe-torche. Carter possède Mécanique industrielle à 2, et lance donc 7 dés avec sa Logique de 5. Les mêmes modificateurs s'appliquent, sauf celui de défausse : il lance donc 4 dés et n'obtient qu'un seul succès lors de la première demi-heure. Il n'a donc qu'à moitié terminé son travail alors que la nuit doit tomber une demi-heure plus tard. Mais son second jet lui procure 3 succès et il parvient à faire fonctionner sa lampe alors que les dernières lueurs du soleil disparaissent et que les premiers grattements en provenance des marches qui descendent au sous-sol se font entendre...

COMPÉTENCES ACTIVES DE PILOTAGE

Les Compétences de Pilotage sont utilisées pour conduire des véhicules et les manœuvrer en combat (voir p. 158).

Anthropomorphe (Réaction)

Cette compétence est employée pour piloter les véhicules utilisant des articulations mécaniques (contrôle à distance compris).



TRANSMISSION

Défausse : non
 Groupe de compétences : non
 Spécialisations : Bipode, Quadripode, Opération à distance

Appareils spatiaux (Réaction)

Cette compétence est utilisée pour piloter les appareils suborbitaux propulsés par des réacteurs et tous les appareils extra-atmosphériques (contrôle à distance compris).

Défausse : oui
 Groupe de compétences : non
 Spécialisations : Espace profond, Lancement d'appareil, Opération à distance, Semi-ballistiques, Suborbitaux

Appareils volants (Réaction)

Appareils volants couvre le pilotage de tous les appareils atmosphériques (contrôle à distance compris).

Défausse : non
 Groupe de compétences : non
 Spécialisations : Voilure fixe, Plus léger que l'air, Opération à distance, Rotors, Poussée vectorielle, Voilure orientable

Armes de véhicules (Agilité)

La compétence Armes de véhicules couvre l'utilisation d'armes montées sur véhicules (montures, crochets ou tourelles). Cette compétence couvre l'artillerie manuelle ou opérée par senseurs.

Défausse : oui
 Groupe de compétences : non
 Spécialisations : Balistique, Canons, Armes à énergie, Missiles guidés, Roquettes

Véhicules aquatiques (Réaction)

Cette compétence est utilisée pour piloter tous les types de

véhicules aquatiques (contrôle à distance compris).
 Défausse : non
 Groupe de compétences : non
 Spécialisations : Bateaux à moteur, Navires, Opération à distance, Sous-marins, Voiliers

Véhicule exotique (Réaction)

Cette compétence couvre l'utilisation de véhicules exotiques tels que les traîneaux sous-marins, les ascenseurs personnels, les jetpacks, les ballons à air chaud, etc. Chaque fois qu'une telle compétence est choisie, le véhicule exotique spécifique auquel elle s'applique doit être indiqué. Cette compétence est utilisée à chaque fois que le personnage pilote ce véhicule, directement ou à distance.

Défausse : non
 Groupe de compétences : non
 Spécialisations : N/A

Véhicules terrestres (Réaction)

Cette compétence est utilisée pour piloter tous les types de véhicules terrestres (hors motorisation par articulations mécanisées, contrôle à distance compris).

Défausse : non
 Groupe de compétences : non
 Spécialisations : Aéroglisseurs, Véhicules à chenilles, Motos, Opération à distance, Véhicules à roues

COMPÉTENCES ACTIVES SPÉCIALES

Le système de compétences de *Shadowrun* n'est pas exhaustif pour la bonne et simple raison qu'il nous est impossible de couvrir toutes les compétences imaginables. Les compétences listées plus haut devraient néanmoins couvrir la majorité des Compétences actives dont une équipe de shadowrunners pourrait avoir besoin. Si le meneur de jeu juge qu'une nouvelle compétence est nécessaire et qu'elle ne figure pas ici, il

peut l'intégrer dans son jeu. Cela devrait tout de même rester rare. Vous pouvez associer n'importe quelle nouvelle compétence avec l'attribut approprié et le meneur de jeu doit déterminer si la compétence entre dans le cadre de l'un des groupes de compétences existants. Le meneur de jeu doit également prendre garde à ne pas introduire de nouvelles Compétences actives applicables à un unique personnage ou causant un unique effet. Une bonne compétence devrait toujours disposer d'au moins deux spécialisations possibles et être ouverte à tous les personnages qui souhaitent l'utiliser.

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Les joueurs peuvent choisir des Compétences de connaissances parmi ces quatre catégories : Connaissance de la rue, Connaissances académiques, Connaissances professionnelles et Hobbies. Elles sont utilisées essentiellement pour les phases de recherches et le développement de la personnalité du personnage. Elle permettent de temps en temps de fournir des informations de jeu aux joueurs mais n'ont pas la même importance que les Compétences actives.

Lors de la création de personnage, chaque joueur reçoit un certain nombre de points avec lesquels il peut acheter des Compétences de connaissances.

Par la suite, d'autres Compétences de connaissances peuvent être acquises comme toute autre compétence.

CHOIX DES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Les Compétences de connaissances sont les petits plus inattendus de *Shadowrun*. Diverses Compétences de connaissances sont listées en exemple ci-dessous, mais les joueurs et le meneur de jeu ne devraient pas hésiter à en inventer d'autres qui leur sembleront appropriées, utiles ou amusantes et correspondront au style de leur campagne. Les Compétences de connaissances permettent de donner de la consistance à un personnage, en particulier si le meneur de jeu et les joueurs y travaillent ensemble.

Le meneur de jeu doit faire attention à ne pas permettre la création de Compétence de connaissances au champ d'application trop restreint ou trop large. Certaines compétences peuvent être si générales qu'elles pourraient bouleverser l'équilibre de jeu ou si restreintes qu'elles en deviendraient quasi

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES ACADÉMIQUES

Exemples de compétences	Exemples de spécialisations
Histoire	par région (Américaine, Européenne, Asiatique, etc.), selon époque (Antique, Médiévale, Moderne)
Littérature	par région, selon période, selon type (Amour, Fiction, Science-Fiction, Poésie)
Économie	Micro-économie, Macro-économie
Biologie	Anatomie, Microbiologie, Parazologie, Physiologie
Chimie	Industrielle, Non-organique, Organique, Produits pharmaceutiques

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES DE LA RUE

Exemples de compétences	Exemples de spécialisations
Gangs de Seattle	Halloweeners, Ancients, Brain Eaters, 405 Hellhounds
Politique des UCAS	Congrès, Présidence, selon État, selon lobby, selon parti...
Ares Macrotechnology	Damien Knight, Ares Space, Ares Arms, Activités à Seattle
Triades de Hong-Kong	Lotus jaune, Dragon rouge, Chrysanthème noire
Sociétés de sécurité	Lone Star, Knight Errant, HardCops, Seattle Sec Corps

inutiles. Choisir « Politique » comme Compétence de Connaissances de la rue, par exemple, est sans doute trop général. Les situations politiques varient énormément d'une ville à l'autre. Autoriser l'usage de cette compétence donnerait au personnage des connaissances dans des domaines n'ayant que peu de points communs (tout du moins, nous l'espérons...), tels que la politique mafieuse, la politique des UCAS et la politique du Conseil de Tir Tairngire. Toutes ces sous-catégories feraient en revanche d'excellentes Compétences de connaissances : Politique mafieuse dans la catégorie Connaissances de la rue par exemple, fournirait au personnage des informations sur le « who's who » et sur ce qui se passe au sein de la mafia locale (Notez que Politique, prise en tant que Connaissance académique, c'est-à-dire la connaissance des théories et des systèmes politiques, serait tout à fait valide et pas excessivement générique, même si elle ne serait sans doute d'aucune utilité pour deviner qui est l'origine de ce scandale politique local).

Les joueurs devraient soigneusement réfléchir aux Compétences de connaissances de leurs personnages et déterminer pourquoi ces derniers les possèdent. Les Compétences de connaissances permettent aussi de donner un aperçu du caractère des personnages en développant leurs backgrounds et leurs histoires. Pour plus d'information, voyez *Utiliser les Compétences de connaissances*, p. 128.

Spécialisations des Compétences de connaissances

La même précaution s'applique dans le choix des spécialisations des Compétences de connaissances. Toutes les spécialisations choisies devraient être une sous-catégorie précise de la compétence en question.

CONNAISSANCES DE LA RUE

Les compétences de Connaissance de la rue représentent une catégorie d'informations qui couvrent notamment les dernières rumeurs, le who's who et autres faits et gestes « des types qui connaissent des types ». Les compétences de la rue parlent en de « qui » et de « pourquoi » plutôt que de « quoi » et de « comment ». Les compétences de Connaissances de la rue sont généralement celles qui sont les plus utilisées par les shadowrunners, dans la mesure où l'information est en général en temps réel et touche aux Ombres. Il ne s'agit cependant toujours que d'information : la manière dont vous vous en servez est une tout autre histoire. Toutes les compétences de Connaissances de la rue sont associées à Intuition.

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES PROFESSIONNELLES

Exemples de compétences	Exemples de spécialisations
Architecture	Commerciale, Résidentielle, selon style (Baroque, Bauhaus, Gothique allemand)
Business	Finance, Distribution, Fabrication, Mégacorporos, Détail, PME
Ingénierie	Chimique, Civile, Électrique, Mécanique, Nucléaire
Militaire	Armée, Marine, Armée de l'Air, Marines, Gardes-côtes, Forces spéciales
Procédures de sécurité	selon compagnie (Ares, Aztechnology, Wuxing), Gouvernementales, Militaires
Systèmes de sécurité	Corporatistes, Magiques, Matriciels, Militaires, Physiques, Domestiques

HOBBIES

Exemples de compétences	Exemples de spécialisations
Musiques de boîte	Goblin Rock, Pownoise, Rockabilly, Synthcore, WizPunk
Jeux Matriciels	Dawn of Atlantis, Dark Eye, Grand Larceny, Killing Floor, Paranormal Crisis
Sports	Baseball, Combat à motos, Football, Football américain, Hockey, Catch, Combat urbain
Drogues	BTL, Cram, Deepweed, Novacoke, Spike
Vins	Californiens, Elfiques, Français, Vignobles

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES

Les Compétences académiques sont en général des matières d'enseignement supérieur apprises à l'université et qui couvrent à la fois des matières littéraires (littérature, histoire, arts) et scientifiques (biologie, chimie, économie). Toutes les compétences de Connaissances académiques sont associées à l'attribut Logique.

CONNAISSANCES PROFESSIONNELLES

Les compétences de Connaissances professionnelles couvrent des domaines liés aux activités professionnelles normales. Cela inclut le journalisme, l'ingénierie, les affaires, etc. Dans le cadre de *Shadowrun*, elles peuvent se révéler indirectement utiles lors d'investigations, d'interactions avec des contacts ou pour faire bonne figure en société. Toutes les compétences de Connaissances professionnelles sont associées à Logique.

HOBBIES

Les Hobbies sont des compétences qui fournissent à votre personnage un aspect créatif et des centres d'intérêt. Vous n'êtes limité que par votre imagination et le type de background que vous voulez donner à votre personnage. Même si les Hobbies peuvent parfois se révéler utiles, ils servent essentiellement à donner de la profondeur et du caractère à votre personnage. Tous les Hobbies sont associés à Intuition.

UTILISER LES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Le personnage connaît-il la capitale de Tír Tairngire ? Et le procédé employé dans la conception de puces simsens ? Quels sont les paramètres d'exploitation d'un smartlink et pourquoi cet ork complètement défoncé aux puces et que le personnage vient de dézinguer à l'air si bizarre ? Peut-être que le joueur ne connaît pas la réponse mais que son personnage, si. La *Table des Compétences de connaissances* (p. 129) vous présente des suggestions de seuils et de résultats pour l'utilisation de diverses Compétences de connaissances. Étant donné que les Compétences de connaissances sont parfois très vastes (Gangs des rues) et parfois très spécifiques (Gangs des rues trolls des Barrens de Redmond), le meneur de jeu doit déterminer le degré de détail qui est disponible en se référant éventuellement aux spécialisations disponibles. Par exemple, connaître le nom de la maîtresse du boss de la Mafia de Tacoma est quelque chose de totalement obscur pour un personnage qui possède la compétence Politique mafieuse, difficile pour qui possède la compétence Politique mafieuse de Seattle et parfaitement évident pour qui est versé dans la compétence de Politique mafieuse de Tacoma.

Aigle Hurlant n'a jamais été un crack en magie, mais il s'y connaît en sciences (Géologie 6). Il vient de mettre la main sur un étrange caillou blanc et veut savoir ce dont il s'agit. Le meneur de jeu, qui sait que cet objet est un morceau de chair métamorphosée, fixe secrètement le seuil à 4 parce que la pierre n'est pas naturelle et que les mécanismes de la magie ne sont pas des choses évidentes à appréhender, surtout pour Aigle Hurlant. Aigle lance ses dés et obtient 2 succès, ce qui n'est pas suffisant. Le meneur de jeu informe Aigle que son analyse lui révèle que le caillou est une roche métamorphique carbonée d'une constitution inhabituelle, peut-être un fossile, à cause de la présence apparente de structures biologiques.

COMPÉTENCES DE LANGUES

Les Compétences de langues ne sont ni des Compétences actives ni des Compétences de connaissances, mais un peu des deux. Les Compétences de langues ne sont à utiliser que lorsque le langage peut faire obstacle à la communication, en particulier quand une traduction correcte ou un message dans une langue étrangère peuvent se révéler importants.

Il n'est pas nécessaire d'effectuer des jets de dés pour communiquer au quotidien. Les personnages n'ont pas à faire de test pour se comprendre à chaque fois qu'ils parlent. Si un personnage doit interagir avec un autre pendant une durée prolongée, faites simplement un test pour déterminer dans quelle mesure ils se sont compris, où déterminez directement leur niveau de compréhension en vous fondant sur leur indice de compétence.

Pour plus de détails, voir *Utiliser les Compétences de langues*, ci-dessous.

LE LANGAGE EN 2070

Vers le milieu du XXI^e siècle, la lecture et l'écriture perdirent une partie de leur importance alors que la société s'habitua de plus en plus aux icônes et aux images. Qui se soucie d'une bonne diction à l'époque des logiciels de reconnaissance vocale et des correcteurs automatiques ? Les affichages visuels haute résolution ont pour conséquence une communication largement fondée sur l'aspect graphique, intégrant logos, symboles et « émoticônes » dans le discours courant. La mondialisation et la Matrice ont aboli les distances et les frontières ne

délimitent plus les aires linguistiques. Les communautés immigrées ont propagé diverses cultures, tant traditionnelles que nouvelles, à travers toute la planète. La prolifération des linguasofts et des programmes de traduction facilite d'autant plus le rapprochement.

Bien que l'anglais reste la langue dominante, en particulier pour le commerce, l'influence de la culture et de l'économie japonaise est désormais sensible dans le monde entier, faisant du japonais une langue très largement pratiquée. La grande taille et la nature dispersée de certains groupes ethniques ont également eu pour conséquence un usage de plus en plus répandu du cantonais, de l'hindi, de l'arabe, de l'espagnol et du russe (entre autres). En conséquence, le citadin lambda possède tout un petit lexique de termes étrangers pour s'exprimer dans d'autres langues.

Deux nouveaux langages ont vu le jour dans le monde de *Shadowrun* : le sperethiel (la langue complexe et mélodieuse des elfes) et l'or'zet (la langue gutturale des orks). Malgré les prétentions des supporters des deux langues, qui voient en elles une reconstitution des langues employées par les anciennes civilisations ork et elfique, leur historicité reste amplement sujette à caution. Cela n'a pas empêché qu'elles soient largement adoptées au quotidien, en particulier dans les nations elfiques et les communautés orks.

Langue (Intuition)

Une compétence par langue choisie.

Défausse : oui

Groupe de compétences : non

Spécialisations : Lire/Écrire, Parler, selon dialecte, selon jargon

JARGONS

Les jargons sont les dérivés de langues existantes. Ils existent parce qu'un sous-groupe a créé son propre langage à partir d'une terminologie, d'expressions et d'un argot particuliers. Des exemples typiques de jargons sont l'urbargot (le charabia des gangs et de tous ceux qui ont grandi dans la rue), le jargon juridique (employé par les juristes et donc par le monde des affaires et le monde politique), le « 133tspeak » (langage codé employé par les hackers), l'« arcanien » (adopté par les magiciens), le trog (que parlent les habitants de l'Underground ork de Seattle), ou les jargons militaires (ceux qui ont reçu un entraînement militaire formel parlent vraiment une langue à part), technique (utilisé par les scientifiques qui ne sortent jamais de leur labo), orbital (développé dans les colonies extra-terrestres), etc. Les jargons sont presque toujours oraux ou visuels, rarement écrits. Les jargons sont considérés comme des spécialisations de langues existantes.

UTILISER LES COMPÉTENCES DE LANGUES

À chaque fois qu'un personnage tente de faire passer un message ou de comprendre quelque chose dans une langue étrangère, le meneur de jeu devrait demander un Test de Langue. La *Table des Compétences de langues* fournit des seuils indicatifs selon la complexité du sujet. Si le personnage n'obtient pas assez de succès au Test de Langue, le message ne passe pas. Si une complication se produit, il y a quiproquo, même si l'essentiel de l'information est transmis. Le meneur de jeu peut, s'il le souhaite, faire tous les jets lui-même pour que les joueurs ne sachent pas si leur message a été compris.

Une magnifique femme elfe court droit sur Ashley, débitant quelque chose en sperethiel. Les connaissances qu'Ashley a de cette langue sont très basiques (Sperethiel 2). Elle lance 2 dés et obtient 2 succès. Elle comprend que

TABLE DES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Le personnage cherche :	Seuil
Des connaissances générales	1
Des connaissances détaillées	2
Des connaissances spécifiques	3
Des connaissances accessibles aux seuls initiés	4

TABLE DES 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	Modificateur de réserve de dés
Utilise un jargon (ou un dialecte d'une langue donnée)	-2
Utilisation d'une aide visuelle en Réalité augmentée	+1 à +4

la femme cherche de l'aide parce que quelqu'un la suit (sujet général, seuil 1). Quand l'elfe essaie d'expliquer de qui il s'agit et ce qu'on lui veut (sujet complexe, seuil 2), cependant, les choses deviennent trop compliquées pour Ashley (qui n'obtient qu'1 succès, insuffisant). Ashley ne comprend pas ce que lui dit la femme, mais qui sait, il y aura peut-être une récompense à la clé...

Compétences associées au Charisme et Langue

Quand un personnage tente d'influencer quelqu'un en utilisant une autre langue, sa capacité de persuasion est limitée par sa capacité à transmettre des idées et des concepts dans cette langue. Pour refléter cet état de fait, à chaque fois qu'un personnage utilise une Compétence sociale associée au Charisme pour interagir avec un autre personnage dans une langue étrangère, les dés de Compétence sociale utilisés ne peuvent excéder l'indice de la compétence de langue.

Léon tente de négocier avec un sarariman nippon mais son japonais est bien rouillé (indice 2). Même si Léon dispose de Négociation à 5, il ne peut lancer que 2 dés sur son Test de Négociation.

UTILISER LES ATTRIBUTS

Dans certains cas, aucune compétence n'est applicable à un test. C'est notamment le cas quand un personnage fait appel à ses capacités naturelles plutôt qu'à une compétence particulière.



TRANSMISSION.....

TESTS D'ATTRIBUTS

Le meneur de jeu décide exactement quand un Test d'Attribut est de circonstance, ainsi que les attributs concernés. En règle générale, il est préférable de demander que deux attributs distincts soient utilisés lors d'un tel test, bien que dans certaines circonstances, il n'y ait qu'un seul attribut qui s'applique à la situation.

Jauger les intentions (INT + CHA)

Un personnage qui tente d'utiliser son empathie naturelle pour jauger l'état émotionnel, les intentions ou l'honnêteté d'un autre personnage peut faire un Test opposé d'Intuition + Charisme contre Volonté + Charisme de sa cible. Notez que cette évaluation « psychologique » n'est jamais une certitude, seulement une façon pour un joueur de juger « l'impression » que son personnage a vis-à-vis de quelqu'un d'autre. Cela ne devrait jamais servir de « détecteur de mensonges » ou d'analyse psychologique approfondie. Le meneur de jeu devrait simplement s'en servir pour transmettre la première impression qu'a un personnage quand il en rencontre un autre.

Mémoire (LOG + VOL)

Si un personnage doit se souvenir d'un fait ou d'un détail important, le meneur de jeu peut demander un Test de réussite de Logique + Volonté. Le seuil utilisé devrait être déterminé par l'importance ou l'évidence de l'événement ou de l'objet considéré : le visage d'un homme qui lui a tiré dessus à bout portant serait une tâche facile (seuil 1), alors que se remémorer de la couleur de la cravate d'un étranger entr'aperçu un instant serait sans doute plus difficile (seuil 3, voire 4). Les modificateurs de réserve de dés devraient s'appliquer en fonction de son ancienneté et de tous les éléments qui peuvent gêner la mémorisation de l'objet ou de l'événement (faible luminosité, distractions, etc.).

Un personnage peut également tenter de mémoriser quelque chose à l'avance. Dans ce cas, faites un Test de Logique + Volonté pour déterminer à quel point le personnage a réussi à graver l'information dans sa mémoire. La mémorisation d'informations longues ou compliquées peut justifier un seuil plus élevé. Chaque succès excédentaire obtenu à ce test ajoute un dé supplémentaire à tous les Tests de Mémoire réalisés pour se rappeler ultérieurement de cet événement.

* Si un personnage obtient une complication sur un Test de Mémoire, il oublie ou se trompe sur certains détails. Un échec critique signifie que le personnage s'est complètement trompé au point de se souvenir de quelque chose d'entièrement faux.

Sang-froid (VOL + CHA)

Dans sa vie, un shadowrunner est souvent appelé à vivre des événements qui transformeraient le citoyen moyen en une loque tremblante et traumatisée, qu'il s'agisse d'actes de violences, de vision de mort, de misère métahumaine, de monstres terrifiants ou de magie. Chaque fois qu'un personnage se retrouve dans une situation difficile à laquelle il n'a pas été préparé psychologiquement, le meneur de jeu peut demander un Test de Sang-froid pour déterminer si le personnage affronte la situation avec une froide résolution, reste paralysé un instant sous le choc ou craque et se fait dessus.

Sang-froid est un Test de Volonté + Charisme avec un seuil déterminé par la gravité de la situation (en prenant en compte le nombre de fois où le personnage s'est retrouvé dans une situation similaire autrefois). Certaines situations deviennent routinières pour un shadowrunner (se faire tirer dessus, attaquer par un esprit en colère ou voir les restes de repas d'une goule) : dans ces cas-là, le meneur de jeu ne devrait pas demander de Test de Sang-froid.

Soulever et transporter (FOR + CON)

Un personnage peut soulever 15 kg par point de Force sans faire de test. Si le personnage veut soulever plus que ça, il doit faire un Test de Force + Constitution. Chaque succès excédentaire augmente de 15 kg supplémentaires la masse que peut soulever le personnage.

Un personnage peut soulever 5 kg par point de Force au-dessus de sa tête sans faire de test. S'il souhaite soulever plus que ça au-dessus de sa tête, il peut faire un Test de Force + Constitution. Chaque succès excédentaire augmente de 5 kg supplémentaires la masse que peut soulever le personnage.

Un personnage peut soulever et transporter sa Force x 10 kg sans aucun test. Soulever et transporter plus nécessite un Test de Force + Constitution. Chaque succès excédentaire augmente la masse que peut soulever et transporter le personnage de 10 kg.

Pour plus de détails sur le transport d'équipement, voir *Transporter l'équipement*, p. 302.

...COMBAT...

Kraft pouvait sentir le regard des gangers posé sur lui et il avait l'impression que leurs yeux le palpaient et glissaient le long de son dos comme le faisait sa propre sueur. Il s'accroupit et attendit, sa main s'ouvrant et se refermant sur le manche du couteau à sa ceinture. Face à lui, de l'autre côté du cercle de cinq mètres formé par des silhouettes grimaçantes en blousons de cuir, le grand ork sourit, dévoilant des crocs jaunis. « T'es prêt, ornae ? » Sa voix était trompeusement amicale, douce comme du velours. Ses yeux portaient les stigmates caractéristiques du mec défoncé au cram.

Kraft ne répondit pas. Il savait qu'il n'avait qu'un mince avantage sur son adversaire et il avait intérêt à bien s'en servir s'il voulait sortir de là vivant. D'un mouvement vif comme l'éclair, qu'aucun des gangers ne put suivre, il dégaina et se jeta sur l'ork. La lame du couteau étincela à la lumière blafarde du plafonnier de l'entrepôt.

Aussi rapide que fut Kraft, l'ork était déjà prêt. Il fit un écart – non sans mal – et planta une botte surdimensionnée en plein dans le derrière de Kraft, l'envoyant s'étaler de tout son long. Le temps que les gangers bilares et hurlants le saisissent pour le renvoyer au centre, l'ork avait sorti son propre couteau. Dans son autre main il tenait une chaîne qui semblait sortie de nulle part. Kraft déglutit avec force, son esprit s'emballant, sachant qu'il avait perdu l'élément de surprise. Calme-toi... Tu es plus rapide que lui...

Ils se mirent à tourner l'un autour de l'autre, tels des prédateurs se jaugeant mutuellement dans une jungle urbaine nauséabonde. À un moment, un des gangers fit un mouvement derrière Kraft, mais l'ork le rappela à l'ordre d'un grognement. Il en faisait une affaire personnelle. « T'veux dealer avec les Hardcases, » dit-il, « tu dois passer par Meltdown d'abord. Après, on causera p'têt. » Balayant l'air d'un coup de chaîne, il força Kraft à reculer.

Kraft resta en retrait, ralentissant sa respiration et se concentrant. La chaîne de Meltdown tournait encore, l'atteignant à l'épaule, plus pour le provoquer que pour le blesser. « Tu pourrais même pas nous nettoyer les chiottes, peau rose. Pourquoi tu dégages pas d'ici pour aller pleurer chez ta mère ? »

Toute notion de prudence ou de raison quitta l'esprit de Kraft, remplacé par une rage noire qui faisait écho au son dégoulinant de mépris de la voix de l'ork. Il s'élança, esquivant habilement le couteau et la chaîne pour aller tailler le ventre de Meltdown. Son cri de triomphe lorsqu'il le toucha fit également écho au hurlement de douleur et de surprise de l'ork. Du sang chaud et rouge lui éclaboussa le visage et il arbora un sourire féroce. Ça apprendrait à cette raclure de ganger à –

Le monde explosa de douleur lorsque le gros poing de Meltdown s'abattit sur la nuque de Kraft, le projetant au sol comme une poupée cassée. Les cris des gangers se transformèrent en un brouhaha indistinct dans sa tête bourdonnante. L'ork, avec sa blessure au ventre sanglante mais atténuée par son blouson de cuir, se dressa au-dessus de Kraft avec un regard mêlant furie sanguinaire et folie extatique. « C'était une erreur, peau rose », rugit-il. Il leva son couteau.

Une fois encore une explosion retentit dans le confinement métallique de l'entrepôt, pas dans la tête de Kraft, cette fois, mais quelque part près de l'entrée du bâtiment. Des tirs d'armes automatiques. Une série de trous nets apparut – un, deux, trois – au milieu du torse de Meltdown. Après avoir affiché une moue de surprise presque comique, le visage de l'ork se figea dans la mort. « Personne ne bouge ! », tonna une voix, agréablement familière. Le reste des gangers tenta de fuir loin du cadavre de leur chef, comme des rats quittant le navire.

Kraft, de sa position au sol, murmura en grimaçant de douleur. « Les gars, vous auriez dû apporter autre chose que des couteaux, pour une fusillade... », dit-il juste avant de perdre connaissance.

Le monde de *Shadowrun* est violent et hostile. Inévitablement, les personnages joueurs seront entraînés dans des situations de combat. Qu'ils fassent pleuvoir les balles, lancent des sorts ou se battent au corps à corps, voici les règles de combat qu'ils utiliseront pour faire leur boulot.

LA SÉQUENCE DU TOUR DE COMBAT

Le combat de *Shadowrun* se divise en séquences de jeu appelées **Tour de combat**. Chaque Tour de combat dure 3 secondes (il y a donc 20 Tours de combat par minute). Le Tour de combat tente de reproduire ce qui se passe dans la réalité, en déterminant qui agit le premier, qui dégaine le plus vite, quelles sont les conséquences d'un accrochage, etc. Durant un Tour de combat, chaque joueur (en commençant par le plus rapide) décrit les actions entreprises par son personnage, lance des dés pour établir s'il réussit ou pas et de quelle manière. Le meneur de jeu expose, quant à lui, les actions et les réactions des personnages non joueurs, ainsi que le résultat final de toutes les actions qui ont eu lieu.

Les Tours de combat peuvent se subdiviser en une série de **Passes d'Initiative** si au moins un personnage a la capacité d'agir plusieurs fois au cours d'un même Tour de combat. Le moment où un personnage peut agir est appelé **Phase d'action**.

1. LANCEZ L'INITIATIVE

Déterminez l'initiative pour tous les personnages, créatures, esprits, contre-mesures d'intrusion et tout ce qui pourrait également être impliqué dans le combat (voir *L'Initiative*, ci-dessous). En classant les scores d'initiative du plus élevé au plus bas, vous établissez l'ordre chronologique des différentes actions.

Remarque : les modificateurs de blessure affectent le Score d'Initiative (voir *L'Initiative et les dommages*).

2. COMMENCEZ LA PREMIÈRE PASSE D'INITIATIVE

Les personnages impliqués dans le combat agissent maintenant les uns après les autres au cours de la première Passe d'Initiative, en commençant par le personnage qui a le Score d'Initiative le plus élevé. Nous y ferons référence comme étant le « personnage actif ». Si plusieurs personnages ont le même Score d'Initiative, ils agissent en même temps.

3. COMMENCEZ LA PHASE D'ACTION

Le personnage actif déclare et effectue maintenant ses actions, en suivant les étapes ci-dessous.

Si un autre personnage a retardé son action (voir *Les actions retardées*, p. 134) et souhaite agir durant cette Phase d'action, c'est à ce moment là qu'il doit le faire. Ce personnage choisit s'il agit avant, après ou bien en même temps que le personnage actif du moment.

A. Déclarez les actions

Le personnage actif déclare ses actions pour la Phase d'action. Il peut accomplir deux Actions simples ou une Action complexe. Le personnage peut également décider de retarder son action jusqu'à une Phase d'action ultérieure dans ce Tour de combat (voir *Les actions retardées*, p. 134).

Le personnage peut également déclarer une Action automatique soit durant sa Phase d'action, soit lors d'une des Phases d'action suivantes du Tour de combat. De même, tout personnage, qui a déjà agi dans le Tour de combat avant cette Phase d'action mais qui n'a pas encore utilisé son action automatique, peut s'en servir à cet instant s'il le souhaite.

B. Réolvez les actions

Réolvez les actions du personnage actif.

4. DÉCLAREZ ET RÉSOLEZ LES ACTIONS DES AUTRES PERSONNAGES

Passez au personnage qui a le deuxième plus haut Score d'Initiative et répétez l'étape 3. Continuez ce cycle jusqu'à ce que les actions de tous les personnages aient été résolues pour cette Passe d'Initiative.

5. COMMENCEZ LA PASSE D'INITIATIVE SUIVANTE

Une fois que tous les personnages ont agi et que toutes les actions ont été résolues pour la première Passe d'Initiative, répétez les étapes 2 à 4 pour les personnages qui ont une deuxième Passe d'Initiative grâce à des implants, de la magie, ou d'autres capacités. Répétez ce cycle entièrement pour les personnages qui ont une troisième passe et enfin pour ceux (s'il y en a) qui ont une quatrième passe. Aucun personnage ne peut avoir plus de 4 Passes d'Initiative dans un Tour de combat.

Si un personnage a été blessé lors d'une Passe d'Initiative précédente, les modificateurs de blessures affectent son Score d'Initiative pour cette passe et pour toutes les suivantes.

6. COMMENCEZ UN NOUVEAU TOUR DE COMBAT

Commencez un nouveau Tour de combat, en commençant à nouveau par l'étape 1. Continuez de répéter les étapes 1 à 6 jusqu'à la fin du combat.

L'INITIATIVE

L'Initiative permet de déterminer l'ordre dans lequel les personnages vont agir, ainsi que le nombre de fois où ils vont agir, au cours d'un Tour de combat. L'Initiative se base sur deux facteurs : le Score d'Initiative et les Passes d'Initiative.

LE SCORE D'INITIATIVE

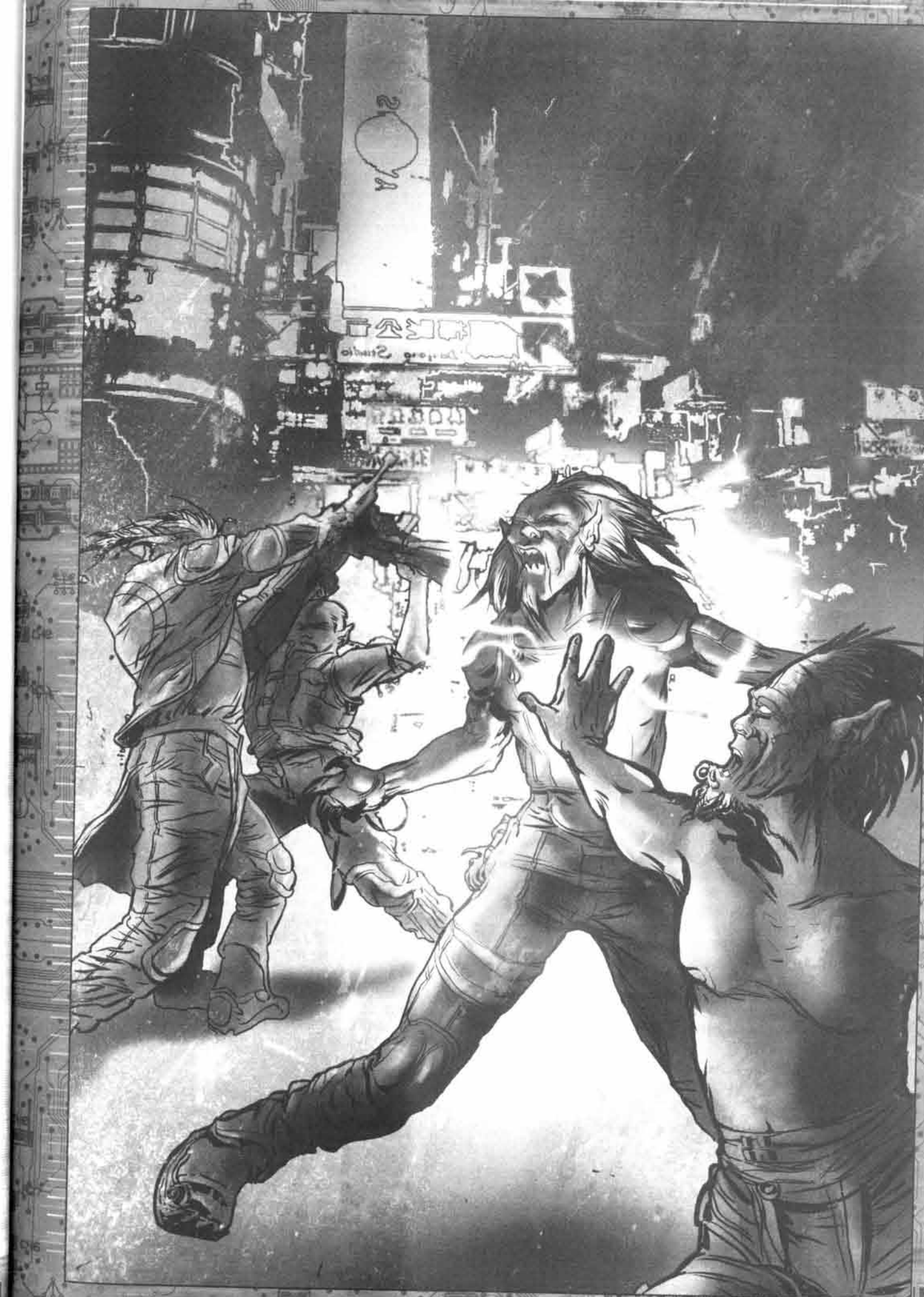
Pour déterminer le Score d'Initiative d'un personnage, effectuez un Test d'Initiative en utilisant son attribut Initiative (l'attribut Initiative d'un personnage est la somme de sa Réaction et de son Intuition). La Chance peut être utilisée sur ce test. Ajoutez les succès à votre attribut Initiative : ce total est votre Score d'Initiative. Le meneur de jeu note le score de chaque personnage, du élevé au plus bas. Le personnage avec le score le plus élevé agit en premier et les autres suivent par ordre décroissant.

Si deux personnages obtiennent le même score, ils agissent alors simultanément. Si, pour une quelconque raison, il est impératif de déterminer qui agit en premier, comparez les attributs pour voir qui a la meilleure Chance, Initiative, Réaction (en résolvant les égalités dans cette ordre).

Cottonmouth a un attribut Initiative de 8 (Réaction 4 + Intuition 4), il lance donc 8 dés à son Test d'Initiative. Il obtient 1, 2, 2, 3, 5, 5, 6, 6 : un total de 4 succès. Ce qui lui donne un Score d'Initiative de 12 (8 + 4). Le ganger courant dans sa direction avec une batte de baseball a un score de 13, ceci dit, Cottonmouth n'agira pas en premier.

L'initiative et les dommages

Lors du Test d'Initiative, les modificateurs de blessures provenant de dommages affectent le Score d'Initiative. De plus, si un personnage encaisse des dommages qui infligent



des modificateurs de blessures durant un Tour de combat, appliquez immédiatement ces modificateurs (supplémentaires) à son Score d'Initiative. Cela signifie que le Score d'Initiative d'un personnage peut se trouver affecté au milieu d'une Passe d'Initiative (s'il a déjà agi dans cette passe, cela n'aura d'importance qu'à la prochaine).

Si les modificateurs de dommages réduisent le Score d'Initiative d'un personnage à zéro ou moins, ce personnage n'a plus d'actions durant ce Tour de combat.

Heureusement pour Cottonmouth, un de ses amis plus rapide tire sur le gangster avec un taser avant qu'il n'ait le temps d'agir. Le gangster encaisse 6 cases de Dommages étourdissants et subit un modificateur de blessure de -2. Ce dernier fait immédiatement tomber son Score d'Initiative de 13 à 11, ce qui signifie que Cottonmouth pourra en fin de compte agir avant le gangster.

LES PASSES D'INITIATIVE

Certains pouvoirs magiques ou implants permettent aux personnages d'agir plus d'une fois dans un Tour de combat. Lorsque c'est le cas, le Tour de combat est divisé en Passes d'Initiative. Tout le monde agit lors de la première Passe d'Initiative (dans l'ordre de son Score d'Initiative), les personnages qui ont deux actions agissent à nouveau lors d'une deuxième Passe d'Initiative, les personnages qui ont trois actions obtiennent une troisième action durant une troisième Passe d'Initiative, et ainsi de suite. Aucun personnage ne peut agir dans plus de 4 Passes d'Initiative lors d'un Tour de combat (même en dépensant de la Chance).

Si un personnage n'a pas d'action lui permettant d'agir lors d'une Passe d'Initiative, il ne peut rien faire : il doit attendre son heure au prochain Tour de combat. Le personnage n'obtient également aucune Action automatique lors des Passes d'Initiative supplémentaires. Il peut cependant toujours éviter et se défendre contre des attaques.

On garde le même Score d'Initiative pour tout le Tour de combat, ne rejetez pas les dés à chaque Passe d'Initiative. La seule manière d'affecter le Score d'Initiative pendant le Tour de combat est par les modificateurs de blessure.

Le nombre de Passes d'Initiative dans lequel un personnage agit pendant un Tour de combat doit être noté sur sa fiche de personnage.

CHANGER D'INITIATIVE

Dans certains cas, l'Initiative ou le nombre de Passes d'Initiative d'un personnage peut changer au milieu d'un Tour de combat à cause de l'utilisation de certains équipements, sorts, ou capacités (activer des réflexes câblés, par exemple, ou un magicien qui rentre dans son corps depuis l'espace astral).

Si l'attribut Initiative d'un personnage change, appliquez immédiatement la différence comme modificateur positif ou négatif au Score d'Initiative du personnage. Ce nouveau Score d'Initiative s'applique pour toutes les actions suivantes du Tour de combat. Donc un personnage avec une Initiative de 8 et un Score d'Initiative de 11 qui active un implant qui fait passer son Initiative à 10 (+2) élève immédiatement son Score d'Initiative à 13 (11 + 2).

Si le nombre de Passes d'Initiative dont dispose un personnage *augmente*, ce personnage ne gagne pas de Passe d'Initiative (PI) supplémentaire pour ce tour. Donc un magicien avec 1 PI qui comme première action se projette astralement (+2 PI) ne gagne pas d'action supplémentaire ce tour-ci, mais il aura 3 PI au tour suivant.

Si le nombre de Passes d'Initiative dont dispose un personnage *diminue*, alors ce personnage perd immédiatement les Passes d'Initiative supplémentaires qu'il pouvait avoir dans ce tour. Donc quand ce même magicien retourne dans son corps, il perd immédiatement 2 PI dans ce tour.

L'INITIATIVE ET LA CHANCE

Un personnage peut utiliser de la Chance pour affecter son Initiative de plusieurs manières pendant un Tour de combat :

- il peut utiliser de la Chance sur le Test d'Initiative, selon les règles standard de la Chance (voir *La Chance*, p. 67).
- Il peut dépenser de la Chance pour agir en *premier* dans une Passe d'Initiative. Le personnage doit le déclarer au début de la Passe d'Initiative. Il agit alors en premier, quelque soit son Score d'Initiative. Si deux personnages ou plus dépensent de la Chance pour agir en premier, déterminez qui des personnages ayant dépensé de la Chance agit en premier en fonction de leurs Scores d'Initiative. Les personnages n'ayant pas dépensé de Chance agissent normalement, selon leur Score d'Initiative.
- Il peut dépenser de la Chance pour obtenir une Passe d'Initiative supplémentaire. Un personnage qui n'agit qu'une seule fois par tour pourrait, par exemple, dépenser 1 point de Chance pour agir également lors de la deuxième Passe d'Initiative. Le personnage doit le déclarer au début de la Passe d'Initiative, il est impossible d'acheter une action au milieu d'une Passe. Un personnage ne peut acheter qu'une seule action supplémentaire de cette manière par Tour de combat.

LES COMPLICATIONS SUR L'INITIATIVE

Si un personnage obtient une complication sur son Test d'Initiative, il joue automatiquement *après* toutes les personnes ayant le même Score d'Initiative que lui (au lieu d'agir simultanément). Si le meneur de jeu le décide, il peut aussi infliger un petit modificateur de réserve de dés (-1) à la première action du personnage, pour refléter son démarrage hésitant.

Si le personnage obtient un échec critique, non seulement il agit en dernier à chaque Passe d'Initiative, mais en plus, il perd une de ses actions supplémentaires (s'il en a) ; cela n'affecte pas les personnages qui n'ont qu'une seule action par tour.

LES ACTIONS RETARDÉES

Parfois les personnages ne veulent pas agir lorsque c'est leur tour. Ils préfèrent attendre de voir ce qui va se passer et comment vont agir les autres avant de passer à leur tour à l'action. C'est ce que l'on appelle une *action retardée*. Une action retardée doit être déclarée lors de l'étape 3A du Tour de combat (voir *Déclarez les actions*, p. 132). Un joueur peut déclarer une action retardée sur n'importe laquelle de ses actions lors de n'importe quelle Passe.

Un personnage peut retarder une action jusqu'à une Phase d'action ultérieure. Pendant la partie « Déclarez les actions » de cette Phase d'action, le personnage doit déclarer qu'il intervient. Les personnages qui ont retenu une action et interviennent de cette manière agissent avant ceux qui agissent normalement durant cette Phase d'action. Si plusieurs personnages retardent leur action jusqu'à la même Phase d'action, ils agissent en même temps. Remarque : un personnage qui retarde ses actions peut choisir d'agir intentionnellement après un autre dans une Phase d'action, mais seulement s'il aurait normalement agi avant.

Le personnage retardant une action de cette manière ne perd pas son Score d'Initiative d'origine. Une fois que la Passe d'Initiative est terminée, le Score d'Initiative du personnage s'applique à toute les Passes supplémentaires qui suivraient.

Les joueurs peuvent également décider d'agir après la Phase d'action du dernier joueur dans une Passe. Tant que le personnage agit avant la fin de cette Passe et le début de la suivante, ça ne pose aucun problème. Si plus d'un personnage décide d'agir en dernier dans une Passe, déterminez qui agit en premier comme pour résoudre les égalités d'Initiative.

Un personnage peut également retarder son action jusqu'à la prochaine Passe d'Initiative. S'il avait une action dans cette Passe d'Initiative, alors il la perd automatiquement (à la place de l'action retardée : vous ne pouvez agir qu'une seule fois par Passe).

Trig a dégainé son flingue, prêt à tirer sur la goule qui essaie d'arracher la tête de son pote Ripper à grands coups de griffes. Trig ne veut pas risquer de toucher Ripper, il retarde donc son action, en espérant que les deux s'écarteront assez l'un de l'autre pour lui laisser l'opportunité de tirer. Le Score d'Initiative de Trig est 12. À la fin de la Passe d'Initiative, Trig n'a toujours pas eu son occasion, il retarde donc son action jusqu'à la Passe suivante. Trig n'agit normalement pas dans cette Passe, mais comme il a retardé, il peut quand même le faire. Lorsque Ripper repousse finalement la goule pendant son action, Trig intervient immédiatement et tire, logeant deux balles dans la boîte crânienne de la goule.

LES OBJETS À RETARDEMENT ET L'INITIATIVE

Certains objets, comme les grenades, les engins explosifs, les pièges à retardement et ainsi de suite, sont programmés pour exploser à un moment précis. Dans la plupart des situations, ces objets exploseront au Score d'Initiative (courant) du personnage lors de la Passe d'Initiative suivante. S'il n'y a plus de Tours de combat, l'objet explosera à la discrétion du meneur de jeu.

Si un objet a un minuteur réglé par un personnage joueur, ce personnage peut décider quand il explose, mais il doit le déclarer lorsque l'objet est activé. Par défaut, le mieux est de considérer que de tels objets se déclenchent au Score d'Initiative du personnage lors d'une Passe d'Initiative prédéterminée ou au début ou à la fin d'un Tour de combat.

Remarque : les objets à retardement passent toujours en dernier en cas d'égalité de Scores d'Initiative.

Natasha lance une grenade sur une voiture de police lancée à sa poursuite lors de la première Passe d'un Tour de combat. Son Score d'Initiative est 4. La grenade explosera au Score d'Initiative 4 pendant la deuxième Passe d'Initiative.

LA PHASE D'ACTION

Lorsque la Phase d'action d'un personnage arrive, il doit décider ce qu'il va faire. Le personnage dispose de nombreuses options : faire feu avec une arme, lancer un sort, activer un programme informatique, et ainsi de suite. Chacune de ces options est classée dans l'un des trois types d'action qu'un personnage peut accomplir : Automatique, Simple et Complexe. Un personnage peut accomplir deux Actions simples ou une Action complexe pendant sa Phase d'action. En plus, chaque personnage peut accomplir une Action automatique à n'importe quel moment de la Passe d'Initiative (soit durant sa propre Phase d'action, soit plus tard).

Notez que les diverses actions possibles dans la Matrice ou en « rigging » (télépilotage en réalité virtuelle) sont détaillées dans le chapitre *Un monde sans fil* (voir p. 207), tandis que les actions magiques sont détaillées dans *Un monde éveillé* (p. 163). Une liste complète des actions se trouve à la fin du livre.

Lorsque c'est votre tour d'agir, vous devez déclarer les actions que vous allez accomplir durant la Phase d'action. Vous pouvez accomplir des Actions automatiques, Simples et Complexes dans n'importe quel ordre pendant votre Phase d'action.

Les descriptions suivantes établissent une liste de nombreuses Actions automatiques, simples et complexes qu'un personnage peut accomplir en combat à *Shadowrun*. Les meneurs de jeu doivent déterminer au fur et à mesure si les actions qu'un personnage veut accomplir et qui ne sont pas décrites

ici comptent comme Automatique, Simple ou Complexe, sur la base des exemples ci-dessous et de l'effort nécessaire pour accomplir l'action.

LES ACTIONS AUTOMATIQUES

Les Actions automatiques sont des actions relativement simples qui ne requièrent que peu ou pas d'efforts. Dire un mot, lâcher un objet, se jeter au sol ou marcher sont des exemples.

Un personnage peut accomplir une Action automatique lors de sa propre Phase d'action ou plus tard dans la Passe d'Initiative. Un personnage ne peut pas accomplir d'Action automatique avant sa première Phase d'action dans la Passe d'Initiative.

Les Actions automatiques ne requièrent généralement aucun Test de Réussite, bien que certaines circonstances puissent en nécessiter un.

Changer le mode d'un appareil connecté

Un personnage peut utiliser une Action automatique pour activer, désactiver, ou changer le mode de tout appareil auquel il est connecté soit par une interface neurale directe soit par connexion sans fil. Cela inclut l'activation de cyberware, le changement de mode de tir d'une arme interfacée, la désactivation de la vision thermographique, passer un commlink en mode caché, couper la fonction sans fil d'un appareil et ainsi de suite. Notez que certains appareils peuvent demander plus de temps pour interagir, comme indiqué dans leurs descriptions respectives.

Courir

Courir utilise une Action automatique et inflige des modificateurs de mouvement de Course. On considère que tout mouvement dépassant la Vitesse de marche du personnage est une action de Course (voir *Le Déplacement*, p. 138).

Dire/Envoyer (en mode texte) une phrase

Prononcer une phrase verbalement est une Action automatique. Si le personnage souhaite parler davantage, chaque phrase supplémentaire demande une Action automatique. Le meneur de jeu doit prendre garde à contrôler les conversations excessives et irréalistes dans le cadre d'un Tour de combat (environ 3 secondes). Certains meneurs de jeu et joueurs peuvent, toutefois, préférer une communication élaborée.

Les personnages équipés pour envoyer des messages texte via une connexion neurale avec leur commlink peuvent également envoyer de courts messages en une Action automatique.

Éjecter un chargeur d'une arme équipée d'un système smartgun

Un personnage connecté et tenant une arme équipée d'un smartgun prête à l'emploi peut utiliser une simple commande cybernétique pour éjecter le chargeur de l'arme. Il faut toujours une Action simple pour insérer un nouveau chargeur. Voir *Système smartgun*, p. 313.

Faire un geste

Un personnage peut faire un geste en une Action automatique (aussi ridicule que cela paraisse, cela concerne principalement l'utilisation de gestes comme moyen de communication en situation de combat).

Intercepter

Un personnage peut dépenser une Action automatique disponible pour intercepter un adversaire qui essaie de le croiser ou de rompre un combat de mêlée (voir *L'interception*, p. 151).



Lâcher un objet

Un personnage peut lâcher un objet qu'il tient en une Action automatique. S'il tient des objets dans les deux mains, il peut lâcher les deux en une seule Action automatique.

Se jeter au sol

Un personnage peut se jeter à genoux ou au sol n'importe quand, tant qu'il n'est pas surpris (voir *La surprise*, p. 155). Un personnage qui est surpris ne peut pas se jeter au sol.

Viser

Un personnage peut viser (une partie distincte de la cible) avec une Action automatique. Voir *Viser*, p. 149. Cette action doit être immédiatement suivie d'une action Ajuster, Faire feu, Lancer une arme ou d'une Attaque de mêlée/à mains nues.

LES ACTIONS SIMPLES

Une Action simple est un peu plus compliquée qu'une Action automatique et nécessite un peu plus de concentration pour l'entreprendre. Cependant, seules quelques Actions simples demandent un Test de réussite pour les accomplir. Les Actions simples ne peuvent être utilisées que lors de la Phase d'Action du personnage.

Lors de sa Phase d'Action, un personnage peut utiliser jusqu'à deux Actions simples ou une Action complexe. Une Action automatique supplémentaire peut être utilisée à la place d'une Action simple (donc le personnage aurait deux Actions automatiques et une Action simple, ou trois Actions automatiques, au lieu d'une Action automatique et de deux Simples).

Ajuster

Un personnage peut ajuster une arme à distance prête (arme à feu, arc ou arme de jet) en une Action simple. Les actions Ajuster se cumulent, mais les bénéfices en sont perdus si, à un quelconque moment, le personnage fait autre chose, Actions automatiques incluses. Les actions Ajuster peuvent être étendues sur de multiples Phases d'action et Passes d'Initiative, même de Tour de combat en Tour de combat. Le nombre maximum d'actions Ajuster successives qu'un personnage peut faire est égal à la moitié de la compétence du personnage dans l'arme utilisée, arrondie à l'inférieur.

Chaque action Ajuster octroie un modificateur de +1 à la réserve de dés du Test d'attaque.

On peut aussi utiliser Ajuster pour calibrer un tir utilisant un zoom (voir p. 142) : dans ce cas le bonus de +1 de l'action Ajuster ne s'applique pas (mais les modificateurs de portée sont neutralisés).

Changer de mode de tir

Un personnage tenant une arme à feu prête à tirer peut changer son mode de tir en une Action simple. Si l'arme est correctement connectée à un système smartgun, cela ne prend qu'une Action automatique pour changer de mode. Voir *Les armes à feu*, p. 142 et *Système smartgun*, p. 313. Cela inclut le changement du mode de dispersion d'un shotgun si l'arme n'est pas équipée de smartgun. Voir *Les shotguns*, p. 144.

Dégainer rapidement

Un personnage peut tenter de dégainer rapidement un pistolet ou une arme de même gabarit pour faire feu immédia-

tement. Pour que le personnage réussisse à dégainer, le joueur doit effectuer un Test de Pistolets + Réaction (3). Si le pistolet est rangé dans un holster rapide (voir p. 313), réduisez le seuil à 2. Si le test est réussi, le personnage dégaine le pistolet et fait feu avec l'Action simple Dégainer rapidement. Si le test est raté, il dégaine bien l'arme mais ne peut pas tirer au cours de cette même Action simple. S'il fait une complication, l'arme reste coincée dans le holster ou tombe. Sur une complication critique, l'arme est projetée à travers la pièce ou fait long feu dans le holster.

On ne peut dégainer rapidement que les armes pouvant tirer avec une Action simple. On peut dégainer rapidement et tirer avec deux armes simultanément, mais cela élève le seuil du Test de Pistolets + Réaction à 4 (voir *Utilisation d'une seconde arme*, p. 142). Un Test de Pistolets + Réaction (4) séparé est nécessaire pour chaque pistolet (seuil 3 s'ils sont rangés dans des holsters rapides.)

Extraire un chargeur

Un personnage peut extraire le chargeur d'une arme par une Action simple. Voir *Insérer un chargeur*, p. 137 et aussi *Munitions*, p. 315. Il faut une autre Action simple pour prendre un nouveau chargeur et le mettre dans l'arme.

Le porteur d'une arme connectée via smartlink peut éjecter le chargeur de l'arme par une simple commande cybernétique en dépensant une Action automatique. Voir *Système smartgun*, p. 313.

Faire feu

Un personnage peut tirer avec une arme à feu prête en mode coup par coup, semi-automatique ou rafale via une Action simple (voir *Les armes à feu*, p. 142). Si un personnage a une arme dans chaque main, il peut faire feu une fois avec chaque arme en dépensant une Action simple (voir *Utilisation d'une seconde arme*, p. 142). Remarquez qu'on ne peut tirer qu'une fois par Phase d'Action avec des armes tirant en coup par coup. De même, on ne peut tirer qu'une seule rafale longue par Phase d'action.

Insérer un chargeur

Un personnage peut insérer un nouveau chargeur dans une arme prête en utilisant une Action simple, mais seulement s'il a auparavant retiré l'ancien chargeur. Voir l'Action simple Extraire un chargeur, ci-dessus, ainsi que *Munitions*, p. 315.

Lancer une arme

Un personnage peut lancer une arme de jet prête (voir *Préparer une arme*, ci-dessous) avec une Action simple.

Observer en détail

Un personnage peut effectuer une observation détaillée en utilisant une Action simple. Cette action autorise un Test de Perception (voir *Percevoir*, p. 118).

ACTIONS DE COMBAT

Actions automatiques

Changer le mode d'un appareil connecté
Courir
Dire/Envoyer (en mode texte) une phrase
Éjecter un chargeur d'arme équipée d'un système smartgun
Faire un geste
Intercepter
Lâcher un objet
Se jeter au sol
Viser

Actions simples

Ajuster
Changer de mode de tir
Dégainer rapidement
Extraire un chargeur
Faire feu
Insérer un chargeur
Lancer une arme
Observer en détail
Prendre/poser un objet
Préparer une arme
Se lever
Sprinter
Utiliser un objet simple

Actions complexes

Attaque de mêlée/à mains nues
Défense totale
Faire feu avec des armes de ou montées sur véhicules
Faire feu en mode automatique
Recharger une arme à feu
Utiliser une compétence
Utiliser un objet complexe

Remarque : les personnages devraient toujours être en mesure de repérer ce qui leur saute aux yeux (à la discrétion du meneur de jeu, en gardant à l'esprit toutes les améliorations sensorielles dont le personnage peut disposer) sans avoir à dépenser une Action simple ni faire de Test de Perception. Par exemple, un personnage pourrait automatiquement être conscient que quelqu'un court vers lui, arme à la main ; cependant, le meneur de jeu peut décider que le personnage ne peut pas dire s'il s'agit d'un ami ou d'un ennemi sans faire au préalable une action Observer en détail.

Prendre/poser un objet

Un personnage peut prendre un objet à portée ou en poser un qu'il tenait en dépensant une Action simple (notez que le fait de simplement lâcher un objet est une Action automatique).

Préparer une arme

Un personnage peut préparer une arme en dépensant une Action simple. L'arme peut être une arme à feu, une arme de mêlée, une arme de jet, une arme de combat à distance ou une arme montée sur ou de véhicule. La préparation inclut dégainer une arme à feu d'un holster, sortir une arme de mêlée de son étui, saisir n'importe quel type d'arme, encocher une flèche dans un arc ou de façon générale préparer n'importe quelle arme à son utilisation. Une arme doit être prête avant d'être utilisée.

Un personnage peut préparer un nombre de petites armes de jet, comme des couteaux de lancer ou des shurikens, égal à la moitié de son Agilité (arrondie à l'inférieur) par action Préparer une arme.

Se lever

En utilisant une Action simple, un personnage qui est couché ou à genoux peut se lever. Si le personnage est blessé et tente de se lever, il a besoin de réussir un Test de Constitution + Volonté (2) pour ce faire (les modificateurs de blessure s'appliquent à ce test).

Sprinter

Sprinter permet à un personnage d'augmenter sa Vitesse de course en utilisant une Action simple et en faisant un Test de Course (voir *Le déplacement*, p. 138).

Utiliser un objet simple

Un personnage peut utiliser un objet simple en prenant une Action simple. Dans ce cas, « simple » se définit comme un appareil ou mécanisme qu'on peut faire fonctionner d'un simple mouvement, comme appuyer sur un bouton, tourner une poignée (les portes doivent être déverrouillées pour être ouvertes avec une Action simple), pousser un levier et ainsi de suite. Le meneur de jeu doit décider au cas par cas si un appareil ou un mécanisme est simple ou complexe. Un personnage peut également utiliser des objets comme des pilules, des logiciels de compétence ou des parchs en prenant une Action simple.

LES ACTIONS COMPLEXES

Une Action complexe requiert de la concentration et/ou de la finesse. Une seule Action complexe n'est possible par Phase d'action. Un personnage qui souhaite prendre une Action complexe peut également prendre une Action automatique dans cette Phase d'action, mais aucune Action simple n'est alors possible.

Attaque de mêlée/à mains nues

Un personnage peut faire une attaque de mêlée ou à mains nues en utilisant une Action complexe (voir *Le combat de mêlée*, p. 146). Un personnage peut également attaquer plusieurs cibles en combat rapproché en une seule Action complexe (voir *Cibles multiples*, p. 147).

Défense totale

Un personnage peut choisir de concentrer son attention sur le fait d'éviter les attaques avec une Action complexe (voir *La défense totale*, p. 150). Notez que les actions de défense totale peuvent être prises à n'importe quel moment, même avant la Phase d'action du personnage, tant que le personnage n'est pas surpris, mais cela utilise la prochaine action du personnage. Les personnages peuvent se mettre en défense totale même s'ils n'ont pas d'action durant cette Passe, en sacrifiant en échange leur première action du prochain Tour de combat.

Faire feu avec des armes de ou montées sur véhicules

Un personnage peut faire feu avec une arme montée sur ou de véhicule prête en utilisant une Action complexe. Voir *Le combat de véhicules*, p. 158.

Faire feu en mode automatique

Un personnage peut faire feu en mode automatique avec une arme prête en utilisant une Action complexe. Voir *Les armes à feu*, p. 142.

Recharger une arme à feu

Les armes n'utilisant pas de chargeurs doivent être rechargées en utilisant une Action complexe (voir *Rechargement des armes à feu*, p. 314).

Utiliser une compétence

Un personnage peut faire usage d'une compétence appropriée en utilisant une Action complexe (voir *Utilisation des compétences*, p. 90).

Utiliser un objet complexe

Un personnage peut se servir d'un objet complexe, comme un ordinateur, un véhicule, un outil et ainsi de suite en utilisant une Action complexe. « Utiliser » inclut l'activation d'un programme, le fait de donner des instructions détaillées, de mener une opération interne (comme de copier des fichiers), conduire un véhicule, etc.

LE DÉPLACEMENT

Il existe deux types de déplacement : la marche et la course. Les personnages peuvent se déplacer à une de ces deux vitesses durant chaque Passe d'Initiative, ou ils peuvent choisir de rester sur place. Pour marcher ou courir, le personnage doit le déclarer lors de la partie Déclaration des actions de sa Phase d'action. Marcher ne prend aucune action, mais courir nécessite une Action automatique.

Une fois qu'un mode de déplacement a été déclaré, le personnage se déplace dans ce mode jusqu'à sa prochaine Phase d'Action. Un personnage continue de se déplacer dans le dernier mode qu'il a choisi dans toutes les passes pour lesquelles il n'a pas d'action. Cela signifie qu'un personnage avec une seule action, par exemple, qui choisit de marcher ou de courir lors de la première Passe d'Initiative marchera ou courra tout au long des Passes d'Initiative suivantes. Le mode de déplacement ne peut être changé que lorsque le personnage peut agir à nouveau.

VITESSE DE DÉPLACEMENT

Les vitesses de déplacement de chaque métatype sont notées sur la *Table des déplacements*. Cette vitesse est la distance que le personnage parcourt en un *Tour de combat* (pas en une Passe d'Initiative).

Si un personnage a mélangé ses modes de déplacement durant un Tour de combat et qu'il devient important de savoir exactement la distance qu'il a parcouru dans une Passe en particulier, divisez simplement sa Vitesse de déplacement par le nombre de Passes dans ce Tour.

Le sprint

Les personnages peuvent tenter d'augmenter leur distance de déplacement en dépensant une Action simple (au lieu de juste une Action automatique pour courir) et en faisant un Test de Course + Force. Chaque succès ajoute 2 mètres à leur Vitesse de course.

Les modificateurs de course

Les personnages qui courent subissent un modificateur de réserve de dés de -2 à tous les tests tentés en courant, à l'exception des attaques de charge (voir p. 148) et des défenses contre les attaques.

Twitch le samouraï elfe est en train de pourchasser un adversaire. C'est un elfe, sa Vitesse de course est donc 25 mètres par Tour de combat. Ce Tour de combat est décomposé en trois Passes d'Initiative, il se déplace donc de (25 / 3) 8 mètres par Passe. Si Twitch s'arrêtait de courir pendant une Passe pour aider quelqu'un que son adversaire avait renversé, alors il n'aurait parcouru que 16 mètres pendant ce Tour de combat.

LA RÉOLUTION DU COMBAT

Shadowrun comprend quatre types de combat : le combat à distance (p. 139), la mêlée (aussi appelé corps à corps, p. 146), le combat astral (p. 185) et le cybercombat (p. 232). Tous les combats, qu'ils impliquent des armes à feu, des couteaux, des attaques astrales ou des programmes d'attaque se résolvent de la même manière.

TABLE DES VITESSES DE DÉPLACEMENT

Métatype	Vitesse de marche (m/tour)	Vitesse de course (m/tour)
Humains, elfes, orks	10	25
Nains	8	20
Trolls	15	35

LE TEST OPPOSÉ DE COMBAT

Le combat se gère comme un Test opposé entre l'attaquant et le défenseur. Les compétences et attributs exacts dépendent du type de combat, de la méthode d'attaque et du style de défense, comme décrit dans chaque section. Divers modificateurs s'appliquent également.

Si l'attaquant obtient *plus* de succès que le défenseur (le défenseur l'emporte en cas d'égalité), l'attaque atteint la cible. Sinon, l'attaque rate.

LA SÉQUENCE DE COMBAT

Utilisez la procédure ci-dessous pour résoudre le combat.

1. Déclarez l'attaque

L'attaquant déclare une attaque lors de la partie *Déclarez les actions* de sa Phase d'action (voir p. 134) et dépense une action appropriée en fonction du type d'attaque.

Le défenseur déclare lui aussi quelle méthode il utilise pour se défendre. Le défenseur peut choisir de se mettre en *défense totale* (voir p. 150).

2. Appliquez les modificateurs de situation

Appliquez les modificateurs à la réserve de dés de l'attaquant en fonction de la situation et de l'attaque. Des modificateurs peuvent également s'appliquer à la réserve de dés du défenseur selon sa méthode de défense.

3. Effectuez le Test opposé

L'attaquant lance compétence d'attaque + attribut +/- modificateurs. Le défenseur lance compétence de défense + attribut +/- modificateurs. Si l'attaquant obtient *plus* de succès que le défenseur (le défenseur l'emporte en cas d'égalité), l'attaque atteint la cible. Sinon, l'attaque rate. Notez les succès excédentaires (le nombre de succès obtenus de plus que le défenseur).

Si le résultat du Test opposé est une égalité, le meneur de jeu peut décider de le considérer comme un effleurement. Un *effleurement* ne fait aucun dommage, mais le personnage touche néanmoins. Cela permet à certaines attaques de contact (poisons, électro-gants, sorts de combat de contact, etc.) de causer quand même des dommages.

4. Évaluez l'armure

Ajoutez les succès excédentaires obtenus à la Valeur de Dommages de base de l'attaque : c'est la *Valeur de Dommages modifiée*.

Déterminez le type d'armure qui protège de l'attaque en cours (voir *L'armure*, p. 148) et appliquez le modificateur de Pénétration d'armure (voir p. 152) : c'est la *Valeur d'Armure modifiée*.

Si l'attaque cause des Dommages physiques, comparez la Valeur de Dommages modifiée à la Valeur d'Armure modifiée. Si la VD n'est pas *strictement supérieure* à l'Armure, alors l'attaque inflige des Dommages étourdissants au lieu de Dommages physiques.

5. Effectuez le Test de résistance

Le défenseur lance attribut + Valeur d'Armure modifiée pour résister aux dommages. Chaque succès obtenu réduit la Valeur de Dommages modifiée de 1. Si la VD est réduite à 0 ou moins, aucun dommage n'est infligé.

6. Appliquez les dommages

Appliquez la Valeur de Dommages restante au Moniteur

de condition de la cible (voir *Les dommages*, p. 152). Chaque point de VD équivaut à 1 case de dommages. Les modificateurs de blessures (voir p. 153) peuvent s'appliquer suite aux dommages subis. Les personnages peuvent également devoir tester s'ils sont jetés au sol (voir p. 151).

COMBAT À DISTANCE

Tout combat à distance dans *Shadowrun*, qu'il implique des armes à feu, des armes à projectile ou des armes de jet, se résout de la même manière.

MODIFICATEURS DE COMBAT À DISTANCE

Utiliser une arme n'est pas toujours aussi simple qu'il paraît. Les accessoires d'armes, la portée, le terrain, les conditions atmosphériques et le déplacement de l'attaquant et de la cible peuvent entraîner des modificateurs à la réserve de dés.

Dans le cas d'une attaque à distance, pour déterminer la réserve de dés finale de l'attaquant, ajoutez tous les modificateurs applicables et modifiez en conséquence la somme de l'Agilité + compétence de combat du personnage. Le résultat est la réserve de dés ajustée finale. Si la réserve de dés est réduite à zéro ou moins, l'attaque échoue automatiquement, sauf si le personnage tente un Test de la dernière chance (p. 54).

Les modificateurs sont listés dans la *Table des modificateurs de combat à distance*, la *Table de visibilité*, toutes deux ci-dessus, ainsi que la *Table des portées des armes*, p. 140.

Portée

Chaque type d'arme a une portée spécifique, comme indiqué par la *Table des portées des armes* (p. 140), réparties dans les catégories Courte, Moyenne, Longue et Extrême. Les distances sont mesurées en mètres. Le modificateur de portée apparaît en haut de la colonne de portée appropriée.

Pour certains projectiles, la portée est basée sur la Force de l'attaquant (ou la Force minimum pour les arcs, voir *Armes de trait et de jet*, p. 308).

Portée minimum : les armes marquées d'un astérisque en portée courte requièrent une portée minimum, signifiant que si elles sont utilisées pour attaquer des cibles à une distance inférieure à la portée minimum, l'attaque échoue automatiquement. Voir *Les grenades*, p. 144 et *Les roquettes et les missiles*, p. 146.

Attaquant en course

Si l'attaquant est en train de courir au moment de l'attaque ou lors de sa précédente action, l'attaque subit un modificateur de -2.

Attaquant en combat de mêlée

Si l'attaquant tente de mener une attaque à distance alors qu'il est engagé combat de mêlée, ou s'il a conscience d'un autre personnage essayant de bloquer son attaque dans un rayon de deux mètres de lui, l'attaque subit un modificateur de -3.

Attaquant dans un véhicule en mouvement

Tirer avec une arme qui n'est pas montée depuis un véhicule en mouvement provoque un modificateur de -3. Voir *Armes de véhicules*, p. 162.

La cible a un couvert partiel

Les attaques contre des cibles occultées par des éléments du décor comme des broussailles, du feuillage ou divers obsta-

TABLE DES PORTÉES DES ARMES

Modificateur de réserve de dés	+0	-1	-2	-3
		Portée en mètres		
	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
Pistolets				
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				
Pistolet mitrailleur	0-5	6-15	16-30	31-50
Mitraillette	0-10	11-40	41-80	81-150
Fusil d'assaut	0-50	51-150	151-350	351-550
Fusils				
Shotgun (fléchettes)	0-10	11-25	26-40	41-60
Shotgun (cartouches)	0-10	11-40	41-80	81-150
Fusil de sport	0-100	101-250	251-500	501-750
Fusil de précision	0-150	151-350	351-800	801-1 500
Armes lourdes				
Mitrailleuse légère	0-75	76-200	201-400	401-800
Mitrailleuse moyenne/lourde	0-80	81-250	251-750	751-1 200
Canon d'assaut	0-100	101-300	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				
Arc	0-FOR	jusqu'à FOR x 10	jusqu'à FOR x 30	jusqu'à FOR x 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				
Couteau de lancer	0-FOR	jusqu'à FOR x 2	jusqu'à FOR x 3	jusqu'à FOR x 5
Shuriken	0-FOR	jusqu'à FOR x 2	jusqu'à FOR x 5	jusqu'à FOR x 7
Grenades				
Standard	0-FOR x 2	jusqu'à FOR x 4	jusqu'à FOR x 6	jusqu'à FOR x 10
Aérodynamique	0-FOR x 2	jusqu'à FOR x 4	jusqu'à FOR x 8	jusqu'à FOR x 15

* Voir *Portée minimum du lance-grenades*, p. 144.

cles (des caisses, des fenêtres, des encadrements de porte, des rideaux et ainsi de suite) reçoivent un modificateur de -2 si au moins 25% de la silhouette de la cible est masquée. Pour les conditions environnementales occultant la cible comme la fumée ou l'obscurité, utilisez les modificateurs de la *Table de visibilité* (p. 140).

La cible a un bon couvert

Si au moins 50% de la silhouette de la cible est occultée par le décor, a modificateur de réserve de dés de -4 s'applique. Ce modificateur peut également s'appliquer à des cibles couchées et situées à au moins 20 mètres de distance.

Cible cachée (tir au jugé)

Un modificateur de -6 s'applique aux attaques contre des cibles qui ne peuvent être vues. Ce modificateur ne s'applique normalement qu'aux attaques au travers de barrières opaques ou un tir indirect de grenade ou de lance-missile contre des cibles qui ne sont pas en vue. Les attaques contre des cibles qui ne disposent d'aucun couvert mais qui sont invisibles au moment de l'attaque – par exemple, un personnage protégé par un sort d'Invisibilité – subissent également ce modificateur.

Remarque : effectuer un tir au jugé (y compris contre des cibles invisibles/cachées) utilise la compétence d'armes à feu + Intuition (au lieu d'Agilité).

Attaquant à couvert

Se mettre à couvert limite la capacité d'un personnage à bien voir l'action, même en sortant rapidement de son couvert ; appliquez en conséquence un modificateur de réserve de dés de -1 à toute attaque.

Attaquant blessé

Les modificateurs de blessures s'appliquent si le personnage a encaissé des dommages. Voir *Les modificateurs de blessures*, p. 153.

Visée laser

Les attaques utilisant des armes équipées d'une visée laser reçoivent un modificateur de réserve de dés de +1. Les systèmes de visée laser ne sont efficaces que jusqu'à 50 mètres ; la brume, une fumée légère ou dense, du brouillard ou de la pluie empêchent leur fonctionnement. Ce bonus n'est pas cumulable avec le bonus pour l'utilisation d'un système smartgun.

RÉSUMÉ DU COMBAT À DISTANCE

L'attaquant lance :	Agilité + compétence de combat +/- modificateurs
Le défenseur lance :	Réaction +/- modificateurs
Le défenseur est en défense totale :	Réaction + Esquive +/- modificateurs
Modificateurs de VD :	Succès excédentaires, munition, tir auto*
Armure utilisée :	Balistique ou Impact
Moniteur de condition utilisé :	Physique ou Étourdissant

* le tir auto ne compte dans la comparaison entre la VD modifiée et l'Armure modifiée.

TRANSMISSION

TABLE DES MODIFICATEURS DE COMBAT À DISTANCE

Situation	Modificateur de réserve de dés
Attaquant en course	-2
Attaquant en combat de mêlée	-3
Attaquant dans un véhicule en mouvement	-3
La cible a un couvert partiel	-2
La cible a un bon couvert	-4
Cible cachée (tir au jugé)	-6
Attaquant à couvert	-1
Attaquant blessé	- modificateurs de blessures (voir p. 153)
Visée laser	+1*
Système smartgun	+2*
Amplification d'image	élimine les modificateurs de portée (voir p. 139)
Utilisation d'une seconde arme	divise la réserve de dés
Arme dans la mauvaise main	-2
Ajuster	+1 par Action simple
Viser	variable (voir <i>Viser</i> , p. 149)
Cibles multiples	-2 par cible supplémentaire cette Phase d'Action
Balles traçantes dans une rafale courte	+1
Balles traçantes dans une rafale longue	+2
Balles traçantes en automatique	+3
Recul, semi-automatique	-1 pour le deuxième tir cette Phase d'action
Recul, rafale	-2 (première rafale), -3 (deuxième)
Recul, rafale longue	-5 (première rafale), -6 (deuxième)
Recul, automatique	-9
Recul, armes lourdes	2 x recul non compensé
Compensation de recul	réduit le modificateur de recul
Gyrostabilisation	réduit le modificateur de recul ou de mouvement
Visibilité réduite	voir la <i>Table de visibilité</i> , ci-dessous

* Remarque : les bonus des visées laser et des systèmes smartgun ne sont pas cumulables.

TABLE DE VISIBILITÉ

Modificateurs de visibilité	Normale	Vision nocturne	Thermographique	Ultrasons
Obscurité totale	-6	-6	-3	-3
Lumière partielle	-2	0	-2	-1
Éblouissement	-1	-1	-1	0
Brouillard/Brume/Pluie/Fumée (léger)	-2	-1	0	-1
Brouillard/Brume/Pluie/Fumée (dense)	-4	-2	-2	-2
Fumée thermique	-4	-2	-6	-2

Système smartgun

Les personnages dotés d'un smartlink et utilisant une arme équipée d'un système smartgun (voir p. 313) reçoivent un modificateur de réserve de dés de +2. Ce bonus n'est pas cumulable avec le bonus pour l'utilisation d'une visée laser.

Amplification d'image

Le matériel d'amplification d'image permet au personnage de zoomer sur la cible, réduisant la Portée à Courte, éliminant ainsi tout modificateur de portée. Le personnage doit utiliser une action Viser (p. 136) pour « verrouiller » sa cible (Viser n'octroie pas dans ce cas de bonus de +1, sauf si d'autres actions Viser sont effectuées). Tant que la cible et l'attaquant ne se déplacent pas, l'attaquant reste verrouillé et peut continuer à bénéficier du bonus d'amplification d'image sur des actions ultérieures sans davantage d'actions Viser. L'amplification d'image peut être utilisée en plus d'une visée laser ou une arme équipée d'un smartgun (mais pas les deux).

Utilisation d'une seconde arme

Les personnages peuvent utiliser deux armes de type pistolet ou mitrailleuse, une dans chaque main, et tirer avec les deux en une seule Action simple. Pour ce faire, toutefois, le personnage doit répartir sa réserve de dés entre les attaques. Si des compétences différentes sont utilisées (Pistolets et Automatiques par exemple), utilisez la plus petite réserve de dés. Répartissez la réserve avant d'appliquer les modificateurs. Les attaques à deux armes de poing annulent également tout bonus provenant de visées laser ou de systèmes Smartgun. De plus, tout modificateur de recul non compensé applicable à une arme s'applique également à l'autre arme.

Arme dans la mauvaise main

Si le personnage utilise sa main non directrice pour tirer avec une arme (un gaucher tirant avec la main droite, par exemple), il subit un modificateur de -2 à l'attaque. Remarque : tous les personnages ont une main dominante (gauche ou droite, à eux de choisir), sauf s'ils ont le trait Ambidextrie (voir p. 77).

Ajuster

Les personnages qui visent reçoivent un modificateur de réserve de dés de +1 par Action simple passée à ajuster le tir. Voir *Ajuster*, p. 137.

Viser

Les personnages qui cherchent à atteindre un endroit précis de la cible (la faille dans l'armure d'un adversaire, un objet qu'il tient à la main, un point vital, etc.) subit un modificateur de réserve de dés variable. Voir *Viser*, p. 149.

Cibles multiples

Si un personnage attaque plusieurs cibles en une seule Phase d'action, il subit un modificateur de réserve de dés de -2 par cible supplémentaire. Par exemple, si un personnage engage deux cibles en tir en rafale, il reçoit un modificateur de -2 pour la deuxième cible.

Recul

Les armes qui tirent plus d'une balle dans une Phase d'action subissent un modificateur de recul croissant avec le nombre de balles partant de l'arme. Les armes semi-automatiques qui tirent une seconde fois reçoivent un modificateur de réserve de dés de -1 pour le second tir uniquement.

Les armes à tir en rafales reçoivent un modificateur de réserve de dés de -2 pour la première rafale tirée dans cette Phase

d'action et -3 pour la seconde. Les rafales longues subissent un recul de -5 (première rafale dans la Phase) ou -6 (seconde). Les rafales automatiques subissent un recul de -9.

Les personnages ne peuvent contrer un modificateur de recul qu'avec une compensation de recul ou un gyrostabilisateur (voir *Accessoires pour armes à feu*, p. 313).

Armes lourdes : toute arme classée comme arme lourde (les mitrailleuses légères, moyennes et lourdes ainsi que tous les canons d'assaut) voit son recul non compensé doublé. Par exemple, si une mitrailleuse moyenne tire une rafale de 6 balles et n'a que 3 points de compensation de recul (réduisant son modificateur de recul de -5 à -2), son modificateur de recul final sera de -4 (-2 x 2).

Tout shotgun tirant en mode tir en rafales est également sujet au double modificateur de recul pour tout recul non compensé.

Compensation de recul

Les systèmes de compensation de recul neutralisent les effets du recul sur une arme. Le modificateur de recul est réduit de un pour chaque point de compensation de recul que le système procure. Voir *Accessoires d'armes à feu*, p. 313, pour les niveaux précis de compensation de recul. La compensation de recul ne compte pas pour les autres modificateurs de situation.

Gyrostabilisation

Un gyrostabilisateur est une plate-forme de tir portative stabilisée qui contre les effets des modificateurs de recul et de déplacement (comme ceux de la course). Réduisez le total des modificateurs de recul et de déplacement de 1 pour chaque point de gyrostabilisation que le système procure. Voir *Accessoires pour armes à feu*, p. 313. La gyrostabilisation est cumulable avec la compensation de recul.

Visibilité réduite

Les conditions environnementales comme l'obscurité ou la fumée affectent occasionnellement le combat ; leur importance dépend du type de vision utilisée par l'attaquant. Consultez la *Table de visibilité* pour obtenir les modificateurs appropriés. Les modificateurs s'appliquent de la même manière à tous les types de vision, qu'ils soient naturels ou cybernétiques.

SE DÉFENDRE PENDANT UN COMBAT À DISTANCE

Aucune compétence n'est applicable pour se défendre contre les attaques à distance : les personnages défenseurs lancent simplement leur Réaction (le modificateur pour se défaire ne s'applique pas). Les personnages peuvent également se mettre en défense totale (p. 150).

LES ARMES À FEU

La plupart des combats à distance impliquent des armes à feu qui tirent en plusieurs modes : coup par coup (CC), semi-automatique (SA), tir en rafale (TR) et tir automatique (TA). Les armes à feu sont détaillées dans le chapitre *Équipement* (p. 301).

LE MODE COUP PAR COUP

La plupart des armes qui tirent en coup par coup ne peuvent tirer que dans ce mode. Faire feu avec une arme en coup par coup ne demande qu'une Action simple, mais on ne peut pas tirer à nouveau avec cette arme durant la même Phase d'action.

LE MODE SEMI-AUTOMATIQUE

Les armes qui tirent en mode semi-automatique peuvent tirer deux fois dans la même Phase d'action. Chaque tir nécessite une Action simple et un test d'attaque. Le premier tir ne subit aucun modificateur ; le second tir, s'il est effectué dans la même Phase d'action, reçoit un modificateur de réserve de dés de -1. La compensation de recul peut annuler ce modificateur.

Cibles multiples

Si un attaquant tirant avec une arme semi-automatique engage deux cibles différentes dans la même Phase d'action, appliquez un modificateur de réserve de dés de -2 à l'attaque de la seconde cible.

LE MODE TIR EN RAFALES

En mode de tir en rafales, les armes à feu crachent plusieurs balles successivement chaque fois que la détente est pressée. Tirer avec une arme en mode de tir en rafales est une Action simple, ce qui signifie qu'un personnage peut tirer jusqu'à deux rafales par Phase d'action. Chaque rafale nécessite un test d'attaque.

Le personnage qui tire peut choisir de tirer une rafale concentrée ou une rafale large, chacune des deux étant décrites ci-dessous. Toutes deux utilisent 3 balles. La première rafale tirée dans une Phase d'action inflige un modificateur de recul de -2, la seconde inflige un recul de -3 supplémentaire (neutralisés par une éventuelle compensation de recul).

Les rafales concentrées

Les rafales concentrées ont pour but d'infliger le maximum de dommages à une cible. Les rafales concentrées augmentent la VD de l'attaque de +2. Remarque : ce modificateur de VD n'est pas pris en compte lors de la comparaison de la VD avec l'indice d'armure.

Les rafales larges

Les rafales larges ont pour but d'arroser de balles pour avoir une meilleure chance de toucher la cible. Les rafales larges diminuent la réserve de dés du défenseur de -2.

Slinger a un Uzi à la main, prêt à tirer une rafale contre le tueur à gages qui vient de descendre son ami. Slinger lance Armes automatiques 4 + Agilité 5 (9 dés) contre la Réaction de 5 de la cible. Bien que sa compensation de recul de 2 annule le recul de -2 de la rafale, il subit également d'autres modificateurs (-3 au total, pour une réserve de dés de 6). Slinger choisit une rafale concentrée, qui augmente la VD de l'Uzi de +2. Il obtient 3 succès, la cible en fait 2, donc il touche. Son succès excédentaire augmente la VD de l'Uzi de 5P à 6P, qui malheureusement ne dépasse pas l'indice d'armure de 6 de l'assassin. Cela signifie que la cible doit résister à une VD de 8E (VD 5 de base + 1 succès excédentaire + 2 de la rafale concentrée, Physique converti en Étourdissant par l'armure). Avec son Action simple suivante, Slinger fait face à un gros recul, il opte donc pour une rafale large. Le recul supplémentaire de -3 réduit sa réserve de dés à 3, il n'obtient donc qu'un seul succès. La réserve de dés de la cible est toutefois réduite de 2 par la rafale large, elle ne lance donc que 3 dés et obtient aussi 1 succès. C'est une égalité, donc la seconde rafale de Slinger manque le type de justesse.

Cibles multiples

Chaque rafale ne peut être tirée que sur une seule cible. Si un personnage tirant en mode rafales engage deux cibles

différentes dans la même Phase d'action (soit avec deux rafales courtes soit avec une rafale courte et une rafale longue), appliquez un modificateur de réserve de dés de -2 à l'attaque de la seconde cible.

À court de munitions

Si le tireur est à court de munitions (2 balles au lieu de 3), réduisez chacun des modificateurs de 1 (donc une rafale concentrée donne +1 à la DV et un recul de -1 sur le premier tir). Traitez une rafale qui n'a qu'une seule balle dans le chargeur comme une attaque au coup par coup.

LE MODE TIR AUTOMATIQUE

Les armes qui peuvent tirer en mode de tir automatique tirent des balles tant que l'attaquant maintient la détente pressée. Les personnages peuvent utiliser une arme en mode de tir automatique pour tirer des rafales, comme indiquées ci-dessus, chacune prenant une Action simple. Les armes automatiques peuvent également être utilisées pour tirer des rafales longues avec une Action simple ou des rafales automatiques avec une Action complexe.

Les rafales longues

Les rafales longues utilisent 6 balles chacune. Tirer une rafale longue impose un modificateur de réserve de dés de -5 s'il s'agit de la première rafale tirée cette Phase d'action, -6 de plus s'il s'agit de la seconde (la compensation de recul neutralise ce modificateur). Comme les rafales courtes, les rafales longues peuvent être concentrées ou larges.

Les rafales longues ne prennent qu'une Action simple, mais une seule rafale longue peut être tirée par Phase d'action. Un attaquant peut toutefois tirer une rafale longue et une rafale courte dans la même Phase d'action (et vice-versa).

Concentrée : les rafales longues concentrées donnent un modificateur de +5 à la VD de l'attaque.

Large : les rafales longues larges donnent un modificateur -5 à la réserve de dés du défenseur.

À court de munitions : s'il manque une ou deux balles à l'attaquant, réduisez chacun des modificateurs de 1 (s'il manque 1 balle) ou 2 (s'il manque 2 balles). Si l'attaquant ne dispose que de 3 balles ou moins, traitez la rafale comme une rafale courte.

Les rafales automatiques

Les rafales automatiques utilisent 10 balles et prennent une Action complexe. Tirer une rafale automatique impose un modificateur de réserve de dés de -9 (la compensation de recul neutralise ce modificateur).

Concentrée : les rafales automatiques concentrées donnent un modificateur de +9 à la VD de l'attaque.

Large : les rafales automatiques larges donnent un modificateur -9 à la réserve de dés du défenseur.

Cibles multiples : on peut tirer des rafales automatiques sur plus d'une cible tant qu'elles sont à maximum 1 mètre les unes des autres, mais dans ce cas traitez-les comme des attaques en mode de tir en rafales séparées contre chaque cible (une courte et une longue contre deux cibles, ou trois courtes contre trois cibles).

Le tir de couverture

Parfois un personnage peut vouloir utiliser le tir automatique pour faire en sorte que ses adversaires restent à couvert. Ce type de tir – dans lequel le personnage cible une zone de balles sans viser quelqu'un en particulier – s'appelle « tir de couverture ». Un personnage utilisant une rafale automatique pour faire un tir de couverture peut cibler un cône partant du

tireur jusqu'à une distance de son choix d'une largeur de 10 mètres et d'une hauteur de 2 mètres à son extrémité. Le tir de couverture demande une Action complexe et utilise 20 balles. La zone reste « couverte » jusqu'à la prochaine Phase d'action du tireur.

Le tir de couverture est traité comme une rafale large, mais par souci de simplicité on considère que les modificateurs de rafale large et de recul s'annulent mutuellement. Le personnage exécutant le tir de couverture effectue simplement un Test de réussite en utilisant Agilité + compétence appropriée en armes à feu. Notez les succès.

Tout personnage qui est dans la zone couverte (mais pas à couvert ni couché) ou qui y entre ou en sort avant la prochaine Phase d'action du tireur risque de manger du plomb. Ce personnage doit effectuer un Test de Réaction + Chance (+ Esquive s'il est en défense totale) avec un seuil égal aux succès obtenus par l'attaquant qui couvre. Si le test échoue, le personnage est touché et subit des dommages à hauteur de la Valeur de Dommages de l'arme. Les personnages dans la zone couverte qui ne se déplacent que pour se jeter à couvert ou au sol ne risquent rien.

LES MUNITIONS

La plupart des armes peuvent tirer plusieurs types de munitions. Pour faciliter le calcul des dommages et la tenue des comptes, toutefois, nous vous suggérons de ne pas autoriser le mélange de munitions dans un chargeur : chaque chargeur ne doit contenir qu'un seul type de munitions. Les chargeurs peuvent être interchangeables durant le combat (voir *La Phase d'action*, p. 135).

Le Code de Dommages de base d'une arme se base sur l'emploi de munitions normales. Si une forme spécialisée de munitions est utilisée, elle peut modifier la Valeur de Dommages et la PA de l'arme, comme indiqué dans la description du type de munition en question (voir *Munitions*, p. 315). Certaines armes comme les autocanons et les taser ont des munitions distinctes dont les effets sont déjà pris en compte dans le Code de Dommages de l'arme (voir *Équipement*, p. 301).

LES SHOTGUNS

Les shotguns décrits dans le chapitre *Équipement* (à partir de la page 312) tirent des balles pleines. Les personnages peuvent les charger en munitions à grenaille, mais celles-ci ont peu d'efficacité contre les armures du XXe siècle. Pour déterminer les dommages infligés par une munition à grenaille, appliquez les règles des balles flechettes au Code 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). Le mécanisme qui contrôle cette dispersion est appelé l'étrangement.

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 automatique si le shotgun est interfacé). Effectuer un tir requiert une Action simple, quel que soit le réglage de la dispersion.

Petite dispersion

Un utilisateur de shotgun réglé pour une petite dispersion ne peut tirer que sur une cible à la fois. Utilisez le Code de Dommages standard, modifié par balles flechettes (VD +2, PA +2) du shotgun.

Moyenne dispersion

Un utilisateur de shotgun réglé pour une moyenne dispersion peut atteindre jusqu'à deux cibles au maximum à un mètre l'une de l'autre. Le porteur du shotgun effectue un seul test d'attaque contre toutes les cibles, qui subissent chacune un modificateur de réserve de dés de -2 sur leur jet de défense. Les tirs en moyenne dispersion sont davantage éparpillés, ils infligent donc moins de dommages et pénètrent moins les armures. En prenant en compte les munitions flechettes, ils infligent une VD +0, avec PA +4.

Grande dispersion

Un shotgun réglé pour une grande dispersion peut prendre jusqu'à trois cibles au maximum à un mètre les unes des autres dans son cône. Le porteur du shotgun effectue un seul test d'attaque contre toutes les cibles, qui subissent chacune un modificateur de réserve de dés de -4 sur leur jet de défense. Les tirs en grande dispersion sont encore moins efficaces qu'en moyenne dispersion. En prenant en compte les munitions flechettes, ils infligent une VD -2, avec PA +6.

LES ARMES À PROJECTILES

Les règles de combat à distance s'appliquent également aux arcs et aux armes de jet. En raison de leur nature, cependant, certaines règles spéciales s'appliquent également. Les armes à projectiles et les armes de jet sont détaillées dans le chapitre *Équipement*.

LES TYPES D'ARMES À PROJECTILES

La *Table des armes à projectiles* (à droite) liste quelques-unes des armes à projectiles disponibles dans l'univers de *Shadowrun*. Notez que les arcs s'achètent avec un indice de Force minimum qui peut affecter l'utilisation de l'arc par un personnage (voir *Armes de trait et de jet*, p. 308).

LES GRENADES

Les grenades sont imprécises et peu fiables, mais peuvent s'avérer extrêmement efficaces lorsqu'elles sont utilisées correctement. Un personnage peut envoyer des grenades sur une cible en les lançant ou en les tirant depuis un lance-grenades. Dans tous les cas, la priorité numéro un de l'attaquant est de faire atterrir la grenade aussi près de la cible que possible. À cause de leur forme et de leur méthode d'envoi, les grenades se dispersent, rebondissent et roulent sur le sol. Meilleur est le lancer ou le tir, moindre sera la dispersion.

La résolution d'une attaque à la grenade se résout en deux étapes. La première étape détermine l'endroit où la grenade atterrit par rapport à la cible (voir *Calculer la dispersion*, ci-dessous). La seconde étape résout l'effet de souffle de la grenade (voir *Les effets de souffle*).

Portée minimum du lance-grenades

La plus petite portée possible pour les lance-grenades est de 5 mètres parce que les mini-grenades tirées des lance-grenades standard ne s'arment pas tant qu'elles n'ont pas parcouru cette distance. Elles n'explorent pas si elles touchent quoi que ce soit avant d'avoir parcouru cinq mètres, une sécurité en cas de tir accidentel. Neutraliser cette sécurité nécessite une simple modification sur la grenade avec un Test étendu d'Armurerie + Logique (4, 10 minutes).

Minutage des grenades

Comme indiqué dans *Les objets à retardement et l'initiative* (p. 135), une grenade explose à la Passe d'Initiative suivante en utilisant le Score d'Initiative du personnage qui l'a lancée

(sauf si l'attaquant utilise un programmeur d'explosion en vol, voir p. 314, auquel cas elle explose dans la même Phase d'action).

Calculer la dispersion

Pour déterminer la localisation finale de la grenade, choisissez d'abord la cible. Effectuez une attaque à distance standard en utilisant l'Agilité + compétence de combat appropriée (Armes de jet ou Armes lourdes) de l'attaquant, opposée à la cible. Si vous ciblez un endroit, traitez cela comme un Test de réussite à la place. Appliquez les modificateurs de réserve de dés d'attaque à distance standard.

Ensuite, le meneur de jeu doit déterminer la dispersion de base de la grenade. Toutes les grenades se dispersent plus ou moins, mais un attaquant qui a fait une bonne attaque peut limiter la distance de dispersion de la grenade.

Le meneur de jeu détermine la direction de dispersion en lançant 1D6 et en consultant le *Diagramme de dispersion*. La grande flèche indique la direction du lancer, donc un résultat de 1 signifie que la grenade a continué plus loin que la cible, tandis qu'un résultat de 4 signifie que la grenade est retournée vers l'attaquant en rebondissant.

Une fois la direction de la dispersion déterminée, le meneur de jeu calcule ensuite sa distance de base. La *Table de dispersion* indique le nombre de dés à lancer pour trouver la distance de dispersion. On lance seulement 1D6 pour les grenades programmées (voir *Programmeur d'explosion en vol*, p. 314).

L'attaquant réduit cette distance de dispersion de 2 mètres par succès excédentaire pour des grenades standard ou 4 mètres par succès excédentaire pour des grenades aérodynamiques et des lance-grenades. Si la distance de dispersion est réduite à 0 ou moins, la grenade touche en plein dans le mille et tout succès excédentaire est ajouté à la VD. Sinon, la grenade atterrit à la distance restante et dans la direction indiquée.

Les effets de souffle

Les grenades sont des armes à effet de zone, ce qui signifie que leur explosion affecte une zone donnée et toutes les cibles à l'intérieur. Plus la cible est loin de la localisation finale de la grenade – le point d'explosion – moins elle encaisse de dommages, car la distance réduit l'effet de l'explosion d'une grenade.

Les explosions perdent en puissance plus ou moins vite en fonction du type de la grenade. Consultez la *Table des dommages des grenades* (p. 145) pour connaître le Code de Dommages et la vitesse de réduction de la Valeur de Dommages.

TABLE DES DOMMAGES DES GRENADES

Type	Code de Dommages	PA	Souffle
Flashbang	6E	-3	10 m de rayon
Flash-pak	spécial	-	spécial
Fragmentation	12P (f)	+2	-1 / m
Hautement explosive	10P	-2	-2 / m
Gaz	Toxines	-	10 m de rayon
Fumigène	-	-	10 m de rayon
Fumigène (IR)	-	-	10 m de rayon

TABLE DES ARMES À PROJECTILES

Arme	Valeur de Dommages (FOR min. +2)P	PA
Arc	-	-
Arbalète légère	3P	-
Arbalète moyenne	5P	-
Arbalète lourde	7P	-1
Shuriken	(FOR/2)P	-
Couteau de lancer	(FOR/2 +1)P	-

DIAGRAMME DE DISPERSION

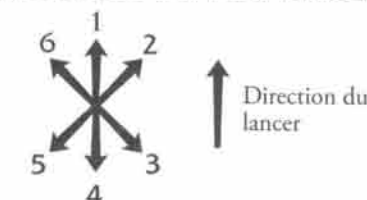


TABLE DE DISPERSION

Type	Dispersion
Grenade standard	1D6 mètres -2 par succès excédentaire
Grenade aérodynamique	2D6 mètres -4 par succès excédentaire
Lance-grenades	3D6 mètres -4 par succès excédentaire
Roquette	2D6 mètres -1 par succès excédentaire
Missile	2D6 mètres -1 par succès excédentaire (- indice de Senseur)
Programmée	1D6 mètres -1 par succès excédentaire (- indice de Senseur)

Pour résoudre les effets de l'explosion de la grenade, effectuez un test de résistance aux dommages en utilisant la Constitution + Armure de la cible. Appliquez la PA de la grenade à l'indice d'Armure d'Impact. Chaque succès à ce test réduit la VD de 1.

Slim, Rex et Teak sont tous assez poisseux pour se retrouver à côté d'une grenade alors qu'elle explose. C'est une grenade à fragmentation, avec un Code de Dommages de base de 12P(f). Slim se tient à 3 mètres lorsqu'elle explose, donc il est atteint par une attaque de 9P(f) (VD de 12 moins 1 par mètre de distance). Rex se tient à 6 mètres et ne subit que des dommages de 6P(f). Il se trouve que Teak est à 12 mètres du point d'explosion, il est donc complètement en dehors du souffle de l'explosion de la grenade.

Les effets de souffle et les barrières

Lorsque l'effet de souffle d'une grenade atteint une barrière, comme un mur, une porte ou toute structure similaire, vérifiez si la barrière est endommagée ou détruite (voir *Les barrières*, p. 157). Si la barrière s'effondre, le souffle continue, bien que toutes les cibles après la barrière reçoivent un bonus d'indice d'armure égal à l'indice de barrière. Si la barrière tient, l'effet de souffle peut être canalisé : voir *Les explosions en espaces confinés*, ci-dessous.

Les explosions en espaces confinés

Lorsqu'une grenade explose dans un espace confiné, comme un couloir ou un bureau, le meneur de jeu doit d'abord déterminer si toutes les barrières (généralement des murs) tiennent le coup face à l'explosion. Consultez *Les effets de souffle et les barrières* ci-dessus. Si les murs ou les portes tiennent le coup, l'explosion est réfléchi. Sinon, déterminez l'effet de souffle normalement.

Si les murs tiennent, les ondes de choc rebondissent dessus, dans le sens contraire de la direction d'où elles sont venues. Si ce rebond d'onde de choc à une Valeur de Dommages suffisante pour atteindre un personnage, il est soumis à l'effet de souffle approprié. Si le personnage est frappé une deuxième fois par l'onde de choc (une première fois quand elle s'est dispersé et une deuxième lorsqu'elle a rebondi), la Valeur de Dommages du souffle est égale à la somme de la Valeur de Dommages des deux ondes de choc.

En théorie, une grenade qui explose pourrait rebondir à répétition sur les quatre murs dans une petite pièce bien bâtie, élevant la Valeur de Dommages du souffle à une valeur bien plus élevée que le dommage d'origine de la grenade. C'est ce que l'on appelle l'effet « steak haché ».

Ortega est piégé dans un couloir lorsqu'une grenade hautement explosive se déclenche. La première onde de choc le frappe avec un Code de Dommages de 8P. Elle atteint ensuite le mur (1 mètre plus loin), rebondit et le frappe à nouveau. Comme elle a parcouru 2 mètres pour atteindre le mur et revenir, la deuxième onde de choc a un Code de Dommages de 4P (VD -2 par mètre). La Valeur de Dommages de ces résultats sont additionnés, pour une attaque effective de 12P.

LES ROQUETTES ET LES MISSILES

Occasionnellement, les personnages peuvent mettre la main sur des lance-roquettes et lance-missiles de catégorie militaire. Les deux utilisent le même type de lanceur, mais les deux types d'attaques ont quelques différences. Voir *Grenades, roquettes et missiles*, p. 316, pour plus de détails.

RÉSoudre LES TIRS DE ROQUETTES ET DE MISSILES

Le tir de roquette se résout de la même manière qu'un tir de lance-grenades. Voir *Les grenades*, p. 144.

Le tir de missiles fonctionne un peu différemment. Les missiles ont un Indice de Senseur qui reflète la sophistication de leur électronique d'acquisition de cible. Lorsqu'il utilise les senseurs et les circuits d'acquisition de cible d'un missile, le tireur lance un nombre de dés égal à sa compétence Armes Lourdes + Indice de Senseur du missile.

Si le missile est lancé depuis un véhicule, utilisez Armes de véhicules + indice de Senseur du missile (ou du véhicule, voir *L'acquisition passive*, p. 162). *L'acquisition active* (voir p. 162) peut aussi être employée pour tirer des missiles. Lorsqu'un missile est tiré contre un véhicule, la Signature de celui-ci agit comme un modificateur de réserve de dés de l'attaque (voir *Armes de véhicules*, p. 162).

L'armure d'Impact protège contre les attaques de missiles et de roquettes.

LA DISPERSION DES ROQUETTES ET DES MISSILES

Comme les grenades, les missiles et les roquettes se dispersent (voir la *Table de dispersion*, p. 145). Pour les deux, réduisez la distance de dispersion de 1 mètre par succès excédentaire obtenu au test d'attaque. La dispersion d'un missile est encore réduite de 1 mètre pour chaque point de Senseur que le missile possède.

TABLES DES ROQUETTES/MISSILES

Type	Valeur de Dommages	PA	Réduction de la Valeur de Dommages
Anti-véhicules	16P	-2/-6*	-4 / m
Fragmentation	16P (F)	+2	-1 / m
Hautement explosif	14P	-2	-2 / m

* Les RAV/MAV ont une PA de -2 contre les personnes, -6 contre les véhicules.

LE COMBAT EN MÊLÉE

Chaque fois que deux personnages ou plus s'engagent dans un combat au corps à corps, ou un combat armé qui n'implique pas d'armes à distance, les règles de

combat de mêlée suivantes s'appliquent. Le combat de mêlée à *Shadowrun* implique que certaines manœuvres sont employées pendant le combat. Chaque attaque n'est pas qu'un simple coup, mais représente en fait une série de mouvements d'attaque et de parades exécutées par les protagonistes. Le combat de mêlée ne se résume pas à « je-te-frappe-puis-j'attends-que-tu-me-frappes-à-ton-tour ». Il représente toute une série de feintes, de crochets, de « jabs », de coups de poing, de parades, d'attaques, de défenses, de coups de pied et de morsures de la part des deux combattants en même temps. Par souci de simplicité, on désigne le personnage qui initie l'attaque comme étant l'attaquant. Son adversaire est appelé le défenseur.

LES MODIFICATEURS D'ATTAQUE DE MÊLÉE

Appliquez les modificateurs appropriés de la *Table des modificateurs de mêlée*, p. 148.

SE DÉFENDRE CONTRE LES ATTAQUES DE MÊLÉE

Les défenseurs ont trois options pour se défendre contre des attaques à mains nues. S'ils ont une arme de mêlée à la main, ils peuvent *parer* l'attaque en lançant Réaction + la compétence d'arme appropriée. S'ils ont une compétence de Combat à mains nues, ils peuvent choisir de *bloquer* en lançant Réaction + Combat à mains nues. Ils peuvent finalement *esquiver* en utilisant Réaction + Esquive.

Les défenseurs en mêlée peuvent également décider de passer en défense totale (p. 150) et ajoutent dans ce cas la compétence Esquive à leur jet de défense.

Les défenseurs appliquent les modificateurs de réserve de dés de la *Table des modificateurs de défense* (p. 149). Certains modificateurs de la *Table des modificateurs de mêlée* (p. 148) peuvent également s'appliquer au défenseur.

Un troll en colère appelé Stu a coincé Lucien dans une ruelle sombre. Stu balance un pain monumental à Lucien, lançant son Agilité 2 + Combat à mains nues 4 (6 dés). Stu a une Allonge (+1), mais il fait aussi sombre (lumière partielle avec vision thermographique, -2), il lance donc 5 dés et obtient 2 succès. Lucien essaie de bloquer, en lançant sa Réaction 3 + Combat à mains nues 2 (il a une vision nocturne et n'encourt aucun autre modificateur). Il n'obtient qu'un succès, cependant, et Stu le touche avec un succès excédentaire. La Force de Stu est de 10, il inflige donc 5E à mains nues, modifié à 6E par le succès excédentaire. Lucien lance sa Constitution + Impact 4 (7 dés) et obtient 2 succès. Malgré tout, le poing massif de Stu inflige 4 cases d'Étourdissement et étale Lucien au sol.

LES MODIFICATEURS DE MÊLÉE

Divers facteurs peuvent affecter la capacité d'un personnage à attaquer, parer ou esquiver pendant un combat de mêlée. Les modificateurs notés dans la *Table des modificateurs de mêlée* (p. 148) s'appliquent à la fois aux attaquants et aux défenseurs, sauf mention contraire.

Viser

Les personnages utilisant des armes de mêlée peuvent tenter de viser. Voir *Viser*, p. 149.

Alliés et adversaires multiples en mêlée

Les personnages peuvent souvent se retrouver surclassés en nombre dans un combat. Lorsque cela arrive, le nombre d'amis dans son camp devient important. Dans une telle situation, totalisez le nombre de personnages dans les quelques mètres alentour et qui sont impliqués dans le même combat que le personnage. Ils ne comptent que s'ils sont près du personnage combattant et se battent contre le(s) même(s) adversaire(s). Si six de vos amis sont alentour, mais qu'ils sont tous pris dans leurs propres combats, ils ne vous seront d'aucune utilité pour battre votre adversaire. Totalisez le nombre « d'amis » dans chaque camp. Le personnage qui a le plus grand nombre d'amis de son côté obtient un modificateur de réserve de dés de +1 par ami qu'il a en plus de ceux de son adversaire, jusqu'à un maximum de +4.

Lorsque les personnages s'éloignent ou sont mis hors combat, ils ne comptent plus comme « amis ».

Allonge

Certaines armes (ou les bras d'un troll) sont plus longues et permettent à un attaquant de toucher une cible sur une plus grande distance, lui donnant un léger avantage en combat de mêlée. Les armes concernées par ce phénomène ont un indice d'Allonge allant de 1 à 4. Lorsqu'un combattant de mêlée a l'avantage de l'allonge sur son adversaire, il peut choisir d'appliquer cette allonge offensivement (en attaquant de plus loin) ou défensivement (en obligeant son adversaire à maintenir ses distances). Chaque point d'Allonge se traduit par un modificateur de réserve de dés de +1/-1.

Lorsqu'une attaque de mêlée est effectuée, comparez l'Allonge des deux adversaires et calculez la différence. Le personnage qui a la plus grande Allonge peut choisir d'appliquer son bonus d'Allonge comme bonus de réserve de dés à son test, ou comme un modificateur négatif de réserve de dés au test de son adversaire.

RÉSUMÉ DU COMBAT EN MÊLÉE

L'attaquant lance :
Le défenseur lance :

Agilité + compétence de combat
Réaction + compétence d'arme (parade)
Réaction + Combat à mains nues (blocage)
Réaction + Esquive (esquive)

Le défenseur est en défense totale :

Réaction + compétence d'arme / Esquive + Esquive
succès excédentaires

Modificateurs de VD :

Armure utilisée :

Moniteur de condition utilisé :

Impact

Physique ou Étourdisant

Les trolls ont une Allonge naturelle de 1 qui se cumule avec l'Allonge d'une arme.

Muskech attaque un adversaire avec son épée (Allonge 1). Son adversaire contre-attaque avec un couteau (Allonge 0). Muskech a une Allonge nette de 1. Il peut l'appliquer comme un modificateur de réserve de dés de +1 à son attaque ou l'infliger comme un modificateur de réserve de dés de -1 au test de défense de l'adversaire.

Mauvaise main

Si un personnage qui attaque ou qui pare tient son arme de mêlée avec sa main non directrice, il subit un modificateur de -2 à son attaque. Remarque : tous les personnages ont une main directrice (gauche ou droite, à eux de choisir), sauf s'ils ont le trait Ambidextrie (voir p. 77).

Cibles multiples

Les personnages peuvent attaquer plus d'un adversaire en mêlée en une seule Action complexe, tant que ces adversaires ne sont pas à plus d'un mètre les uns des autres. La réserve de dés de l'attaquant est alors répartie entre les attaques et chacune d'entre elles est traitée séparément.

Meilleure position

Un personnage est en meilleure position s'il se tient sur un terrain plus élevé (d'au moins 50 cm) que son adversaire, s'il est sur un terrain stable et pas son adversaire, s'il attaque l'adversaire par derrière ou si celui-ci est entravé.

Remarque : si une cible n'est pas consciente qu'on va l'attaquer (voir *La surprise*, p. 155), elle ne peut pas se défendre contre celle-ci (ni esquiver ni parer). On considère en général que les personnages engagés dans un combat ont une perception suffisante de la situation pour remarquer des attaques par derrière (et qu'ils peuvent donc les esquiver/parer) à moins que l'attaquant n'utilise sa compétence Infiltration pour surprendre le personnage.

TABLE DES MODIFICATEURS DE MÊLÉE

Situation	Modificateur de réserve de dés
Amis dans la mêlée	+1 par ami (max +4)
Le personnage est blessé	- modificateur de blessures (voir p. 153)
Le personnage a une plus grande Allonge	+1 par point d'Allonge*
Arme dans la mauvaise main	-2
Le personnage attaque plusieurs cibles	Il répartit sa réserve de dés +2
Le personnage est en meilleure posture	+3
Adversaire étendu	+2
L'attaquant charge	+1
Le défenseur reçoit une charge	Consultez la Table de visibilité (voir p. 140)
Visibilité réduite	Variable (voir Viser, p. 149)
Viser	+2
Attaque uniquement pour toucher	

* Vous pouvez appliquer l'Allonge comme un modificateur de -1 à la réserve de dés de l'adversaire à la place.

Le personnage charge

On considère qu'un personnage qui court et attaque un adversaire dans la même Phase d'action accomplit une charge. Le personnage qui charge doit avoir couvert au moins 2 mètres avant d'atteindre son adversaire pour qu'on puisse parler de charge. Les personnages qui chargent gagnent un modificateur de réserve de dés de +2 à leur attaque et ne subissent pas de modificateur de mouvement parce qu'ils courent.

Le défenseur reçoit une charge

Un personnage qui a retardé son action et qui est chargé par un autre personnage peut intervenir et utiliser son action avant que le personnage qui charge n'attaque. Un personnage qui reçoit une charge de cette manière reçoit un modificateur de réserve de dés de +1 à son attaque pour sa préparation contre la charge.

Attaque uniquement pour toucher

Si un personnage souhaite uniquement toucher son adversaire au lieu de tenter de lui infliger des dommages (afin de lancer un sort avec une portée « Toucher », par exemple), alors il reçoit un modificateur de réserve de dés de +2.

LES ARMES DE MÊLÉE

Les armes de mêlée sont toutes les armes qu'utilisent des combattants qui veulent se battre à quelques mètres les uns des autres. Certaines de ces armes peuvent être lancées, mais si l'arme est utilisée pour frapper, les règles de combat de mêlée s'appliquent. Si vous lancez une arme de mêlée (une massue, par exemple), vous résolvez cette action comme une attaque à distance avec projectiles (voir *Les armes à projectiles*, p. 144 et *Le combat à distance*, p. 139). La Table des armes de mêlée (p. 149) liste les armes de mêlée disponibles dans le monde de Shadowrun, ainsi que leurs statistiques. Pour plus de détails, voir la liste de l'équipement p. 307.

Les dommages de mêlée

La Valeur de Dommages de la plupart des attaques de mêlée a pour base la moitié de la Force de l'attaquant (arrondie au supérieur), modifiée par l'arme. Une attaque à mains nues standard inflige (Force/2)E.

L'armure Impact est utilisée pour se défendre contre les armes de mêlée, pas l'armure Balistique.

AUTRES FACTEURS DE COMBAT

Sauf mention contraire, les règles suivantes s'appliquent à la fois au combat à distance et au combat de mêlée.

L'ARMURE

Il existe deux types d'armure à *Shadowrun* : Balistique et Impact. L'armure est utilisée pour effectuer des tests de résistance aux dommages (voir *Le test de résistance aux dommages*, p. 152). L'indice d'armure est réduit par la valeur de PA de l'attaque (voir *La Pénétration d'Armure*, p. 152).

Une bonne armure protégera un personnage contre des blessures graves. Si la VD modifiée d'un attaque causant des Dommages physiques ne dépasse pas l'indice d'armure modifié par la PA, alors l'attaque ne causera à la place que des Dommages étourdissants.

Les indices d'armure Balistique et impact sont fréquemment notés sous la forme (B/I), avec l'armure Balistique à gauche du « / » et l'armure Impact à droite.

Crazy apporte un couteau dans une fusillade et se retrouve avec une balle dans le buffet. Son attaquant a obtenu un succès excédentaire avec un pistolet léger (VD 4P). Crazy porte 5 points d'armure Balistique, cependant, donc la VD modifiée de 5 ne dépasse pas l'armure. Ce qui signifie qu'elle doit résister à des dommages de 5E au lieu de 5P. Si son attaquant avait obtenu 1 succès de plus, ceci dit, la balle aurait traversé l'armure et finalement infligé des Dommages physiques.

L'armure Balistique

L'armure Balistique protège contre les projectiles qui délivrent une grande quantité d'énergie cinétique en un endroit très précis, comme les balles, les carreaux et les flèches.

L'armure Impact

L'armure Impact protège contre des projectiles qui ont un transfert d'énergie cinétique moindre : les armes à projectiles contondants, les explosifs, les armes de mêlée et les munitions étourdissantes.

Dans une moindre mesure, l'armure Impact protège également contre les chutes, le feu, les armes laser, les attaques électriques et les sorts de combat indirects : appliquez la moitié de l'indice d'armure Impact (arrondi au supérieur) à de tels dommages, sauf indication contraire.

L'armure et l'encombrement

Si un personnage porte plus d'une armure à la fois, seule la valeur la plus élevée (soit de Balistique, soit d'Impact) s'applique. Notez que certains accessoires d'armures, comme les casques et les boucliers, fournissent un modificateur à l'indice de l'armure portée et ne comptent donc pas comme des armures supplémentaires.

Porter une armure trop importante, cependant, peut ralentir les mouvements d'un personnage. Si l'un des indices d'armure du personnage dépasse sa Constitution x 2, appliquez un modificateur de -1 à son Agilité et à sa Réaction pour chaque tranche (ou fraction de) de 2 points dépassant sa Constitution x 2. Notez que cela peut aussi affecter l'Initiative. Si un personnage porte plusieurs armures, ajoutez leurs indices avant de comparer à la Constitution.

Viser

Les personnages peuvent « viser » et tenter ainsi d'augmenter les dommages que fera leur arme. Viser signifie que le personnage vise une partie vulnérable de sa cible, comme la tête d'une personne, les pneus ou les vitres d'un véhicule, etc. Le meneur de jeu décide s'il est possible de viser le point faible ou s'il est inaccessible au personnage.

Un personnage ne peut viser qu'avec des armes qui tirent en mode coup par coup, semi-automatique et tir en rafales. Un personnage peut ajuster (voir *Ajuster*, p. 136), puis viser au moment de l'attaque. Viser est une Action automatique.

Lorsqu'il vise avant d'attaquer, le joueur peut choisir, avec l'accord du meneur de jeu, de faire une des choses suivantes.

- Cibler une zone qui n'est pas protégée par une armure. Le personnage attaquant reçoit un modificateur de réserve de dés négatif égal à l'armure de la cible (il est plus difficile de passer outre une armure complète que de contourner un simple casque). Si l'attaque touche, l'armure de la cible est ignorée lors du test de résistance aux dommages : la cible ne lance que sa Constitution.
- Cibler un point vital afin d'augmenter les dommages. Le personnage peut choisir d'augmenter la VD de son attaque de +1 à +4, mais reçoit un modificateur de réserve de dés négatif pendant son attaque. Un personnage qui opte pour une augmentation de la VD de son attaque de +4 subit un modificateur de réserve de dés de -4 à l'attaque.
- Faire lâcher quelque chose à la cible. Le personnage reçoit un modificateur de réserve de dés de -4 à l'attaque. Si la VD modifiée de l'attaque surpasse la Force de la cible, celle-ci lâche l'objet. Le meneur de jeu détermine si l'objet est endommagé ou non et à quelle distance il est éjecté.
- Le meneur de jeu peut également autoriser d'autres effets spécifiques s'il le désire. Par exemple, vous pourriez utiliser le fait de viser pour faire basculer un adversaire par-dessus une rambarde, pour faire éclater un pneu, aveugler temporairement un adversaire, etc.

LES MODIFICATEURS DE DÉFENSE

Se défendre contre des attaques n'est pas une tâche facile : les balles sont plus rapides que les gens. Quelques modificateurs peuvent affecter la capacité d'un personnage à éviter les attaques à distance et de mêlée. Ces modificateurs de défense sont listés dans la Table des modificateurs de défense, p. 151.

Le défenseur n'est pas conscient de l'attaque

Si le défenseur n'est pas conscient d'une attaque sur le point de survenir (il ne voit pas l'attaquant, l'attaquant est derrière lui ou il est surpris), alors aucune défense n'est possible. Traitez l'attaque comme un Test de réussite. Cela ne s'applique pas à des défenseurs déjà engagés en combat (voir *Meilleure posture*, p. 147).

TABLE DES ARMES DE MÊLÉE

Armes tranchantes	Allonge	Valeur de Dommages	PA
Couteau	-	(FOR/2 +1)P	-
Couteau de survie	-	(FOR/2 +1)P	-1
Épée	1	(FOR/2 +3)P	-
Épée à monofilament	1	(FOR/2 +3)P	-1
Hache de combat	2	(FOR/2 +4)P	-1
Katana	1	(FOR/2 +3)P	-1
Lames rétractiles d'avant-bras	-	(FOR/2 +2)P	-
Armes Contondantes			
Bâton	2	(FOR/2 +2)P	-
Électro-matraque	1	6E (e)*	-moitié
Massue	1	(FOR/2 +1)P	-
Matraque	-	(FOR/2 +1)E	-
Matraque télescopique	1	(FOR/2 +1)P	-
Cyberware (Armes tranchantes ou Armes de mêlée exotiques)			
Griffes	-	(FOR/2 +3)P	-
Lames de poing	-	(FOR/2 +2)P	-
Lames digitales	-	(FOR/2 +1)P	-
Cyberware (Combat à mains nues)			
Ossature renforcée (aluminium)	-	(FOR/2 +2)P	-
Ossature renforcée (plastique)	-	(FOR/2 +1)P	-
Ossature renforcée (titane)	-	(FOR/2 +3)P	-
Main électrique	-	6E(e)*	-moitié
Armes de mêlée exotiques			
Arme d'hast	2	(FOR/2 +2)P	-2
Tronçonneuse à monofilament	1	5P	-2
Fouet à monofilament	2	8P	-4
Bouclier anti-émeutes	-	(FOR/2)E	+2
Bouclier/Armure taser	-	6E(e)*	-moitié
Mains nues			
Électro-gant	-	5E(e)*	-moitié
Mains nues	-	(FOR+2)E	-
Exemples d'armes improvisées			
Bouteille (intacte)	-	(FOR/2)P	+1
Armes contondantes, cassée : Armes tranchantes			
Chaîne/fouet (Armes de mêlée exotiques)	1	(FOR/2 +1)P	+1
Chaise (Armes contondantes)	1	(FOR/2 +1)E	-
Poêle à frire (Armes contondantes)	-	(FOR/2 +1)E	+1
Corps métahumain (Combat à mains nues)	1	(CON/2)E	+2
Crosse de pistolet/fusil	-	(FOR/2 +1)P	-
Queue de billard (Armes contondantes, casse après premier usage)	1	(FOR/2)E	-

*(e) signifie que l'arme inflige des dommages électriques (voir p. 154).

Le défenseur est blessé

Les modificateurs de blessures s'appliquent si le défenseur a encaissé des dommages. Voir *Les modificateurs de blessures*, p. 153.



TRANSMISSION

Le défenseur s'est déjà défendu contre des attaques

Si un personnage s'est défendu contre au moins une autre attaque (de mêlée ou à distance) lors de sa dernière action, appliquez un modificateur cumulable de -1 pour chaque jet de défense supplémentaire.

Le défenseur est étendu

Les personnages qui sont couchés à terre ont plus de difficulté à bouger et subissent un modificateur de réserve de dés de -2. Ce modificateur ne s'applique pas aux défenses contre les attaques à distance sauf si l'attaquant est très proche (5 mètres au maximum).

Le défenseur court

Les cibles mobiles sont plus difficiles à toucher par des attaques à distance et offrent une meilleure marge de manœuvre pour esquiver une attaque. Les défenseurs qui courent reçoivent un modificateur de réserve de dés de +2.

Le défenseur est engagé au contact

Un personnage qui esquive et manœuvre en combat de mêlée avec un autre adversaire a davantage de difficulté à esquiver les attaques à distance. Le défenseur subit un modificateur de réserve de dés de -3 contre les attaques à distance, quel que soit le nombre de personnages avec qui il est au contact.

L'attaquant tire en rafales ou au shotgun

Plus il y a de balles ou de grenailles tirées sur un personnage, plus il est difficile pour lui de les éviter. Les personnages défenseurs subissent un modificateur de réserve de dés de -2 contre les rafales larges, -5 contre les rafales larges longues et -9 contre les rafales automatiques larges. De même, le défenseur subit un modificateur de réserve de dés de -2 si l'attaquant utilise un shotgun réglé en moyenne dispersion, -4 pour une grande dispersion.

L'attaquant utilise une arme à effet de zone

Éviter une explosion n'est pas aussi simple que ce qu'on peut voir dans les films. Appliquez un modificateur de -2 pour les tentatives de défense contre les grenades, les roquettes ou les missiles et autres armes à effet de souffle.

LA DÉFENSE TOTALE

Les personnages qui s'attendent à être attaqués peuvent dépenser une Action complexe pour passer en défense totale jusqu'à leur prochaine Phase d'action. Les personnages choisissant cette option focalisent toute leur énergie à esquiver, éviter, se baisser et bloquer les attaques qui leur sont adressées. Les personnages en défense totale peuvent encore marcher ou courir. En général, on pourrait même dire qu'ils se précipitent vers l'abri le plus proche.

Il y a trois types de défense totale : l'esquive totale, la parade totale ou l'esquive acrobatique.

Esquive totale : les personnages en défense totale peuvent ajouter leur compétence Esquive à leur réserve de dés lorsqu'ils se défendent contre des attaques. Donc un personnage en défense totale qui veut contrer une attaque à distance lance Réaction + Esquive, tandis qu'un personnage en défense totale qui veut contrer une attaque de mêlée peut lancer Réaction + Esquive + Esquive, ou Réaction + compétence de combat de mêlée + Esquive. L'esquive totale peut être utilisée contre les attaques à distance et de mêlée.

Parade totale : les personnages qui sont en parade totale lancent leur Réaction + (compétence de mêlée x 2) contre toute attaque de mêlée effectuée contre eux. La parade totale ne peut pas être utilisée contre les attaques à distance.

Esquive acrobatique : les personnages compétents en Gymnastique peuvent passer leur action à rouler, sauter, faire des roues, etc. pour se mettre hors de danger et peuvent ajouter leur compétence Gymnastique à leur réserve de dés contre les attaques de mêlée ou à distance.

La défense totale en action d'interruption

Un personnage peut invoquer la défense totale contre une attaque à n'importe quel moment d'un Tour de combat, tant que le personnage n'est pas surpris (voir p. 155). Cela signifie qu'un personnage n'a pas nécessairement besoin de déclarer une défense totale et de conserver une Action complexe, « au cas où » : il peut déclarer une défense totale lorsqu'il est attaqué, même si ce n'est pas encore sa Phase d'action dans le tour. Cependant, interrompre une Phase d'action par une défense totale dépense la prochaine action disponible du personnage.

Un deal avec le parrain du coin tourne mal, et le plomb se met à voler bas. L'Initiative de Klaus est de 10, mais un des grouillots de la Mafia agit à 12 et lui tire dessus. Klaus est à découvert et il y a d'autres attaquants dont il doit s'inquiéter, il décide donc de déclarer une défense totale afin de pouvoir se frayer un chemin à couvert. Klaus lance Réaction + Esquive contre l'attaque du gorille et réussit à éviter d'être touché. En 10, cependant, Klaus a déjà utilisé son Action complexe pour se défendre, il passe donc son Action automatique à courir se planquer.

L'INTERCEPTION

Si un déplacement amène un personnage à moins d'un mètre d'un adversaire et que le personnage tente de passer sans l'attaquer, l'adversaire peut dépenser une Action automatique pour effectuer une attaque de mêlée gratuite. Cette règle s'applique également aux personnages qui tentent de se désengager d'un combat de mêlée. Si l'adversaire a une arme prête, il utilise l'indice normal de sa compétence d'arme de mêlée, sinon, il utilise la compétence Combat à mains nues. Cette attaque suit toutes les règles normales du combat de mêlée (voir p. 146).

Si le personnage qui tente de passer encaisse des dommages, il est intercepté et ne peut pas continuer son déplacement.

TABLE DES MODIFICATEURS DE DÉFENSE

Situation	Modificateur de réserve de dés
Le défenseur n'est pas conscient de l'attaque	pas de défense possible
Le défenseur est blessé	- modificateurs de blessures (voir p. 153)
Le défenseur s'est déjà défendu contre des attaques	-1 par défense supplémentaire
Le défenseur est couché	-2
Attaques à distance uniquement :	
Le défenseur court	+2
Le défenseur est dans un véhicule en mouvement	+3
Le défenseur est engagé au contact	-3
L'attaquant tire en rafales larges	-2
L'attaquant tire en rafales larges longues	-5
L'attaquant tire en rafales automatiques larges	-9
L'attaquant tire en moyenne dispersion	-2
L'attaquant tire en grande dispersion	-4
L'attaquant utilise une arme à effet de zone (grenade, missile)	-2

PROJECTION AU SOL

Les personnages qui encaissent des dommages peuvent être projetés au sol par l'attaque. Si un personnage prend un nombre de cases de Dommages étourdissants ou physiques supérieur ou égal à sa Constitution en une seule attaque, alors l'attaque le projette automatiquement au sol. Les personnages qui encaissent 10 cases ou plus de dommages en une seule attaque sont toujours projetés au sol.

Remarque : certaines armes non létales sont spécialement conçues pour projeter une cible au sol, comme par exemple les balles gel et les armes à effet de choc comme les tasers et les électro-matrasques. Les balles gel réduisent la Constitution d'un personnage de 2 pour la comparaison avec la VD pour déterminer s'il y a projection au sol. Les armes à effet de choc ont leurs propres effets, décrits dans *Les dommages électriques*, p. 153.

Attaquer pour projeter au sol (mêlée uniquement)

Un personnage attaquant peut intentionnellement chercher à projeter son adversaire au sol en se jetant sur lui, en faisant un balayage sous ses jambes, en le tirant pour le déséquilibrer ou toute autre manœuvre similaire. L'attaquant doit déclarer son intention de faire une attaque de projection au sol lors de la partie *Déclarer les actions* de la Phase d'action. L'attaquant effectue une attaque de mêlée normale. S'il réussit (il obtient plus de succès que le défenseur), comparez la Force + succès excédentaires de l'attaquant à la Constitution du défenseur. Si le total de l'attaquant est supérieur à la Constitution du défenseur, l'attaquant fait tomber le défenseur. Cette attaque de projection au sol ne cause aucun dommage.

L'attaquant choisit de suivre le défenseur au sol ou de rester debout, sauf s'il est victime d'une complication, auquel cas il tombe aussi. Sur un échec critique, l'attaquant tombe mais le défenseur reste debout.

MAÎTRISER UN ADVERSAIRE (MÊLÉE UNIQUEMENT)

Parfois, les personnages devront maîtriser un adversaire sans pour autant le rendre inconscient. Pour ce faire, l'attaquant doit s'engager dans un combat pour le maîtriser.

Pour maîtriser un personnage, résolvez le combat de mêlée normalement. Si l'attaquant l'emporte, comparez sa Force + succès excédentaires à la Constitution du défenseur. Si le total de l'attaquant est supérieur à la Constitution du défenseur, l'attaquant attrape le défenseur et l'immobilise. Cette attaque de maîtrise ne cause aucun dommage au défenseur.

Pour se libérer, le défenseur doit prendre une Action complexe et réussir un Test de Force + Combat à mains nues avec un seuil égal aux succès excédentaires obtenus sur le test de maîtrise. Sinon le défenseur reste maîtrisé et ne peut accomplir aucune action nécessitant un mouvement physique. Considérez le personnage maîtrisé comme étendu pour toute attaque le visant.

Le personnage qui maîtrise l'autre 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 :

- Effectuer un Test d'Attaque de Combat à mains nues pour trouver une meilleure prise. Le défenseur se défend normalement. L'attaquant bénéficie d'un bonus de Meilleure position. Si l'attaquant obtient plus de succès, les succès excédentaires sont ajoutés aux succès excédentaires de sa prise actuelle, rendant toute tentative de libération plus compliquée. Si le défenseur obtient plus de succès, cependant, réduisez les succès excédentaires de l'attaquant tandis que sa prise se fragilise.
- Infliger des Dommages étourdissants au personnage avec une Valeur de Dommages égale à sa Force. Aucun test n'est nécessaire, mais le défenseur résiste aux dommages normalement. Appliquez l'armure Impact.
- Mettre le défenseur au sol, en suivant les règles pour *Attaquer pour projeter au sol*. L'attaquant bénéficie alors d'un bonus de Meilleure position.

LES DOMMAGES

Vu qu'ils font plutôt dans l'illégal et le dangereux, les personnages de *Shadowrun* doivent souvent blesser et se faire blesser. Quel genre de dommages, quelle gravité de blessure et comment cela affecte le personnage, tout cela variera beaucoup selon la situation.

LES TYPES DE DOMMAGES

Les dommages sont définis à *Shadowrun* comme étant soit Physiques, soit Étourdissants. Chaque type de dommages est compté séparément.

Les Dommages physiques

Les Dommages physiques, très dangereux, sont le genre de dommages causé par des armes à feu, des explosions, des armes tranchantes et la plupart des sorts de magie. Les armes qui infligent des Dommages physiques porte la lettre « P » après leur Valeur de Dommages. Comme on peut s'y attendre, les Dommages physiques sont les plus longs à guérir.

Les Dommages étourdissants

Les Dommages étourdissants – les chocs, la fatigue musculaire, etc. – sont le genre de dommages causés par les coups de poings, les coups de pieds, les armes contondantes, les balles étourdissantes, les armes choquantes, les grenades à concussion, certains sorts et le drain magique. Si quelque chose cause des Dommages étourdissants, la lettre « E » suit sa Valeur de Dommages. Les Dommages étourdissants guérissent rapidement, mais leurs effets immédiats peuvent être aussi mortels que des Dommages physiques.

LES CODES DE DOMMAGES

Toutes les armes ont un Code de Dommages qui indique la difficulté d'éviter ou de résister aux dommages, ainsi que la gravité des blessures causées par l'arme. Le Code de Dommages d'une arme est constitué de deux nombres représentant la Valeur de Dommages (VD) et la Pénétration d'Armure (PA). Ils sont séparés par un « / », la VD étant à gauche et la PA à droite de ce « / ». Donc une arme qui a un Code de Dommages de 7/-1 a une Valeur de Dommages de 7 et une Pénétration d'Armure de -1.

La Valeur de Dommages

La Valeur de Dommages (VD) indique la gravité des dommages infligés par l'arme – sa capacité à transférer des dommages à la cible. En termes de jeu, chaque point de Valeur de Dommages inflige une case de dommages sur le Moniteur de Condition de la cible. La Valeur de Dommages de base de l'arme est modifiée par les succès excédentaires de l'attaquant, le type de munition et d'autres facteurs.

La Pénétration d'Armure

La Pénétration d'Armure (PA) d'une arme représente sa capacité de pénétration, à percer les armures. La PA est utilisée pour modifier l'indice d'Armure d'une cible lorsqu'elle fait un test de résistance aux dommages. Certaines armes manquent d'efficacité face aux armures et parfois, elles vont même jusqu'à augmenter la valeur de l'armure. Si la cible ne porte aucune armure, toutefois, ce bonus ne s'applique pas. D'autres sont conçues pour se frayer un chemin au travers des protections et réduisent leur efficacité. Si la PA d'une arme réduit l'indice d'Armure à 0 ou moins, le personnage ne jette aucun dé d'armure lors de son test de résistance aux dommages.

Jack porte 5 points d'armure Balistique lorsqu'il est atteint par une attaque avec une PA de -1. Cela réduit son armure effective à 4, il lance donc 4 dés d'armure à son test de résistance aux dommages.

LES TESTS DE RÉSISTANCE AUX DOMMAGES

Sauf mention contraire, un personnage lance Constitution + Armure pour résister aux dommages. Dans certains cas d'autres attributs peuvent être mis à contribution : la Volonté est souvent utilisée à la place de la Constitution, par exemple, contre certaines attaques qui causent des Dommages étourdissants. Le type d'armure exact qui s'applique est déterminé par le type d'attaque (voir *L'armure*, p. 148). L'indice d'armure est modifié par le modificateur de PA de l'attaque. D'autres bonus peuvent également s'appliquer, comme le bonus d'armure naturelle du troll (qui est cumulable avec d'autres types d'armure).

Remarque : les modificateurs de blessures (voir p. 153) ne s'appliquent pas aux tests de résistance aux dommages.

Chaque succès obtenu au test de résistance aux dommages réduit la VD de l'attaque de 1. Si la VD est réduite à 0 ou moins, aucun dommage n'est encaissé.

Austin a été touché par une attaque dévastatrice : VD 10, AP -2. Il a une Constitution de 3 et porte 6 points d'armure (réduits à 4 par la PA). En lançant ses 7 dés (3 + 4) pour le test de résistance aux dommages, il obtient 3 succès, ce qui réduit les dommages à 7 cases (10-3). Austin avait déjà 2 cases de dommages de remplies, donc en cocher 7 de plus monte son total de dommages à 9. Encore une comme ça et il finira dans les vapes !

Les complications de résistance aux dommages

Les complications sur les tests de résistance aux dommages peuvent être interprétés de nombreuses manières différentes. Peut-être que l'attaque réduit l'efficacité de l'armure,

diminuant son indice de 1. Autre interprétation, il pourrait y avoir une quelconque complication causée par le dommage encaissé : un implant rendu inopérant jusqu'à réparation, une veine sectionnée causant un hémorragie importante, un os fracturé ou une coupure au-dessus de l'œil du personnage, infligeant des modificateurs de Test de Perception. Le meneur de jeu doit choisir quelque chose d'approprié à la situation et qui augmentera la tension de l'histoire.

L'APPLICATION DES DOMMAGES

Une fois que la Valeur de Dommages finale est calculée, elle doit être notée dans le Moniteur de condition du personnage. Comme décrit dans Les Moniteurs de condition, p. 64, le Moniteur de condition a deux colonnes : physique et étourdissant. Les Dommages physiques sont notés dans la colonne Physique, les Dommages étourdissants sont notés dans la colonne Étourdissant. Chaque point de Valeur de Dommage = 1 case sur le Moniteur de condition.

Les dommages se cumulent. Un personnage qui a déjà 3 cases de remplies et encaisse 3 autres cases de dommages se retrouve avec 6 cases remplies.

Un personnage blessé doit également vérifier s'il est projeté au sol ou pas (voir p. 151).

Les compteurs du Moniteur de condition

Comme indiqué dans *Les Moniteurs de condition*, p. 64, le Compteur de Dommages physiques a un nombre de cases égal à 8 plus la moitié (arrondie au supérieur) de la Constitution du personnage. Le Compteur de Dommages étourdissants a un nombre de cases égal à 8 plus la moitié (arrondie au supérieur) de la Volonté du personnage.

Inconscience

Lorsque toutes les cases disponibles d'un compteur (Physique ou Étourdissant) sont remplies, le personnage perd immédiatement connaissance et s'écroule au sol. Si le Compteur de Dommages étourdissants est rempli, le personnage est simplement KO. Si c'est le Compteur de Dommages physiques qui est rempli, par contre, le personnage se rapproche de la mort et mourra s'il n'est pas stabilisé (voir *La guérison*, p. 244).

Dépassez la capacité du Moniteur de condition

Lorsque le nombre total de cases dans une colonne (Physique ou Étourdissant) est rempli et que des dommages restent à appliquer, il peut se passer deux choses :

- Soit les dommages sont Étourdissants : ils sont alors reportés dans la colonne Physique. Par exemple, si un personnage avec un Moniteur de condition étourdissant de 11 cases qui a déjà encaissé 6 cases encaisse un nouveau coup de 8 cases, le joueur de ce personnage remplit les 5 dernières cases de la colonne Étourdissant, puis remplit 3 cases de la colonne Physique. Si le personnage a déjà encaissé des dommages dans la colonne Physique, traitez les Dommages étourdissants excédentaires comme des Dommages physiques supplémentaires et ajoutez les aux dommages existants. Lorsque les Dommages étourdissants débordent de cette manière, le personnage perd également connaissance jusqu'à ce qu'une partie des Dommages étourdissants soit guéris et retirés de la colonne Étourdissant. Voir *La santé*, p. 244).
- Soit le personnage encaisse plus de Dommages physiques qu'il n'a de cases dans la colonne Physique : il est alors dans des sales draps. Déborder de la colonne Physique signifie que le personnage est proche de la mort. La mort instantanée se produit si les dommages débordent de la colonne Physique de plus de l'attribut Constitution du personnage. 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 débordé de la colonne Physique sans excéder leur attribut Cons-

titution peuvent survivre s'ils reçoivent rapidement des soins médicaux. Si on les laisse sans soins, le personnage encaisse une case de dommages supplémentaire tous les (Constitution) Tours de combat à cause de la perte de sang, du choc et d'autres facteurs qui peuvent emmener un corps aux portes de la mort. Si ces dommages dépassent l'attribut Constitution avant qu'une aide médicale soit arrivée, le personnage meurt. Voir *Surplus de Dommages physiques*, p. 246, pour les règles régissant l'assistance médicale aux personnages dans cet état.

Skuzz a été salement amoché : 12 cases de dommages. Son Moniteur de condition physique n'a que 10 cases, donc les dommages débordent. Son attribut Constitution est de 3 et il a encaissé 2 cases en trop. Les équipiers de Skuzz sont piégés et ne peuvent pas l'atteindre, donc au troisième Tour de combat après avoir encaissé ces dommages, Skuzz perd une autre case, le maximum qu'il peut encaisser. Il ne reste plus que 3 Tours de combat à ses amis pour l'atteindre avant qu'il ne soit trop tard et qu'il ne fasse un bon repas pour les rats.

LES MODIFICATEURS DE BLESSURES

Au fur et à mesure qu'il note les dommages sur son Moniteur de condition, un personnage subit certains effets qui simulent les conséquences de véritables blessures. Pour chaque tranche de 3 cases de dommages cumulés notés sur le compteur du Moniteur de condition, le personnage subit un modificateur de blessures de -1. Ces modificateurs de blessures sont cumulables, ainsi un personnage qui a encaissé 6 cases de Dommages physiques et 3 cases de Dommages étourdissants subit un modificateur de blessures total de -3.

Les modificateurs de blessures sont des modificateurs de réserve de dés qui s'appliquent à presque tous les tests que le personnage peut tenter, à l'exception des tests de résistance. Les modificateurs de blessures sont aussi appliqués immédiatement au Score d'Initiative d'un personnage, affectant potentiellement le fait qu'il puisse agir avant ou après quelqu'un d'autre dans une Passe d'Initiative. Si un modificateur de blessures réduit le Score d'Initiative à 0 ou moins, le personnage ne peut faire aucune action durant ce Tour de combat.

L'ULTIME ACTION

Un personnage peut invoquer la règle de l'Ultime action pour accomplir une dernière action avant de mourir ou de tomber inconscient. Pour ce faire, les conditions suivantes doivent être remplies :

- 1) Le personnage doit encore avoir une action disponible (soit une action retardée, une action supplémentaire, ou une qui n'a pas encore eu lieu parce que le personnage a été abattu dans une passe avant qu'il ait pu agir). Si un personnage a déjà utilisé toutes ses actions pour ce Tour de combat, tant pis pour lui.
- 2) Le personnage doit dépenser 1 point de Chance. Cela ne fait qu'activer l'Ultime action ; cela n'ajoute aucun dés supplémentaire de Chance à aucun test (le personnage peut dépenser davantage de Chance, cependant, pour augmenter les tests normalement). Si le personnage n'a plus de Chance, pareil : tant pis pour lui.
- 3) Le personnage doit réussir un Test de Constitution + Volonté (3). Notez que ce test a lieu après que le point de Chance ait été dépensé.
- 4) Si le personnage remplit ces trois conditions, il peut accomplir une ultime Action simple (aucun déplacement), qui est résolue normalement.

LES TYPES DE DOMMAGES SPÉCIAUX

Certains effets de l'environnement – acide, feu, froid intense, électricité – causent des dommages légèrement différents des dommages standards, comme indiqué ci-dessous.

Les dommages par l'acide

Des agents corrosifs, des sorts spécifiques et certains pouvoirs de créature peuvent infliger des Dommages dus à l'acide. Ceux-ci sont traités comme des Dommages physiques et on y résiste avec la moitié (arrondie au supérieur) de l'armure Impact. L'amélioration d'armure protection chimique (p. 318) ajoute son indice à l'indice d'armure.

Les dommages par l'acide rongent plusieurs types de matériaux, les transformant en bouillie fumante. La VD initiale d'une attaque acide compte comme l'indice de Dommages dus à l'Acide. L'acide qui a été versé sur un objet continue à le ronger pendant un nombre de tours égal à son indice. Cette corrosion s'arrête dès que l'acide est lavé ou qu'une base est appliquée. Remarque : les Sorts de combat à Dommages d'acide n'infligent des dommages qu'une seule fois, après cela l'effet du sort prend fin. L'acide produit souvent de gros nuages de fumée toxique, modifiant par la même la Visibilité (voir p. 118) de tous ceux qui sont dans la zone.

Les dommages dus aux chutes

Lorsqu'un personnage tombe, utilisez la Table des dommages de chute pour déterminer les dommages. Utilisez Constitution + la moitié (arrondi à l'inférieur) de l'indice d'Impact de l'armure du personnage pour résister à ces dommages. Les personnages peuvent également ajouter leur compétence Gymnastique au test de résistance aux dommages. Le meneur de jeu ne doit pas s'interdire de modifier les dommages pour tenir compte d'un sol plus meuble (sable), de branches qui ralentissent la chute, etc.

Les personnages tombent à une vitesse de 150 mètres par Tour de combat, en accélérant de +50 mètres par Tour jusqu'à ce qu'ils aient atteint la vitesse vraisemblablement fatale de 300 mètres par Tour.

Les dommages électriques

Une grande variété d'armes non létales est conçue pour neutraliser des cibles au moyen de chocs électriques, comme les électro-matrasques, les taser, les électro-mains cybernétiques et toute autre arme utilisant l'électricité. Ces armes utilisent l'énergie électrique à la place de l'énergie cinétique pour neutraliser leurs cibles. Les sorts et les pouvoirs de créature comme Éclair de foudre et Aura énergétique provoquent des effets similaires.

Les dommages électriques sont traités comme des Dommages étourdissants et on y résiste avec la moitié (arrondie au supérieur) de l'armure Impact. Une armure métallique, toutefois, n'offre aucune protection. L'amélioration d'armure isolation électrique (p. 318) ajoute son indice entier à l'indice d'armure. D'autres facteurs peuvent modifier le test de résistance aux dommages (à la discrétion du meneur de jeu), comme le fait d'être isolé du sol (un personnage volant sous l'effet du sort Lévitacion) ou une conductivité accrue (un personnage plongé dans l'eau).

Une attaque à dommages électriques réussie peut étourdir et neutraliser la cible. Elle doit effectuer un Test de Constitution + Volonté (3). Appliquez la moitié (arrondie à l'inférieur) de l'armure Impact du personnage et tout autre modificateur de réserve de dés, comme indiqué plus haut, à ce test. Si la cible échoue, elle tombe immédiatement au sol et est incapacitée pour un nombre de Tours de combat égal à 2 + succès excédentaires du test d'attaque. Même si la cible réussit, elle subit un modificateur de réserve de dés de -2 à tous les tests de ses actions, suite à la désorientation à cause du choc, pendant

la même durée. Les personnages incapacités sont couchés et incapables d'effectuer la moindre action.

L'équipement électronique, les véhicules et les drones peuvent également être affectés par les dommages électriques. Ils ne subissent jamais de Dommages étourdissants, mais ils lancent leur Constitution + Armure (drones et véhicules) ou Armure x 2 (autres objets) pour résister aux effets secondaires. S'ils obtiennent au moins autant de succès que l'attaque, ils ne sont pas affectés. Dans le cas contraire, ils cessent de fonctionner pendant un nombre de Tours de combat égal à 2 + succès excédentaires du test d'attaque (et peuvent avoir besoin d'être redémarrés après ça).

Les dommages dus à la fatigue

Personne ne peut courir éternellement. Après une période de sprint, même les meilleurs athlètes commencent à ralentir.

Ces règles de fatigue simulent ce phénomène.

Un personnage peut sprinter pendant un nombre de tours égal à sa Constitution plus les succès d'un Test de course (Longue distance) + Force avant de commencer à s'essouffler. Si le personnage continue à courir au-delà de cette période, il commence à encaisser 1 case de Dommages étourdissants à chaque Tour de combat à cause de la fatigue. Il n'est pas possible de résister à ces dommages.

Si un personnage ne fait qu'un jogging au lieu de sprinter, le meneur de jeu devrait augmenter la période de base à (Constitution + succès) x 2 minutes et n'appliquer 1 case de Dommages étourdissants de Fatigue qu'à chaque fois que cette même période est dépassée (au lieu de chaque Tour de combat).

La quantité maximum de fatigue qu'il est possible d'encaisser est 6 cases de Dommages étourdissants. Après cela, le personnage doit effectuer un Test de Constitution + Volonté (2) à chaque Tour de combat (s'il sprinte) ou Constitution + succès minutes (s'il fait un jogging). Si le personnage échoue, il s'effondre d'épuisement et est tout simplement incapable d'accomplir une quelconque activité éprouvante jusqu'à ce qu'il se soit reposé.

Les dommages dus au feu

Certains types d'attaques basées sur les flammes ou la chaleur infligent des dommages par le feu, y compris (mais pas seulement) : la thermite, les flashs, les sorts Lance-flammes et Boule de feu, ainsi que les pouvoirs de créature d'Aura énergétique et d'Engloutissement. Traitez les dommages par le feu comme des Dommages physiques, mais l'armure d'Impact ne protège qu'avec la moitié (arrondie au supérieur) de sa valeur. L'amélioration d'armure protection ignifuge (p. 318) ajoute son indice complet à l'indice d'armure.

Les objets touchés par une attaque à dommages par le feu risquent de prendre feu. Effectuez un test de résistance aux dommages en utilisant l'indice d'Armure de l'objet x 2 (voir Les barrières, p. 157) ou son indice d'Armure s'ils est vulnérable au feu (matériaux inflammables dans du feu, par exemple). Il est laissé à l'appréciation du meneur de jeu de savoir quels objets dans la zone doivent être testés ; la plupart des effets peuvent simplement être improvisés. Le meneur de jeu décide quels objets prennent feu et continueront à brûler, en règle générale, tout objet dont l'indice (modifié) d'Armure est inférieur à la VD de Feu et qui a pris feu.

Si un objet est en feu, notez la VD de Feu infligée à l'origine : c'est l'indice des dommages par le feu. À la fin de chaque Tour de combat suivant, le meneur de jeu décide si le feu a progressé, diminué ou stagné, en fonction de l'inflammabilité de l'objet, des efforts pour éteindre le feu, les conditions

environnementales, etc. Ajustez l'indice des dommages par le feu en fonction. Si l'indice est réduit à 0, les flammes s'éteignent. Dans tous les autres cas, effectuez un autre test de résistance aux dommages contre une VD égale à l'indice ajusté de dommages par le feu. Continuez de cette façon jusqu'à ce que le feu diminue (rien ne brûle indéfiniment, mais le feu peut aussi se répandre à des objets alentour).

Les effets secondaires exacts des dommages par le feu sur des objets sont déterminés par le meneur de jeu. Le bois et le papier ont de grandes chances d'être consumés, les plastiques et objets manufacturés courants fondent, tandis que des matériaux résistants au feu et les métaux roussissent mais ne sont pas affectés outre mesure par des flammes normales. L'électronique endommagée peut court-circuiter et cesser de fonctionner, tandis que les armes peuvent être faussées et ont des chances de s'enrayer ou de se fissurer. Les munitions et les explosifs peuvent exploser.

Les dommages dus au froid

Les environnements extrêmes, certains sorts et autres pouvoirs de créature peuvent infliger des dommages par le froid. Ceux-ci sont traités comme des Dommages physiques et on y résiste avec la moitié (arrondie au supérieur) de l'armure Impact. L'amélioration d'armure isolation calorifique (p. 318) ajoute son indice entier à l'indice d'armure.

Remarque : si l'électronique tolère généralement assez bien le froid, les équipements mécaniques peuvent être endommagés, les liquides ont tendance à geler, les lubrifiants à durcir et d'autres parties peuvent même devenir cassantes.

LA SURPRISE

Les personnages apparaissent parfois de façon inattendue. Cela peut être délibéré (une embuscade planifiée) ou accidentel (deux gardes de sécurité malchanceux tombent sur un groupe de shadowrunners en train de s'introduire dans un labo de recherche top secret). La surprise permet de simuler ces circonstances. Les règles suivantes s'appliquent aux créatures comme aux personnages. Notez que les objets, qui ne sont pas pensants (barrières astrales, focus, programmes, CI, etc.), ne peuvent pas être surpris.

Un personnage surpris est pris au dépourvu et ne peut pas faire grand-chose d'autre que de regarder les événements se dérouler. La surprise est gérée au cas par cas pour chaque personnage. Un personnage se dirigeant vers une embuscade mise en place par deux adversaires, par exemple, peut être surpris par un de ses ennemis mais pas par l'autre.

La surprise intervient normalement au début du combat, mais il est possible qu'elle intervienne également pendant un Tour de combat.

LA SURPRISE ET LA PERCEPTION

Les personnages surpris ne sont normalement pas conscients qu'une situation à laquelle ils ont besoin de réagir est sur le point d'arriver. Cela arrive normalement soit parce qu'ils n'ont pas réussi à percevoir quelque chose (ils n'ont pas eu assez de succès pour remarquer le tireur embusqué), soit parce que le meneur de jeu décide qu'ils n'avaient aucune chance de remarquer quelque chose (ils entrent allégrement dans une pièce qu'ils s'attendaient à trouver vide, mais qui est en fait pleine de gardes en train de se reposer).

Dans certaines circonstances, le meneur de jeu peut vouloir donner à un personnage la chance d'être averti que quelque chose est sur le point de se passer. La meilleure manière pour ce faire est d'effectuer un Test de Perception en secret pour le personnage. Si le personnage a de la chance, il peut, par exemple, entendre des pas se rapprochant, remarquer l'odeur de tabac alors qu'il arrive au coin d'un couloir ou, tout simplement, à l'impression d'être suivi. Un personnage qui réussit son Test de Perception est averti d'une manière ou d'une autre et reçoit un bonus à son Test de surprise (voir ci-dessous).

Les règles de surprise ci-dessous s'appliquent à toutes les situations, que tous les camps en présence soient pris au dépourvu ou qu'un ou plusieurs camps soient en train de tendre intentionnellement une embuscade aux autres.

LES TESTS DE SURPRISE

Pour résoudre les situations de surprise, tous les participants doivent effectuer un Test d'Initiative (Réaction + Intuition). Notez le nombre de succès obtenus par chaque personnage : c'est le seuil que les autres personnages doivent surpasser pour pouvoir réagir aux actions des autres à la première Passe d'Initiative. Les personnages qui, d'une façon ou d'une autre, ont été alertés reçoivent un modificateur de réserve de dés de +3 à ce test.

À ce moment, le Tour de combat commence et les personnages jettent leur Initiative normalement. Lors de la première Passe d'Initiative, cependant, les personnages sont considérés comme surpris par tout autre personnage qui a obtenu plus de succès qu'eux au Test de surprise. Un personnage qui est surpris ne peut pas agir pour ou contre les personnages — aussi bien amis qu'ennemis — qui l'ont surpris.

La surprise ne dure que lors de la première Passe d'Initiative. Une fois que la deuxième Passe d'Initiative commence, les effets de la surprise ne s'appliquent plus.

Embuscade

Les personnages qui préparent une embuscade et ont retardé leur action pendant qu'ils sont tapis dans l'ombre, attendant l'arrivée ou l'apparition de leurs cibles, reçoivent un modificateur de réserve de dés de +6 au Test de surprise. Les personnages qui mettent au point l'embuscade, cependant, ne peuvent pas être surpris par les personnages à qui ils tendent l'embuscade, en supposant qu'ils sont conscients du déplacement et des actions de leur(s) cible(s). Si celui qui tend l'embuscade n'est pas conscient des activités de sa proie (par exemple, il attend que quelqu'un entre dans la pièce pour pouvoir bondir de derrière la porte, mais il ne sait pas quand ça se produira), il reçoit tout de même le modificateur de +6, mais peut également être surpris normalement (il peut ne pas être prêt lorsque la cible passe la porte).

Remarquez qu'il est possible que le(s) personnage(s) accomplissant l'embuscade ai(en)t un Score d'Initiative inférieur à sa(leurs) cibles. Si une cible est surprise, ça n'a pas d'importance. Si une cible n'est pas surprise, cependant, elle devrait avoir droit à un Test de Perception gratuit pour remarquer l'embuscade. Si elle réussit, elle sait ce qui va se passer et peut anticiper les actions de ses adversaires. Ceci dit, si elle échoue, elle n'a aucune idée de ce qui va arriver et le meneur de jeu devrait retarder son action jusqu'à ce que l'embuscade commence.

La surprise pendant le combat

La surprise peut aussi survenir au cours de combats qui ont déjà commencé. Par exemple, un garde de sécurité qui entre dans une pièce et qui tombe sur un shadowrunner en train d'étrangler son collègue. Chaque fois que des nouveaux personnages sont introduits de façon inattendue dans une situation de combat, le meneur de jeu doit effectuer un Test de surprise entre les personnages déjà impliqués et ceux qui viennent d'arriver, puis appliquer les effets de surprise appropriés. Les personnages déjà impliqués dans le combat n'ont pas besoin de faire de test pour savoir s'ils se surprennent les uns les autres.

LES EFFETS DE LA SURPRISE

Les personnages surpris ne peuvent faire aucune action qui affecte, gêne ou contrecarre directement des personnages qui les ont surpris. Ce qui signifie que des personnages surpris ne peuvent pas attaquer ceux qui les ont surpris, pas plus qu'ils



TRANSMISSION

ne peuvent esquiver ou se défendre contre des attaques venant d'eux. Les personnages surpris ne peuvent pas non plus réagir d'aucune manière aux actions de ces personnages. Le personnage surpris peut, cependant, entreprendre d'autres actions qui ne sont pas spécifiquement dirigées vers les personnages l'ayant surpris, comme se jeter au sol ou préparer une arme (mais pas tirer avec).

Remarque : des amis, tout comme les ennemis, peuvent surprendre. Un personnage pris dans une situation d'embuscade ne peut pas réagir aux avertissements pour se mettre à couvert de ses amis, par exemple, si l'ami l'a surpris aussi.

La surprise et les complications

Les personnages qui subissent une complication à leur Test de surprise peuvent toujours réagir de façon appropriée, mais ils se précipitent dans l'action ou au contraire agissent de façon hésitante, peut-être en se cognant dans quelque chose ou en lâchant quelque chose qu'ils tenaient. Le meneur de jeu détermine l'effet exact de la complication.

Un personnage qui obtient un échec critique au Test de surprise est soit absolument inconscient, soit complètement stupide. Il est considéré comme surpris et ne peut faire aucune action, Actions automatiques incluses. En pratique, ce personnage perd une passe. Le personnage peut agir normalement lors de la Passe d'Initiative suivante.

Tess, Caitlin et Mitch sont planqués et attendent trois grilles de la sécurité de Mitsuham. Tandis que les gorilles approchent, le meneur de jeu effectue en secret un Test de

Perception pour voir si les gorilles remarquent le piège, mais ils sont distraits et échouent. Les gorilles arrivent et nos héros lancent leur embuscade. Les six personnages effectuent un Test d'Initiative. Comme les shadowrunners étaient postés en embuscade et que leurs cibles n'ont pas été alertées, ils reçoivent un modificateur de réserve de dés de +6 et ne peuvent pas être surpris. Tess obtient 3 succès, Caitlin en obtient 4 et Mitch en obtient 5. Le gorille A obtient 4 succès, le gorille B en obtient 2 et le gorille C fait un échec critique. Les six personnages jettent maintenant leur Initiative. Tess obtient un Score d'Initiative de 6, Caitlin 5 et Mitch 10. Les gorilles obtiennent respectivement 8, 5 et 5. Les gorilles sont dans la mouise. Le gorille A ne peut agir que contre Tess et Caitlin. Le gorille B ne peut réagir face à personne à part le gorille C dans la première Passe d'Initiative et le gorille C se retrouve les bras ballants sans pouvoir réagir du tout. Mitch agit le premier à 10, abattant le gorille B par une attaque surprise. Le gorille A agit ensuite en 8, mais comme il est surpris par Mitch, il ne peut pas agir contre lui. Le meneur de jeu effectue un test de Perception pour le gorille A pour déterminer sa perception de la situation. Le gorille obtient 2 succès, il en voit donc assez pour comprendre qu'il est tombé dans une embuscade. Le gorille A plonge à couvert à son action. Cela complique un peu les choses pour Tess et Caitlin si elles veulent l'abattre, mais comme le gorille C semble ne pas avoir compris ce qui se passait, elles se disent qu'elles peuvent l'ignorer sans crainte pour le moment.

LES BARRIÈRES

Parfois, un personnage peut vouloir attaquer au travers d'un obstacle, soit pour atteindre une cible de l'autre côté soit pour faire un trou et pouvoir passer au travers. La procédure pour chaque situation est décrite ci-dessous.

INDICES DE BARRIÈRE

Les barrières ont deux indices : un indice de Blindage et un indice de Structure. La Table des indices des barrières liste les indices des barrières pour divers types de matériaux.

L'indice de Blindage

Le Blindage agit comme un indice d'Armure standard et on l'utilise pour résister aux dommages.

L'indice de Structure

L'indice de Structure est le nombre de « cases de dommages » nécessaires pour détruire un pan de 1 mètre carré et d'environ 10 cm d'épaisseur (l'épaisseur type approximative d'un mur de construction résidentielle ou de bureaux).

TIRER À TRAVERS DES BARRIÈRES

Si un personnage veut tirer au travers d'une barrière pour toucher une cible se trouvant derrière, ajoutez l'indice de Blindage de la barrière à toute éventuelle armure que la cible possède déjà. L'attaquant subit également un modificateur de réserve de dés de tir au jugé de -6 car il ne peut pas voir la cible, sauf si la barrière est transparente.

Si la Valeur de Dommages modifiée de l'arme ne dépasse pas l'indice de Blindage (modifiée par la PA de l'arme) de la barrière, alors l'arme n'est tout simplement pas assez puissante pour percer la barrière et l'attaque échoue automatiquement.

Rambler se lance comme chasseur de tête corporatiste, au sens littéral. Sa cible s'est mise à couvert derrière la porte en bois massif de son bureau de cadre supérieur. Rambler décide de tirer sur le costard à travers la porte, qui a un Indice de Blindage de 6. Rambler utilise un pistolet lourd (VD 5, PA -1), chargé avec des balles APDS (AP -4), donc la porte ne fournit qu'un point effectif de Blindage (6-5). Même avec le modificateur de tir au jugé de -6, Rambler obtient 2 succès. Le cadre sup' trouillard doit résister à une VD 7 (5+2), mais il reçoit 1 dé supplémentaire du Blindage modifié de la porte.

Contre les attaques de mêlée avec des armes contondantes comme les poings, les massues ou autres objets similaires, une barrière garde son indice normal. Contre des attaques de mêlée à l'arme tranchante, comme des épées et autres du même genre, l'indice de la barrière est doublé.

DÉTRUIRE DES BARRIÈRES

Si un personnage attaque une barrière dans l'intention de la détruire (ou d'y creuser une trou), résolvez l'attaque normalement. Comme les barrières ne peuvent pas esquiver, le test d'attaque n'est pas opposé (le but du test d'attaque est de générer des succès excédentaires pour ajouter à la Valeur de Dommages. Si un personnage n'a aucun succès, alors n'appliquez que la Valeur de Dommages de base. La seule manière qu'aurait un personnage de « rater » serait d'avoir un échec critique sur le test d'attaque). Un personnage peut utiliser Explosifs comme compétence d'attaque s'il a le matériel adéquat et le temps de placer des charges.

TABLE DES INDICES DES BARRIÈRES

Matériau	Indice de Blindage	Indice de Structure
Fragile	1	1
Exemple : verre standard		
Matériau bon marché	2	3
Exemple : placoplâtre, plâtre, porte, pneu standard		
Matériau standard	4	5
Exemple : arbre, mobilier, plastoplaqué, verre balistique		
Matériau lourd	6	7
Exemple : bois massif, terminal public, lampadaire, grillage		
Matériau renforcé	8	9
Exemple : densiplast, porte de sécurité, verre armé, plaque de Kevlar		
Matériau de structure	12	11
Exemple : brique, plastobéton		
Matériau de structure (lourd)	16	13
Exemple : béton, poutre en métal		
Matériau armé/blindé	24	15
Exemple : béton armé		
Matériau renforcé	32+	17+
Exemple : bunkers anti-explosions		

Avant de lancer le test de résistance aux dommages de la barrière, ajustez la Valeur de Dommages modifiée pour prendre en compte le type d'attaque, comme indiqué dans la Table des dommages aux barrières.

Résolvez le test de résistance aux dommages en lançant le double de l'indice de Blindage de la barrière. Contre des Sorts de combat indirects et des explosifs fixés directement, les barrières ne lancent que leur indice de Blindage. La PA de l'arme est ignorée. Chaque succès excédentaire réduit la VD modifiée de 1.

Appliquez la VD restante comme dommages à la barrière. Si le total des cases est supérieur ou égal à l'indice de Structure, l'attaque a fait un trou dans la structure. Chaque trou fait un mètre carré par incrément de l'Indice de Structure. Par exemple, une attaque qui a infligé 30 points de dommages après résistance à une barrière avec un indice de Structure de 15 créerait un trou de 2 mètres carrés.

Rambler en a eu assez d'essayer de tirer à travers la porte et décide d'y faire tout simplement un trou. Il change son chargeur pour des balles normales et effectue un test d'attaque, obtenant 6 succès. Une balle a une VD de base de seulement 2 contre les barrières, il inflige donc une VD de 8 (2+6). Sa PA de -1 est ignorée. Plutôt que de lancer Blindage x 2 dés (12 dés), le meneur de jeu se contente d'échanger les dés contre 3 succès. Cela signifie que la porte encaisse 5 cases de dommages (8-3). Comme la porte a un indice de Structure de 7, ce n'est pas suffisant pour percer un gros trou dedans, Rambler va donc devoir y balancer quelques plombs de plus.

TABLE DES DOMMAGES AUX BARRIÈRES

Arme	Modificateur de VD
Mêlée ou à mains nues	Pas de changement
Fouet/fouet à monofilament	VD de 1
Projectile	VD de 1 par projectile
Balle	VD de 2 par balle
Explosif	VD de base x 2
Roquette/missile AV	VD de base x 3
Sort de combat	Pas de changement

LE COMBAT DE VÉHICULES

Inévitablement, les personnages se retrouveront dans une course-poursuite en voiture ou se retrouveront face à un drone bien armé. Le combat impliquant des véhicules tombe généralement dans une des deux catégories suivantes : le combat tactique standard entre personnages et la course-poursuite.

Le combat tactique a principalement lieu lorsque des véhicules (en général des drones) soutiennent les (ou s'opposent aux) personnages, ou dans des situations où des personnages de chair et de sang sont plus nombreux que les véhicules impliqués (par exemple, le groupe essaie d'empêcher le méchant de monter à bord d'un hélicoptère pour s'enfuir).

La course-poursuite intervient généralement lorsque les véhicules sont prédominants (bien que cela ne soit pas toujours le cas) et est habituellement beaucoup plus fluide, se basant davantage sur la maniabilité que le positionnement. La course-poursuite a également lieu sur une bien plus grande échelle et unité de temps que le combat tactique standard.

LES ATTRIBUTS DES VÉHICULES

Les véhicules ont un certain nombre d'attributs qui seront utilisés pour le combat de véhicules.

L'Initiative du véhicule

Tout véhicule piloté physiquement ou contrôlé à distance opère à la même Initiative que le personnage qui le contrôle. Si le personnage aux commandes utilise la réalité virtuelle en immersion totale pour contrôler le véhicule (ce qu'on appelle « rigger » le véhicule), le véhicule opère avec l'Initiative matricielle de celui-ci (voir p. 232).

Les drones qui se pilotent seuls ont une Initiative égale à leurs attributs Pilotage + Réponse, ainsi que 3 Passes d'Initiative par tour.

La Structure du véhicule

La Structure du véhicule fonctionne à peu près de la même manière que la Constitution d'un personnage et est principalement utilisée pour les tests de résistance aux dommages.

Le Moniteur de condition

Les véhicules ont un Moniteur de condition pour compenser les dommages subis et leur état opérationnel, tout comme les personnages. Les véhicules ne subissent pas de Dommages étourdissants, cependant, ils n'ont donc qu'un seul Moniteur de condition physique. Les véhicules à plus forte Structure ont plus de « cases » de dommages, tout comme pour les personnages. Une moto ou un drone de combat avec une Structure de 3, par exemple, a 10 cases sur son Moniteur de condition.

Le Blindage du véhicule

Le Blindage de véhicule fonctionne comme l'armure des personnages et est utilisée pour les tests de résistance aux dommages du véhicule. Le Blindage d'un véhicule a le même indice contre les attaques balistiques et d'impact.

Comme le Blindage d'un véhicule est souvent bien plus élevé que l'armure d'un personnage ordinaire, les meneurs de jeu doivent penser à utiliser la règle d'achat de succès pour les grosses réserves de dés (4 dés pour 1 succès, voir *Acheter des succès*, p. 56).

Si la VD modifiée d'une attaque ne dépasse pas l'indice de Blindage modifié d'un véhicule, alors l'attaque échoue automatiquement.

L'Autopilote

Structure est un attribut qui mesure la sophistication de l'ordinateur de bord du véhicule. En général, Autopilotage se substitue aux attributs du personnage (typiquement Agilité, Réaction, Intuition et Logique) pour tout Test de réussite que le véhicule effectue (la partie compétence est couverte par des programmes autosofts qui sont chargés dans la mémoire du véhicule). Voir *Les programmes autopilote*, p. 216.

TABLE DES INDICES DE MANIABILITÉ

Véhicule	Maniabilité
Moto	+2
Voiture	0
Voiture de sport	+3
Camion	-1
18-roues	-3
Autogyre	+2
Hélicoptère utilitaire	0
Hélicoptère de combat	+3
Avion monomoteur	0
Jumbo jet	-3
Avion de chasse	+3
t-bird	0

L'indice de Maniabilité

Chaque véhicule a un indice de Maniabilité qui indique la facilité avec laquelle on peut piloter et manœuvrer le véhicule. Voir la *Table des indices de Maniabilité* (p. 158) pour des exemples précis.

Les Senseurs

Senseurs est l'équivalent pour les véhicules de l'attribut Intuition. Presque tous les véhicules dans *Shadowrun* sont équipés de senseurs, ne serait-ce que pour interagir avec le système GridGuide ou d'autres réseaux de régulation du trafic. Seuls les véhicules rétro datant d'avant le Crash n'ont pas de senseurs, et encore, la plupart d'entre eux ont été adaptés et dotés de tels équipements.

Lorsqu'il conduit un véhicule, le conducteur peut utiliser l'attribut Senseur à la place de son attribut Intuition lorsqu'il effectue des Tests de Perception et d'autres Tests de réussite liés à l'Intuition. Les drones utilisent toujours l'attribut Senseur pour leurs Tests de Perception.

L'Accélération

Les véhicules ont un indice d'Accélération qui détermine leurs vitesses de déplacement. Le nombre de gauche est la Vitesse de marche du véhicule en mètres par tour. Le nombre de droite est sa Vitesse de course.

Un conducteur ou un drone peut tenter de se déplacer sur une plus grande distance en effectuant un Test de Pilotage (voir ci-dessous). Chaque succès au test ajoute 5 mètres/tour à la vitesse de déplacement du véhicule.

La Vitesse

La Vitesse représente le maximum que peut atteindre le véhicule en condition normale. Les conducteurs peuvent accélérer au-delà, mais il deviendra alors très difficile de conserver le contrôle du véhicule dans de telles conditions. Le meneur de jeu doit appliquer des modificateurs qu'il juge appropriés.

La Vitesse est exprimée en mètres par Tour de combat.

LES TESTS DE PILOTAGE

Les personnages n'ont pas besoin d'effectuer de Test de Pilotage chaque fois qu'ils conduisent. Pour les tâches quotidiennes, comme aller au Stuffer Shack, on considère que le personnage réussit automatiquement. Un Test de Pilotage n'est demandé que lorsqu'il y a une chance que quelque chose se passe mal (comme un accident) ou si le temps est un facteur crucial (comme de démarrer en trombe sous le feu ennemi).

Pour effectuer un Test de Pilotage, le personnage lance Réaction + la compétence de véhicule appropriée +/- la Ma-

TABLE DES SEUILS DES TESTS DE VÉHICULE

Situation	Seuil
Facile <i>Exemple au sol : insertion, dépassement, arrêt brutal</i> <i>Exemple dans les airs : atterrir dans des conditions normales</i>	1
Moyenne <i>Exemple au sol : éviter un piéton ou un obstacle, se faufiler dans un endroit étroit, roue arrière en moto</i> <i>Exemple dans les airs : décollage sur une piste courte</i>	2
Difficile <i>Exemple au sol : virage en épingle à cheveux, arrêt en roue avant sur une moto, demi-tour avec remorque en camion</i> <i>Exemple dans les airs : atterrir sur une piste courte</i>	3
Extrême <i>Exemple au sol : tête à queue sans s'arrêter, sauter un obstacle à moto</i> <i>Exemple dans les airs : atterrissage d'urgence au beau milieu d'un champ</i>	4

niabilité du véhicule. Le seuil dépend de la difficulté de la tâche accomplie (voir la *Table des seuils des Tests de Pilotage*). Une tâche facile (éviter un bloc de pierre au milieu d'un terrain dégagé) peut n'avoir qu'un seuil de 1, tandis qu'une tâche plus difficile (prendre un virage en épingle à cheveux pour passer dans une ouverture étroite) peut nécessiter jusqu'à 3 ou 4 succès.

Selon les circonstances, manquer le seuil ne signifie pas nécessairement que le véhicule se plante : cela veut juste dire que le conducteur n'a pas réussi à accomplir la manœuvre voulue. Sauf si le but du Test de Pilotage était d'éviter un accident, le conducteur parvient à se dégager à temps pour faire une autre tentative.

Conduire en Réalité augmentée ou en réalité virtuelle

Les personnages qui conduisent/pilotent physiquement avec l'assistance de la réalité augmentée (ils ont inscrit le véhicule comme service) bénéficient d'un modificateur de réserve de dés de +1 à tous les Tests de Pilotage. S'ils contrôlent le véhicule à distance, ils ne reçoivent aucun bonus.

Les personnages qui conduisent un véhicule via réalité virtuelle (qu'ils soient directement branchés sur le véhicule ou qu'ils le pilotent à distance) bénéficient d'un modificateur de seuil de -1 à tous les Tests de Pilotage.

Les complications du Test de Pilotage

Une complication sur un Test de Pilotage fait partir le véhicule de travers, au sens propre comme au sens figuré. Cela peut être n'importe quoi, depuis le déclenchement accidentel des essuie-glaces jusqu'à la crevaisson, à la discrétion du meneur de jeu. Au pire, une complication peut causer une perte de contrôle temporaire : appliquez un modificateur de -2 aux tests effectués par tout personnage à l'intérieur du véhicule. Le conducteur doit réussir un Test de Pilotage dans le tour qui suit sinon le véhicule a un accident.

Si le conducteur obtient un échec critique au Test de Pilotage, alors le véhicule a un accident.

Le terrain

Le terrain dans lequel le véhicule se déplace sert de modificateur de seuil au Test de Pilotage, comme indiqué dans la *Table des terrains*. Le type de terrain dépend du nombre d'obstacles qui, soit doivent être évités, soit bloquent le champ de vision. La météo et la visibilité ne sont pas comprises dans le terrain et doivent être traitées avec les modificateurs de réserve de dés standard.

LE COMBAT TACTIQUE

Dans un combat tactique standard, le véhicule est traité comme une extension du conducteur. L'Initiative est résolue normalement.

Les actions

Le conducteur doit passer au moins une Action complexe par tour à conduire son véhicule, sinon il en perd le contrôle à la fin du Tour de combat. Appliquez un modificateur de réserve de dés de -2 à toutes les actions des personnages dans un véhicule incontrôlé. Si le conducteur ne fait pas de Test de Pilotage pour reprendre le contrôle du véhicule dans le Tour de combat qui suit, le véhicule a un accident.

Dans la plupart des cas, utiliser des accessoires embarqués du véhicule (senseurs, armes de véhicule, etc.) nécessite une Action complexe. Toutefois, il peut y avoir des cas où seule une Action automatique ou Simple est nécessaire, comme pour activer/éteindre les senseurs ou les CME, armer des missiles, et ainsi de suite.

TABLE DES TERRAINS

Type de terrain	Modificateur de seuil
Dégagé <i>Exemple au sol : autoroutes, plaine dégagée</i> <i>Exemple dans l'eau : pleine mer, rivière calme</i> <i>Exemple dans les airs : ciel dégagé à haute altitude</i>	0
Normal <i>Exemple au sol : axe de circulation principal (grande avenue), terrain vallonné</i> <i>Exemple dans l'eau : docks et quais</i> <i>Exemple dans les airs : trafic aérien urbain</i>	+1
Limité <i>Exemple au sol : rues secondaires, forêts éparées, flancs de montagnes rocaillieuses, rues encombrées</i> <i>Exemple dans l'eau : zones de hauts-fonds, petits torrents</i> <i>Exemple dans les airs : trafic aérien dense, vol en rase-mottes en dessous du trafic normal</i>	+2
Restreint <i>Exemple au sol : contre-allées, forêts denses, côtes raides, rues embouteillées, boue, marais, sable</i> <i>Exemple dans l'eau : espaces confinés (ex : dans un tube), rapides tumultueux</i> <i>Exemple dans les airs : gorges de canyons, vol au niveau de la rue</i>	+3

Ci-dessous vous trouverez une liste d'exemples d'actions spécifiques aux véhicules :

Actions automatiques

Changer de mode un appareil connecté : un conducteur qui est riggé au véhicule ou y est connecté par interface neurale directe peut activer ou désactiver divers systèmes comme les senseurs, les CME, les armes et ainsi de suite grâce à une Action automatique. Le conducteur peut également demander un rapport de statut pour contrôler la position, la direction et la vitesse, les rapports de dommages et/ou les ordres courants du véhicule.

Remarque : les systèmes de senseurs, CME et CCME activés deviennent opérationnels au début du Tour de combat suivant.

Actions simples

Utiliser des senseurs : un conducteur ou passager peut utiliser les senseurs pour détecter ou verrouiller des cibles.

Utiliser des objets simples : cette action peut être utilisée pour activer/désactiver manuellement les systèmes de senseurs, de CME/CCME, d'armements et d'autres systèmes embarqués.

Actions complexes

Faire feu avec une arme de véhicule : un conducteur ou un passager peut faire feu avec une arme de véhicule.

Effectuer un Test de Pilotage : un conducteur peut dépenser une Action complexe lorsqu'il effectue une manœuvre qui nécessite un Test de Pilotage (cela ne coûte pas d'action si le conducteur effectue un Test de Pilotage pour éviter un accident).

Entrer en collision : le conducteur peut tenter de percuter un autre véhicule (voir *Collisions*, ci-dessous).

Collisions

Si un conducteur veut percuter quelque chose (ou quelqu'un) avec le véhicule, traitez cela comme une attaque de mêlée. La cible doit être à portée de la Vitesse de marche ou de course du véhicule (un modificateur de -3 s'applique si le conducteur est à vitesse de Course). Le conducteur lance Réaction + compétence de véhicule +/- Maniabilité pour l'attaque. La cible lance Réaction + Esquive s'il s'agit d'un piéton, Réaction + compétence de véhicule +/- Maniabilité s'il s'agit d'un autre véhicule.

Si le conducteur obtient davantage de succès, il touche la cible. Effectuez le test de résistance aux dommages normalement. La Valeur de Dommages de base de l'attaque est déterminée par la Structure et la Vitesse du véhicule qui percute, comme indiqué dans la *Table des dommages de collision*. Le véhicule doit résister à seulement la moitié (arrondie à l'inférieur) de ces dommages. Les personnages résistent aux dommages de la collision avec la moitié (arrondie au supérieur) de leur armure d'Impact.

Si la collision réussit, chaque conducteur doit effectuer un Test de Pilotage supplémentaire pour éviter un accident. Le seuil pour le conducteur qui percute est de 2 ; le seuil pour le conducteur percuté est de 3.

LA COURSE-POURSUITE

La course-poursuite implique des véhicules se déplaçant à vitesse élevée sur de grandes distances. Elle couvre aussi bien les courses-poursuites à motos et en voiture que les duels aériens ou les batailles entre véhicules blindés.

La course-poursuite est radicalement différente du combat tactique ordinaire. Comme tout le monde se déplace rapidement, il est presque impossible (et en pratique inutile) de tenir compte de la position de chacun. À la place, la course-poursuite est gérée de façon abstraite, où chaque conducteur essaie de manœuvrer son véhicule pour obtenir l'avantage sur son (ses) adversaire(s).

La séquence de course-poursuite

La course-poursuite est similaire au combat normal. Voici la séquence de résolution d'une course-poursuite :

1. **Test opposé de Pilotage.**
2. **Jet d'Initiative.** Jetez l'Initiative normalement. Toutes les règles normales de l'Initiative sont applicables.
3. **Commencez le Tour de poursuite.**
4. **Déclarez les actions/cascades.** À la place des actions, les véhicules exécutent des cascades. Comme dans le combat normal, les cascades peuvent être Automatiques, Simples et Complexes. Voir *Les cascades de course-poursuite*.
5. **Résolvez les actions/cascades par ordre d'Initiative.** Procédez normalement, du plus haut Score d'Initiative au plus bas.
6. **Résolvez les actions/cascades en passes successives.**
7. **Fin du Tour de poursuite.** Le Tour de poursuite prend fin. Retournez à l'étape 1. Continuez à résoudre la course-poursuite jusqu'à ce que tous les véhicules impliqués s'affrontent à un accident, soient distancés ou détruits.

Les Tours de poursuite

Lors d'une course-poursuite, l'unité de temps est le Tour de poursuite. Un Tour de Poursuite dure une minute (20 Tours de combat). Comme pour le combat standard, les Tours de poursuite sont divisés en Passes d'Initiative.

Le Test opposé de Pilotage

Au début de chaque Tour de Poursuite, chaque conducteur effectue un Test de Pilotage. Le vainqueur choisit à quelle Portée d'engagement il sera vis-à-vis de tous les véhicules qui ont obtenu moins de succès que lui. Les égalités sont résolues d'abord par la Chance, puis la Réaction et enfin la Maniabilité.

Les règles du Test de Pilotage sur les complications et échecs critiques sont applicables ici.

La Portée d'engagement

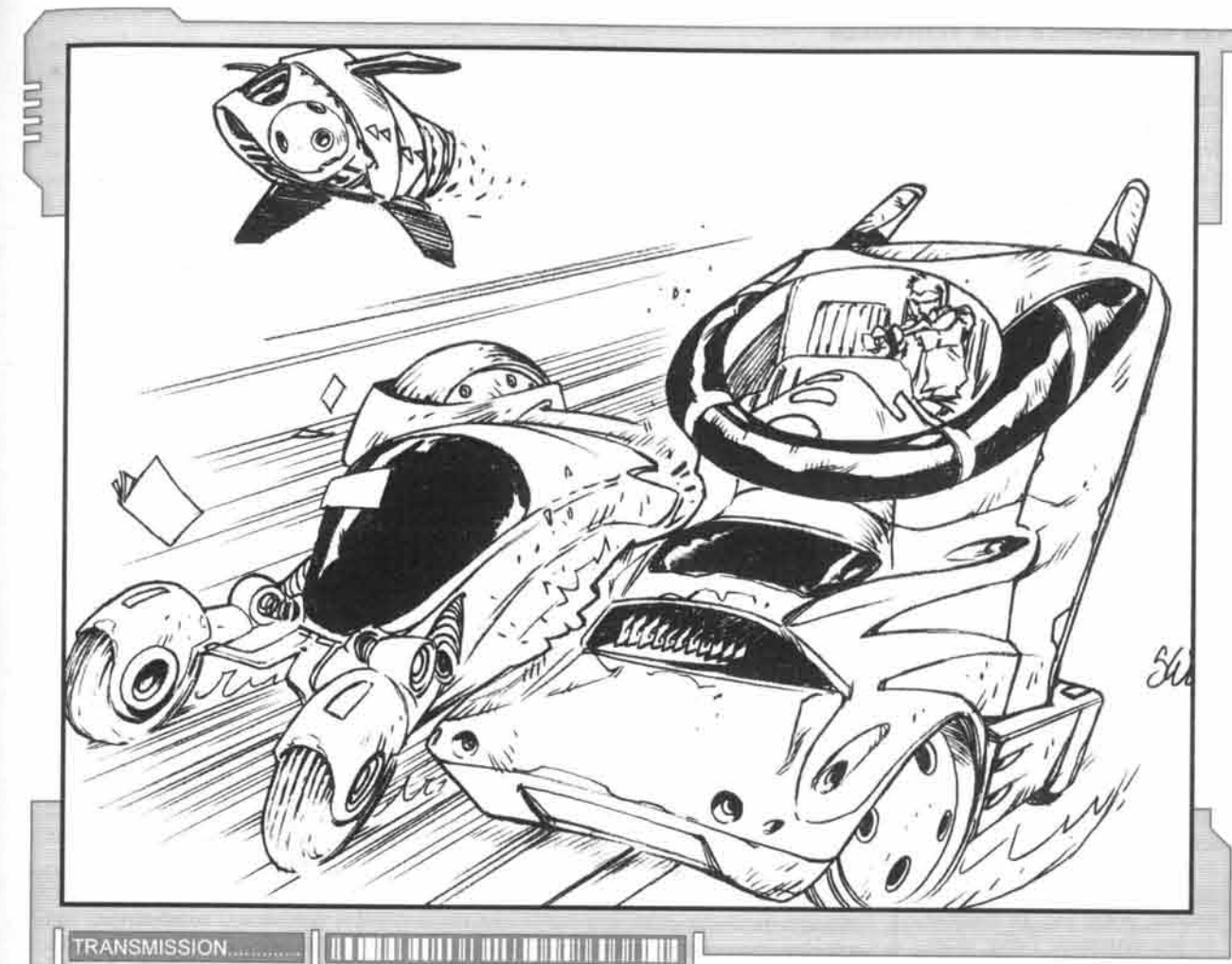
Il existe trois Portées d'engagement en course-poursuite : Proche, Courte et Longue.

La Portée proche correspond à une très courte distance : les véhicules sont, si ce n'est côte à côte, du moins à proximité l'un de l'autre et peuvent tenter de se percuter ou de se couper la route. C'est assez près pour qu'un personnage puisse tenter de sauter d'un véhicule à l'autre. Cette portée correspond à la Portée courte de la plupart des attaques d'armes de distance.

Le Portée courte, c'est être proche l'un de l'autre, mais pas assez près pour engager directement l'autre véhicule. Cela correspond à la Portée moyenne de la plupart des attaques d'armes de distance.

TABLE DES DOMMAGES DE COLLISION

Vitesse du véhicule (en mètres/tour)	Valeur de Dommages
1-20	Structure / 2
21-60	Structure
61-200	Structure x 2
201+	Structure x 3



TRANSMISSION

La Portée longue est à portée de vue de l'autre véhicule, mais relativement loin. Cela correspond à la Portée longue de la plupart des attaques d'armes de distance.

Les Actions complexes et cascades de course-poursuite du conducteur

Les conducteurs doivent dépenser une Action complexe à chaque Tour de poursuite pour contrôler le véhicule. S'ils le décident, ils peuvent dépenser cette Action complexe pour accomplir une des cascades de course-poursuite suivantes. Un conducteur ne peut accomplir qu'une seule cascade de course-poursuite par Tour de combat.

Si le conducteur ne dépense pas d'Action complexe pour contrôler le véhicule, celui-ci échappe à son contrôle : appliquez un modificateur de réserve de dés de -2 aux actions de tous les personnages dans le véhicule au tour suivant. Le conducteur doit réussir un Test de Pilotage pour reprendre le contrôle du véhicule au tour suivant sinon c'est l'accident.

Tailler la route (Portée longue uniquement) : le conducteur essaie de semer ses adversaires et de fuir la scène. Pour ce faire, le conducteur doit réussir un Test de Pilotage avec un modificateur de seuil de +1 par véhicule poursuivant en plus du premier. Le conducteur doit réussir ce test 3 tours de suite : ce n'est qu'à ce moment là qu'il se sera hors d'atteinte. Si à n'importe quel moment il rate un test, ou ne réussit pas à se maintenir à Portée longue, il doit recommencer depuis le début à *Tailler la route*.

Couper la route (Portée proche uniquement) : le conducteur essaie de couper la route d'un autre véhicule à Portée proche, pour provoquer un accident. Effectuez un Test opposé de Pilotage. Le perdant doit réussir un Test de Pilotage pour éviter un accident, les succès excédentaires générés par le Test

opposé servant de modificateur négatif.

Manœuvrer (n'importe quelle portée) : le conducteur tente de manœuvrer pour obtenir une meilleure position. Pour chaque succès excédentaire qu'il obtient à un Test de Pilotage, il ajoute +1 dé à son Test opposé de Pilotage au début du prochain Tour de poursuite.

Collision (Portée proche uniquement) : le conducteur tente de percuter un autre véhicule à Portée proche. Résolvez cette cascade comme indiqué dans le paragraphe *Collisions*, p. 162.

Les actions des passagers

Les actions des passagers se déroulent normalement, dans l'ordre de l'Initiative.

ATTAKES CONTRE LES VÉHICULES

Lorsqu'un véhicule est attaqué en combat à distance, le conducteur lance sa Réaction +/- Maniabilité comme défense dans le Test opposé. Les drones lancent leur Pilotage +/- Maniabilité.

Les manœuvres d'évitement

Les véhicules qui sont attaqués peuvent prendre une Action complexe pour pratiquer des manœuvres d'évitement : l'équivalent de la défense totale pour les véhicules. Cela signifie que le conducteur du véhicule peut ajouter sa compétence de véhicule à la réserve de dés pour esquiver les attaques à distance (les drones ajoutent leur indice d'autosoft de Défense, voir p. 241). Les manœuvres d'évitement ne peuvent pas s'utiliser contre les attaques de percussion.

LES DOMMAGES DES VÉHICULES

Chaque fois qu'un véhicule est touché par une attaque, il résiste aux dommages normalement, en lançant Structure + Blindage. Si la Valeur de Dommages modifiée de l'attaque ne dépasse pas le Blindage modifié du véhicule, aucun dommage n'est infligé. Remarque : comme beaucoup de véhicules auront de grandes réserves de dés de Structure, les meneurs de jeu sont encouragés à utiliser la règle d'achat de succès avec des dés (4 dés = 1 succès) pour simplifier les tests. Un tank moyen, par exemple, aura 4 succès automatiques sur un Test de Structure par achat, donc pas besoin de jeter les dés sauf s'il a besoin de plus de 4 succès.

Accident

Tout comme pour les chutes, si un véhicule encaisse plus de dommages en une seule attaque qu'il n'a en Structure, alors le conducteur doit immédiatement réussir un test de Réaction + Compétence de Pilotage (3) pour éviter l'accident.

Un véhicule qui a un accident est hors course.

Les véhicules qui ont un accident subissent des dommages dus à l'environnement qu'ils percutent. Appliquez les dommages comme si le véhicule s'était percuté lui-même (voir la *Table des dommages de collision*, p. 160).

Viser des véhicules

Contre les véhicules, Viser suit les règles habituelles (voir *Viser*, p. 149). Une nouvelle option est possible, toutefois, pour l'attaquant s'il réussit son action. L'attaquant peut choisir de cibler et de détruire une partie précise du véhicule : vitre, capteur, pneu, etc. Le meneur de jeu détermine l'effet exact de cette attaque localisée, sur la base de la VD infligée. Dans la plupart des cas, la partie en question sera simplement détruite. Des pneus crevés infligent un modificateur de réserve de dés de -2 par pneu à plat aux Tests de Pilotage.

Les dommages et les passagers

Les attaques doivent cibler spécifiquement soit les passagers (auquel cas, le véhicule n'est pas affecté) soit le véhicule lui-même (auquel cas, les passagers ne sont pas affectés). Les exceptions à cette règle sont les collisions, les rafales automatiques et les attaques à armes à effets de zone comme les grenades et les roquettes : ces attaques affectent à la fois les passagers et les véhicules.

Si une attaque est faite contre des passagers, faites un Test d'Attaque normal, mais les passagers sont toujours considérés comme à couvert (couvert partiel au moins, mais un couvert complet/tir au jugé peut s'appliquer si la situation l'exige). Les passagers tentant depuis l'intérieur d'un véhicule de se défendre contre une attaque subissent un modificateur de réserve de dés de -2, car leurs mouvements sont quelque peu limités. De plus, les passagers bénéficient de la protection du châssis du véhicule, et ajoutent le Blindage du véhicule à toute armure personnelle qu'ils peuvent porter.

Dans le cas d'une collision, de rafales automatiques et d'attaques à effet de zone, les passagers et les véhicules doivent tous résister aux dommages.

ARMES DE VÉHICULES

Les règles du combat à distance s'appliquent aux armes montées sur véhicules. L'action requise pour tirer avec des armes dépend du mode de tir, comme avec les armes à feu, mais

dans presque tous les cas les armes de véhicules demandent une Action complexe pour tirer avec. La compétence Armes de véhicules est utilisée pour les armes montées sur véhicules.

Les personnages ordinaires tirant avec des armes de poing (par exemple, des sams tirant à l'arme de poing depuis la vitre ouverte d'une voiture) suivent les règles normales du combat à distance, excepté qu'ils subissent un modificateur de réserve de dés de -3 à cause du mouvement du véhicule. Les armes à feu montées sur une monture d'arme (une monture à crochet ou une monture en anneau) ignorent ce malus.

Drones et armes de véhicules

Les drones attaquent en utilisant leur Pilotage + indice d'autosoft Acquisition (voir p. 241). Les drones doivent avoir un autosoft approprié à l'arme qu'ils portent pour pouvoir attaquer.

LES TESTS DE SENSEUR

Pour détecter une personne, une créature ou un véhicule avec des senseurs, le personnage/véhicule doit réussir un Test de Senseur + Perception (Senseur + autosoft Clear sight dans le cas de drones). Si la cible essaie d'éviter d'être détectée, effectuez un Test opposé contre l'Agilité + Infiltration de la cible (méta-humains, créatures) ou Infiltration (Véhicule) + Réaction +/- Maniabilité dans le cas de véhicules. Comme la furtivité d'un

véhicule est limitée par la compétence du conducteur, les dés appliqués pour la compétence d'Infiltration ne doivent pas dépasser la compétence de véhicule appropriée du conducteur.

Les senseurs sont conçus pour détecter la « signature » (émissions, composition, son, etc.) des autres véhicules, donc les modificateurs de la *Table des signatures* s'appliquent à la réserve de dés du véhicule qui tente de repérer l'autre.

TABLE DES SIGNATURES

Véhicule ciblé	Modificateur
Véhicules grands et surdimensionnés (trains, véhicules de construction, zeppelins, tracteurs, avion de ligne)	+3
Véhicules électriques	-3
Méta-humains, créatures	-3
Drones	-3
Micro-drones	-6

ACQUISITION PAR SENSEURS

Les personnages peuvent utiliser l'attribut Senseur du véhicule pour aider au Test d'Armes de véhicules. Ils peuvent le faire de deux manières : par acquisition passive ou par acquisition active.

L'acquisition passive

Dans l'acquisition passive, l'attribut Senseur du véhicule se substitue à l'Agilité (Pilotage) comme attribut associé, l'attaquant lance donc Senseur + Armes de véhicules. Les modificateurs de signature de la cible sont également appliqués comme modificateur de réserve de dés.

L'acquisition active

L'acquisition active utilise les senseurs du véhicule pour verrouiller une cible. Pour utiliser l'acquisition active, le personnage / véhicule doit d'abord effectuer un Test de Senseur pour verrouiller la cible. Cela nécessite une Action simple (voir *Activer les senseurs*, p. 241). Si le personnage / véhicule remporte le test, les succès excédentaires sont ajoutés au modificateur à la réserve de dés du test d'Armes de Véhicule qui s'ensuit. Si aucun succès n'est obtenu, les senseurs n'ont pas réussi à verrouiller la cible et il n'est pas possible d'effectuer une attaque par acquisition active.

Une fois que la cible est verrouillée, l'acquisition active peut être utilisée contre elle sans que de nouveaux Tests de Senseur ne soient nécessaires. Si le véhicule ciblé rompt d'une quelconque manière le contact senseur, un nouveau verrouillage de cible doit être effectué.

...UN MONDE ÉVEILLÉ...

Rosa toussa, l'odeur âcre de la poudre à canon brûlant ses poumons. Une autre rafale s'abattit sur la benne à ordures derrière elle, résonnant dans la ruelle alors que les balles ricochaient contre la boîte métallique vide.

« Rosa ! » Elle jeta un œil par-dessus pour voir Radio se ruer de derrière la benne suivante. Il attrapa le manteau de Doc, là où le sam' était tombé, le tirant à couvert. « Rosa ! », cria Radio.

Le sol était teinté de pourpre, maculant l'endroit où Doc s'était effondré. Le rouge vif retourna son estomac. Elle vomit, en sueur malgré l'air frais de la nuit. Elle essaya de parler, mais les mots lui manquaient.

« Réponds-moi, putain ! » Radio était vraiment furax. Il ne criait jamais. Ses mains étaient aussi rouges que le bitume.

Rosa cligna des yeux et secoua la tête pour s'éclaircir les idées. Elle prit une profonde inspiration et essaya à nouveau. « C'est moche comment ? » cria-t-elle, hurlant pour se faire entendre par-dessus le bruit de la fusillade.

« Hammer les tient en respect de l'autre côté, Doc est salement touché. On a plus le temps. Si on peut pas se faire ce troll, c'est foutu. » Une autre rafale frappa les deux bennes et Radio se recroquevilla sur le côté.

Rosa se glissa discrètement jusqu'au coin et risqua un œil alentour. Le troll en armure lourde dirigeait une équipe de trois mercs. La bonne nouvelle, c'était qu'il n'était pas planqué. Il ne semblait pas en voir l'utilité : les balles ricochaient sur lui comme autant de petits cailloux. La mauvaise nouvelle, c'était qu'il n'avait même pas une égratignure.

Tandis qu'elle l'observait, il la vit et eut un sourire mauvais, dévoilant ses crocs. « Sors de là, minette », dit-il en se dirigeant nonchalamment vers elle. Elle recula pour se planquer derrière la benne, juste avant qu'une nouvelle pluie de plomb ne vienne arroser sa cachette. Elle se mit à trembler.

« Une chance... Tu n'as qu'une seule chance... », murmura-t-elle tandis qu'elle passait mentalement ses sorts en revue. Elle se concentra sur son sort d'éclair de foudre. Ma seule chance d'avoir ce bâtard est de lancer ce sort en surcharge. Ça va faire mal — méchamment mal — mais je ne pense pas que ça me tuera. Le troll, par contre...

Rosa ferma les yeux et se mit à psalmodier doucement, permettant à l'incantation de construire la structure qui accueillerait son énergie. L'excitation la rendait euphorique, et de l'électricité se mit à courir entre ses doigts et dans ses cheveux. Une lueur blanc-bleu illumina ses yeux et le tonnerre gronda dans ses oreilles, au rythme de son chant.

Alors qu'elle dépassait le stade où elle aurait dû lancer le sort, les sensations changèrent. Elle sentit la tension croître alors qu'elle tentait tant bien que mal de garder le contrôle de son pouvoir. Le sentiment d'extase devint extrêmement intense, franchissant la limite la séparant de la douleur. Elle lutta pour garder une voix ferme alors que le pouvoir lui brûlait la peau. Des larmes roulerent sur son visage. C'était trop. Encore un petit... effort... Oh, putain, comme ça fait mal...

Dans un cri, elle roula dans l'espace séparant les deux bennes, le troll en plein dans sa ligne de mire. À travers un filtre de douleur, elle vit son expression se changer en terreur, juste avant qu'elle ne libère le sort.

Des cris inhumains retentirent dans la ruelle, les siens et ceux du troll. L'odeur de chair calcinée se mêla à celle de la fumée et de la poudre. Pendant un instant qui lui parut durer une éternité, l'éclair passa de son corps à celui du troll, même après qu'il se soit écroulé au sol.

La fatigue réduisit la douleur provoquée par la magie dans ses mains brûlées. Alors que le pouvoir finissait de se dissiper, elle n'eut soudain plus la force de se tenir droite, et son front vint cogner l'asphalte froid.

De très loin, elle entendit la voix de Radio. « Tu l'as eu, Rosa. Beau boulot. »

En 2011, l'Éveil a transformé le monde en faisant de la magie une réalité. Certaines personnes dans le Sixième monde ont le don rare d'utiliser le pouvoir de la magie : ce sont les *Éveillés*.

Dans *Shadowrun*, un personnage *éveillé* est un personnage qui a un attribut Magie au moins égal à 1. Les personnages dont la Magie est de 0 sont des *ordinaires*. Les personnages éveillés ont accès à diverses compétences et capacités magiques. Ceux qui utilisent des compétences magiques sont des *magiciens*, tandis que d'autres personnages éveillés focalisent leurs capacités magiques en eux-mêmes et sont appelés des *adeptes*.

Les magiciens suivent de nombreuses traditions différentes. Une tradition est un ensemble de croyances et de techniques d'utilisation de la magie. Elle influence l'apparence du magicien et sa manière d'apprendre et d'utiliser la magie. Quelle que soit la voie choisie, ce sera pour la vie. Il n'est pas possible de revenir en arrière. Les traditions les plus courantes sont l'*hermétisme* et le *chamanisme*.

Les adeptes peuvent également suivre une tradition, bien que leur relation avec la magie s'exprime différemment. Ils concentrent leur pouvoir magique en eux-même pour perfectionner leur corps et leur esprit, et développent des capacités uniques en explorant leur lien personnel avec le monde magique, que ce soit par l'introspection ou en communiquant avec un esprit qui le guide.

LES BASES

Le mana est l'énergie magique qui baigne le monde éveillé. Le mana est invisible, intangible. Il ne peut être détecté, mesuré ni influencé par des machines, uniquement par des êtres vivants. Il est sensible aux émotions et obéit à la volonté des Éveillés. Le mana permet aux magiciens de lancer des sorts et d'invoquer des esprits (les arts de la Sorcellerie et de la Conjuración, respectivement). Il rend également possible les pouvoirs des adeptes et des diverses créatures éveillées (pour davantage d'informations sur les créatures éveillées, voir p. 294).

La magie peut se définir comme la manipulation du mana. La Sorcellerie est la manipulation du mana pour créer ou influencer des effets, appelés *sorts*. La Conjuración manipule le mana pour appeler ou affecter des esprits.

LES ATTRIBUTS ÉVEILLÉS

Le potentiel magique des créatures éveillées et les effets magiques se mesurent soit par leur attribut Magie, soit par leur attribut Puissance. La Magie est l'attribut que possèdent les créatures éveillées – métahumains compris – tandis que la Puissance est l'attribut principal des objets magiques et des entités de pur mana : les esprits et les sorts.

Magie

L'attribut Magie n'est accessible qu'aux personnages qui ont choisi un des traits suivantes : Magicien, Adeptes ou Adeptes mystique. Voir p. 77 et 78. La Magie est un Attribut spécial qui mesure la puissance magique du personnage. Comme d'autres attributs, la Magie a une valeur de départ de 1. L'attribut Magie peut être augmenté de la même manière que les autres attributs, jusqu'à un maximum de 6. L'étude et la finesse de la magie peuvent élever l'attribut Magie au-delà du maximum normal via un procédé appelé *initiation* (voir p. 190 pour plus d'informations).

Tout ce qui réduit l'Essence d'un personnage réduit également sa Magie. Pour chaque point (ou fraction de point) d'Essence perdu, l'attribut Magie du personnage ainsi que son indice maximum de Magie sont réduits de 1. Un personnage avec une Magie de 4, par exemple, dont l'Essence est réduite à 5,8 voit sa Magie immédiatement réduite à 3 et son maximum à 5. De plus amples réductions d'Essence ne réduisent à nouveau la Magie du personnage que si l'Essence descend en dessous de 5.

TRANSMISSION.....

LES ATTRIBUTS DES ESPRITS

Les esprits sont des créatures constituées de mana pur. Leur pouvoir se mesure principalement par leur attribut Puissance, qui décrit l'intensité de mana résidant dans l'esprit. La Puissance de l'esprit détermine également la difficulté qu'aura le magicien à l'invoquer ou à le contrôler.

En tant que créatures Éveillées, les esprits utilisent également la Magie pour manipuler le mana et utiliser leurs pouvoirs d'esprit. La Magie d'un esprit est égale à sa Puissance, sauf si l'esprit subit des dommages ou un Drain magique. La Puissance de l'esprit ne change normalement pas, mais peut être réduite à la suite de services rendus à un magicien (voir p. 178).

Si jamais la Magie d'un personnage est réduite à 0, il ne peut plus pratiquer aucune forme de magie. Le magicien s'est « grillé », perdant toutes ses capacités magiques et devenant pour toujours un ordinaire. Il conserve toutes ses compétences et connaissances magiques, mais n'a plus la capacité de les utiliser. Les Compétences actives deviennent des Compétences de connaissances.

Puissance

Les sorts, esprits et objets magiques (focus) ont un attribut appelé Puissance. La Puissance mesure le pouvoir magique de l'objet, du sort ou de l'entité. Elle est à la même échelle que les attributs métahumains (naturellement de 1 à 6). Pour les sorts et les focus, il s'agit souvent de leur unique attribut.

UTILISER LA MAGIE

L'utilisation de la magie tourne autour des groupes de compétences Sorcellerie et Conjuración, qui regroupent des compétences associées à l'attribut Magie.

SORCELLERIE

La Sorcellerie est le terme employé pour décrire la manipulation des sorts dans *Shadowrun*. La Sorcellerie est un groupe de compétences comprenant les compétences Lancement de sorts, Lancement de sorts rituel et Contresort.

Lancement de sorts

Lorsqu'un magicien lance un sort, le joueur choisit la Puissance du sort puis lance sa Magie + Lancement de sorts. D'autres sources de pouvoir (focus, assistance sorcière d'un esprit) et les modificateurs de Visibilité (p. 118) peuvent affecter la réserve de dés. La réussite d'un sort se mesure au nombre de succès atteint au test, bien que certains sorts requièrent un nombre minimum de succès pour fonctionner.

Utiliser Lancement de sorts demande une Action complexe. Pour plus d'informations sur le lancement de sorts, voir p. 173.

Lancement de sorts rituel

Le Lancement de sorts rituel est une pratique de sorcellerie menée sur une plus longue période de temps, en général par un groupe de magiciens. Le Lancement de sorts rituel permet aux magiciens concernés de lancer un sort sur une cible qu'ils ne peuvent pas voir.

Les succès obtenus sur un jet de Magie + Lancement de sorts rituel déterminent la réussite d'un sort rituel. Des magiciens supplémentaires dans l'équipe rituelle accordent des dés en plus au Test de Lancement de sorts rituel.

Lancer rituellement un sort est une Action complexe qui nécessite beaucoup de temps (jusqu'à 12 heures). Pour plus d'informations, voir p. 175.



THÉORIES SUR LA NATURE DE LA MAGIE

- Extrait du *Manuel de thaumaturgie pratique*, 32e édition.

Des trois domaines

Les magiciens perçoivent les trois domaines d'existence. Le premier d'entre eux est le domaine physique, notre monde naturel, sujet à toutes les lois de la physique.

De l'autre « côté » se trouve le monde astral. Il occupe le même « espace » que le plan physique, mais obéit à des lois « physiques » (ou « astrales » ?) différentes. Il est toujours présent, tout près, juste à côté. Il s'épanouit grâce à la vie, et c'est pourquoi les émotions, les pensées et l'esprit sont importants sur le plan astral. Sans vie, il n'y aurait pas de plan astral. Et, privé d'une gaïasphère épanouie pour le soutenir, il ne peut s'étendre dans l'espace.

De l'autre côté (et nous entourant pour toucher le plan astral à ses extrémités), se trouve le domaine des métaplans. Les métaplans ne sont pas un endroit unique, mais plusieurs et leur nature véritable, ainsi que leur rôle, est au-delà de l'entendement des magiciens ordinaires.

Chaque domaine est séparé par une barrière, sorte de mur qui nous empêche d'errer au hasard d'un lieu à l'autre. Les magiciens ont appris à étendre leurs sens au plan astral pour percevoir ce qui s'y passe. Les magiciens complets peuvent réellement quitter leur enveloppe charnelle et projeter leur esprit dans le plan astral. Voyager psychiquement dans les métaplans est également possible, mais il s'agit là d'une affaire autrement plus compliquée.

Du mana

Le mana, essence de la magie, sature les trois domaines. Il est partout, reliant tout, un grand champ de mana connectant tout ce qui vit.

Certains comparent le mana à une rivière, une analogie utile pour décrire les lignes de force, draconiques et de pouvoir chi. Il est plus exact de le décrire comme les vagues d'un océan, circulant en courants au travers des trois domaines. Dans le domaine physique, nous savons que le mana fluctue selon des cycles : le mana ambiant est parfois important, et la magie est alors possible (c'est le cas aujourd'hui), mais le niveau est parfois bas et la magie difficile sinon impossible (c'était le cas avant l'Éveil). Selon les recherches, les mythes et les allégations de certains grands dragons, nous vivons actuellement dans le sixième cycle de magie : le Sixième monde.

Le mana n'est pas visible dans le plan physique et n'a ni saveur ni texture, mais les Éveillés peuvent le sentir et le manipuler. Ce mana du plan physique semble lié de façon inhérente à celui du plan astral, s'écoulant selon les mêmes tourbillons et courants.

Le mana projette le reflet de ce qui vit, les auras, depuis le plan physique vers le plan astral. Les auras sont intangibles dans le plan astral – les entités astrales passent au travers – mais ceux qui sont capables de les ressentir peuvent y lire des informations. Tout ce qui est magique par nature projette également un reflet dans l'astral : les sorts – la manipulation du mana – lancés sur le plan physique ont une aura visible sur le plan astral. Quant aux objets inanimés, ils n'ont pas d'aura.

(à suivre page 167)

Contresort

Contresort est utilisé pour interrompre d'autres sorts, soit lors de leur lancement, soit lors de leur maintien. Pour se défendre contre un sort, des dés de Contresort sont ajoutés à la réserve de dés de chaque défenseur. Pour dissiper un sort, un Test opposé de Magie + Contresort est effectué contre la Puissance du sort ciblé + Magie du lanceur, les succès excédentaires réduisant le nombre de succès obtenus lors du lancement du sort. Pour plus d'informations, voir p. 176.

CONJURATION

La Conjuración est le groupe de compétences utilisé pour traiter avec les esprits. Le groupe inclut les compétences d'Invocation, de Bannissement et de Contrôle d'esprit.

Invocation

La compétence d'Invocation couvre l'appel et le commandement des esprits. Lorsqu'un magicien appelle un esprit, il choisit d'abord la Puissance de l'esprit qu'il souhaite invoquer puis effectue un Test opposé de Magie + Invocation contre la Puissance de l'esprit. D'autres sources de pouvoir (focus de pouvoir ou d'esprit) peuvent procurer un bonus à la réserve de dés de l'invocateur. Les succès excédentaires déterminent le nombre de services supplémentaires que l'esprit doit à l'invocateur. Les services d'un esprit invoqué sont valables jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil, selon ce qui arrive en premier, sauf si l'esprit est contrôlé par le magicien (voir *Contrôle d'esprit*, p. 180).

L'Invocation est une Action complexe. Pour plus d'informations, voir p. 179.

Bannissement

La compétence Bannissement est utilisée pour rompre les liens entre un esprit et son invocateur, libérant l'esprit pour qu'il retourne dans son métaplan d'origine. Pour bannir un esprit, le magicien effectue un Test opposé de Magie + Bannissement contre la Puissance de l'esprit (ou Puissance + Magie de l'invocateur pour les esprits liés). Chaque succès réduit de 1 le nombre de services dus par cet esprit. Si le nombre de services est réduit à 0, l'esprit retourne chez lui, sauf si un magicien intervient immédiatement pour l'invoquer à nouveau. Le Bannissement nécessite une Action complexe. Pour plus d'informations, voir p. 180.

Contrôle d'esprit

La compétence Contrôle d'esprit est utilisée pour contraindre un esprit à une période de service plus longue. Les esprits contrôlés peuvent rendre une plus grande variété de services aux magiciens. Contrôler un esprit nécessite un Test opposé qui confronte la Magie + Contrôle d'esprit et la Puissance x 2 de l'esprit. Ce test requiert un nombre d'heures égal à la Puissance de l'esprit.

Si le magicien obtient un succès excédentaire, l'esprit lui est lié magiquement. Les services dus lors du contrôle d'esprit initial le restent jusqu'à ce qu'ils soient dépensés, au lieu de la durée habituelle du prochain lever/coucher de soleil. Chaque succès supplémentaire augmente encore de 1 le nombre de services dus par l'esprit.

Pour plus d'informations sur le fait de contrôler des esprits, voir p. 180.

LE DRAIN

L'effort déployé pour manipuler le mana peut épuiser, voire blesser un magicien. Le mana étant une forme d'énergie, en canaliser de grandes quantités peut épuiser le corps et l'esprit. On appelle l'effet de cet épuisement *Drain*. Les actions magiques qui causent du Drain ont une *Valeur de Drain*, un peu comme les armes ont une *Valeur de Dommages*.

Tous les magiciens utilisent la Volonté plus un autre Attribut mental approprié à leur tradition pour résister au Drain. Par exemple, la plupart des mages hermétiques utilisent Volonté + Logique pour résister aux Drains tandis que les chamans utilisent Volonté + Charisme.

Salamandre vient de lancer un sort d'Éclair Mana et doit maintenant résister au Drain (Code de Drain 3). C'est un mage hermétique, il utilise sa Logique de 5 en plus de sa Volonté de 3 pour résister au Drain. Il lance 8 dés mais n'obtient que 2 succès, il subit donc 1 case de Dommages étourdissants à cause du Drain.

La Valeur de Drain de base du Lancement de sorts est mentionnée dans la description du sort (voir p. 196). Pour l'Invocation et le Contrôle d'esprits, la Valeur de Drain est égale à deux fois le nombre de succès (pas les succès excédentaires) générés par l'esprit lors du Test opposé.

Chaque succès au Test de Résistance au Drain réduit de 1 la Valeur de Drain. Tout Drain restant est infligé au magicien, généralement sous la forme de Dommages étourdissants, bien qu'il y ait des situations où il puisse être converti en Dommages physiques (voir les sections *Sorcellerie* et *Conjuración*).

LES LOGES MAGIQUES

Afin de progresser dans ses études, un magicien doit disposer d'un ensemble de symboles, d'écrits, d'outils et autres matériaux qui lui permettent d'enregistrer son avancement, lui donnent de quoi étendre sa connaissance et l'assistent dans ses efforts magiques. Une telle compilation d'objets et d'informations est appelée une loge magique. Les magiciens d'une même tradition peuvent partager une même loge magique.

Une loge magique est nécessaire pour progresser dans les compétences associées à la Magie, pour apprendre de nouveaux sorts et lancer rituellement des sorts. Une loge a un indice de Puissance utilisé pour mesurer son pouvoir. La Puissance d'une loge doit être au moins égale à l'indice de la compétence apprise ou à la Puissance d'un sort en train d'être lancé (dans le cas d'un Lancement de sorts rituel).

Une loge coûte 500 ¥ par point de Puissance et l'indice de la loge peut être augmenté ultérieurement. L'argent est dépensé pour l'achat des matériaux utilisés pour construire la loge. Une fois le matériel rassemblé, le magicien doit accomplir un rituel d'activation qui « éveillera » la loge et activera sa présence astrale. Le processus en lui-même nécessite 1 jour par point de Puissance désiré. Une loge activée agit comme une barrière astrale (voir p. 185). Tout magicien impliqué dans l'activation de la loge n'est pas affecté par cette barrière et peut autoriser d'autres formes astrales à y entrer. Une loge contient la signature astrale des magiciens qui l'ont activée (voir *Les signatures astrales*, p. 183). Ce lien peut être pisté en utilisant la projection astrale (voir *Le pistage astral*, p. 185).

Si le magicien souhaite augmenter l'indice d'une loge existante, des matériaux supplémentaires doivent être acquis pour monter la Puissance au niveau désiré. Un rituel d'activation doit également être accompli, qui prend un nombre de jours égal à la différence entre la Puissance actuelle et la Puissance désirée. Les meneurs de jeu peuvent généraliser le coût des recherches et de mise en place en un « forfait » de 500 ¥ par point de Puissance. Améliorer une loge de Puissance 4 en loge de Puissance 6, par exemple, coûterait 1 000 ¥ et demanderait un rituel de deux jours.

Le contenu d'une loge varie en fonction de la personnalité et la tradition d'un magicien. Les hermétiques collectionnent souvent les outils rituels comme des dagues, des œuvres sur parchemins, des runes et – avant tout – des livres, bien que de nos jours une bibliothèque virtuelle remplace souvent les versions papier traditionnelles. Les chamans ont la réputation de conserver des cristaux, des pierres, des peaux, du sable coloré ou des peintures, des herbes et ainsi de suite.

Certaines créatures et certains objets (en particulier les focus actifs) qui sont imprégnés de magie laissent une empreinte sur le flux de mana qui leur permet d'exister à la fois sur le plan physique et le plan astral : on les appelle des êtres duals. Comme des auras de mana fantomatiques dans l'astral, les reflets de ces créatures duelles dans l'astral sont assez forts pour créer une forme astrale de ces entités. Les créatures duelles existent donc simultanément de chaque côté de la barrière, leurs formes astrales et physiques étant liées. Les entités éveillées qui perçoivent l'astral participent également à cette résonance et créent des formes astrales : elles aussi sont alors des entités duelles. Les sorts ne sont jamais de nature duale, car ils sont créés par le mana et le mana baigne les deux plans.

Comme le plan astral est alimenté par la force vitale, il est éclairé d'une lueur émanant de la gaïasphère elle-même. Les choses qui existent dans le monde physique peuvent être vues et entendues dans l'astral, même si les objets inanimés apparaissent comme des équivalents gris et ternes de ce qu'ils sont dans le monde physique. Les auras des choses vivantes sont vibrantes et colorées.

Tout ce qui existe dans le plan astral a une forme astrale : magiciens complets en projection, esprits, créatures duelles et ainsi de suite. Les formes astrales sont solides et substantielles dans le plan astral et sont plus colorées et plus brillantes que des auras. Les formes astrales ne peuvent pas se traverser mutuellement. La terre elle-même, en tant que source de vie, a une forme astrale.

De la manipulation du mana

Les compétences magiques correspondent à une manipulation du mana. La Sorcellerie est la manipulation du mana pour créer des effets appelés sorts. La Conjuración manipule le mana pour appeler, créer ou affecter des esprits.

La Sorcellerie implique la manipulation intuitive du champ de mana par un magicien, qui le façonne d'une certaine manière en vue de certains effets. Une bonne métaphore serait de comparer le champ de mana aux ondes aériennes, où la Sorcellerie correspondrait à l'émission de certains signaux radio créant différents effets. Pour lancer un sort, un magicien canalise en lui le mana et l'émet à une fréquence précise. L'acte de canaliser est fatigant pour un magicien et est source de drain. Le signal qu'un magicien crée est fondé sur la formule de sort qu'il a apprise, déterminant sa forme et son effet. La cible du sort est le récepteur du signal radio et le signal est envoyé sur la fréquence de la cible. Lorsque le signal est reçu, il canalise le mana à travers la cible pour créer un effet particulier (ce qui fait que les sorts de Combat direct contournent les armures, car ils affectent la cible de l'intérieur). Tout cela se passe sur le même plan – physique ou astral – que celui où se trouvent le magicien et la cible.

Les sorts à effet de zone fonctionnent à peu près de la même manière, mais au lieu d'émettre un signal vers une seule cible, le lanceur envoie le signal sur de multiples fréquences, correspondant à toutes les cibles présentes dans la zone d'effet. S'il y a des cibles dans la zone d'effet que le lanceur ne peut pas voir, elles ne seront pas affectées, car le lanceur ne peut pas se synchroniser avec elles pour émettre le signal du sort sur une fréquence qu'elles recevront.

La métaphore peut être poursuivie avec le contresort, qui correspond au « brouillage » du champ de mana, perturbant toutes les fréquences à l'intérieur d'une zone d'effet afin de brouiller un sort et ainsi le dissiper.

On peut établir une loge presque n'importe où. Bien que le contenu d'une loge puisse être déplacé, les loges ne sont pas mobiles : une personne ne peut pas transporter une loge alors qu'elle est activée ; il s'agit d'un lieu éveillé et c'est bien plus que la somme des objets matériels qu'elle contient. Lorsqu'une loge est déplacée, elle doit être à nouveau installée avant d'être utilisée, ce qui nécessite un nouveau rituel d'activation.

REMARQUER LA MAGIE

Peut-on repérer facilement l'utilisation de magie ? Pas vraiment, en fait, car la plupart des sorts et des esprits ne produisent que peu, voire aucun, effet visible dans le monde physique (sauf si le magicien affectionne les effets flashy, ou que sa tradition lui impose de telles pratiques). Un observateur pourrait remarquer la concentration intense dans le regard du magicien, ses murmures d'incantations et ses petits gestes. Les magiciens de certaines traditions affichent, lorsqu'ils pratiquent la magie, un changement plus visible connu sous le nom de masque chamanique. Le masque chamanique modifie généralement les traits du magicien de façon temporaire pour les remplacer par les traits caractéristiques de son esprit mentor ou de sa tradition : un chaman aigle, par exemple, semblera arborer des plumes ou avoir des traits rappelant un bec lorsqu'il lancera des sorts ou invoquera des esprits.

Remarquer quelqu'un en train d'utiliser une compétence magique nécessite un Test de Perception (p. 118) avec un seuil égal à 6 moins la Puissance de la magie : plus la magie est puissante, plus elle est visible. Le meneur de jeu est invité à appliquer des modificateurs appropriés si l'observateur est lui-même éveillé (+2 dés), en perception astrale (+2 dés), ou si un masque chamanique apparaît (+2 dés).

Un chaman sournois est en train de préparer un sort pour contrôler les actions de Zack, et le meneur de jeu fait donc secrètement un Test de Perception pour Zack afin de savoir s'il le voit venir. Zack n'est pas éveillé, mais le masque chamanique à l'allure aviaire du chaman Corbeau ajoute 2 dés à la réserve de dés de 6 de Zack, qui lance donc 8 dés et obtient 3 succès. Le sort du chaman est de Puissance 4, Zack n'avait donc besoin que de 2 succès (6-4) pour se rendre compte qu'il prépare un sort.

LES ACTIONS MAGIQUES

La liste suivante décrit les Actions automatiques, simples et complexes spécifiques à l'utilisation de la magie, et se réfère à *La Phase d'action*, p. 135.

Actions automatiques

Centrage : un initié peut faire une action de Centrage pour se focaliser et s'affranchir des distractions afin de mieux résister au Drain. Voir *Centrage*, p. 190.

Déclarer une protection par Contresort : un magicien qui souhaite protéger d'autres personnes que lui-même avec Contresort (voir p. 176) doit dépenser une Action automatique et le déclarer à l'avance (un magicien n'a jamais besoin de déclarer qu'il utilise Contresort sur lui-même).

Désactiver un focus : un personnage éveillé peut désactiver un focus auquel il est lié avec une Action automatique, éteignant ainsi le focus. Voir *Les focus*, p. 191.

Relâcher un sort maintenu : un magicien peut relâcher un sort maintenu en une Action automatique (voir p. 176).

Actions simples

Activer un focus : un personnage éveillé peut utiliser une Action simple pour activer un focus auquel il est lié. Remarque : activer un focus de maintien nécessite de la part du magicien qu'il lance un sort et donc il s'agit d'une Action complexe. Voir *L'activation*, p. 192.

Appeler un esprit : un magicien peut utiliser une Action simple pour appeler à lui un esprit qui a été invoqué au préalable et placé en « attente » (voir *Conjuration*, p. 176).

Il est possible d'appeler plus d'un esprit contrôlé à la fois avec la même Action simple si ces esprits sont tous du même type (des esprits du feu, par exemple). Voir *Contrôle d'esprit*, p. 180.

Changer de perception : une Action simple permet à un magicien de basculer ses perceptions vers le plan astral ou physique. Une véritable projection astrale nécessite une Action complexe (voir *La perception astrale*, p. 183).

Commander à un esprit : en utilisant une Action simple, un magicien peut donner un ordre à un esprit sous son contrôle. Il est possible de commander plusieurs esprits de cette manière, si l'ordre est le même pour tous (voir *Conjuration*, p. 176).

Congédier un esprit : un magicien peut utiliser une Action simple pour renvoyer un esprit « en attente » (voir *Conjuration*, p. 176).

LES ACTIONS MAGIQUES

Actions Automatiques

Centrage
Déclarer une protection par Contresort
Désactiver un focus
Relâcher un sort maintenu

Actions Simples

Activer un focus
Appeler un esprit
Basculer sa Perception
Commander à un esprit
Congédier un esprit

Actions Complexes

Bannir un esprit
Effacer une signature astrale
Invoquer un esprit
Lancer un sort
Projection astrale

Effacer une signature astrale : un magicien qui utilise la perception astrale peut passer un nombre d'Actions complexes égal à la Puissance d'une signature astrale pour l'effacer complètement. Voir *Les signatures astrales*, p. 183.

Invoquer un esprit : un magicien peut invoquer un esprit en dépensant une Action complexe (voir *Invocation*, p. 179).

Lancer un sort : un magicien peut lancer un sort en dépensant une Action complexe (voir *Lancement de sorts*, p. 173).

Projection astrale : un magicien peut projeter son esprit dans le plan astral en une Action complexe. Retourner dans son corps physique prend également une Action complexe. Remarque : une fois dans l'astral, se maintenir en projection astrale ne nécessite plus d'action. Voir *La projection astrale*, p. 184.

Actions complexes

Bannir un esprit : un magicien peut tenter de bannir un esprit en dépensant une Action complexe (voir *Bannissement*, p. 180).

LES TRADITIONS

La magie est un sujet très personnel, qui suscite des débats passionnés. Il existe une multitude de croyances et de manières de pratiquer la magie de par le monde. Ces paradigmes divergents, ces diverses visions du monde magique sont appelés des *traditions*. Bien que certaines écoles de pensée magique restent prédominantes, chaque magicien trouve sa propre manière de pratiquer la magie, généralement en suivant la voie qui lui a été enseignée lorsqu'il s'est éveillé. Cette voie peut être celle d'un professeur métahumain, d'un esprit mentor, d'un ensemble d'écrits comme ceux que l'on trouve dans les universités, ou bien elle peut être créée de toute pièce par un individu autodidacte (même si ceux qui survivent parmi ces derniers sont en général plus chanceux que talentueux).

Bien que la découverte et l'exploration d'une tradition puisse prendre une vie entière, en termes de jeu la création d'une tradition est plus simple. L'exemple des deux traditions les plus suivies – hermétique et chamanique – est fourni ici pour les joueurs qui ne souhaitent pas créer la leur.

CRÉER UNE TRADITION

Pour créer une tradition, le joueur doit choisir :

1. Le concept de sa tradition.
2. Les types d'esprits que les disciples de cette tradition peuvent invoquer.
3. Les associations magiques de ces types d'esprits.
4. Les moyens par lesquels les disciples de cette tradition résistent au Drain.

Bien que seules certaines de ces décisions aient une importance en termes de règles, le paradigme est aussi vital pour le magicien que l'air qu'il respire. Pour faire simple, une tradition n'est rien de plus que la concrétisation d'une croyance par ceux qui ont la volonté et la capacité de lui donner forme. Le meneur de jeu et le joueur devraient collaborer pour créer une tradition qui ait un sens dans le cadre de l'univers de *Shadowrun* en général et de leur jeu en particulier.

LE CONCEPT

Le cœur de toute tradition est son système de croyances. Comment la magie fonctionne-t-elle ? Pourquoi la magie fonctionne-t-elle ? Ces théories et concepts souvent débattus expliquent d'où vient le pouvoir magique et comment les magiciens métahumains peuvent apprendre à le manipuler. Les croyances fondamentales de toute tradition n'ont aucun effet dans le jeu, mais ils peuvent colorer la perception qu'a le magicien du monde, son roleplay et ses relations avec d'autres personnages.

Il est fondamental d'esquisser la philosophie d'une tradition avant de détailler son fonctionnement en termes de jeu. Est-ce que le personnage croit que la magie est simplement une science occulte appliquée et que les esprits ne sont que des entités semi-conscientes modelées par la volonté métahumaine ? Son Don est-il un effet secondaire de sa relation personnelle avec Chien et dépendant de son lien empathique étroit ? Voit-il le Talent comme une forme d'art spirituel, à exercer sur la voie d'une véritable illumination ? Ou bien croit-il que son pouvoir est canalisé vers Chien via sa dévotion envers les esprits, avec qui il doit marchander leurs faveurs ? Chacune de ces idées n'est qu'une facette de la perception qu'a le personnage de lui-même par rapport au cosmos.

La tradition hermétique enseigne par exemple que le mana est une énergie qui baigne le monde connu. Il obéit aux lois naturelles qui sont différentes des lois de la physique, mais qui suivent des règles parallèles. La manipulation de cette énergie n'est qu'une question de volonté et sa compréhension permet aux magiciens de mieux la maîtriser et de parfaire leur maîtrise de cet art. Ainsi les hermétiques ont tendance à être des scientifiques rationnels et structurés dans leur approche, plongés dans des formules et développant des méthodologies pour les améliorer.



LA MAGIE ET LES ESPRITS

Chaque tradition peut invoquer les cinq types d'esprits. Les traditions peuvent parfois utiliser des noms différents pour ce que nous appelons des esprits, mais ce qui sépare un type d'esprit d'un autre est sa nature essentielle. Ainsi, qu'un esprit soit appelé esprit du vent ou élémentaire de l'air, ils sont tous deux de la même essence et identiques et fondamentalement différents d'un sylphe de l'eau ou d'un esprit des vagues. La nature innée et les pouvoirs d'un esprit sont indépendants de la tradition du magicien qui l'invoque, bien que la façon précise dont l'esprit se manifeste puisse varier selon la perception du magicien. Un esprit du feu, par exemple, peut prendre la forme d'une boule de feu vivante pour un mage, d'un lézard enflammé pour un adorateur des volcans ou un ange armé d'une épée enflammée pour un théurge chrétien.

Une tradition associe chaque type d'esprits avec une catégorie de magie : ces associations servent à colorer la vision qu'auront les disciples d'une tradition envers tel ou tel type d'esprits. Elles limitent également la manière dont un esprit contrôlé peut servir un magicien d'une tradition donnée (voir *Les services rendus par les esprits*, p. 178). Pour des exemples d'associations entre traditions et esprits, voir *Les esprits*, p. 176.

Dans le cadre du concept d'une tradition, la relation entre les magiciens et les esprits mentor – ainsi que la notion même de ce qu'est un esprit mentor – doit aussi être établie. Les esprits mentor peuvent prendre n'importe quelle forme : des esprits des ancêtres, des loas, des totems, des concepts abstraits ou même des démons personnels qui chuchotent les secrets de l'univers.

L'ATTRIBUT DU DRAIN

Chaque tradition s'appuie sur la Volonté pour résister au Drain. De plus, chaque tradition utilise un autre Attribut Mental (Intuition, Logique ou Charisme) qui vient s'ajouter pour la résistance au Drain. L'attribut utilisé est le même pour tous les membres de cette tradition et ne peut pas être changé par la suite.

EXEMPLES DE TRADITION

L'hermétisme et le chamanisme sont deux traditions représentatives du monde de *Shadowrun*. La magie hermétique est intellectuelle. Ces magiciens voient l'univers comme un modèle complexe de forces qui peuvent être contrôlées avec les bonnes formules et les bons rituels. La connaissance magique vient avec des études et des recherches intenses. Les magiciens hermétiques se désignent souvent par le nom de *magies*.

Les magiciens chamaniques tirent leur magie de leur relation avec le monde de la nature et le pouvoir de l'émotion et de l'inspiration. Pour eux, le monde est un tourbillon d'énergies naturelles, dont la plupart ont leurs propres personnalités. On appelle les magiciens chamaniques des *chamans*.

La tradition hermétique

Concept : l'étude scientifique de la magie en tant que modèle complexe de forces élémentaires qui peuvent se contrôler avec les formules et rituels appropriés.

Combat : Feu
Détection : Air
Santé : Homme
Illusion : Eau
Manipulation : Terre
Drain : Volonté + Logique

La capacité d'un magicien hermétique à accomplir de la magie vient de l'étude d'un ensemble complexe de théories qui décrivent le mana, les dimensions de l'espace astral et la manière dont elles interagissent avec le monde physique. La

science de la thaumaturgie, comme on appelle cette discipline, attire ceux qui s'appuient sur la logique et la raison pour analyser le monde. Comme dans tous les domaines en pleine ébullition, les bases sont posées et font quasiment l'unanimité, mais les théories sur la manière dont tout cela fonctionne et sur ce que la magie peut ou ne peut pas faire sont aussi nombreuses que les mages eux-mêmes. En recherchant la connaissance, les mages font de la magie en concentrant et en ritualisant le pouvoir de leur psyché.

La magie hermétique a été largement étudiée, même avant l'Éveil. De part son approche raisonnée et intellectuelle, la thaumaturgie a séduit les corporatistes et les gouvernements, qui ont favorisé la magie hermétique alors même que la société dans son ensemble restait sceptique. Une fois que les chamans et leur Danse Fantôme eurent prouvé le pouvoir de la magie au grand public, les gens commencèrent à se pencher plus sérieusement sur la question. Et bien que les deux traditions soient toutes deux publiquement légitimées, il reste que les mages continuent à avoir les faveurs des mégacorporations (essayez, vous, de dire à Coyote qu'il n'a qu'une heure pour déjeuner).

Les mages sont des érudits qui étudient et pratiquent la magie en utilisant des formules et des procédures testées et établies. Les mages font continuellement des recherches sur les théories et lois de la magie en une quête visant une plus grande compréhension de la structure de l'univers. Leur pouvoir s'accroît à mesure que leurs connaissances augmentent.

Les mages invoquent des esprits qui représentent les éléments de construction de base de l'univers : air, terre, feu et eau. Dans la théorie hermétique, on les appelle des esprits élémentaires. Ils peuvent également invoquer un « cinquième élément » de conscience : les esprits de l'homme. La découverte de ces esprits élémentaires de la conscience est un des tous derniers développements de leurs théories et les mages divergent sur la véritable nature de ces esprits. Certains comparent les esprits de l'homme à des fantômes, tandis que d'autres les appellent des élémentaires de la conscience. Certains encore, moins nombreux, voient ces entités comme des esprits des ancêtres.

La tradition chamanique

Concept : la magie vient d'un lien entre le chaman et le pouvoir de la nature et des esprits. Ces derniers sont la manifestation de la terre vivante. Ses enfants, les esprits, guident et aident le chaman, souvent au travers des auspices d'un esprit mentor qu'ils appellent un totem.

Combat : Bêtes
Détection : Eau
Santé : Terre
Illusion : Air
Manipulation : Homme
Drain : Volonté + Charisme

Lorsque l'Éveil apporta la magie au monde, les chamans tribaux furent parmi les premiers à l'utiliser avec succès. Le chamanisme se développa aussi dans de nombreuses zones urbaines avec le boom de l'occultisme de la fin du XXe siècle. Ces « chamans urbains » découvrirent que les anciennes voies fonctionnaient aussi bien dans les villes que dans la nature. Les chamans sont en harmonie avec le flux naturel des énergies de la vie et de la magie.

Pour un chaman, le monde est plein d'esprits vivants et il fait appel à ces puissances pour qu'elles l'aident. Les magiciens chamaniques invoquent des esprits qui sont liés à la nature : air, terre, eau, bêtes et homme. Pour un chaman, ce sont les esprits du monde naturel. Ils sont les esprits du ciel et des orages, des montagnes et des vallées, des lacs et des rivières, des oiseaux et des rats et les esprits de la masse de l'humanité, car l'homme fait lui aussi partie de la nature. La communion et les pactes avec de tels esprits sont des traditions vénérables et honorées par tous les chamans.



TRANSMISSION

La plupart des chamans ont un esprit mentor appelé totem qui leur donne la puissance et la connaissance magique. Le chaman, en retour, suit les idéaux représentés par le totem et œuvre pour ses objectifs lorsque c'est possible. De nombreux chamans se rendent compte que leur totem s'exprime à travers eux lorsqu'ils utilisent leurs compétences magiques, souvent en modifiant légèrement leur apparence pour suggérer leur totem animal. Ce phénomène est désigné sous le nom de masque chamanique (voir *Remarquer la magie*, p. 168). Un joueur peut choisir si cet effet est visible ou non sur son personnage.

LA SORCELLERIE

La sorcellerie est l'art de façonner le mana pour créer des effets magiques précis. Elle peut être utilisée pour lancer des sorts (Lancement de sorts et Lancement de sorts rituel) aussi bien que pour se protéger contre eux ou les éliminer (Contresort). Diverses traditions enseignent des philosophies et méthodes extrêmement différentes pour interagir avec les forces magiques. Quelles que soient ces différences, cependant, un magicien n'a pas besoin de faire autre chose que de se concentrer pour lancer un sort. Toutes les incantations, les gestes, les danses et autres ne sont que de la poudre aux yeux. Toutes les traditions lancent des sorts en utilisant ces mêmes règles.

LES SORTS

Comme indiqué précédemment, un sort est la manifestation de la volonté du lanceur, créé soit par une formule soit sur l'inspiration du moment. Bien que les sorts puissent prendre une multitude de formes, il est quelques effets qui sont devenus suffisamment courants pour être considérés comme des sorts standard. Ces sorts « classiques » sont présentés dans la section *Le grimoire de la rue*, p. 196.

Les sorts ont un certain nombre de caractéristiques qui peuvent être utilisées pour les comparer. Ces caractéristiques sont le Type, la Catégorie, la Portée, le Seuil, la Durée, la Puissance, la Valeur de Drain et l'Effet. Elles sont détaillées au début de la section *Les sorts*.

Les sorts pour les nuls

Lorsqu'on considère un sort, la première question à poser est : comment interagit-il avec sa cible ? Tout comme les deux plans, physique et astral, sont comme les deux faces d'une pièce, un lanceur peut choisir d'affecter soit la forme physique de la cible, soit de canaliser le sort dans le mana de la créature, que les traditions considèrent toutes deux comme étant la véritable essence de sa force vitale.

Un sort qui affecte une cible physiquement est appelé un sort *physique*, tandis qu'un sort qui affecte une cible via le mana est appelé un sort *mana*. Un sort physique ne peut affecter qu'une cible qui a une forme physique et est incapable d'affecter une forme astrale (voir *Le monde astral*, p. 181). Les sorts mana ne peuvent affecter que ce qui est vivant ou les entités composées de mana, comme les esprits ou les focus.

Au-delà de la division initiale physique/mana, les sorts sont également groupés en catégories basées sur leurs effets désirés. Il existe cinq catégories : Combat, Détection, Santé, Illusion et Manipulation.

La Puissance

Le seul attribut d'un sort est sa Puissance : la mesure de la puissance brute du sort. La Puissance d'un sort aide à déterminer son efficacité et son Drain. La Puissance d'un sort est choisie par le lanceur au moment du lancement de sort, généralement à une valeur allant jusqu'à l'attribut Magie du magicien qui le lance. La Puissance maximum à laquelle un sort peut être lancé est égale à deux fois la Magie du personnage.

Par simplicité, vous pouvez décider que les sorts sont toujours lancés à une Puissance égale à l'attribut Magie du personnage sauf mention explicite du contraire. Il devient alors plus facile de noter les effets et le Drain des sorts (voir *Simplifier le Drain des sorts*, p. 195).

La Puissance d'un sort limite le nombre de succès (pas celui des succès *excédentaires*) qui peuvent être obtenus au test

LES CATÉGORIES DE SORTS

Les sorts de *Combat* sont rapides, vicieux et violents. L'énergie du sort est utilisée pour blesser la cible. L'énergie du sort peut être canalisée directement dans la cible, l'endommageant de l'intérieur, ou bien peut générer de l'énergie externe pour endommager la cible de l'extérieur.

Les sorts de *Détection* améliorent les sens. Ils permettent à la cible du sort de voir ou d'entendre sur de grandes distances ou pour accorder de nouvelles capacités sensorielles comme les PES (perceptions extrasensorielles). Il existe aussi des sorts de détection permettant de sentir la présence d'autres êtres, de la magie, de la vie et des ennemis.

Les sorts de *Santé* affectent la condition et la performance d'un corps vivant. Ils peuvent être utilisés pour traiter ou guérir des blessures, purger des poisons ou des toxines et pour augmenter ou diminuer des attributs.

Les sorts de *Illusion* trompent les sens. Ils peuvent être utilisés pour tromper, rendre des choses invisibles, brouiller les sens ou procurer des divertissements simples ou complexes.

Les sorts de *Manipulation* transforment, transmutent et contrôlent la matière et l'énergie. Ce sont des sorts puissants et complexes, souvent épuisants à lancer. Les sorts de Manipulation peuvent contrôler les émotions ou les actions d'une personne, déplacer des objets, façonner, créer ou canaliser l'énergie ou encore changer la forme ou l'apparence d'une cible en altérant sa structure.

de Lancement de sorts. Donc si vous lancez un sort de Puissance 3 et obtenez 5 succès, seuls 3 de ces succès comptent. En d'autres termes, la Puissance sert de limiteur d'effet des sorts : plus vous mettez de jus dans le sort, au plus il sera puissant. Cette limitation ne s'applique pas aux dés de Chance qui sont utilisés pour booster le sort.

Surlancement : les magiciens peuvent lancer des sorts à une Puissance supérieure à leur indice de Magie (ce qu'on appelle le *surlancement*), mais le Drain du sort devient Physique au lieu d'Étourdisant.

Apprendre des sorts

Avant qu'un magicien puisse lancer un sort, il doit l'apprendre. Un magicien peut apprendre un sort, soit à partir d'une formule de sort, soit de la bouche d'un autre magicien, mais la source doit provenir d'une tradition compatible (à la discrétion du meneur de jeu). Un magicien doit avoir une loge magique afin d'expérimenter et de maîtriser ce qu'il a appris, en l'adaptant à son style personnel et à sa vision du monde magique.

Pour la plupart des magiciens (en particulier les mages), le modèle archaïque apprenti/maître pour apprendre un sort est

largement dépassé. Étant donné la prolifération de l'information magique dans la Matrice, apprendre à partir de formules est devenu la méthode par défaut pour apprendre de nouveaux sorts. Trouver une formule de sort est aussi simple que de faire un tour dans la Matrice.

La Matrice est également bien pratique pour trouver un professeur, sans la contrainte d'avoir à se déplacer dans un endroit éloigné pour apprendre un seul sort. Un nombre croissant de magiciens de toutes traditions recherche ainsi des professeurs en ligne pour apprendre d'eux sans même jamais avoir à les rencontrer face à face. Par contre, la nature même de la sorcellerie rend caduque l'idée même d'un instructeur virtuel en sorcellerie.

Afin d'avoir accès à une formule ou de recevoir l'enseignement d'un instructeur, le personnage doit payer le prix indiqué dans la *Table des prix des formules de sort*. Certains PNJ et sources peuvent faire quelque peu varier leurs tarifs en fonction des circonstances, mais la table liste le prix du marché. Certains sorts (en particulier les sorts de Combat et de Manipulation mentale) sont illégaux et soumis à certaines juridictions et les personnages feraient bien de se montrer prudents en se les procurant, ou bien devraient plus s'orienter vers des fournisseurs/professeurs du marché noir. De plus, un personnage doit dépenser définitivement 5 points de Karma par sort appris. Les prix sont les mêmes, que l'instruction soit directe ou par la Matrice.

Une fois qu'un magicien a accès à une formule de sort ou un professeur, il effectue un Test étendu (1 jour) d'Intuition + Lancement de sorts (5). Les professeurs peuvent faire un Test d'Enseignement (p. 120) pour ajouter des dés supplémentaires au test d'apprentissage. Les modificateurs totémiques et l'assistance d'esprits liés peuvent aussi ajouter des dés. Tous les modificateurs de blessures s'appliquent, ainsi que les distractions dues aux sorts maintenus, aux mauvaises conditions, etc.

Un personnage engagé dans l'apprentissage d'un sort doit y travailler des jours entiers. Apprendre un sort ne nécessite pas toute l'attention du personnage pendant cette période, mais le magicien doit être capable de consacrer 8 heures par jour à cette seule tâche d'apprentissage de sort, et ce, jusqu'à ce qu'il le maîtrise. Si on saute un jour avant que le test ne soit effectué, le personnage échoue automatiquement au test et ne peut pas apprendre le sort. Aucun Karma n'est dépensé dans ce cas, mais l'argent dépensé pour l'apprentissage est perdu.

Les sorts limités

Lorsqu'il apprend un sort, un magicien peut choisir d'accepter de limiter sa capacité à lancer ce sort. En échange, le magicien aura plus de facilité à résister au Drain causé par le sort limité. Ces limitations sur le lancement de sort se présentent sous la forme de *fétiches*, des objets réutilisables contenant des enchantements mineurs appropriés à la tradition du magicien.

Les fétiches se trouvent chez les marchands de talismans et d'autres magiciens, ils sont par ailleurs conçus pour une

catégorie particulière de sorts (combat, détection, et ainsi de suite). Un fétiche donné ne peut être utilisé que pour des sorts de cette catégorie. Lorsque le sort est appris, il est harmonisé avec ce fétiche particulier.

Un magicien ne peut pas lancer un sort limité sans contact corporel avec le fétiche. Si le fétiche est perdu, il faut s'en procurer un nouveau et l'harmoniser au magicien et au sort (ce qui nécessite un Test étendu de Magie + Intuition 5, avec un intervalle de 1 heure). Pour des exemples d'objets utilisés comme fétiches, voir *Les focus*, p. 191.

PRIX DES FORMULES DE SORT

Catégorie de sort	Prix de la formule	Coût d'instruction personnelle
Combat	2 000 ¥	compétence Instruction x 1 500 ¥
Détection	500 ¥	compétence Instruction x 250 ¥
Santé	500 ¥	compétence Instruction x 250 ¥
Illusion	1 000 ¥	compétence Instruction x 500 ¥
Manipulation	1 500 ¥	compétence Instruction x 1 000 ¥

Lorsqu'il lance un sort harmonisé avec un fétiche, le magicien bénéficie de +2 dés pour résister au Drain de ce sort.

LANCEMENT DE SORTS

Le cœur de l'art de la sorcellerie est le lancement de sorts. Bien qu'il y ait de multiples façons de penser à la magie et d'en apprendre à son sujet, à la fin, tout se résume au sort que vous lancez et ce que vous en faites. La compétence Lancement de sorts est ce qui permet à un magicien de lancer un sort, en canalisant le mana par la force de sa volonté afin d'affecter une cible de son choix.

Étape 1 : choisir un sort

Lorsqu'il lance un sort, la première chose que doit faire un magicien est de se préparer à ce qu'il va faire. D'abord, le personnage choisit le sort qu'il veut lancer. Il peut lancer n'importe quel sort qu'il connaît. Si le magicien a des sorts encore actifs, qu'on appelle des sorts maintenus (voir p. 175), il doit décider s'il les relâche ou s'il les garde actifs pendant qu'il lance le nouveau sort. Les sorts maintenus sont une distraction et réduisent la réserve de dés du personnage de -2 par sort maintenu pour tous ses tests. Relâcher un sort maintenu est une Action automatique.

Étape 2 : choisir la Puissance

Ensuite, le personnage doit choisir la Puissance du sort. La Puissance maximum à laquelle on peut lancer un sort est égal à l'indice de Magie du lanceur x 2. Lancer un sort à une Puissance supérieure à l'indice de Magie du magicien est considéré comme un dangereux surlancement (voir p. 175) et qui provoque un Drain physique au lieu du Drain étourdisant habituel.

Étape 3 : choisir la cible

Le magicien doit ensuite choisir sa ou ses cible(s). Un lanceur de sorts peut cibler n'importe qui ou n'importe quoi, mais il doit voir sa cible en n'utilisant que sa vision naturelle. Les cyber- ou bio-modifications physiques payées sur l'attribut Essence peuvent être utilisées pour repérer des cibles, mais aucune aide visuelle technologique pouvant se substituer aux propres sens visuels du personnage – caméras, jumelles électroniques, infos matricielles, etc. – ne peut être utilisée. Certains sorts ne peuvent être lancés que sur des cibles que le lanceur touche : ces cibles n'ont pas besoin d'être vues, mais le lanceur doit réussir une attaque à mains nues pour toucher une cible d'un tel sort qui ne serait pas volontaire.

Un magicien dans le monde physique ne peut lancer des sorts que sur des cibles qui sont dans le monde physique. De même, un magicien dans l'espace astral ne peut lancer de sorts que sur des cibles qui ont une forme astrale (bien que les auras en provenance du monde physique puissent être vues, elles ne peuvent pas être ciblées). Un magicien en perception astrale (ou de façon générale de nature duale) peut lancer des sorts sur une cible, soit dans le monde physique, soit dans le monde astral. Une cible astrale ne peut être affectée que par des sorts mana – même si le magicien est dans le monde physique en perception astrale – car elle n'a pas de présence physique.

Dans certains cas, le lanceur peut avoir besoin d'effectuer un Test de Perception pour déterminer si une cible donnée peut être vue suffisamment pour être atteinte par un sort. Le Test de Perception est inclus dans l'Action complexe requise pour lancer le sort et ne prend pas de temps en soi. Les modificateurs de visibilité (obscurité, couvert et autres obstacles inclus) indiqués pour le combat à distance réduisent également la réserve de dés (Magie + Lancement de sorts) du magicien lorsqu'il lance des sorts.

Les sorts de zone : certains sorts ciblent des zones ou des points dans l'espace. Dans ce cas, le lanceur doit être capable de voir le centre de la zone affectée. Toutes les cibles visibles dans la zone sont affectées. Les sorts de zone peuvent affecter



LE LANCEMENT DE SORTS EN CHIFFRES

- Étape 1 : choisir un sort.
 Étape 2 : choisir la Puissance au maximum égale à l'attribut Magie du lanceur (sauf surlancement, voir p. 175).
 Étape 3 : choisir une cible dans le champ de vision du lanceur.
 Étape 4 : lancer Magie + Lancement de sorts.
 Étape 5 : déterminez l'effet (voir la description du sort).
 Étape 6 : lancer Volonté + attribut pour résister au Drain.
 Étape 7 : déterminez les effets continus (modificateur de maintien de -2).

plus d'une cible à la fois. Le rayon de base en mètres pour tous les sorts de zone est égal à la Puissance. Les sorts de zone affectent toutes les cibles comprises dans le rayon de la zone d'effet, amis et ennemis indifféremment (lanceur compris). Pour cette raison, les lanceurs de sorts choisissent souvent de faire varier le rayon des sorts de zone. Pour ce faire, on sacrifie des dés du Test de Lancement de sorts. Le lanceur peut réduire ou étendre le rayon de base de 1 mètre par dé du Test de Lancement de sorts sacrifié. Les dés sacrifiés pour changer le rayon d'effet ne peuvent être utilisés pour aucun autre test associé, comme la résistance au Drain de ce sort.

Lancement multiple de sorts : dans certaines circonstances, un magicien peut vouloir lancer plusieurs sorts à la fois (y compris plusieurs fois le même sort, par exemple, pour cibler deux adversaires différents avec un seul Éclair mana dans la même action). Il est possible de lancer plusieurs sorts avec la même Action complexe, mais pour ce faire, le magicien doit répartir sa réserve de dés de Magie + Lancement de sorts entre toutes les cibles. De plus, la Valeur de Drain de chacun des sorts est augmentée de +1 par sort supplémentaire (les Tests de Résistance au Drain sont également traités séparément). Les lancements multiples de sorts sont traités dans l'ordre souhaité par le lanceur. Le nombre maximum de sorts qu'un personnage peut lancer en une seule Action complexe est égal à sa compétence Lancement de sorts et chaque sort doit se voir attribué au moins un dé.

Zoë et Atom sont sur un pont qui est sur le point de s'écrouler. Zoë prépare en hâte un sort de Lévitiation pour s'envoler du pont avec Atom et se poser en sécurité. Zoë a une réserve de dés de 8 (Magie 4 + Lancement de sorts 4), elle la répartit donc pour lancer 4 dés pour elle-même et 4 pour Atom. Qu'elle réussisse ou non, elle doit résister au Drain pour les deux sorts, chacun avec une VD augmentée de +1.

Étape 4 : effectuer le Test de Lancement de sorts

Lancer un sort nécessite une Action complexe. Le lanceur de sort jette Magie + Lancement de sorts, modifié par les focus, les bonus totémiques, les esprits liés et/ou les modificateurs de visibilité.

Étape 5 : déterminer l'effet

Certains sorts ne nécessitent qu'un Test de réussite, dont les succès déterminent le niveau de réussite (comme indiqué dans la description du sort). Le Test de Magie + Lancement de sorts doit générer au moins un succès excédentaire pour être une réussite et

peut en nécessiter davantage si l'effet a un seuil de réussite. Le lanceur de sort peut toujours décider de ne pas utiliser la totalité des succès obtenus au Test de Lancement de sorts.

Les sorts lancés sur des cibles vivantes ou magiques sont souvent résistés et un Test opposé est nécessaire. Pour les sorts de zone, le magicien ne lance les dés qu'une seule fois et chaque cible résiste séparément au sort. La cible résiste aux sorts physiques avec sa Constitution et aux sorts mana avec la Volonté. Si la cible est également protégée par un contresort (p. 176), elle peut ajouter des dés de Contresort à son test de résistance. Si la cible d'un sort est de l'autre côté d'une barrière astrale (voir p. 185), elle ajoute un nombre de dés égal à la Puissance de cette barrière à son test de résistance. Le lanceur doit

générer au moins 1 succès excédentaire au Test opposé pour que le sort fonctionne.

Un sort lancé sur une cible qui n'est ni vivante ni magique n'est pas résisté, car l'objet n'a aucune force vitale et n'a donc aucun lien au mana avec lequel il peut s'opposer au lancement du sort (remarque : seuls des sorts physiques peuvent affecter des objets inanimés ; les sorts mana n'ont aucun effet). Les objets hautement industriels et artificiels sont plus difficiles à affecter que des objets naturels et organiques. Les sorts lancés sur des objets inanimés nécessitent un Test de réussite avec un seuil basé sur le type d'objet affecté (voir la *Table de résistance des objets*). Remarque : les objets ciblés par des sorts de Combat indirects résistent, eux, aux dommages comme ils le feraient pour n'importe quelle attaque à distance. N'utilisez que son Indice d'Armure x2 (ou seulement Armure contre des sorts à effets élémentaires) pour résister aux dommages causés (voir *Les barrières*, p. 157).

Les objets astraux comme des barrières mana ou des focus actifs résistent avec leur Puissance contre les sorts.

Les succès obtenus sur le Test de Lancement de sorts ne peuvent pas dépasser la Puissance du sort (voir *La Puissance*, p. 171).

Les sorts ratés n'ont aucun effet. Quel que soit le résultat du sort, le magicien doit résister au Drain.

Notez qu'un magicien peut généralement voir que son sort a réussi en observant le résultat. Dans certains cas, toutefois, le meneur de jeu peut considérer que le magicien n'a aucun moyen de vérifier la réussite de son lancement de sort. Dans ce cas, le meneur de jeu peut effectuer en secret un Test d'Intuition + Lancement de sorts pour le personnage contre un seuil approprié et voir avec quel degré de certitude le personnage peut jauger de la réussite de son sort.

Les complications : une complication sur un lancement de sorts peut avoir toutes sortes d'effets intéressants, en fonction du sort et n'est limité que par l'imagination du meneur de jeu. La plupart des complications auront pour résultat des effets secondaires imprévus : une boule de feu qui produit une quantité épouvantable de fumée brouillant la vue, un sort de lévitation qui ne permet que des mouvements circulaires ou bien un sort d'illusion qui ajoute un élément sensoriel inattendu. Un échec critique peut frapper la mauvaise cible, affecter le lanceur lui-

TABLE DE RÉSISTANCE DES OBJETS

Catégorie	Seuil
Objets naturels (Arbres, sols, eau non traitée)	1
Objets et matériaux manufacturés de faible technologie (Brique, cuir, plastique usuel)	2
Objets et matériaux manufacturés de haute technologie (Plastiques performants, alliages, équipements électroniques)	3
Objets hautement industriels (Ordinateurs, déchets toxiques complexes, drones, véhicules)	4+

même ou avoir des conséquences désastreuses du même genre. Si le meneur de jeu le décide, une complication peut en fait augmenter la Valeur de Drain. Un échec critique pourrait même changer le Drain en Dommages physiques !

Un ganger à moto est sur le point de renverser Raze, qui lui lance donc un Éclair de force. Il choisit une Puissance de 5 et lance sa Magie de 5 + Lancement de sorts 4 (9 dés) et obtient 4 succès. Le ganger lance sa Constitution de 3 pour résister et n'obtient qu'un succès. Les dommages de base de l'Éclair de force sont de 5, augmentés par les succès excédentaires à 8. Aïe ! Le Code de Drain de l'Éclair de force est (P/2) + 1, donc Raze doit résister à une VD de 3, en lançant sa Volonté + Logique (c'est un mage).

Si Raze avait ciblé la moto au lieu du ganger, ses 4 succès auraient été suffisants pour atteindre le seuil de 4, comme une moto compte comme un objet hautement industriel. Comme les objets inanimés ne peuvent pas résister aux sorts de Combat Direct, la moto aurait encaissé une VD de 5 du fait du sort (Raze n'a obtenu aucun succès excédentaire par rapport au seuil pour augmenter les dommages).

Étape 6 : résister au Drain

Les magiciens lancent leur Volonté + un attribut approprié à leurs traditions (Charisme pour les chamans et Logique pour les mages) pour résister au Drain. Chaque succès au Test de Résistance au Drain réduit la Valeur de Drain du sort d'un point. Remarque : les modificateurs de blessures n'ont aucun effet sur la réserve de dés du personnage pour le Test de Résistance au Drain. Les dommages du Drain pour le sort sont des Dommages étourdissants, sauf en cas de surlancement.

Étape 7 : effets continus

De nombreux sorts peuvent être maintenus tant que le magicien maintient sa concentration sur le sort, comme indiqué dans la Durée du sort. Bien que les sorts maintenus offrent l'opportunité d'avoir un effet continu, ils drainent également les capacités magiques du magicien. Pour chaque sort que le magicien maintient, il subit une pénalité de -2 dés à tous ses autres tests.

Si un sort à effet de zone est maintenu, la zone affectée peut être déplacée au prix d'une Action complexe, tant qu'elle reste dans le champ de vision du mage. Les personnages qui « sortent » de la zone du sort ne sont plus affectés par le sort. Les personnages qui sont « inclus » dans la zone doivent se défendre normalement contre les effets du sort.

Si le meneur de jeu le décide, certaines circonstances peuvent briser la concentration d'un magicien pendant qu'il maintient un sort, comme encaisser des dommages, passer en défense totale, se jeter au sol, etc. Si la concentration d'un magicien est rompue pendant qu'il est en train de maintenir un sort, il doit effectuer un Test de Volonté + Lancement de sorts (2) pour éviter de relâcher le sort maintenu (notez que le modificateur de maintien ne s'applique pas à ce test).

LANCEMENT DE SORTS RITUEL

Le lancement de sorts rituel fonctionne essentiellement comme le lancement de sorts standard, sauf que le sort est lancé sur une plus longue période de temps et peut affecter des cibles hors de vue du magicien. De plus, un groupe peut collaborer et combiner les compétences de ses membres en utilisant la lancers de sorts rituel pour rendre un sort plus puissant.

Prérequis

Tous les membres prenant part au rituel doivent être de la même tradition et doivent connaître le sort. Afin de lancer un sort rituellement, une loge magique appropriée à la tradition des magiciens impliqués est nécessaire. La Puissance de la loge limite à la fois le nombre de lanceurs de sorts qui peuvent contribuer

efficacement au rituel et la Puissance du sort lancé. Un groupe ne peut pas lancer rituellement un sort de Puissance supérieure à celle de la loge magique utilisée.

La taille maximum d'un groupe lançant un rituel est égale, soit à la Puissance de la loge, soit à la plus faible compétence de Lancement de sorts rituel parmi les membres du groupe, selon ce qui est le plus bas. Par exemple, Harry, Al et Rowan ont des compétences de Lancement de sorts rituel respectives de 3, 5 et 4. Ils essaient de lancer un sort en utilisant une loge hermétique que Harry a construite avec une Puissance de 4. La loge pourrait accueillir une personne de plus, mais l'indice de compétence de 3 de Harry exclut toute aide supplémentaire. Un rituel impliquant 3 personnes est le plus grand rituel dans lequel il puisse être impliqué.

Ciblage rituel

Les sorts rituels peuvent être utilisés sur n'importe quelle cible, qu'elle soit en vue ou non. Si la cible n'est pas en vue, le lanceur de sort ou le groupe de lanceurs de sorts a besoin de quelqu'un qui peut voir la cible pour lui, que l'on appelle en général l'observateur. L'individu faisant office d'observateur doit être un membre du groupe effectuant le rituel – ou un esprit contrôlé par un membre de ce groupe – et doit être capable de percevoir astralement la cible. L'observateur doit être présent dans la loge lorsque le rituel commence et doit ensuite voyager physiquement ou astralement là où il peut repérer la cible du sort. Il n'est pas nécessaire que la cible soit astralement active (et il vaut généralement mieux pour l'observateur que ce ne soit pas le cas) : l'observateur doit simplement être capable de la repérer. Pendant toute la durée du rituel, un lien est maintenu entre la forme astrale de l'observateur et le groupe rituel. Si l'observateur est remarqué par la cible, il est possible d'utiliser ce lien pour remonter le lien jusqu'à la localisation physique de l'équipe rituelle. Voir *Le pistage astral*, p. 185.

Notez que les magiciens sont limités par le temps lorsqu'ils sont en projection astrale (voir p. 184). Tout rituel ne pouvant pas être terminé avant qu'un observateur en projection astrale n'ait à retourner dans son corps doit alors être abandonné. Lorsqu'une tentative de Lancement de sorts rituel doit être abandonnée, le sort échoue sans aucun effet et tous les membres doivent immédiatement résister au Drain. À cause de cette limitation, les esprits liés sont souvent utilisés comme observateurs pour des équipes rituelles. Les esprits qui ne sont pas liés à un membre de l'équipe rituelle ne peuvent pas être utilisés comme observateurs.

Le leader d'équipe

Chaque équipe de lancement de sorts rituel doit avoir un leader. Il s'agit souvent du magicien le plus puissant ou le plus compétent, mais ce n'est pas obligatoire. La Magie + Lancement de sorts rituel du leader forme la réserve de dés de base utilisée pour déterminer la réussite du sort. La Puissance du sort est limitée par l'attribut Magie du leader. Si la Puissance est supérieure à la Magie du leader, alors on considère que l'équipe entière fait du surlancement (p. 175) et qu'elle subira donc un Drain physique.

Lancer un sort rituel

Le Lancement de sorts rituel se gère de la même manière que le Lancement de sorts, sauf que le rituel nécessite douze heures, moins la Magie du leader (minimum 1 heure). Le Lancement de sorts rituel peut être résolu soit par un Test de réussite soit par un Test opposé, en fonction du sort et selon que la cible peut résister ou pas au sort en question (voir *Les sorts*, p. 171).

Lorsque le lancement débute, la réserve de dés est égale à la Magie + Lancement de sorts rituel du leader. Chaque membre supplémentaire dans l'équipe effectue un Test de Magie + Lancement de sorts rituel comme s'il lançait le sort : ses succès excédentaires sont ajoutés comme bonus de réserve de dés à la réserve de dés de Lancement de sorts rituel du leader (voir *Les tests de travail en équipe*, p. 59). Chacun peut utiliser des focus pour améliorer son propre test.

Remarquer le Lancement de sorts rituel

Il y a une chance pour que la cible d'un sort rituel remarque le mana s'accumuler autour d'elle. Le meneur de jeu effectue un Test étendu d'Intuition + Analyse astrale (20 - Puissance du sort, 1 heure) pour la cible en commençant une heure après que l'équipe rituelle ait commencé, afin de déterminer si elle remarque quelque chose d'inhabituel ou pas.

Le Drain rituel

À la fin du rituel, chaque membre de l'équipe rituelle – y compris l'observateur – doit résister au Drain du sort. Les magiciens qui ont des focus ou des esprits liés et qui ne sont pas utilisés pour autre chose peuvent les utiliser pour les aider contre le Drain.

CONTRESORT

Contresort est utilisé pour interrompre d'autres sorts, soit au moment de leur lancement (défense contre sorts) soit lors de leur maintien (dissipation de sort).

La défense contre les sorts

Un magicien peut utiliser Contresort pour se défendre, lui et d'autres personnes, contre un sort en train d'être lancé. Pour ce faire, le magicien doit dépenser une Action automatique et déclarer la ou les personnes qu'il protège. Si le contresort n'a pas été déclaré à l'avance, il ne peut pas être utilisé pour défendre autrui, sauf si le magicien a retardé son action (voir *Les actions retardées*, p. 134). Un personnage protégé doit également rester dans le champ de vision du magicien pour que le contresort puisse être utilisé. Notez qu'un magicien peut toujours utiliser Contresort pour se défendre, sauf s'il est surpris.

Lorsqu'un personnage est la cible d'un sort, il lance les dés de Contresort en plus de l'attribut approprié (Constitution ou Volonté) pour le test de résistance. Les succès générés à ce test réduisent les succès excédentaires du lanceur du sort comme pour tout Test opposé. Si plusieurs personnages protégés sont la cible du même sort, les dés de Contresort ne sont lancés qu'une seule fois et chaque cible est protégée de la même manière.

Si plus d'un magicien protège une cible avec Contresort, résolvez la situation comme un travail d'équipe (voir p. 59).

Notez que le Contresort ne « s'use » pas une fois qu'il a défendu la ou les personnes de l'effet du sort qui leur était destiné : il continue à protéger les personnages désignés contre d'autres sorts, ce jusqu'à ce que le magicien décide d'arrêter d'utiliser Contresort.

Un magicien qui lance un Contresort peut même se défendre contre des sorts dont il n'a pas conscience – plus précisément, les Sorts de Détection et les Sorts d'Illusion – comme le magicien « brouille » activement le mana autour de lui. Cela ne signifie pas que le magicien est conscient que de tels sorts sont en train d'être utilisés. Le meneur de jeu devrait secrètement effectuer un Test de Magie + Intuition (3) pour déterminer si (et dans quelle mesure) le magicien a remarqué la défense.

Utiliser Contresort pour se défendre contre un sort au moment de son lancement ne cause pas de Drain.

Les complications : une complication sur le Test de Contresort pourrait « dévier » le sort sur une autre cible (amie) ou bien pourrait faire subir au magicien le Drain du sort qu'il essaie de contrer (si la Puissance du sort est supérieure à son attribut Magie, le Drain causes des Dommages physiques). Un échec critique au test pourrait faire subir les pleins effets du sort à la fois au magicien qui tente de le contrer et à la (aux) cible(s) originale(s).

Amul tente de protéger trois de ses alliés avec un contresort avant qu'ils ne soient carbonisés par un sort de Boule mana. Tous trois lancent leur Volonté pour se dé-

fendre contre le sort, obtenant 1 succès chacun. Amul ne lance qu'une seule fois sa compétence Contresort, obtenant 2 succès. Les succès de Contresort sont ajoutés aux succès générés par la Volonté de chacune des cibles, donc chacun obtient 3 succès (1 + 2) pour leur défense contre le sort de Boule Mana.

Dissiper des sorts maintenus

Contresort permet également à un magicien de dissiper un sort maintenu ou activé, annulant ses effets. Le personnage doit être sur le même plan, doit être capable de percevoir le sort qu'il cible et doit utiliser une Action complexe.

Le magicien dissipateur effectue un Test opposé de Magie + Contresort contre la Puissance du sort + Magie du lanceur (+ Karma dépensé dans le cas de sorts activés par métamagie). Chaque succès excédentaire obtenu à ce test réduit les succès du test d'origine pour le lancement du sort. Si les succès d'un sort sont réduits, tous les effets du sort sont également réduits en conséquence. Si les succès du sort sont réduits à 0, le sort cesse immédiatement.

Après chaque tentative de dissipation, le magicien doit résister au Drain comme s'il avait lancé le sort qu'il ciblait, que la dissipation ait réussi ou non. Si la Puissance du sort dépasse sa Magie, les dommages du Drain sont physiques.

Le lanceur d'un sort maintenu ou activé qui est la cible d'une dissipation a automatiquement conscience de la tentative.

CONJURATION

La Conjuración est l'art d'appeler, de congédier et de contrôler des formes astrales indépendantes appelées des *esprits*. La Conjuración peut contraindre un esprit à venir au magicien et à lui rendre des services et lui octroyer des faveurs (Invocation), forcer un esprit déjà invoqué à une servitude prolongée (Contrôle d'esprit) ou bien congédier ou détruire un esprit (Bannissement).

LES ESPRITS

Les esprits sont des créatures natives du plan astral et des métaplan. Ils existent principalement en tant que formes purement astrales. Bien que de telles entités puissent parfois se matérialiser et devenir tangible dans le monde physique, elles n'aiment pas le faire et leur véritable foyer reste les domaines astraux. Les esprits ont une existence profondément liée à l'espace astral, au-delà de l'entendement métahumain, et les théories sont nombreuses sur les raisons pour lesquelles ils peuvent être liés à des magiciens métahumains.

Six types

Nous vous présentons ici six types d'esprits, parmi les plus courants. Bien qu'ils ne représentent pas la totalité des esprits existant dans le Sixième monde, ils sont les plus courants. Voici les esprits invoqués par les suivants des traditions hermétiques et chamaniques : air, bêtes, eau, feu, homme et terre.

Les magiciens hermétiques invoquent les éléments de base du monde : air, eau, feu et terre, ainsi que les esprits de l'homme. Les chamans invoquent ce qu'ils voient comme les esprits de la nature : air, bêtes, eau, homme et terre. Un esprit chamanique des nuages et des tempêtes a les mêmes caractéristiques en termes de jeu qu'un élémentaire d'air invoqué par un mage. Ce sont des esprits différents aux yeux des magiciens qui les ont invoqués, mais leurs pouvoirs et capacités restent les mêmes.

Les attributs et les pouvoirs des esprits sont détaillés en p. 287.

TRANSMISSION.....

Les formes des esprits

La forme naturelle d'un esprit est sa forme astrale. La plupart des esprits ont le pouvoir de Matérialisation (p. 292), ce qui leur permet de créer une forme physique. Passer d'une forme à une autre est une Action complexe pour l'esprit.

Sous forme astrale, un esprit existe entièrement dans l'espace astral. Tous les attributs astraux de l'esprit sont égaux à sa Puissance. De tels esprits suivent toutes les règles normales des formes astrales (voir *Les auras et les formes astrales*, p. 182). Tant qu'ils sont sous forme astrale, les esprits ne peuvent rendre que des services qui n'affectent que le plan astral ou qui affectent directement leur invocateur via le lien magique qui les unit. Les esprits astraux peuvent également se manifester de la même manière que des magiciens en projection (voir p. 184) et nombre d'entre eux se manifestent sous cette forme plutôt que de se matérialiser quand ils ont besoin d'interagir avec une personne physique.

Les esprits utilisent le pouvoir de Matérialisation pour prendre une forme physique lorsqu'ils doivent utiliser un pouvoir sur une cible qui n'est pas présente dans l'espace astral. Les esprits physiques ont des Attributs physiques déterminés par

leurs descriptions individuelles (voir *Créatures*, p. 287, pour plus d'informations). Les esprits sous forme physique sont en fait de nature duelle, interagissant avec les plans physiques et astraux simultanément. Les esprits n'aiment pas prendre une forme physique, car cela les rend vulnérables aux attaques physiques.

Sous forme astrale, les esprits ont 3 Passes d'Initiative. Matérialisés, ils n'en ont que 2.

En règle générale, les formes spirituelles sont de taille métahumaine ou plus petites, on une apparence éthérée ou semblent venir d'un autre monde (impossible de les confondre avec de véritables personnes). Les formes physiques matérialisées ne sont pas sujettes à la gravité, bien que la majeure partie des esprits (à l'exception des esprits de l'air) reste au sol ou proche de lui (parfois en restant en suspension ou en flottant).

Le combat avec les esprits

Le combat avec les esprits suit les règles normales du combat, physique (p. 146) ou astral (p. 185). Les esprits astraux utilisent leur Puissance pour les combats sur le plan astral ; les esprits physiques utilisent leurs attributs physiques. Il est très

LES ESPRITS LIÉS

Les esprits sont de puissantes entités et la capacité de faire appel à leurs précieux talents est une bénédiction pour les mages. Alors que les esprits qui ne sont pas liés sont limités quant aux services qu'ils peuvent rendre, les esprits liés sont contraints par le lien magique à faire tout leur possible pour le magicien, même si cela signifie drainer leur propre Puissance au point de se dissiper. Les esprits n'aiment pas être liés, d'ailleurs, car cela les contraint à un niveau de servitude qu'ils trouvent déplaisant et ils luttent donc parfois contre cette servitude, souvent en vain.

En conséquence, tout ce qui touche aux relations entre mages et esprits liés peut demander un effort, en particulier lorsqu'il y a plusieurs esprits à disposition. Si le meneur de jeu le décide, l'effort pour contrôler un esprit contrôlé qui est à disposition ou qui est en train d'accomplir un service (en d'autres termes, pas en attente) peut imposer un modificateur de réserve de dés de -2 à tous les tests du magicien, un peu comme pour maintenir un sort. Ce modificateur représente la concentration et le pouvoir magique que le magicien doit allouer au contrôle du lien, permettant et forçant le service de l'esprit. Ce modificateur peut s'appliquer par esprit contrôlé ou le meneur de jeu peut tout simplement décider que demander un service à un esprit contrôlé ne requiert aucun effort.

Ce modificateur doit être appliqué lorsque le rôleplay le requiert, comme lorsqu'un magicien s'est montré abusif vis-à-vis de son esprit contrôlé ou lui a, de façon répétée, fait prendre des risques ou l'a forcé à entreprendre des tâches épuisantes comme un Lien à un sort. Ce peut être également un moyen d'empêcher un joueur d'abuser des esprits en cours de jeu.

Ce drain de pouvoir magique est la raison pour laquelle la plupart des magiciens gardent leurs esprits liés au repos. Le magicien peut congédier un esprit contrôlé en une Action simple, permettant à l'esprit de retourner chez lui dans l'espace astral, où il attend la convocation de son maître. Rappeler l'esprit requiert juste une autre Action simple (aucun test n'est nécessaire). Tant que l'esprit se repose dans l'espace astral, le lien entre le magicien et l'esprit n'a aucun effet sur le magicien.

difficile pour des personnages non magiques d'attaquer et d'atteindre un esprit physique. Seuls ceux qui sont vraiment courageux, inspirés ou fous ont suffisamment de force de caractère pour être capables par leurs attaques d'affecter un esprit. Les esprits physiques ont le pouvoir d'Immunité aux armes normales (voir p. 291), leur procurant une Armure égale à deux fois leur Puissance contre toutes les attaques. Les esprits particulièrement puissants sont ainsi virtuellement immunisés à la plupart des attaques physiques. Un esprit sous forme physique peut utiliser ses pouvoirs contre toutes les cibles qui se trouvent dans son champ de vision.

Si toutes les cases du compteur du Moniteur de condition d'un esprit sont remplies, cet esprit est dissipé et renvoyé dans son métaplan d'origine. Tous les services encore dus par l'esprit sont perdus.

Le lien esprit/invocateur

Un lien télépathique existe entre un esprit et son invocateur, à tout moment. Cela permet à l'esprit de communiquer avec son invocateur depuis l'espace astral sans se révéler. Ce lien permet également la communication à distance, bien qu'elle ne s'étende pas aux métaplans. De cette manière, un invocateur saura si un esprit qu'il a invoqué a été dissipé, tout comme il sentira la perte du lien mental.

Les services rendus par les esprits

La manière dont un esprit aide un magicien est mesurée en terme de *services*. Un service est une tâche unique et continue que l'invocateur exige d'un esprit ou dont il lui fait la requête (selon sa tradition) ; le nombre de services obtenus dépend du nombre de succès que le magicien obtient à son Test d'Invocation. Un esprit accomplira les services qu'il doit jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil. À ce moment, quel que soient les services encore dus ou ce qu'il était en train de faire, l'esprit partira pour retourner chez lui dans les profondeurs de l'espace astral.

L'utilisation continue d'un pouvoir ne compte que pour un service. Un esprit peut utiliser ses pouvoirs sur une cible individuelle ou un groupe, selon le pouvoir. Si les paramètres d'un service sont modifiés, par exemple si on demandait à l'esprit d'augmenter le nombre de cibles de son pouvoir de Dissimulation, un autre service est utilisé. L'emploi de pouvoirs ou de capacités de combat par un esprit pour le compte de son invocateur ne compte que comme un service, quel que soit le nombre d'ennemis impliqués.

Les esprits sous forme physique peuvent également accomplir n'importe quelle tâche physique en tant que service, en accord avec leur forme, bien sûr. Un élémentaire de feu peut cramer une porte, par exemple, de même qu'un esprit des montagnes peut déplacer une lourde charge et que n'importe quel esprit peut utiliser ses pouvoirs contre un ennemi de l'invocateur. Par contre, demander à un esprit des rivières de déclencher un feu peut être dangereux pour la santé du magicien.

La portée d'un esprit : les esprits doivent rester dans un rayon de (Magie de l'invocateur x 100) mètres de distance (s'ils se retrouvent hors de ce rayon, ils y retourneront aussi vite que possible). Envoyer un esprit au-delà compte comme un service à distance.

Les services à distance : il est également possible de demander à des esprits d'effectuer des *services à distance*, permettant à l'esprit de quitter la proximité immédiate de l'invocateur. Les services à distance annulent tout autre service que l'esprit pouvait devoir. Le magicien envoie l'esprit et lui demande d'accomplir une tâche précise (ou un ensemble de tâches, si plus d'un service est dû), que l'esprit va s'obstiner à accomplir, jusqu'à ce qu'il ait terminé la (les) tâche(s) demandée(s), qu'il soit détruit, ou que son temps de service prenne fin (au coucher ou lever du soleil). Un esprit peut accomplir un service à distance sous forme astrale ou physique et peut passer de l'une à l'autre selon ce qui est nécessaire. Une fois qu'un service à distance a été assigné à un esprit, celui-ci est techniquement libéré. Les esprits qui accomplissent un service à distance ne comptent plus dans la limite des esprits invoqués.

Les services rendus par les esprits liés

Le Contrôle d'esprit est la méthode contraignant un esprit à une servitude sur le long terme (voir p. 180). Un esprit contrôlé ne disparaît pas au lever ni au coucher du soleil, ses services demeurent jusqu'à ce qu'ils aient été utilisés, quel que soit le temps que cela prend. Un esprit contrôlé peut accomplir tous les types de services listés dans *Les services des esprits*, ci-contre. De plus, les services d'un esprit contrôlé peuvent être transférés à un autre personnage et les esprits contrôlés peuvent assister le magicien dans des tâches magiques.

Les services à distance : un esprit contrôlé accomplissant un service à distance agit de la même manière qu'un esprit invoqué. Il poursuivra sa tâche jusqu'à ce que le service soit accompli. Le contrat d'un esprit contrôlé n'expire pas au lever ni au coucher du soleil, cependant, donc l'esprit peut agir pendant un temps considérable. Un esprit contrôlé qui doit toujours des services se mettra en attente lorsqu'il aura fini sa tâche à distance, sauf s'il reçoit des instructions explicites différentes.

Les prêts de services : en ordonnant à un esprit contrôlé d'obéir à un autre personnage, magique ou ordinaire, un magicien peut en effet accorder un ou plusieurs des services de l'esprit à un autre personnage. Naturellement, un ordinaire ne peut pas utiliser un esprit pour apprendre, lancer ou maintenir des sorts. Tout autre service peut être demandé à l'esprit « emprunté ». Même si l'esprit est prêté de cette manière, il est lié au magicien invocateur, pas au personnage qui bénéficie de ses faveurs (et l'invocateur peut reprendre les services accordés sans contrepartie s'il le désire). Comme le personnage bénéficiaire des services ne peut pas appeler l'esprit contrôlé, celui-ci doit rester aux alentours pour recevoir ses ordres (ce qui signifie en général qu'il suivra le personnage depuis le plan astral jusqu'à ce qu'on ait besoin de lui).

Les services magiques : les services magiques qu'un esprit contrôlé peut rendre sont Assistance sorcière, Aide à l'étude, Maintien de sort et Lien à un sort. Un esprit devant assister le magicien en magie doit correspondre à la catégorie de magie, en respectant la classification en vigueur au sein de la tradition du magicien. C'est-à-dire qu'un mage hermétique peut utiliser l'Assistance sorcière d'un élémentaire de feu pour les sorts de combat du magicien, tandis qu'un chaman peut appeler un esprit du ciel pour maintenir un sort d'illusion comme Invisibilité. Un esprit contrôlé peut rendre n'importe lequel de ces services magiques à son invocateur tout en restant sous sa forme astrale.

Lorsqu'un esprit accomplit un service d'Assistance sorcière, il ajoute sa Puissance à la réserve de dés de l'invocateur pour tout test de Lancement de sorts, Lancement de sorts rituel ou Contresort, quel que soit le temps nécessaire au test. Dans le cas du Lancement de sorts et de le Lancement de sorts rituel, le sort lancé doit être d'un type approprié à l'esprit et à la tradition du magicien. Avec Contresort, c'est le sort contré qui doit être d'un type approprié.

Les esprits peuvent fournir des dés supplémentaires pour aider un magicien à apprendre de nouveaux sorts grâce à l'Aide à l'étude, ce qui coûte un service. L'esprit ajoute sa Puissance en dés au Test étendu d'apprentissage (voir *Apprendre des sorts*, p. 172). Un esprit ne peut aider que pour un sort de la catégorie appropriée (telle que décrit dans la tradition du magicien). Un personnage ne peut utiliser qu'un seul esprit pour apprendre un sort donné.

Un magicien peut demander à un esprit un *Maintien de sort* pour un sort de la catégorie appropriée. Pendant que l'esprit maintient le sort, le magicien ne subit aucun modificateur de maintien pour ce sort. Un service est dépensé pour chaque période égale à la Puissance de l'esprit en Tours de combat pendant laquelle il maintient le sort. Un esprit de Puissance 3 qui doit deux services, par exemple, ne peut maintenir un sort que pendant 6 Tours de combat. Le magicien peut reprendre le maintien du sort lorsque l'esprit finit son service (ou à n'importe quel moment) et faire en sorte que le sort ne s'arrête pas.

Si un esprit est dissipé ou banni pendant qu'il maintient un sort, le sort s'arrête.

Dans une idée similaire à celle du Maintien de Sort, le magicien peut engager un esprit contrôlé pour le *Lier à un Sort*, afin qu'il maintienne un sort pour une période de temps étendue. Ce procédé, ceci dit, entame irrévocablement la Puissance de l'esprit. Un esprit peut maintenir un sort pendant un nombre de jours égal à sa Puissance. Chaque jour, ou fraction de jour, réduit la Puissance de l'esprit de 1. Lorsque sa Puissance atteint 0, il disparaît, complètement consommé, ce qui explique pourquoi les esprits n'aiment pas ce service et se montreront plus réticents envers des magiciens qui abusent des esprits de cette manière. Le magicien peut libérer l'esprit avant qu'il ne soit à court de Puissance afin d'arrêter le sort avant terme, mais l'esprit est tout de même libéré de son lien. Le Lien à un sort épuise tous les services restants d'un esprit contrôlé.

Jouer les esprits et les services

Il est conseillé aux meneurs de jeu et joueurs de traiter les esprits comme des PNJ, plutôt que comme de simples outils sans personnalité propre. La relation exacte entre un esprit et le magicien dépendra beaucoup de la tradition du personnage. Les mages hermétiques voient généralement leurs élémentaires comme des serveurs à qui ils commandent et donnent des ordres, tandis que les chamans traitent en général les esprits comme leurs égaux – si ce n'est comme des dieux ou des anciens vénérés – et implorent donc leur assistance ou passent des accords en échange de leur aide (renvoyer la pareille avec des tâches comme un nettoyage écologique, s'occuper d'un jardin, d'animaux, une dévotion, etc.). La personnalité d'un esprit doit être appropriée à la tradition de l'invocateur et peut varier d'une bête

semi-intelligente à une créature d'apparence inhumaine, jusqu'à une personnalité très humaine (peut-être inspirée de quelqu'un que l'invocateur connaît ou bien un reflet de l'invocateur lui-même).

LES SERVICES DES ESPRITS

Services d'esprit invoqué

Accomplissement d'une tâche physique
Combat
Service à distance
Utilisation continue d'un pouvoir

Services d'esprit contrôlé

Aide à l'étude
Assistance sorcière
Lien à un sort
Maintien de sort
N'importe quel service d'esprit invoqué
Prêt de service

INVOCATION

Un magicien ne peut invoquer que les esprits compatibles avec sa tradition (voir *Les traditions*, p. 169). Invoquer un esprit nécessite une Action complexe et un seul esprit peut être invoqué à la fois. Le magicien décide à quel point l'esprit invoqué sera puissant, en choisissant sa Puissance. Il effectue ensuite un Test opposé, en utilisant sa Magie + Invocation contre la Puissance de l'esprit. Les modificateurs d'esprit mentor et les focus d'invocation peuvent ajouter des dés supplémentaires.

Chaque succès excédentaire au Test d'Invocation représente un service que l'esprit accepte d'accomplir pour le magicien. Si le magicien n'obtient aucun succès, aucun esprit n'apparaît. Qu'un esprit vienne ou non, le magicien doit résister au Drain.

La Puissance de l'esprit invoqué est limitée par l'attribut Magie. Si le magicien veut invoquer un esprit d'une Puissance supérieure à sa Magie, toutefois, suivez les mêmes règles que celles du surlancement de sort (p. 175), et appliquez un Drain physique. Aucun magicien ne peut invoquer un esprit dont la Puissance est supérieure à deux fois son attribut Magie.

Les esprits invoqués apparaissent dans l'espace astral et se manifestent sous la forme d'êtres visibles dans le monde physique ou d'une image fantomatique. L'esprit peut rester dans

LES ESPRITS INCONTRÔLÉS

La plupart des esprits sont offensés par les tentatives qui visent à les contrôler : cela transforme une relation entre le magicien et l'esprit basée sur un contrat à court terme équitable (ou presque) en une servitude forcée sur une période de temps étendue (certains groupes pro-esprits vont même jusqu'à prétendre que contrôler un esprit revient à réduire en esclavage un être pensant). Un esprit contrôlé peut être forcé de se faire du mal pour satisfaire les besoins du magicien, quelque chose qu'aucun être pensant ne souhaite subir de son plein gré. Contrôler des esprits a ainsi une bien plus grande chance de mal tourner qu'une simple invocation, en particulier si l'esprit devient incontrôlable.

Les esprits deviennent incontrôlés dans deux cas : si le magicien est mis K.O. par le Drain lors du Test de Contrôle d'esprit ou s'il obtient un échec critique à ce test. Un esprit incontrôlé ne doit aucun service au magicien (le lien entre eux est rompu) et est libre d'agir à sa guise dans les limites de son pouvoir.

La plupart des esprits incontrôlés attaqueront le magicien qui a tenté de les contrôler, dans le but de le tuer. Cela se vérifie tout particulièrement avec des esprits de Puissance élevée, qui prennent la tentative de Contrôle d'esprit comme une insulte personnelle. Un esprit dont la Puissance est inférieure à la moitié de l'attribut Magie du magicien fuira tout simplement, à moins que quelqu'un ne l'en empêche. Tous les autres esprits attaqueront le magicien, espérant profiter de sa faiblesse pour le tuer, prévenant ainsi toute tentative future pour les contrôler. Si le magicien est déjà mort (ou en train de mourir de blessures physiques), un esprit enragé peut aller jusqu'à se livrer à une violence aveugle, et attaquer les êtres vivants les plus proches, surtout s'ils ont l'air d'être des alliés du magicien.

Il est possible de reprendre le dessus sur un esprit incontrôlé par un Test d'Invocation (et d'en faire un esprit invoqué) mais pas de le contrôler.

les alentours dans l'espace astral, attendant ses ordres, ou le magicien peut lui ordonner de retourner d'où il vient et le rappeler ultérieurement, tant qu'il est rappelé avant que ses services n'expirent. Appeler un esprit mis en « attente » ne prend qu'une Action simple.

Un magicien ne peut avoir qu'un seul esprit invoqué à la fois et pas plus d'esprits contrôlés que son attribut Charisme. Les esprits en service à distance et en ceux en attente doivent être inclus dans ce calcul.

Complications : comme pour le lancement de sorts, les meneurs de jeu sont encouragés à être inventifs lorsqu'un magicien obtient une complication sur un Test d'Invocation. Peut-être que l'esprit invoqué est acariâtre, qu'il cherche constamment les failles dans le raisonnement du magicien ou bien qu'il est stupide et qu'il les suit un peu trop à la lettre. Peut-être aussi qu'il manque un de ses pouvoirs à l'esprit, qu'il a un défaut ou que quelque chose de totalement inattendu vient le remplacer. Sur un échec critique, le meneur de jeu peut infliger un Drain accru (disons un +2 à la VD) et/ou même décider que le magicien est temporairement incapable d'invoquer des esprits, au moins jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil.

Si l'esprit fait face à une complication, il doit peut-être un service supplémentaire, peut s'avérer plus facile à contrôler ou être affublé d'un quelconque Défaut.

Le Drain d'Invocation

La Valeur de Drain de l'Invocation est égale au double des succès (pas les succès *excédentaires*) générés par l'esprit lors du Test opposé d'Invocation (avec une VD de 2 au minimum). Ce Drain s'applique que le magicien ait ou non obtenu le moindre succès au Test d'Invocation, c'est-à-dire qu'un esprit soit apparu ou non. Le Drain d'Invocation a normalement la forme de Dommages étourdissants. Si la Puissance de l'esprit est supérieure à la Magie de l'invocateur, cependant, le Drain devient physique.

Chaque succès sur le Test de Résistance au Drain (utilisant la Volonté + l'attribut approprié à la tradition) réduit la Valeur de Drain d'un point. Le magicien encaisse tout le Drain restant. Si le Drain tue ou rend inconscient le magicien, l'esprit s'en retourne d'où il vient.

Mika conjure un esprit de l'air. Sa Magie est de 5, elle opte donc pour un esprit de Puissance 5. Elle lance son Invocation 4 + Magie 5 et obtient 3 succès. L'esprit de l'air lance sa Puissance de 5 et n'obtient que 2 succès. Mika a obtenu 1 succès excédentaire, l'esprit lui doit donc un service. Mika doit maintenant résister à un Drain d'une VD de 4 (les 2 succès de l'esprit x 2).

BANNISSEMENT

Le bannissement est le procédé consistant à rompre la connexion entre esprit et invocateur. D'une certaine manière, c'est le contraire d'une invocation/d'un contrôle d'esprit. Le bannissement prend une Action complexe et se gère par un Test opposé. Le bannisseur lance Magie + Bannissement. L'esprit ciblé lance sa Puissance s'il n'est pas contrôlé et Puissance + Magie de l'invocateur s'il est contrôlé. Le magicien qui bannit peut utiliser un focus de bannissement (voir p. 192) pour augmenter sa réserve de dés.

Chaque succès excédentaire obtenu par le magicien réduit le nombre de services (y compris celui dans lequel l'esprit est éventuellement engagé) dus par l'esprit de 1. Si cela réduit les services de l'esprit à 0, l'esprit cherchera à partir lors de sa prochaine action. Le magicien bannisseur (ou tout autre magicien en ligne de vue, en fait) peut effectuer un Test d'Invocation contre l'esprit avant qu'il ne parte, pour l'obliger à se mettre à son service. Un esprit banni puis invoqué à nouveau peut également être contrôlé ultérieurement.

Le bannissement cause un Drain égal à deux fois les succès (pas les succès *excédentaires*) obtenus par l'esprit au Test Opposé (pour une VD minimum de 2). Si l'esprit est banni puis invoqué, le nouvel invocateur doit également résister au Drain.

CONTRÔLE D'ESPRIT

Contrôle d'esprit est utilisée pour contraindre un esprit à une période de servitude plus longue que celle que le magicien a déjà invoquée. Le Contrôle d'esprit nécessite un rituel d'un nombre d'heures égal à la Puissance de l'esprit. Les ingrédients du rituel, disponibles auprès d'un marchand de talismans, coûtent 500 ¥ fois la Puissance de l'esprit. Aucune loge magique n'est nécessaire pour le rituel, mais on en utilise souvent une par habitude.

À la fin du rituel, le magicien effectue un Test opposé confrontant sa Magie + Contrôle d'esprit contre la Puissance de l'esprit x 2. Le magicien peut bénéficier de dés supplémentaires grâce à un focus d'esprit ou un esprit mentor, s'il en a un. Le magicien a besoin d'un succès excédentaire pour contrôler l'esprit. Les éventuels succès excédentaires suivantes s'ajoutent au nombre de services que l'esprit doit.

Les services d'un esprit contrôlé n'expirent pas tant que le magicien est vivant et il attendra indéfiniment pour accomplir ces services. Un esprit contrôlé est relié à la Magie du magicien et a un impact sur la capacité de celui-ci à utiliser ses autres aptitudes magiques (voir *Les esprits contrôlés*, p. 178). Un esprit

contrôlé peut accomplir plus de types de services que les esprits invoqués (voir *Les services rendus par les esprits*, p. 178).

Après le Test opposé du contrôle, le magicien doit résister au Drain. La Valeur de Drain est égale à deux fois les succès (pas les succès *excédentaires*) obtenus par l'esprit au Test opposé (pour une VD minimum de 2). L'esprit devient incontrôlé (voir *Les esprits incontrôlés*, à gauche) si le magicien est rendu inconscient par les dommages du Drain. Si la Puissance de l'esprit est supérieure à la Magie du magicien, le Drain inflige des Dommages physiques au lieu d'étourdissants.

Un magicien peut avoir un nombre d'esprits contrôlés égal à son Charisme. Toute tentative pour contrôler un esprit au-delà de ce maximum échoue automatiquement.

Complications : les complications sur les Tests de Contrôle d'esprit doivent se gérer comme ceux des Tests d'Invocation, peut-être avec des conséquences légèrement plus fortes. Par exemple, une complication peut signifier que le magicien est contrôlé mystiquement et doit accomplir un service pour l'esprit (et certains esprits sont durs en affaires, croyez-nous). Sur un échec critique, l'esprit devient incontrôlé et il se peut même qu'il attaque le magicien.

Deuxième contrôle

Un magicien qui a un esprit contrôlé peut répéter le rituel de contrôle d'esprit afin d'obtenir de l'esprit davantage de services. Le test nécessite un autre rituel prenant un nombre d'heures égal à la Puissance actuelle de l'esprit et qui requiert les mêmes ingrédients qu'auparavant (500 ¥ par point de Puissance de l'esprit). À la fin du rituel, le magicien effectue un autre Test opposé, comme s'il liait un nouvel esprit. Contrairement au Contrôle d'esprit, chaque succès excédentaire s'ajoute au nombre de services dus (le premier succès excédentaire n'est pas requis pour former le lien initial puisque l'esprit est déjà contrôlé). Le Test de Résistance au Drain est le même que pour le lien standard, sauf que l'esprit ne devient pas incontrôlé si le magicien tombe inconscient ou meurt des suites du Drain.

LES ESPRITS VAILLEURS

Un veilleur est un type simple d'esprit serviteur. Certains experts considèrent que les veilleurs sont une expression tangible de la propre conscience du magicien, modelés à partir du tissu de l'espace astral, tandis que d'autres les considèrent comme les mange-merde du monde des esprits. Les veilleurs existent uniquement dans l'espace astral. Ils ne peuvent jamais quitter l'espace astral, ni pour se matérialiser dans le monde physique ni pour accéder à un métaplan. Ils peuvent toutefois se manifester dans le monde physique (voir *Se manifester*, p. 185). La Puissance des esprits veilleurs est toujours de 1. Les indices d'attribut d'un veilleur sont égaux à sa Puissance (mais les veilleurs n'ont pas de Chance).

Les veilleurs sont obstinés et malins pour ce qui est d'accomplir les tâches qu'on leur assigne, mais tout le reste semble passer au-dessus de leur petite tête astrale. Leur intelligence peut se comparer à celle d'un chien loyal et bien dressé. Ils ont tendance à prendre leurs ordres au pied de la lettre (ne dites *jamais* à un veilleur de fouiller un bâtiment dans ses moindres recoins...). Les veilleurs parviennent rarement à surmonter des difficultés inattendues. Par exemple, si un veilleur envoyé quelque part voit son chemin bloqué par une barrière astrale, il y a de grandes chances pour qu'il reste là jusqu'à ce qu'il ait fait son temps et se dissipe.

Les attributs et pouvoirs des veilleurs sont détaillés p. 297.

Invoquer des veilleurs

N'importe quel magicien ayant la compétence Invocation peut invoquer des veilleurs ; le rituel d'invocation ne nécessite aucun équipement particulier et peut être accompli n'importe quand. Pour invoquer un veilleur, le magicien effectue un Test de réussite d'Invocation + Magie. Chaque succès donne au

veilleur une heure de vie. L'invocateur doit ensuite résister à un Drain égal au nombre d'heures ; le Drain d'invocation des veilleurs est toujours de type Étourdissant. L'invocateur peut aussi choisir de limiter la durée de vie du veilleur pour diminuer le Drain. À la fin de sa durée de vie, le veilleur se disperse dans les énergies sans forme de l'espace astral.

Un personnage peut maintenir simultanément un nombre de veilleurs égal à son Charisme. Les veilleurs ne comptent pas dans le nombre d'esprits (liés ou non) qu'un magicien peut avoir à sa disposition à la fois. Les personnages peuvent disperser des veilleurs qu'ils ont conjurés à volonté, même avant que leur temps ne soit écoulé, que l'esprit soit présent ou non.

Les veilleurs peuvent être bannis, chaque succès excédentaire obtenu au Test de Bannissement diminuant leur durée de vie d'une heure. On peut également les engager en combat astral. Ils ne peuvent pas infliger de Dommages physiques et ne peuvent donc pas affecter de formes astrales affectées uniquement par des Dommages physiques, comme les barrières et les focus.

Les veilleurs entretiennent le même lien mental avec leur invocateur que les esprits normaux (voir p. 178).

Les tâches des veilleurs

Les veilleurs obéissent aux ordres de leur invocateur au mieux de leurs capacités (limitées) et pendant le peu de temps qu'ils durent. Les veilleurs n'ont pas besoin de rester à proximité de l'invocateur, mais ils peuvent se perdre en mission et qu'ils doivent s'éloigner. Les veilleurs sont couramment utilisés pour les missions suivantes :

- **Pistage :** les veilleurs excellent au pistage astral, grâce en partie à leur unique pouvoir, Recherche (voir p. 292).
- **Alarme astrale :** il est possible de demander à des veilleurs de surveiller ou de patrouiller une zone de l'espace astral et d'alerter une personne spécifiée s'ils repèrent un intrus.
- **Chien d'attaque :** bien que très inefficaces en combat astral, les veilleurs peuvent être utilisés pour harceler ou distraire des adversaires.
- **Message :** un veilleur peut être envoyé à un endroit ou vers une personne précis connus de l'invocateur pour se manifester et délivrer un message oral. Il peut également présenter des images simples, d'une complexité au mieux équivalente à des photographies en deux dimensions que lui a montrées son invocateur. Si nécessaire, l'esprit prendra la réponse et la ramènera à son maître.
- **Irritant :** on peut ordonner à un veilleur de trouver une personne, de la suivre et de lui répéter à voix haute un slogan agressif ou une insulte voire de se disputer avec elle. Pour ce boulot, le veilleur se manifeste visiblement et de façon audible sur le plan physique. De même, le veilleur peut se rendre à un endroit précis, y traîner et s'en plaindre sur le thème qu'on lui a assigné : « Hé, là-dedans ! Bienvenue au Hannibal's Grill. À ce que j'ai entendu dire, les ratburgers sont vraiment succulents aujourd'hui. Salut, bienvenue au Hannibal's Grill. Votre abonnement à DocWagon est à jour ? » Et ainsi de suite.
- **Espion :** les veilleurs peuvent avoir pour ordre de suivre voire d'espionner quelqu'un sur le plan astral ou dans le monde physique, puis retourner faire leur rapport à leur invocateur. Si la cible traverse une barrière astrale mana ou bien se projette dans un métaplan, le veilleur perdra sa trace.

LE MONDE ASTRAL

Alors que le domaine physique est le monde que les personnages connaissent et dans lequel ils vivent tous les jours, il existe un autre monde à côté de lui, invisible et insoupçonnable pour la plupart des habitants de la planète. Ce lieu s'appelle le plan astral, une sorte de négatif photo du monde physique dans lequel seul ce qui est vivant – donc empreint de mana – est réel.



TRANSMISSION

Le plan astral est le foyer des esprits et de la magie. Il est baigné de mana, l'essence de la magie qui s'écoule des méta-plans dans notre monde physique et à travers lui dans l'astral, où il s'accumule et l'imprègne de sa présence.

Le plan astral est alimenté par la force vitale qui existe dans et sur notre planète et l'aura globale de cette force illumine continuellement le monde astral d'une lumière tamisée. Toutes les choses qui n'existent que dans le plan physique peuvent être vues et entendues depuis l'astral, mais avec des contours incertains et un son indistinct : le contenu émotionnel passe beaucoup mieux que le factuel et le concret.

LES AURAS ET LES FORMES ASTRALES

Les choses vivantes qui ne sont pas actives dans le plan astral y projettent néanmoins un reflet d'elles-mêmes, appelé aura. Les objets inanimés apparaissent sous une forme estompée de leur équivalent physique, grise et sans vie, tandis que les auras de ce qui est vivant sont vives et colorées.

Tout ce qui est actif dans le plan astral a une forme astrale tangible : les magiciens en projection, les esprits, les entités de nature duelle, etc. Les formes astrales ont des couleurs plus vives et sont plus brillantes que les auras, puisqu'elles sont astralement « réelles ». La Terre a une forme astrale, ce que beaucoup considèrent comme une preuve que la planète est une entité vivante à part entière, indépendante des créatures qui habitent sa surface.

LA PERCEPTION ASTRALE

Nombreux sont les personnages éveillés qui peuvent percevoir le plan astral depuis le monde physique. Cette capacité s'appelle la perception astrale. C'est le principal sens utilisé dans le plan astral : il révèle les auras, permettant aux magiciens d'examiner les créatures vivantes du monde physique ainsi que les créatures qui vivent dans le plan astral. La perception astrale est accessible aux personnages qui prennent le trait Magicien lors de la création de personnage (voir p. 77) ou aux adeptes qui achètent le pouvoir de Perception astrale (voir p. 183). Il faut une Action simple pour basculer sa perception du plan astral au plan physique et une autre pour faire l'inverse (il n'est pas possible de voir les deux en même temps, malgré le fait que presque tout ce qui est dans le monde physique est reflété dans l'astral, quoique sans détail). Un personnage utilisant la perception astrale est considéré comme étant de nature duale, actif à la fois sur les plans physique et astral en même temps.

Même si la perception astrale permet à un personnage éveillé de sentir le plan astral, une véritable interprétation de ce qui est ressenti demande de la pratique. L'interprétation des auras pour en tirer des informations sur la personne ou la chose auxquelles elles appartiennent s'appelle l'analyse astrale. Un magicien qui souhaite en apprendre davantage sur une aura doit effectuer un Test d'Intuition + Analyse astrale, avec le nombre de succès déterminant ce qu'apprend le magicien, comme indiqué dans la *Table d'Analyse astrale*. Sans tenter de lire une aura, un magicien peut tout de même avoir une impression sur le type d'aura (sort, esprit, créature vivante, etc.).

Comme pour la perception physique, un personnage utilisant la perception astrale ne devrait pas avoir besoin d'effectuer un test pour voir des choses qui sautent aux yeux (et comme les formes astrales sont brillantes et vibrantes, cela signifie que la plupart des formes astrales sont facilement repérables). Un test ne devrait être demandé que lorsqu'une entité astrale tente délibérément de se cacher, ou lorsqu'un personnage essaie d'observer en détail dans l'astral : dans ces deux situations, effectuez un Test d'Analyse astrale.

En analysant l'aura de quelque chose, le magicien peut obtenir des informations. Les auras des êtres vivants montrent leur état de santé général, leurs émotions et leur nature magique éventuelle. Les objets enchantés montrent leur nature magique. Les objets inanimés et non magiques n'ont que des ombres grises et ternes en guise d'auras, mais gardent les traces de leurs contacts avec des auras vivantes. L'Analyse astrale peut lire toute trace laissée sur un objet.

Les sorts lancés sur un individu apparaissent comme des auras à part qui entourent cette personne pendant la durée du sort. Une fois qu'un sort a été rendu permanent, l'aura n'est plus présente. Il est possible à l'occasion de voir les traces que des sorts magiques laissent derrière eux dans l'aura d'une cible : voir *Les signatures astrales* pour plus d'informations.

Chaque fois que vous devez accomplir une tâche physique non magique (tirer avec une arme, conduire une voiture, etc.) en perception astrale, vous subissez un malus de réserve de dés de -2. En perception astrale, un magicien peut lancer des sorts mana à des adversaires astraux. D'autres formes astrales peuvent engager un magicien en perception astrale en combat astral (p. 185) ou également lui lancer des sorts mana.

TABLE D'ANALYSE ASTRALE

Succès	Information obtenues
0	Aucune.
1	L'état de santé général du sujet (en bonne santé, blessé, malade, etc.). L'état (ou impression) émotionnel général du sujet (heureux, triste, en colère). Le statut d'Éveillé ou d'ordinaire du sujet.
2	La présence et l'emplacement d'implants de cyberware. La nature d'un sujet magique (élémentaire de feu, sort de Manipulation, focus de pouvoir, etc.). Si vous avez déjà vu l'aura du sujet auparavant, vous pouvez la reconnaître, quel que soit le déguisement ou les altérations physiques du sujet.
3	La présence et l'emplacement d'implants alphas. Si l'Essence et la Magie du sujet sont supérieures, inférieures ou égale aux vôtres. Si la Puissance du sujet est supérieure, inférieure ou égale à votre Magie. Un diagnostic général de toute maladie (naturelle ou provoquée par une toxine) dont le sujet souffre. Toute signature astrale présente sur le sujet.
4	La présence et l'emplacement d'implants de bio-ware et de bêta-ware. Les valeurs exactes d'Essence, de Magie et de Puissance du sujet. Un diagnostic précis de toute maladie ou toxine qui afflige le sujet.
5+	La présence et l'emplacement de tout implant. La cause générale de toute impression émotionnelle (un meurtre, une émeute, une cérémonie religieuse, etc.). La cause générale de toute signature astrale (sort de Combat, esprit du foyer, etc.). Le fait que le sujet est ou non un technomancien.

La perception astrale est un sens psychique qui n'est pas lié à la vue physique du personnage. Un magicien aveugle peut toujours percevoir magiquement le plan astral, ainsi que les créatures et les auras qui y sont. De même, les magiciens sourds peuvent « entendre » dans l'espace astral.

LES SIGNATURES ASTRALES

Les compétences et capacités magiques produisent sur tout ce qu'elles affectent une *signature astrale*, qui est détectable en utilisant l'analyse astrale. Une signature astrale est « l'empreinte digitale » magique de la créature éveillée qui l'a créée. Une signature dure un nombre d'heures égal à la Puissance d'un effet après la fin de celui-ci. Les focus et autres objets magiques (comme les loges magiques) contiennent *toujours* la signature astrale de leur(s) propriétaire(s).

Un personnage peut tenter de lire une signature astrale avec un Test d'Analyse astrale. Il faut au moins trois succès pour détecter la signature. Si le test est réussi, le personnage détecte la signature. Une fois vue, une signature peut être reconnue si le personnage la revoit (peut-être au prix d'un Test de Mémoire, comme indiqué p. 130). Avec cinq succès ou plus, il a également une indication sur l'effet magique qui a créé la signature (la compétence magique utilisée et la

classe générale de sort ou d'esprit).

Les enquêteurs magico-légaux utilisent les signatures astrales pour rassembler des indices sur les criminels magiciens, les personnages feraient donc bien de faire attention aux signatures astrales qu'ils laissent là où ils peuvent être reconnus par quelqu'un.

Un magicien utilisant la perception astrale peut prendre un nombre d'Actions complexes égal à la Puissance d'une signature astrale pour l'effacer complètement.

QUAND LE CHAT N'EST PAS LÀ...

Pendant que le magicien est en projection astrale, son corps physique et son corps astral font toujours tous les deux partie de lui. Les dommages au corps astral sont ressentis par le corps physique et vice-versa. Si le corps astral est blessé, le corps physique peut se contracter ou convulser. Si le corps physique est blessé, le corps astral peut ressentir une sensation fantomatique de douleur à distance. Tous les dommages infligés à une forme affectent immédiatement l'autre.

Bien que les deux corps du magicien soient liés, ils existent indépendamment pendant la projection. Si le corps physique du magicien meurt, le corps astral continue d'être projeté dans l'espace astral pendant un nombre d'heures égal à son attribut Magie x 2 avant de s'évanouir dans le néant. Si le corps astral devait mourir, le corps physique plonge irrémédiablement dans un profond coma étant donné qu'il n'a plus ni esprit ni conscience. Si le corps est placé sous assistance, il peut tenir jusqu'à la fin de son espérance de vie ; sinon, il mourra de déshydratation dans la semaine (ou moins si des trafiquants d'organes ou des ennemis mettent la main dessus).

Si le corps physique du magicien est déplacé pendant que celui-ci est absent, il ne sentira rien. Lorsqu'il tente de retourner à son corps, cependant, il découvrira qu'il est parti. Le magicien doit tenter de trouver son corps avant que son temps de projection astrale possible ne soit écoulé ou il mourra. Voir *Le pistage astral* pour plus d'information.

LA PROJECTION ASTRALE

Certains personnages éveillés font plus que simplement percevoir le monde astral : ils s'y immergent entièrement, laissant derrière eux le monde physique et leur corps. C'est que l'on appelle la *projection astrale*. Le magicien qui se projette astralement devient une forme astrale. Le magicien peut maintenir cette forme un nombre d'heures égal à son attribut Magie. Passé ce temps, s'il n'est pas retourné à son corps physique, sa forme astrale meurt, laissant son corps physique en coma permanent (voir *Quand le chat n'est pas là...*). Seuls les personnages qui ont le trait Magicien peuvent se projeter astralement.

Les déplacements dans l'astral

Se déplacer, pour un magicien en projection astrale, est bien plus rapide qu'un déplacement physique. Dans l'espace astral, libre des contraintes corporelles, le magicien se déplace à la vitesse de la pensée. Il s' imagine simplement à un endroit et son corps astral s'y rend. Toute destination dans les environs est atteinte en quelques secondes. Quelques minutes suffisent pour parcourir de grandes distances et en une heure, le magicien peut faire le tour du globe. Lorsqu'il voyage à une telle vitesse, toutefois, le magicien n'a pas le temps de percevoir son environnement. Bien que cela ne soit généralement pas un problème, un magicien essayant de trouver un endroit doit voyager plus lentement, ou il ne le verra même pas en passant devant. Les barrières astrales bloquent le déplacement astral, par ailleurs, un magicien se déplaçant trop rapidement peut donc en rencontrer une avant d'avoir une chance de la repérer.

COMBAT ASTRAL

Attaque	Dommages
Magicien	Charisme/2 (arrondi au supérieur)
Magicien avec arme focus	Par type d'arme
Esprit	Puissance/2 (arrondi au supérieur)
Esprits veilleurs	1

MODIFICATEURS DE PISTAGE ASTRAL

Condition	Modificateur de seuil
Par heure écoulée depuis que le lien astral est actif	+1
Cible derrière une barrière mana	+Puissance de la barrière
Pister le maître d'un esprit :	
Contrôlé	Aucun modificateur
Invoké	+2

ATTRIBUTS ASTRAL

Attribut physique	Attribut astral
Agilité	Logique
Constitution	Volonté
Réaction	Intuition
Force	Charisme

Initiative astrale : Intuition x 2

Passes d'Initiative astrales : 3

Un magicien peut se déplacer jusqu'à 100 mètres par Tour de combat sans pénalité sur ses actions : c'est ce qu'on considère être la « Vitesse de marche » dans l'espace astral. Les magiciens peuvent décider de se déplacer plus rapidement que ça dans l'espace astral, jusqu'à la « Vitesse de course » de 5 kilomètres par Tour de combat (environ 100 km/minute soit 6 000 km/h). Ce type de déplacement astral est bien trop rapide pour que le magicien puisse saisir le moindre détail, les magiciens qui « courent » devraient subir des modificateurs de déplacement d'au moins -2 à leurs actions.

Les formes astrales peuvent se déplacer dans toutes les directions : elles ne sont pas limitées par la gravité comme dans le monde physique, bien que la plupart des magiciens en projection ont tendance à rester au sol, ne serait-ce que par habitude. L'exception à cette liberté de mouvement est le franchissement des limites de l'atmosphère terrestre (environ 80 kilomètres d'altitude) ; les voyageurs astraux qui tentent de franchir cette limite finissent généralement morts ou fous.

Les formes astrales

En projection astrale, le magicien ne peut pas compter sur ses Attributs physiques. Son corps astral est un produit de son esprit et de sa volonté. Sous cette forme, ses Attributs mentaux remplacent ses Attributs physiques (voir la *Table des attributs astraux*). Toute activité qu'il entreprend et qui reposerait normalement sur des Attributs physiques – comme le combat – repose à la place sur des Attributs mentaux équivalents. Les sens du magicien en projection astrale sont les mêmes qu'en perception astrale. Si le corps physique du magicien était blessé lorsque celui-ci se projette astralement, son corps astral présente les mêmes blessures. Pour les effets des dommages sur les deux formes pendant la projection astrale, voir *Quand le chat n'est pas là...*

L'Initiative dans l'espace astral est entièrement basée sur l'Intuition (Initiative astrale = Intuition x 2). Comme les formes astrales se déplacent extrêmement vite, elles reçoivent 3 Passes d'Initiative par Tour de combat.

Les formes astrales ne sont pas affectées par le monde physique ; les objets inanimés qui sont solides dans le monde physique n'offrent aucune résistance aux formes astrales ce qui permet à un magicien en projection astrale de les traverser librement. Seule une forme astrale peut en ralentir ou en affecter une autre. La terre est solide dans le plan astral, tout comme dans le monde physique ; les formes astrales ne peuvent pas passer au travers. Les complexes sécurisés sont souvent construits en sous-sol pour se prémunir des intrusions astrales. Les armes focus ont une présence dans l'espace astral et peuvent blesser une forme astrale (voir *Les focus*, p. 191), mais le porteur doit être présent dans l'espace astral pour utiliser le focus en combat astral. Les seuls sorts qui affectent les formes astrales sont les sorts mana.

La détection de l'astral

Les entités physiques peuvent sentir lorsqu'une forme astrale traverse leur aura. Effectuez un Test de Perception + Intuition (4) ; appliquez un bonus de réserve de dés de +2 si le personnage est un Éveillé. Si le test est réussi, le personnage ressent un frisson ou un picotement au passage de la forme astrale. Le personnel de sécurité est souvent formé à reconnaître cette sensation comme un signe d'intrusion astrale.

Se manifester

Si une forme purement astrale comme un esprit ou un magicien en projection astrale souhaite interagir avec le plan physique, il doit se *manifester*. La Manifestation est le contraire de la perception astrale : l'extension des sens dans le plan physique. Se manifester prend une Action simple (il faut aussi une Action simple pour stopper les effets de la Manifestation). Les personnages et les esprits qui se manifestent apparaissent dans le plan physique comme des images fantomatiques et vaporeuses, et peuvent communiquer librement avec des personnages physiques. Contrairement au pouvoir de Matérialisation des esprits (p. 292), la Manifestation ne crée pas de forme physique et le personnage ne peut donc pas interagir physiquement avec quoi que ce soit, pas plus qu'il ne peut être blessé par des attaques physiques. Comme la Manifestation est un effet psychique, les personnages manifestés ne peuvent pas être détectés, enregistrés ni affectés par les appareils électroniques. Les personnages et les esprits manifestés, cependant, sont vulnérables aux effets magiques de type mana sur le plan physique. De même, les entités manifestées sont toujours susceptibles d'être attaquées sur le plan astral.

LE COMBAT ASTRAL

Le combat astral se résout de la même manière que le combat physique. Les personnages en perception astrale ou de nature duale utilisent leurs Attributs physiques et leurs compétences physiques pour combattre des adversaires qui ont un corps physique et leur Volonté + compétence de Combat astral pour combattre des entités entièrement astrales. Les personnages en projection astrale utilisent leurs Attributs mentaux en lieu et place de leurs Attributs physiques (voir la *Table des attributs astraux*, ci-dessus) avec leur compétence de Combat astral. Aucune arme de distance ne fonctionne en espace astral, les attaques à mains nues, les armes focus actives (voir p. 192) et les sorts mana sont donc les seules options du combat astral.

La plupart des dommages du combat astral se basent sur la Force astrale (Charisme) du personnage, comme indiqué sur la *Table du combat astral*. Les dommages infligés par des attaques de combat astral sont soit Étourdissants soit Physiques (au choix de l'attaquant). Les objets astraux comme des barrières ne peuvent être affectés que par des Dommages physiques.

LE PISTAGE ASTRAL

Presque tout ce qui est magique (esprits, sorts, focus et loges magiques) a un lien astral avec quelque chose. Les sorts actifs sont reliés à leurs lanceurs, les esprits sont reliés à leurs maîtres, les magiciens en projection astrale sont reliés à leurs corps physiques et les focus et les loges magiques sont reliées aux magiciens qui les ont activés. Les entités éveillées qui sont conscientes de ces liens peuvent les suivre et les pister à travers le plan astral jusqu'à leur source.

Suivre un lien astral nécessite un Test étendu d'Analyse astrale + Intuition (5, 1 heure), modifié comme indiqué par la *Table des modificateurs de pistage astral* (p. 185).

LES MÉTAPLANS

Il existe des domaines au-delà du plan astral, des lieux connus seulement des initiés (p. 190), qui sont les seuls parmi toute la métahumanité à pouvoir s'y rendre. Ces lieux sont les métaplans, souvent qualifiés de plans « supérieurs », « intérieurs » ou « extérieurs » de l'espace astral, selon la personne à qui vous parlez. En vérité, aucune référence tridimensionnelle ne peut positionner les métaplans. Ils sont quelque part en dehors du monde physique.

Les scientifiques, occultistes et les théoriciens magiques sont engagés dans un débat sans fin concernant la « véritable » nature des métaplans et si ce sont des lieux réels ou seulement des hallucinations très réalistes. Quelle que soit la vérité, la plupart des initiés se rendent dans les métaplans sans trop s'inquiéter des disputes. Comme chacun d'entre eux peut vous le dire, les métaplans sont des lieux bien réels habités par des entités réelles. Un visiteur peut y mourir : on peut difficilement faire plus réel.

Il existe un nombre infini de métaplans ou peut-être un seul, selon la manière dont vous voyez les choses. On sait que six métaplans correspondent à six types d'esprits : air, terre, feu, eau, homme et bêtes. Les initiés ont voyagé dans d'autres métaplans correspondant à divers endroits mythiques et magiques, comme Avalon, la terre fabuleuse du Roi Arthur, et Guinée, le domaine des loas, également appelé le « Pays sous la mer ». Certains métaplans ne peuvent pas être visités dans des circonstances normales ; le « métaplan de la mort » ne peut pas être visité sans un esprit des ancêtres pour guide, par exemple.

Les magiciens peuvent voyager dans n'importe quel métaplan, quelle que soit leur tradition : les chamans peuvent visiter le métaplan du feu et les mages peuvent voyager jusqu'au métaplan des bêtes, s'ils en ressentent le besoin. En termes de jeu, les métaplans ne diffèrent pas beaucoup les uns des autres si ce n'est par leurs habitants et leurs décors.

LES BARRIÈRES MANA

La magie peut être utilisée pour créer des barrières mana sur les plans physique ou astral et parfois des barrières de nature duale qui existent sur les deux plans. Ces barrières sont créées via des sorts (physiques ou astraux), des loges magiques (barrières duales) et des runes de garde (barrières duales).

Les barrières mana dans le plan physique sont invisibles (sauf à la perception astrale), mais elles agissent comme une barrière tangible sur les sorts, les entités se manifestant, les esprits et les focus actifs. Si un magicien tentait de lancer un sort à travers une barrière, la cible du sort ajoute la Puissance de la barrière à la réserve de dés de son test de résistance.

Les barrières mana dans le plan astral sont des murs solides, à l'opacité vaporeuse. Ces barrières stoppent le déplacement astral et impose une pénalité visuelle à la perception astrale égale la Puissance de la barrière. Les barrières mana astrales sont résistantes aux sorts astraux et aux autres formes astrales, de la même manière que les barrières mana physiques, comme indiqué plus haut.



TRANSMISSION

Les barrières mana de nature duale sont actives sur les deux plans simultanément et affectent les deux comme indiqué ci-dessus.

Les pouvoirs d'adepte ainsi que nombre d'autres pouvoirs de créature sont innés et ne sont donc pas affectés par une barrière, bien que si le meneur de jeu le décide, certains pouvoirs de créature à distance et maintenus (comme Dissimulation ou Mouvement) peuvent subir le même sort que les sorts et les focus (en utilisant la Magie de la créature à la place de la Puissance).

Les barrières mana n'affectent pas leurs créateurs, qui peuvent voir à travers elles ou les traverser à volonté ainsi qu'autoriser d'autres à le faire également. Toute attaque contre une barrière mana ou toute tentative pour la traverser est immédiatement ressentie par le créateur.

LES LOGES MAGIQUES

Quand elles sont activées, les loges magiques forment une barrière mana de nature duale avec un attribut de Puissance égal à leur propre Puissance. La forme de la barrière mana suit à peu près la forme physique de la loge ; les contours exacts sont déterminés au moment de la création et devraient avoir un rayon d'approximativement (Puissance) mètres.

LES RUNES DE GARDE

Les runes de gardes sont une forme temporaire de barrière mana de nature duale qui peuvent être créées par tout être éveillé doué de perception astrale (y compris les esprits et les adeptes qui ont le pouvoir de Perception astrale). Les runes de garde sont utilisées comme une mesure de sécurité pour protéger des lieux d'intrusions astrales. La zone maximum pouvant être protégée est égale à (attribut Magie du créateur) x 50 m³. Un groupe de personnages peut protéger une zone mesurant jusqu'à (somme de leurs attributs Magie) x 50 m³. Un certain

nombre d'entreprises et de magiciens freelance proposent leurs services pour maintenir des runes de garde pour le compte de personnes soucieuses de leur intimité astrale, généralement à des tarifs aux alentours de 100 ¥ de l'heure (par magicien).

Une rune de garde doit être placée sur quelque chose d'inanimé (des murs, des roches, etc.). Une rune de garde ne peut pas être déplacée de sa composante physique à un autre endroit. Le rituel de protection prend un nombre d'heures égal à la Puissance de la rune de garde et ne nécessite aucun ingrédient particulier. À la fin du rituel, effectuez un test de Magie + Volonté (si plus d'un personnage aide à créer la rune de garde, utilisez les règles du travail en équipe, p. 59). Les succès obtenus déterminent le nombre de semaines que dure la rune de garde avant de se dissiper. Une rune de garde peut être rendue permanente en dépensant du Karma pour un coût total égal à la Puissance de la rune de garde. Un rituel de protection peut également augmenter la durée d'une rune de garde existante.

Créer des runes de garde est une tâche épuisante. Chaque participant subit un Drain égal à la Puissance de la rune de garde. Si la Puissance de la rune de garde est supérieure à l'attribut Magie du personnage, ces dommages sont Physiques. La Puissance maximale qu'un personnage peut donner à une rune de garde est égale à deux fois l'attribut Magie du personnage.

TRAVERSER LES BARRIÈRES

Une barrière mana astrale peut être attaquée en combat astral : traitez-la comme une barrière standard avec une Armure et une Structure égale à sa Puissance (voir *Les barrières*, p. 157). L'enchantement d'une barrière mana restaure sa Puissance totale après un Tour de combat de « répit » et régénère tout dommage ou brèche, rendant de telles barrières quasi infranchissables, sauf par les plus déterminés des runners.

Ceci dit, les personnages éveillés ont d'autres méthodes pour se frayer un chemin à travers une barrière astrale et peuvent « forcer » une barrière par un Test opposé de Magie +

Charisme contre la Puissance x 2 de la barrière. Si le personnage obtient plus de succès, il se fraie un chemin à travers la barrière. Le personnage peut également faire passer avec lui un nombre d'amis, esprits, focus actifs, sorts maintenus ou autres formes astrales de l'autre côté de la barrière égal aux succès excédentaires obtenus. Si la barrière obtient plus de succès que le magicien, le personnage n'arrive pas à passer.

Dans certains cas, un sort, un focus, un esprit – voire un personnage – peut se retrouver involontairement dans une situation de confrontation avec la barrière. Par exemple, un personnage qui passe sans le savoir au travers d'une barrière mana en portant un focus actif, ou une créature duale dans un ascenseur qui passe au travers d'une rune de garde pendant sa montée. Dans ce cas, effectuez un Test opposé comme décrit ci-dessus (en utilisant Puissance x 2 pour les sorts, les esprits, les focus, etc.). Si la barrière l'emporte, toutefois, l'objet ou l'entité passe quand même mais est immédiatement dissipé. Les sorts dissipés finissent immédiatement et les focus dissipés se désactivent. Les esprits dissipés sont renvoyés dans leur métraplan, tandis que des personnages dissipés tombent inconscients (remplissez le Moniteur de condition étourdissant).

LES ADEPTES

Un personnage éveillé qui investit son pouvoir dans des capacités physiques au lieu de compétences reliées à la Magie est appelé *adepte*. Cet investissement est représenté par les points de pouvoir du personnage. Ceux-ci reflètent la quantité d'énergie magique liée aux capacités physiques du personnage, comme des réflexes améliorés, des sens accrus ou une santé supérieure. Les personnages qui prennent le trait Adeptes lors de la création de personnage obtiennent un nombre de points de pouvoir égal à leur attribut Magie. Des points de pouvoir supplémentaires peuvent être gagnés en augmentant l'attribut Magie du personnage en dépensant du Karma (1 point de pouvoir par point de Magie). Comme les magiciens, les adeptes peuvent également augmenter leur indice maximum de Magie via l'Initiation (leur donnant ainsi l'opportunité de gagner de nouveaux points de pouvoir).

Les adeptes peuvent faire partie de traditions, comme tous les autres magiciens. Il n'y a aucun avantage en terme de règles à suivre une tradition ; la décision appartient au joueur et sert seulement pour décrire leur manière d'appréhender le monde et leur donner un petit cachet supplémentaire.

Les adeptes peuvent percevoir l'astral comme les magiciens s'ils acquièrent le pouvoir de Perception astrale.

LES ADEPTES MYSTIQUES

Certains adeptes choisissent d'en apprendre moins que ce que leur nombre maximum de pouvoirs d'adeptes le permettrait normalement, préservant ainsi certains de leurs points de pouvoir pour le lancement de sorts ou la conjuration. Ces magiciens sont toujours appelés des adeptes par la plupart des magiciens, mais les autres adeptes peuvent désigner ces personnages comme des adeptes suivant la « Voie du magicien ». Les personnages qui souhaitent devenir des adeptes mystiques ont la possibilité de répartir leur attribut Magie entre le lancement de sort et la conjuration d'une part, et les capacités physiques d'autre part.

Pour chaque point de Magie investi dans des capacités physiques, le personnage obtient 1 point de pouvoir, qu'il peut utiliser pour acheter des pouvoirs d'adepte. Chaque point de Magie investi dans des capacités basées sur le mana donne au personnage un point à utiliser avec des compétences associées à l'attribut Magie. Pour tout le reste, y compris la détermination du niveau maximum des pouvoirs d'adepte, utilisez l'attribut Magie complet du personnage. Un tel personnage n'aura pas autant de pouvoirs d'adepte que la plupart des adeptes, pas plus qu'il ne sera capable de lancer des sorts avec la même compétence que de vrais magiciens. Les adeptes mystiques peuvent utiliser leurs pouvoirs d'adepte normalement.

Roxanne est une adepte mystique avec un attribut Magie de 4. Elle dépense 1 point de Magie pour avoir 1 point de pouvoir, qu'elle utilise pour acheter 4 niveaux de Guérison rapide. Ses 3 autres points de Magie sont dédiés aux compétences magiques. Lorsqu'elle utilisera ses réserves de dés associées à la Magie, comme Lancement de sorts ou Invocation, elle pourra allouer 3 dés pour la Magie (puisque le reste est lié à ses pouvoirs d'adepte). Pour toutes les autres situations, on considère que son attribut Magie a une valeur de 4.

LES POUVOIRS D'ADEPTE

Chaque pouvoir d'adepte énoncé ci-dessous fournit le coût en points de pouvoir pour l'apprendre et inclut une description de son fonctionnement. De nombreux pouvoirs d'adepte peuvent s'acheter à un indice variable. Le niveau maximum qu'un adepte peut avoir dans un pouvoir donné est égal à l'attribut Magie de l'adepte.

Nombre de pouvoirs d'adepte coûtent une fraction de point de pouvoir. Les personnages peuvent, s'ils le souhaitent, garder pour plus tard des fractions de points.

Armure mystique

Coût : 0,5 par niveau

Ce pouvoir renforce magiquement la peau pour résister aux effets des dommages. Chaque niveau fournit 1 point d'armure (qui compte à la fois comme Balistique et Impact) à l'adepte, qui se cumule avec toute armure portée. Armure mystique protège également contre les dommages infligés en combat astral (p. 185).

Attribut physique amélioré

Coût : 1 par niveau

Ce pouvoir permet d'élever un Attribut physique (Agilité, Constitution, Réaction, ou Force). Chaque niveau augmente l'attribut de 1. En cas d'augmentation ultérieure de l'attribut en utilisant du Karma (p. 264), le coût sera basé sur l'attribut total, améliorations magiques incluses. Augmenter la Réaction avec ce pouvoir affecte également l'Initiative.

Ce pouvoir permet à l'adepte de dépasser son maximum d'attribut naturel jusqu'au maximum augmenté, mais chaque point au-delà du maximum naturel coûte le double (2 points de pouvoir par niveau).

Augmentation d'attribut

Coût : 0,25 par niveau

L'adepte est capable de puiser dans sa force intérieure pour accomplir des prouesses hors d'atteinte de ses capacités habituelles. L'Augmentation d'attribut doit être achetée pour un Attribut physique précis : Agilité, Constitution, Réaction et Force (il est possible d'acheter des pouvoirs d'Augmentation d'Attribut séparés pour différents attributs). Il n'est pas possible de l'acheter pour un Attribut mental ni spécial.

Pour que l'augmentation prenne effet, effectuez un Test de Magie + (Augmentation d'attribut). Chaque succès obtenu à ce test augmente l'attribut de 1. L'augmentation dure un nombre de Tours de combat égal à deux fois le nombre de succès générés. Aucun attribut ne peut être augmenté au-delà de sa valeur maximum augmentée (p. 62). L'Augmentation d'attribut s'active en une Action simple.

Lorsque l'augmentation prend fin, l'adepte doit résister à un Drain égal à l'indice d'Augmentation d'attribut en utilisant Volonté + Constitution : chaque succès réduit la Valeur de Drain d'un point. Le Drain d'Augmentation d'attribut est étourdissant.

Le bonus d'attribut d'une Augmentation d'attribut est incompatible avec toute autre augmentation d'attribut, qu'elle provienne d'implants ou de sorts, à l'exception du pouvoir d'adepte Attribut physique amélioré.

Compétence améliorée

Coût : 0,5 par niveau (Compétences de combat), 0,25 par niveau (Compétences physiques, sociales, techniques)

Ce pouvoir procure à l'adepte des dés supplémentaires à utiliser avec une Compétence active précise. Les dés achetés pour la Compétence active s'appliquent également à toutes les spécialisations qu'il connaît pour cette compétence. L'adepte ne peut pas bénéficier de plus de dés supplémentaires que son indice de compétence de base. Compétence améliorée augmente l'indice d'une Compétence active précise de 1 par niveau. L'indice maximum modifié d'une compétence est égal à son indice de base x 1,5. Compétence améliorée doit être achetée pour une compétence précise, pas un groupe de compétences.

Ce pouvoir coûte 0,5 par niveau pour toutes les Compétences de combat et seulement 0,25 par niveau pour les Compétences physiques, sociales et techniques.

Contrôle corporel

Coût : 0,5 par niveau

Un adepte avec Contrôle corporel a le contrôle complet le langage corporel et subconscient de son corps, même s'il est engagé dans des interactions sociales complexes. Ce contrôle inclut les expressions du visage, les mouvements du corps, les postures, les mouvements des yeux et les fonctions biologiques internes régulant le stress comme les pulsations cardiaques, la pression sanguine et les glandes sudoripares. L'adepte est également doué pour décrypter le langage corporel et les postures spécifiques à telle ou telle culture et peut les imiter à son avantage. En conséquence, ce pouvoir accroît la présence naturelle et le charme du personnage.

Chaque niveau octroie un bonus de +1 à l'adepte lorsqu'il effectue ou résiste à des tests de Compétence sociale. Il donne également un modificateur de réserve de dés de +1 à l'adepte pour tout Test opposé effectué pour la sincérité ou l'état émotionnel de l'adepte, y compris les tests destinés à *Juger les intentions* (p. 130), les analyses astrales de l'état émotionnel et autres tests technologiques et magiques.

Deux adeptes avec Contrôle corporel et se voyant l'un l'autre peuvent utiliser une Action complexe pour communiquer par le langage corporel des notions simples. Seuls des messages et des états émotionnels peuvent être communiqués : oui, non, mauvaise idée, je ne veux pas, je suis en colère, regarde derrière toi, etc.

Contrôle vocal

Coût : 0,5

Un adepte qui a le pouvoir de Contrôle vocal a un niveau de contrôle incroyable sur les propriétés de sa voix. L'adepte peut changer la hauteur, la modulation et le ton de sa voix à volonté, et peut même augmenter son volume. Cela permet à l'adepte de camoufler sa voix et d'imiter des sons dans les limites normales de la vocalisation métahumaine (donc ni infrasons, ni ultrasons), y compris imiter la voix des autres. Ce tour peut être utilisé pour tromper les systèmes de reconnaissance vocale : effectuez un Test opposé entre le Charisme + Escroquerie contre l'indice du système de reconnaissance vocale ou contre la Perception + Intuition des personnages que l'adepte essaie de tromper. Contrôle vocal permet également à un adepte de « projeter » sa voix à (attribut Magie x 2) mètres de distance.

Coup critique

Coût : 0,25 par niveau

Ce pouvoir utilise la magie pour augmenter la Valeur de Dommages des attaques à mains nues de l'adepte, le faisant frapper avec plus de précision et de puissance. Chaque niveau de Coup critique augmente la Valeur de Dommages du personnage en combat à mains nues de +1. Coup critique peut être utilisé avec Mains mortelles (p. 188) et peut être utilisé également en combat astral. L'utilisation de Coup critique doit être déclarée avec l'attaque de Combat à mains nues.

Grand saut

Coût : 0,25 par niveau

Les adeptes qui ont Grand saut sont capables de faire des bonds incroyables dans les airs et sur de longues distances. Chaque niveau de Grand saut ajoute un dé aux Tests de Saut (voir *Sauter*, p. 118). Chaque niveau est également ajouté à l'Agilité du personnage pour déterminer la distance maximum qu'un personnage peut sauter.

Guérison rapide

Coût : 0,25 par niveau

L'adepte récupère plus rapidement de toute forme de blessure, en utilisant l'énergie magique pour accroître le processus naturel de guérison. Chaque niveau ajoute 1 dé à votre Constitution pour les Tests de Guérison (voir p. 244). Le pouvoir n'accroît pas la résistance aux blessures, aux toxines ou aux agents pathogènes, mais permet à l'adepte de se rétablir plus rapidement.

Immunité naturelle

Coût : 0,25 par niveau

Le pouvoir de son esprit sur son corps permet à l'adepte de résister aux effets des toxines et des maladies. Chaque niveau d'Immunité naturelle procure 1 dé supplémentaire pour les tests de résistance contre de tels effets.

Mains mortelles

Coût : 0,5

Ce pouvoir utilise la magie pour produire des Dommages physiques mortels à chacune des attaques à mains nues de l'adepte. Lorsqu'il participe à un combat à mains nues, l'adepte peut infliger des Dommages étourdissants normaux ou déclarer l'utilisation de Mains mortelles et infliger la même quantité de Dommages physiques à la place. Le pouvoir de Mains mortelles peut être utilisé avec Coup critique (p. 188).

Une attaque utilisant Mains mortelles peut également être utilisée contre des créatures qui ont le pouvoir d'Immunité aux armes normales (voir p. 291) pour infliger des Dommages physiques ou étourdissants : leurs bonus défensifs ne comptent pas contre Mains mortelles. Ce pouvoir peut également être utilisé en combat astral (voir *Le combat astral*, p. 185).

Parade de projectiles

Coût : 0,25 par niveau

L'adepte peut attraper en vol des projectiles lents comme des flèches, des couteaux de lancer, des grenades ou des shurikens. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, le défenseur lance Réaction + Parade de projectiles (+ Esquive en cas de défense totale) contre le test d'attaque à distance. Pour réussir à intercepter en vol un projectile, l'adepte doit générer au moins autant de succès que le test d'attaque. L'utilisation de Parade de projectiles est une Action automatique.

Perception accrue

Coût : 0,25 par niveau

Ce pouvoir aiguise les sens de l'adepte. Chaque niveau procure un dé supplémentaire à tous les Tests de Perception (p. 118), y compris les Tests d'Analyse astrale. L'adepte ne peut pas avoir plus de dés de Perception accrue que son attribut Intuition.

Perception astrale

Coût : 1

Ce pouvoir permet à l'adepte de franchir la distance entre les domaines physique et astral et de « voir » dans l'espace astral. Les adeptes qui ont ce pouvoir suivent toutes les règles standard sur la perception astrale (voir p. 183).

Réflexes améliorés

Coût : variable, voir ci-dessous

Ce pouvoir augmente la vitesse à laquelle l'adepte réagit, comme les réflexes câblés. Pour chaque niveau, l'adepte bénéficie de +1 dé à la Réaction (qui affecte également l'Initiative) et 1 Passe d'Initiative supplémentaire. L'indice maximum des Réflexes améliorés est 3 et l'augmentation ne peut pas être combinée avec des augmentations technologiques ou magiques d'Initiative.

COÛT DES RÉFLEXES AMÉLIORÉS

Niveau	Coût
1	2
2	3
3	5

Résistance à la douleur

Coût : 0,5 par niveau

Résistance à la douleur permet d'ignorer les effets des blessures. Ce pouvoir ne réduit pas les dommages, uniquement leurs effets sur votre corps. Soustrayez le niveau de Résistance à la douleur de l'adepte de ses dommages actuel avant de déterminer ses modificateurs de blessures. Donc, un adepte ayant 3 niveaux de Résistance à la douleur ne subit aucun modificateur jusqu'à 3 cases de blessures et subit un malus moindre en cas de blessures plus importantes. Résistance à la douleur fonctionne de manière identique sur les Moniteurs de condition physiques et étourdissants.

Résistance à la douleur permet également de résister à la douleur infligée par la torture, la magie, la maladie, etc. Chaque niveau ajoute +2 dé à tous les tests que effectués pour résister à la douleur, comme les Tests de Volonté ou de Constitution contre les symptômes d'une maladie douloureuse, un interrogatoire, une séance de torture, etc.

Résistance aux sorts

Coût : 0,5 par niveau

L'adepte possède une résistance innée à la sorcellerie. Ajoutez 1 dé par niveau de ce pouvoir à tous ses Tests de Résistance aux sorts. La Résistance aux sorts n'interfère pas avec les sorts auquel l'adepte décide de ne pas résister. Le seul pouvoir de créature contre lequel ce pouvoir protège est le pouvoir Sort inné (et contre les créatures qui utilisent Lancement de sorts bien sûr).

Sens amélioré

Coût : 0,25 par amélioration

L'adepte est doué d'une capacité sensorielle normalement inaccessible à son métatype. Il peut s'agir de vision nocturne ou thermographique, d'une audition en haute ou basse fréquence, etc. Tout sens fourni par le cyberware est également disponible via ce pouvoir (voir *Équipement*, p. 301, pour plus d'informations), à moins qu'une amélioration n'implique la radio ou autre phénomène technologique. Contrairement au cyberware, ce pouvoir ne propose aucun prix de gros. Voici d'autres exemples de Sens améliorés :

Anti-flash : les yeux de l'adepte s'adaptent rapidement à la lumière intense, lui évitant les effets désagréables des grenades flash et autres armes similaires. Ce pouvoir fonctionne exactement comme son équivalent cybernétique (p. 334).

Amortisseur sonore : les oreilles de l'adepte sont protégées des bruits violents et s'adaptent rapidement aux variations soudaines du niveau sonore. Le pouvoir d'Amortisseur sonore fonctionne exactement comme son équivalent cybernétique (p. 334).

Goût amélioré : l'adepte est capable de reconnaître au goût les ingrédients d'un aliment ou d'une boisson. Un Test de Perception réussi permet aux adeptes qui ont la compétence Chimie ou une Compétence de Connaissances similaire d'identifier les poisons et drogues par ingestion dissimulés dans la nourriture ou une boisson. Un Test de Perception permet aux adeptes de déterminer si un échantillon d'eau est assez pur pour être potable.

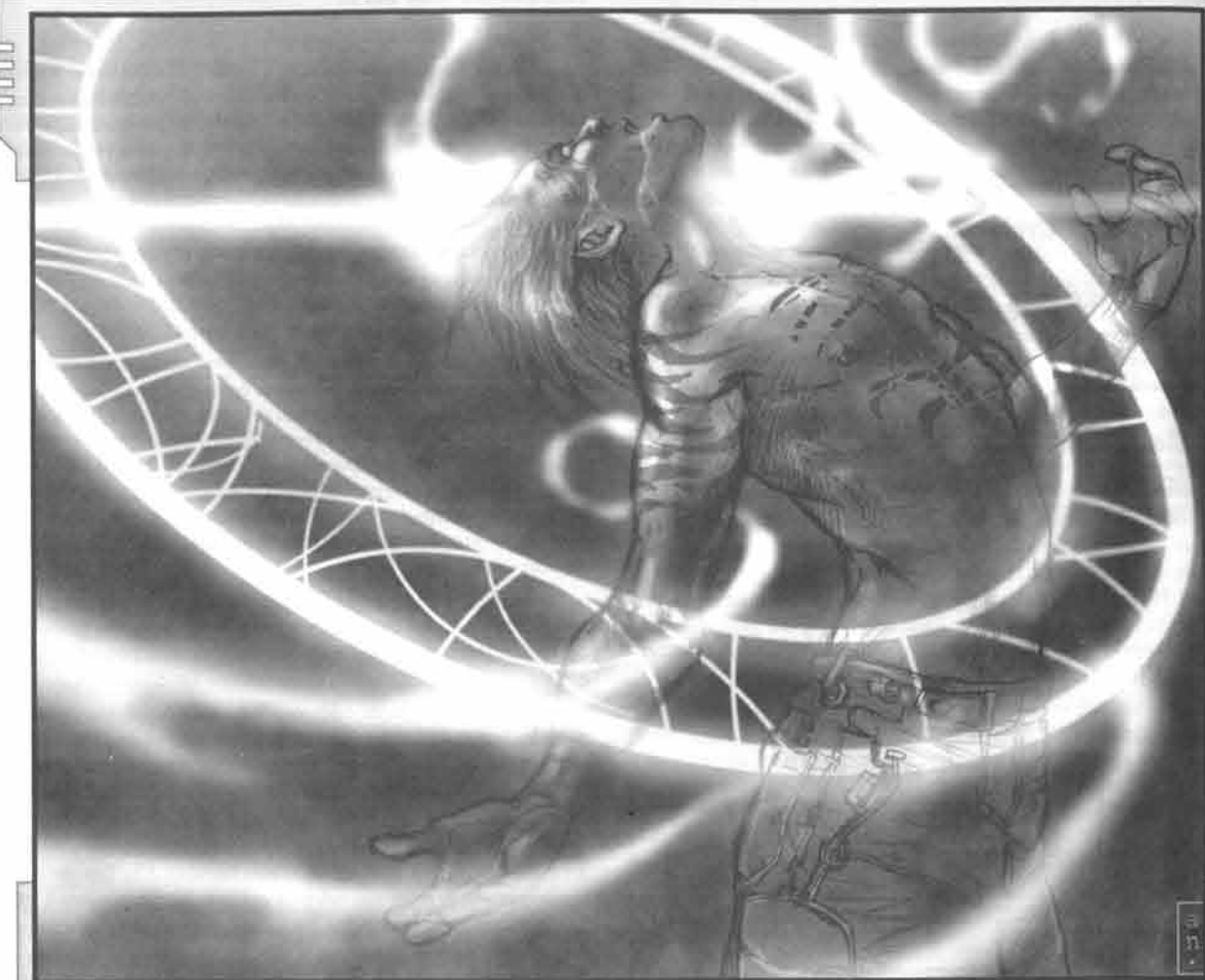
Odorat amélioré : l'adepte est capable d'identifier des odeurs aussi finement qu'un limier. Il peut identifier des individus rien qu'à leur odeur et dire si quelqu'un dont il connaît l'odeur est passé dans une zone récemment en réussissant un Test de Perception. Les odeurs fortes de la plupart des conurbations imposent des modificateurs pour l'utilisation de ce sens.

Sens de l'orientation : le sens de l'orientation de l'adepte devient si aiguë qu'il sait la direction à laquelle il fait face et s'il est au-dessus ou sous le niveau du sol, en réussissant un Test de Perception. Cette capacité est particulièrement utile aux chasseurs tribaux, guides, espions et runners qui poursuivent des activités similaires.

Sens du combat

Coût : 0,5 par niveau

Ce pouvoir permet une perception instinctive d'un endroit et des menaces potentielles qui s'y trouvent. L'adepte gagne un dé par niveau de pouvoir pour les Tests de Réaction ou de surprise et pour se défendre contre les attaques à distance et de mêlée.



TRANSMISSION

L'INITIATION

Quand les personnages éveillés gagnent en puissance, ils réalisent souvent que leurs premières explorations de la magie et du plan astral ne peuvent pas les mener bien loin dans la compréhension et le développement de leurs capacités. Afin d'augmenter leurs pouvoirs, les magiciens et les adeptes choisiront souvent d'entreprendre une initiation aux mystères de la magie, du monde astral et des métaplans dans l'espoir d'accroître leur lien avec le monde éveillé.

L'initiation permet à un personnage d'exercer des capacités magiques supérieures appelées la *métamagie*, d'accéder aux métaplans de l'espace astral (voir p. 185) et d'élever leur attribut Magie au-delà de son maximum naturel de 6. Seuls des personnages avec les traits de Magicien, d'Adepté ou d'Adepté mystique peuvent s'initier. L'initiation est un processus sérieux qui nécessite une bonne dose de préparation mentale et spirituelle sous la forme de rituels ou d'études appropriés à la tradition du personnage. Un mage peut passer des mois à faire des recherches sur un point de magie particulier, à écrire une thèse académique afin de se préparer, tandis qu'un chaman pourrait entreprendre une quête mystique et partir à la suite de son esprit mentor.

L'initiation se mesure en grades, en commençant par le grade 1. À la fin de la première initiation d'un personnage, il est initié de grade 1. Lorsqu'il accomplit sa deuxième initiation, c'est un initié de grade 2, et ainsi de suite. Le système numérique est là pour tenir compte des niveaux d'initiation en termes de jeu : chaque tradition a sa façon de se référer aux grades d'initiation qui lui est propre.

Le coût pour s'initier est égal à $10 + (\text{grade} \times 3)$ points de Karma. Les personnages qui souhaitent s'initier doivent payer ce coût afin d'atteindre leur nouveau grade.

Le grade d'initiation d'un personnage ne peut pas dépasser son attribut Magie. Si la Magie d'un personnage est réduite en dessous de son grade d'initiation, celui-ci perd ce niveau d'initiation et la métamagie qu'il avait obtenue avec.

LES POUVOIRS DES INITIÉS

Devenir un initié donne à un personnage éveillé accès à un certain nombre d'avantages et de capacités :

Magie accrue

Le maximum naturel de l'attribut Magie d'un initié est de 6 + son grade d'initiation. Il devra tout de même payer normalement pour augmenter son attribut Magie.

Accès aux métaplans

Au moment de sa première initiation, un personnage capable de projection astrale se voit accorder l'accès aux métaplans de l'espace astral (voir *Les métaplans*, p. 185).

Métamagie

Un initié peut choisir un des pouvoirs métamagiques d'initié suivants à chaque grade d'initiation (le premier y compris). Sauf mention contraire, aucun pouvoir ne peut être choisi plus d'une fois.

Remarque : les adeptes ne peuvent apprendre que les techniques métamagiques de Camouflage, Centrage et Signature flexible.

- **Activation** : un magicien qui a appris ce pouvoir peut manipuler ses sorts afin qu'ils se maintiennent seuls, au lieu de compter sur le pouvoir du magicien. Pendant qu'il maintient le sort, l'initié utilise une Action complexe et dépense 1 point de Karma par point de Puissance. Le sort se maintient ensuite seul, pour une durée indéfinie. Les sorts maintenus de cette manière sont toujours actifs et leur piste peut être remontée jusqu'au magicien, mais ils n'infligent aucun modificateur de réserve de dés pour le maintien. Les sorts actifs donnent un nombre de dés supplémentaires égal au Karma utilisé pour les activer, ce pour tout test qu'ils doivent effectuer, y compris contre la dissipation (un initié peut même dépenser du Karma supplémentaire pour un sort activé – jusqu'au double de la Puissance au total – pour le rendre plus dur à dissiper). Si un sort activé est interrompu (s'il ne parvient pas à passer une barrière astrale, par exemple), le sort prend fin. Le magicien peut également mettre fin au sort à tout moment, tant qu'il peut le percevoir astralement. Quoi qu'il en soit, lorsqu'un sort activé prend fin, c'est irrévocable et les points de Karma dépensés pour l'activer sont perdus. L'initié est automatiquement conscient si un de ses sorts activés est dissipé ou arrêté d'une quelconque manière.

- **Bouclier** : un personnage qui apprend Bouclier apprend à se protéger contre les sorts hostiles au moment de leur lancement. Lorsqu'il utilise Contresort pour se protéger des sorts hostiles, le magicien ajoute un nombre de dés égal à son grade d'initiation à ses dés de Contresort. Ce bonus s'applique, que le magicien se protège lui-même ou quelqu'un d'autre. Ces dés supplémentaires ne sont valables que pour cette utilisation précise de la compétence Contresort.

- **Camouflage** : un personnage qui apprend Camouflage peut changer l'apparence de son aura et de sa forme astrale dans les buts suivants : avoir l'air d'un ordinaire, donner l'impression que son attribut Magie est inférieur ou supérieur à ce qu'il est réellement (de plus ou moins son grade d'initiation) ou apparaître comme une créature astrale d'un type différent. Lorsque quelqu'un tente d'analyser astralement l'aura d'un initié qui utilise Camouflage, effectuez un Test opposé d'Analyse astrale + Intuition de la personne soupçonneuse contre l'Intuition + Magie + grade d'initiation de l'initié. Si le personnage soupçonneux obtient moins de succès, il ne verra que la fausse aura. S'il obtient plus de succès, il verra à la fois l'aura illusoire que l'initié affiche et sa véritable aura. Pour déguiser sa forme astrale et se faire ainsi passer pour un esprit ou toute autre créature astralement active, le personnage doit être capable de projection astrale.

- **Centrage** : un personnage qui apprend à se centrer a plus de facilité à résister au Drain inhérent aux activités magiques. En employant une activité ordinaire appropriée à sa tradition pour se concentrer et se soustraire aux distractions, il ajoute un nombre de dés égal à son grade d'initiation à tous les Tests de Résistance au Drain. Le Centrage nécessite une Action automatique, qui doit être prise dans la même Phase d'action que le Test de Résistance au Drain. Le personnage doit être physiquement capable de se déplacer/parler librement pour pouvoir se concentrer et pourrait ainsi attirer l'attention sur lui. Les techniques de Centrage incluent l'accomplissement d'actes tels que chanter en latin, danser, faire des gestes incantatoires, etc.

- **Signature flexible** : l'initié peut choisir d'altérer sa signature astrale (p. 183) à volonté, la déguisant pour qu'elle ne puisse pas servir à l'identifier, falsifiant la signature astrale d'un autre magicien ou réduisant tout simplement le temps que durent ses signatures. Lorsque quelqu'un tente d'analyser astralement une signature falsifiée, ajoutez le grade d'initiation du magicien falsificateur au seuil du Test d'Analyse astrale. Donc si un initié de grade 2 laisse une signature astrale trafiquée, un autre magicien aura besoin d'obtenir 3 succès pour voir la signature trafiquée (comme d'habitude), mais devra obtenir 5 succès pour réaliser que la signature est fautive et repérer la véritable signature qui se cache dessous. L'initié doit avoir analysé dans l'astral la si-

gnature astrale de quelqu'un d'autre pour pouvoir l'imiter. Les initiés connaissant cette technique métamagique peuvent aussi réduire la longévité des signatures astrales qu'ils laissent derrière eux, d'un nombre d'heures égal à leur grade d'initiation. Un initié de grade 3 peut donc choisir de ne laisser aucune signature astrale pour des effets de Puissance 3 ou moins et la signature d'un effet de Puissance 5 ne durerait que 2 heures.

LES FOCUS

Les focus sont des objets magiques, des constructions astrales enchâssées dans des objets physiques. Les focus agissent comme des réserves de pouvoir dans laquelle un magicien peut puiser pour s'aider à accomplir une tâche magique. Un focus doit être lié à un magicien avant de lui être de la moindre utilité. La représentation physique d'un focus peut varier en fonction de la tradition de celui qui l'a fabriqué, mais un personnage éveillé peut lier tout type de focus, quelles que soient les différences de tradition.

Comme pour les sorts et les esprits, la Puissance d'un focus mesure sa puissance brute, puissance dans laquelle un personnage éveillé peut puiser. Lorsqu'il est utilisé, la plupart des focus ajoutent un nombre de dés égal à leur Puissance à la réserve de dés. Le personnage ne peut bénéficier de ces dés supplémentaires que lorsqu'il accomplit une tâche pour laquelle le focus a été conçu.

Il existe plusieurs types de focus, chacun étant conçu pour assister son possesseur d'une manière différente. Les focus de sort accordent des pouvoirs liés aux compétences de Sorcellerie, tandis qu'un focus d'esprit accorde des pouvoirs en relation avec les compétences de Conjuración. Les armes focus permettent à un personnage éveillé d'augmenter ses capacités de combat, tandis que les focus de pouvoir accroissent directement l'attribut Magie.

TABLE DE LIEN DES FOCUS

Focus	Coût en Karma
Focus de Lancement de Sort	4 x Puissance
Focus de Contresort	3 x Puissance
Focus de maintien	2 x Puissance
Focus d'Invocation	4 x Puissance
Focus de Bannissement	3 x Puissance
Focus de Contrôle d'Esprit	3 x Puissance
Arme focus	(3 + Allonge de l'arme) x Puissance
Focus de pouvoir	8 x Puissance

LIEN

Un focus doit être lié à son propriétaire avant de pouvoir être utilisé, au cours d'un rituel magique qui imprime sa signature astrale unique sur le focus. Le rituel dure un nombre d'heures égal à la Puissance du focus, mais ne requiert aucun autre ingrédient particulier. À la fin du rituel le propriétaire dépense du Karma, pour un total déterminé par le type de focus et sa Puissance, comme indiqué dans la *Table de lien des focus*.

Une fois que le Karma nécessaire est dépensé, les capacités du focus sont accessibles à son propriétaire. Une seule personne à la fois peut lier un focus et seule cette personne peut l'utiliser. Si vous trouvez ou prenez le focus de quelqu'un d'autre, vous devez vous le lier avant de pouvoir l'utiliser, ce qui rompt le lien avec son propriétaire précédent.

Un focus porte toujours la signature astrale de son propriétaire (voir *Les signatures astrales*, p. 183). Le lien entre le focus et son propriétaire peut être pisté via l'espace astral (voir *Le pistage astral*, p. 185).

Aucun magicien ne peut lier plus de focus que son attribut Magie. Quel que soit le nombre de focus qu'un magicien possède, un seul focus peut ajouter sa Puissance à une réserve de dés donnée.

ACTIVATION

Un personnage doit activer un focus avant de pouvoir l'utiliser. Il faut une Action simple pour activer un focus, mais l'utiliser ou appliquer son pouvoir ne requiert aucune action. Les armes focus nécessitent quant à elles une Action complexe pour être utilisées comme toute arme de mêlée. Désactiver un focus prend une Action automatique et peut être accompli à tout moment.

Le nombre maximum de focus actifs que vous pouvez avoir en même temps est égal à votre Logique. Une fois activé, un focus continue de fonctionner tant qu'il est sur son propriétaire, qu'il soit porté au cou, tenu à la main ou dans une poche. Si le focus est enlevé ou qu'il tombe, il se désactive immédiatement et tous les avantages sont perdus jusqu'à ce qu'il soit récupéré et réactivé. Lorsqu'il est actif, un focus a une forme astrale et accompagnera un magicien en projection astrale auquel il est lié. Un magicien en projection astrale doit activer à l'avance tout focus qu'il souhaite prendre avec lui (bien qu'il puisse les désactiver à n'importe quel moment).

LES FOCUS DE SORT

Les focus de sort confèrent des bonus aux compétences de Sorcellerie du magicien. Il existe trois types de focus de sort : les focus de Lancement de sort, les focus de Contresort et les focus de Maintien. Chaque focus de sort doit être harmonisé avec une catégorie précise de sorts (Combat, Détection, Santé, etc.) lorsqu'il est créé et cela ne peut pas être changé.

Les focus de Lancement de sorts ajoutent un nombre de dés égal à leur Puissance aux réserves de dés de Lancement de sort et de Lancement de sorts rituel du magicien. Ces dés peuvent être utilisés pour lancer un sort plus efficacement ou mis de côté pour aider le magicien à résister au Drain.

Les focus de Contresort ajoutent un nombre de dés égal à leur Puissance pour toute tentative de Contresort, tant que le sort contré est de la catégorie appropriée au focus.

Les focus de Maintien sont inhabituels, dans le sens qu'ils n'ajoutent aucun dé à aucun test. Au lieu de ça, un magicien peut lancer un sort via un focus de Maintien et le focus maintiendra ce sort pour lui. Un sort maintenu par ce type de focus n'inflige aucun modificateur pour le maintien du sort. Un sort maintenu par un focus de Maintien ne peut pas avoir une Puissance supérieure à celle du focus. Si un sort maintenu par un focus est dissipé, il prend fin ; le focus est toujours lié à son propriétaire et celui-ci peut l'utiliser pour maintenir un autre sort.

LES FOCUS D'ESPRIT

Les focus d'esprit confèrent des bonus aux compétences de Conjuración d'un magicien. Il y a un type de focus pour chaque compétence de Conjuración : Invocation, Bannissement et Contrôle d'esprit. Chaque focus d'esprit doit être harmonisé avec un type précis d'esprit lors de sa création et ce choix ne peut être changé.

Le focus d'Invocation ajoutent un nombre de dés égal à leur Puissance pour toute tentative d'invocation du type d'esprit approprié. Ces dés peuvent être utilisés pour le Test d'Invocation ou peuvent être gardés pour aider à résister au Drain.

Le focus de Bannissement ajoute des dés à toute tentative visant à bannir le type d'esprit approprié. Ces dés augmentent la réserve de dés de Magie + Bannissement du magicien.

Le focus de Contrôle d'esprit ajoute un nombre de dés égal à leur Puissance à la réserve de dés de Magie + Contrôle d'esprit du magicien lorsqu'il contrôle le type d'esprit approprié, ou les dés supplémentaires peuvent être mis de côté pour aider à la résistance au Drain. Un focus de Contrôle d'esprit peut également ajouter ses dés lorsque le magicien contrôle une deuxième fois un esprit.

LES ARMES FOCUS

Les armes focus ajoutent de la puissance magique aux attaques de mêlée d'un personnage éveillé.

En combat physique, les armes focus ajoutent un nombre de dés égal à leur Puissance à la réserve de dés du personnage pour des attaques de mêlée. Le personnage dépend toujours de ses Attributs physiques et compétences physiques en combat : l'arme focus ne fait que le rendre plus efficace. Le principe est le même pour des personnages en perception astrale qui combattent un adversaire sur le plan astral. Les armes focus sont efficaces contre les formes astrales et ajoutent aussi leur Puissance contre ce type d'ennemis.

Un personnage en projection astrale emporte son arme focus avec lui sur le plan astral. Effectuer une attaque avec une arme focus dans le plan astral repose sur une réserve de dés égale à Volonté + Combat astral (voir *Le combat astral*, p. 185), mais cette réserve de dés est augmentée par la Puissance de l'arme focus. Les dommages de l'arme sont les mêmes dans l'espace astral et dans le monde physique.

LES FOCUS DE POUVOIR

Les focus de pouvoir sont les focus les plus puissants et les plus prisés de tous. Posséder un focus de pouvoir alimente directement la Magie d'un magicien, augmentant sa puissance dans toutes les formes de magie. Un focus de pouvoir ajoute un nombre de dés égal à sa Puissance, et ce pour tous les tests dans lesquels la Magie du magicien est prise en compte. Un seul focus de pouvoir peut augmenter la capacité du magicien à lancer des sorts, appeler et contrôler des esprits, mais aussi pour passer les barrières astrales. Un focus de pouvoir n'aide pas à contrer un sort hostile au moment de son lancement, pas plus qu'il ne peut reproduire les capacités d'une arme focus.

LES ESPRITS MENTORS

Dans leur recherche de connaissance magique, de nombreux Éveillés se sentiront attirés par un animal particulier, une figure mythologique ou un concept. Cette entité est, d'une certaine manière, un symbole de leur personnalité, de leur relation à la magie ou de leurs croyances spirituelles et en conséquence, elle est profondément liée à la façon dont ils pratiquent la magie. Une fois qu'un personnage s'éveille, il se rend compte que cette personne ou idée qu'il cherchait à atteindre a pris une forme plus concrète, peut-être en se matérialisant sous une forme physique ou bien en apparaissant dans l'espace astral afin de le guider vers de plus grandes révélations.

Chaque esprit mentor personnifie un idéal, une image ou un archétype mythique. En cherchant à personifier ce même idéal, le magicien gagne en pouvoir magique. Les membres de n'importe quelle tradition peuvent avoir des esprits mentors, y compris les adeptes.

Un esprit mentor peut être choisi par n'importe quel personnage éveillé possédant le trait Esprit mentor (p. 78).

INTERPRÉTER UN ESPRIT MENTOR

Le meneur de jeu peut utiliser un esprit mentor comme outil pour communiquer des informations au magicien et pour améliorer l'ambiance du jeu. Les esprits mentors fournissent des indices sibyllins, des énigmes, des présages et parfois même des conseils directs. Par exemple, le meneur de jeu peut laisser présager d'un événement particulier par l'intermédiaire du totem du personnage qui pourrait envoyer un rêve dans lequel le personnage voit un aperçu de ce qui va se passer. Un esprit mentor pourrait même devenir la source d'une aventure, en informant un personnage d'une menace magique que seuls les personnages joueurs peuvent contrecarrer.

Si un magicien s'écarte de la voie, l'esprit mentor peut envoyer une vision ou un signe de son mécontentement, afin que le personnage corrige son comportement. S'il ne comprend pas le message, le magicien commence à perdre une partie du pouvoir de l'esprit mentor, à commencer par tous ses bonus. Si le magicien continue d'agir à l'encontre de la philosophie de son mentor, réduisez l'attribut Magie du personnage d'un point. Ce n'est qu'en cherchant à communiquer avec l'esprit mentor et en retournant vers ses idéaux qu'un magicien peut espérer regagner le pouvoir perdu. Une aventure spéciale dans laquelle le magicien obtient sa rédemption aux yeux de son esprit mentor peut s'avérer nécessaire, à la discrétion du meneur de jeu.

LES MODIFICATEURS D'ESPRIT MENTOR

Un esprit mentor impose certaines restrictions au comportement du magicien et à l'utilisation qu'il fera de la magie. Il accorde également divers avantages. Un magicien obtient des dés de bonus lorsqu'il agit, utilise les compétences de Sorcellerie ou de Conjuración en accord avec les idéaux du mentor. Le magicien peut également perdre des dés lorsqu'il utilise des compétences magiques hors du domaine de son mentor. Ces bonus et pénalités sont appelés les modificateurs d'esprit mentor.

Certains modificateurs demandent au joueur du magicien de choisir un bonus particulier. Ce choix, une fois effectué, est permanent.

LES ARCHÉTYPES D'ESPRITS MENTORS

Chacun des esprits mentors mentionnés ici représente un archétype. Ces archétypes sont idéalisés sous la forme d'animaux totémiques, de divinités et de forces de la nature par différentes cultures et traditions. Les archétypes ci-dessous servent essentiellement d'exemples de différents archétypes et ne sont pas supposés s'appliquer à toutes les cultures. Un totem animal considéré comme un Seigneur dans une culture peut être considéré comme un Trompeur dans une autre. Davantage d'archétypes seront présentés dans de futurs suppléments et les joueurs peuvent toujours développer avec leur meneur de jeu un archétype d'esprit mentor qui convienne plus au concept de leur personnage.

Aigle

Aigle est l'oiseau qui vole le plus haut dans le ciel, on le considère comme l'oiseau le plus noble dans les cultures d'Amérique du Nord, d'Amérique Centrale et d'Europe. Il est fier et solitaire et voit tout ce qui passe dans le monde qu'il domine depuis le ciel. Les Aigles sont de nobles défenseurs de la pureté de la nature. Ils ne sont pas tolérants envers ceux qui ne partagent pas leur point de vue et se méfient de la technologie et de ses outils. Ceux qui portent atteinte à la nature sont les ennemis d'Aigle et il affrontera de grands dangers pour vaincre les pollueurs et autres malfaisants.

Avantages : +2 dés aux sorts de Détection, +2 pour les esprits de l'air.

Désavantages : les magiciens Aigle reçoivent le Défaut Allergie (Polluants, Légère). Voir p. 80 (ils ne reçoivent pas de PC en contrepartie).

Chat

Chat est honoré dans les cultures du monde entier. Chat est souvent perçu comme le gardien des secrets mystiques, souvent ceux qui parlent de la vie après la mort. Il connaît de toute évidence de nombreux secrets, mais se décide rarement à les partager et jamais avec quelqu'un qui ne l'a pas mérité. Il est discret, sournois et arrogant. Chat joue avec ses proies – en les menaçant, en se moquant d'eux et en les plongeant dans la confusion – au lieu de les tuer directement.

Avantages : +2 dés aux sorts d'Illusion, +2 dés soit aux Test de Gymnastique soit à ceux d'Infiltration (le personnage doit choisir entre les deux compétences).

Désavantages : les magiciens Chat jouent avec leur proie. À moins que le magicien ne réussisse un Test de Volonté + Charisme (3), il ne peut pas faire d'attaque qui mettra hors combat sa cible (par exemple, un sort de Combat doit être lancé avec une Puissance qui ne terrassera pas sa victime). Si le magicien est blessé, ce petit jeu prend fin.

Chien

Chien est un ami loyal, honoré par de très nombreux chamanes du monde entier. Il se bat féroce pour défendre son foyer et ceux qui se sont placés sous sa protection. Chien protège les gens de la magie mauvaise et des esprits dangereux. Chien est loyal, généreux et serviable avec ceux qui font preuve de gentillesse envers lui. Il est déterminé, parfois jusqu'à l'obstination.

Avantages : +2 dés aux sorts de Détection, +2 dés pour les esprits de l'homme.

Désavantages : un magicien Chien est obstinément loyal. Il ne peut jamais abandonner quelqu'un, trahir ses camarades ou laisser quelqu'un d'autre se sacrifier à sa place sans avoir réussi un Test de Volonté + Charisme (3).

Corbeau

Pour de nombreuses cultures de par le monde, Corbeau est un oiseau de mauvais augure. C'est un escroc et un agent du changement, sombre et retors. Corbeau prospère grâce au carnage et au chaos, mais ne le provoque ni l'un ni l'autre : il sait seulement reconnaître une opportunité quand il en voit une. Corbeau aime manger et refuse rarement de la nourriture offerte.

Avantages : +2 dés aux sorts de Manipulation, +2 dés pour les esprits de l'air.

Désavantages : un magicien Corbeau doit réussir un Test de Volonté + Charisme (3) pour ne pas exploiter l'infortune de quelqu'un à son avantage.

Escroc

L'Escroc est intelligent, vif de corps et d'esprit, le maître des masques et de la supercherie. Il élabore toujours de nouveaux tours et de nouvelles manières de se jouer de ses ennemis au lieu de les combattre. Il préfère œuvrer au service des autres, pour mieux les tromper et les voler dès qu'ils ont le dos tourné. Ses frasques lui retombent souvent dessus et créent des problèmes à son entourage, mais l'intelligence de l'Escroc finit toujours par payer.

Avantages : +2 dés aux sorts d'Illusion, +2 dés aux Tests d'Escroquerie.

Désavantages : un personnage Escroc doit réussir un Test de Volonté + Charisme (3) pour résister à une opportunité de jouer un tour à quelqu'un, même si c'est au détriment de lui-même ou de ses amis.

Loup

Loup est reconnu mondialement comme un chasseur et un guerrier. Il est dévoué aux autres membres de sa meute. Comme la sagesse populaire le dit, Loup ne perd qu'un seul combat : le dernier. Les magiciens Loup sont loyaux envers leurs amis et leur famille, jusqu'à la mort. Ils ne connaissent pas la lâcheté au combat et n'ont qu'une parole.

Avantages : +2 dés aux sorts de Combat, +2 dés pour les esprits des bêtes.

Désavantages : un magicien Loup doit réussir un Test de Volonté + Charisme (3) pour faire retraite en combat.



TRANSMISSION

Mer

Mer est le berceau de toutes les créatures vivantes. Elle est insondable et lunatique, paisible et réconfortante à un moment, redoutable et destructrice juste après. Bien qu'elle dispose d'une grande richesse, elle garde jalousement tout ce qui lui tombe sous la main. Mer peut être une alliée puissante, mais il faut la courtiser avec grand soin.

Avantages : +2 dés pour les esprits de l'eau, +2 dés aux Tests de Natation.

Désavantages : -1 dé aux Tests de Négociation.

Montagne

Montagne est enracinée au cœur même de la Terre mais s'élève à des hauteurs vertigineuses. Sa force et son endurance sont sans limites, mais sa nature inflexible la bride. Montagne est une force obstinée et inébranlable et les magiciens Montagne ne se laissent pas convaincre facilement une fois qu'ils se sont forgés leur idée sur quelque chose.

Avantages : +2 dés aux Tests de Contresort, +2 dés pour les esprits de la terre.

Désavantages : Lorsqu'un magicien Montagne établit un plan, il s'y tient. Le magicien doit réussir un Test de Volonté + Charisme (3) pour abandonner une tactique en faveur d'une autre. S'il échoue, il fera tout son possible pour poursuivre son plan d'origine, même si ça signifie continuer seul.

Oiseau-Tonnerre

Oiseau-Tonnerre est une créature majestueuse et la tempête incarnée. Ses ailes sont de sombres nuages, son bec et ses serres des éclairs et son cri un coup de tonnerre. C'est une force primaire, souvent sauvage mais nécessaire à la survie de la Terre et à la poursuite du cycle de la vie. Oiseau-Tonnerre est une force qu'il faut respecter et qu'il faut approcher avec une grande prudence, si on veut éviter sa fureur.

Avantages : +2 dés pour les esprits de l'air, +2 dés aux Tests d'Intimidation.

Désavantages : un magicien Oiseau-Tonnerre doit réussir un Test de Volonté + Charisme (3) pour ne pas « aller au contact » de ceux qui l'ont insulté.

Ours

Ours est un mentor qu'on trouve dans toutes les cultures où cet animal est présent, des forêts d'Amérique du Nord à celles d'Europe et d'Asie. Il est puissant mais plein de bonté et de sagesse. Il a tendance à se déplacer lentement et à être facile à vivre, mais sait faire preuve de rapidité quand la situation l'exige. Ours ne se met pas facilement en colère, mais il est terrifiant en combat. Les Ours sont généralement calmes, raisonnables et font preuve d'un grand sang-froid. C'est le guérisseur et le protecteur du monde naturel. Ours ne peut pas refuser des soins à quelqu'un qui en a besoin sans avoir une bonne raison justifiant un tel choix.

Avantages : +2 dés aux sorts de Santé, +2 dés pour résister aux Dommages physiques.

Désavantages : les magiciens Ours peuvent devenir enrégés lorsqu'ils sont blessés (Dommages physiques) en combat ou si quelqu'un sous leur garde est gravement blessé. Effectuez un Test de Volonté + Charisme (les modificateurs de blessure s'appliquent). Le personnage devient enrégé pendant 3 tours, moins 1 tour par succès ; avec au moins 3 succès la rage du magicien est totalement contenue. Un magicien enrégé s'en prendra à l'attaquant sans se soucier de sa propre sécurité. Si le magicien met hors combat une cible avant que la durée n'arrive à son terme, la rage se dissipe.

Porteur du Feu

Le Porteur du Feu déroba le secret du feu aux cieux et le donna aux métahumains en présent et comme outil. C'est un emblème de gentillesse et de sollicitude, mais ses bonnes intentions lui causent parfois des ennuis et il arrive que ses plans ne marchent pas comme il l'avait prévu. C'est un façonneur et un créateur, formant de nouvelles choses à partir de l'argile primaire et leur insufflant le souffle de la vie. Le Porteur du Feu se dévoue à l'amélioration de la vie des autres, ce même à ses dépens. La plupart des magiciens Porteurs du Feu se dévouent à une cause en particulier qu'ils défendent avec un grand zèle.

Avantages : +2 aux sorts de Manipulation, +2 pour les esprits du feu.

Désavantages : -1 dé aux sorts d'Illusion.

Rat

On trouve Rat partout où est l'homme, car qui d'autre pourrait lui fournir autant de nourriture ? Rat est un charognard et un voleur discret qui prend ce dont il a besoin pour survivre. Il n'aime pas travailler à découvert, préférant rester dans l'ombre. Rat évite les combats chaque fois qu'il le peut : lorsqu'il se bat, c'est pour tuer.

Avantages : +2 dés aux Tests d'Infiltration, +2 dés pour résister à la maladie et aux poisons.

Désavantages : un magicien Rat doit réussir un Test de Volonté + Charisme (3) pour ne pas fuir (ou au moins se mettre à couvert) immédiatement dans toute situation de combat où il est impliqué. S'il n'y a nulle part où s'enfuir, alors il sera forcé de combattre.

Requin

Requin est un chasseur froid et implacable. Son pouvoir est connu de tous ceux qui vivent près de la mer. Lorsque Requin frappe, c'est toujours sans merci, plongé dans une frénésie meurtrière par le sang de sa proie. Les magiciens Requin sont souvent des nomades, toujours sur le départ. Ce sont des guerriers redoutables et mortels. Un magicien Requin pense qu'un bon ennemi est un ennemi mort. Lorsqu'il est provoqué, il ne perd pas de temps en menaces ou en sarcasmes et frappe pour tuer.

Avantages : +2 dés aux sorts de Combat, +2 dés pour les esprits de la mer.

Désavantages : les magiciens peuvent devenir enrégés en combat (comme les magiciens Ours) lorsqu'ils sont blessés ou quand ils blessent un adversaire (voir p. 194). Un magicien Requin enrégé peut continuer à attaquer le corps de sa dernière victime au lieu d'attaquer une nouvelle cible, si le joueur le décide.

Roi sombre

Le lugubre souverain du pays des morts vit dans son royaume, profondément enfoui sous Terre. Il domine les esprits des défunts et connaît une bonne partie des secrets qui dorment sous la Terre.

Avantages : +2 dés aux Tests de Perception et d'Analyse astrale, +2 dés pour les esprits de l'homme.

Désavantages : -1 dé pour résister aux Dommages physiques.

Sage guerrier

Le Sage guerrier est versé dans les arts de la guerre, car le combat est un art pour lui, un exercice des pouvoirs de l'esprit aussi bien que du corps. Il étudie les tactiques de ses ennemis et les défait en alliant prouesses martiales et stratégies brillantes. Le Sage guerrier n'agit pas par sauvagerie ni soif de

combat, mais avec sagesse et en connaissance de cause. Le Sage guerrier doit suivre le code d'honneur du guerrier et se conduire convenablement ou risquer la disgrâce.

Avantages : +2 dés aux sorts de Combat et de Détection.

Désavantages : -1 dé tous les tests après un acte déshonorant, jusqu'à ce que le personnage ait racheté sa faute.

Séductrice

La Séductrice est l'incarnation du désir. Elle a de nombreux désirs et vices qu'elle doit fréquemment assouvir. Elle encourage la jalousie et la cupidité et cherche à enflammer les désirs d'autrui. Elle évite toute confrontation directe mais ressent du plaisir quand quelqu'un se bat pour attirer son attention ou en son nom. Elle ne vit que pour exploiter les faiblesses et n'hésitera pas à sacrifier ceux qui se mettent en travers de son chemin.

Avantages : +2 dés aux sorts d'Illusion, +2 dés aux Tests de d'Escroquerie.

Désavantages : les Séductrices doivent réussir un Test de Volonté + Charisme (3) pour résister à la tentation d'assouvir un vice ou un plaisir (drogues, BTL, sexe, etc.) qui est à leur portée.

Serpent

Serpent est un sage qui connaît de nombreux secrets. Il est de bon conseil, mais se fait toujours payer. Les personnages Serpent ne se battent que pour protéger leur vie et celles des autres. Apprendre des secrets est leur obsession et ils sont prêts à prendre tous les risques pour cela. Ils vendent leur connaissance à autrui contre tout ce qu'ils peuvent obtenir en échange.

Avantage : +2 dés aux sorts de Détection, +2 dés aux Tests de Contrôle d'esprit.

Désavantages : -1 dé aux sorts de Combat.

Tueur de dragons

Le plus héroïque des esprits mentor est également celui qui aime le plus s'amuser. Bien qu'il se batte pour protéger les siens contre tous les dangers, il aime encore davantage une bonne fête. C'est le grand frère qui s'intéresse à tout ce que fait sa famille. Bien qu'il se montre parfois naïf, c'est un ami dévoué et un ennemi mortel. Les dragons qu'il tue ont changé avec le temps. En plus des dragons légendaires, il combat également les monstres contemporains comme le crime, la pollution et la corruption. Les Tueurs de dragons se battent et jouent avec acharnement. Une fois qu'ils ont donné leur parole, ils ne la reprennent jamais. Un magicien Tueur de dragon doit se comporter avec honneur et respect des autres et attendre la même chose de ceux qui l'entourent.

Avantages : +2 dés aux sorts de Combat, +2 dés pour les tests avec une compétence sociale au choix.

Désavantages : si un magicien Tueurs de dragons rompt une promesse, que ce soit par choix ou par accident, il subit un malus de -1 dé à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il tienne sa promesse ou qu'il ne se rachète de son erreur.

Vierge lunaire

La Vierge lunaire est l'incarnation du ciel nocturne. Lunatique, changeante, émotive, mystérieuse, parfois douce et plaisante et d'autres fois farouche et sans tabous, elle représente le triomphe des instincts nourriciers de la femme sur les pulsions destructrices de l'homme. Naturellement, elle est surtout vénérée par des femmes.

Avantages : +2 dés aux sorts d'Illusion, +2 dés aux Tests de Négociation.

Désavantages : -1 dé aux sorts de Combat.

LE GRIMOIRE DE LA RUE

Voici les sorts les plus couramment utilisés dans les ombres de 2070. Le nom donné pour chaque sort est le nom courant utilisé par les shadowrunners. Les lanceurs de sort d'origines différentes peuvent utiliser des noms différents pour leurs sorts, mais leurs effets en termes de jeu et leurs caractéristiques techniques restent les mêmes.

LES CARACTÉRISTIQUES DES SORTS

Chaque sort a les caractéristiques suivantes : Catégorie, Type, Portée, Seuil, Durée, Valeur de Drain et Effet.

Catégorie

Elle décrit la manière dont un sort affecte sa cible, ainsi que les esprits avec lesquels ce type de sorts sera associé. Les catégories sont : Combat, Détection, Santé, Illusion et Manipulation. Voir p. 172 pour avoir plus d'informations sur les catégories de sorts.

Type

Le type de sorts est soit mana (M), soit physique (P). Les sorts *mana* affectent leurs cibles via le mana qui baigne les plans astraux et physiques – affectant la cible d'une manière magique et spirituelle à laquelle les entités vivantes ou magiques ne peuvent résister efficacement que grâce à la force de leur Volonté. Les sorts *physiques* ciblent directement le corps : la résistance repose sur l'attribut Constitution de la cible. Seuls les sorts *mana* peuvent affecter les formes astrales. Les deux types de sorts peuvent être employés dans le monde physique, mais les sorts *mana* ne peuvent pas affecter les cibles inanimées.

Portée

Tous les sorts ont une portée à laquelle ils peuvent être lancés. Pour la plupart des sorts, la portée est *champ de vision* (CDV). Si le lanceur peut voir la cible, quelle que soit la distance, il peut l'affecter.

Certains sorts, en particulier les sorts de Santé, requièrent que le lanceur touche sa cible pour que le sort fonctionne.

ABBREVIATIONS DES SORTS

Abréviation	Signification
Type :	
P	Sort physique
M	Sort mana
Portée :	
CDV	Champ de vision
T	Toucher
V	Cibles volontaires
uniquement	
Z	Sorts de zone
Dommages :	
P	Dommages Physiques
E	Dommages Étourdissants
Durée :	
I	Instantané
M	Maintenu
P	Permanent
VD (Valeur de Drain) :	
P	Puissance

Pour toucher une cible hostile, le lanceur doit effectuer une attaque de mêlée standard faisant partie intégrante de l'Action complexe de lancement de sort (voir *Le combat de mêlée*, p. 146). Une égalité au Test opposé de Mêlée suffit au lanceur pour toucher sa cible (voir p. 139).

D'autres exigences d'acquisition peuvent être indiquées dans la Portée. Certains sorts nécessitent un sujet volontaire n'opposant aucune résistance ; les cibles inconscientes sont considérées comme *volontaires*. D'autres sorts affectent toutes les cibles se trouvant dans une zone donnée, délimitée par un cercle dont le rayon est égal à la Puissance du sort en mètres (voir *Les sorts de zone*, p. 173).

Seuil/Résistance

De nombreux sorts ont un seuil – un nombre minimum de succès excédentaires – qui doit être égalé pour que le sort réussisse. Mais il est des sorts auxquels on peut résister et qui doivent donc être traités comme des Tests opposés. Les sorts qui affectent les cibles inanimées ne sont pas opposés, mais ont un seuil à la place (voir la *Table de résistance des objets*, p. 174).

Durée

La durée est soit Instantanée, soit Maintenu, soit Permanente. Les sorts *instantanés* finissent au moment où ils sont lancés et leurs effets complets sont immédiatement appliqués. Les sorts *maintenus* durent tant que le magicien se concentre dessus. Les sorts *permanents* doivent être maintenus pendant un petit moment, après quoi leurs effets deviennent « naturels » et ne nécessitent plus aucune magie ou concentration pour se maintenir. Le temps requis pour rendre les effets d'un sort permanents est égal à deux fois la Valeur de Drain du sort en Tours de combat.

Valeur de Drain

La Valeur de Drain correspond à la Valeur de Dommages que le Drain inflige. Le Drain est basé sur la Puissance du sort : plus le sort est puissant, plus il est fatigant à lancer. Le Drain est variable, sur la base de la Puissance/2, arrondi à l'inférieur et modifié par les modificateurs de Drain appropriés à chaque sort. Le Drain inflige des Dommages étourdissants, sauf si le sort est surlancé (lancé à une Puissance supérieure à la Magie du magicien), auquel cas les dommages encaissés sont Physiques. Remarque : aucune Valeur de Drain ne peut être inférieure à 1.

SORTS DE COMBAT

Les sorts de Combat utilisent le mana pour créer des dommages, soit de manière directe, soit indirectement. Les *sorts de Combat directs* canalisent de l'énergie destructrice directement au plus profond de la cible, l'affectant de l'intérieur et contournant ainsi ses protections. Les *sorts de Combat indirects* créent un effet destructeur externe (souvent de nature élémentaire) qui est utilisé pour attaquer la cible.

Sorts de Combat directs : gérez-les comme un Test opposé. La Magie + Lancement de sorts du lanceur s'oppose à la Constitution (pour les sorts physiques) ou la Volonté (pour les sorts *mana*) de la cible, plus Contresort (si disponible). Le lanceur a besoin d'au moins un succès excédentaire pour que le sort prenne effet. Les sorts de Combat directs affectent la cible de l'intérieur, l'armure n'aide donc pas à résister.

Les sorts de Combat directs lancés contre des objets inanimés sont traités comme des Tests de réussite : le lanceur doit atteindre assez de succès pour battre la Résistance d'Objet de la cible (voir p. 174). Les succès excédentaires augmentent les dommages normalement (l'objet n'a droit à aucun test de résistance).

TRANSMISSION

SIMPLIFIER LE DRAIN DES SORTS

Les meneurs de jeu et les joueurs devraient garder le système suivant à l'esprit pour faciliter le calcul du Drain des sorts. Au lieu de choisir une Puissance et de calculer le Drain à chaque fois qu'un sort est lancé, considérez simplement que les sorts sont toujours lancés avec une Puissance égale à l'attribut Magie du personnage. Dans ce cas, le Drain de chaque sort peut être calculé à l'avance et noté sur la fiche de personnage, de sorte que vous n'avez plus à vous soucier de le calculer pendant le jeu.

Si le personnage décide à un moment de lancer un sort avec une Puissance différente, modifiez simplement le Drain de +1 ou -1 pour chaque tranche de 2 points d'augmentation ou de diminution de Puissance souhaitée par le joueur.

Par exemple, un joueur qui a un mage avec une Magie de 5 peut considérer qu'il lance son sort de Flot acide avec une Puissance de 5 et note donc le Drain comme une VD de 5 (sur la base de la formule de Drain de Flot acide pour une Puissance de 5). S'il décide de lancer le sort à la Puissance 3 pour changer, le Drain est modifié à une VD de 4 (VD 5 de base moins 1 pour 2 points de réduction de Puissance). S'il décide de le lancer à la Puissance 7, sa VD sera de 6 (+1 pour 2 points) – et le Drain sera Physique comme la Puissance dépasse sa Magie.

Sorts de Combat indirects : les sorts de Combat indirects sont traités comme des attaques de combat à distance : le lanceur effectue un Test opposé de Magie + Lancement de sorts contre la Réaction de la cible. Si le sort touche, la cible résiste avec Constitution + la moitié de l'armure Impact (+ Contresort, si disponible), chaque succès réduisant la Valeur de Dommages. Si la VD modifiée n'est pas supérieure à l'armure modifiée, les Dommages physiques sont convertis en Dommages étourdissants. Remarque : les objets inanimés résistent aux dommages d'un sort de Combat indirect avec leur indice d'Armure x 2 (voir *Les barrières*, p. 157).

Effets élémentaires : de nombreux sorts de Combat indirects utilisent des énergies destructrices élémentaires comme les dommages de Feu, les dommages d'Électricité, etc. (voir *Les types spéciaux de dommages*, p. 153). On résiste à ces sorts avec seulement la moitié de l'indice d'Armure Impact (arrondi au supérieur), comme indiqué au chapitre concerné.

Les sorts avec des composantes élémentaires créent également des *effets secondaires* sur l'environnement. Par exemple, une Boule de feu peut déclencher des incendies, faire exploser des munitions, enflammer les réservoirs d'essence et mettre le feu aux protections et aux vêtements partout dans la zone d'effet. Un Flot d'acide peut réduire en une bouillie infâme les matériaux alentours. Ces effets sont indiqués dans les descriptions des cas particuliers des dommages.

Valeur de Dommages : la Valeur de Dommages de base des sorts de Combat est leur Puissance, qui est choisie par le magicien au moment du lancement. Chaque succès excédentaire obtenu au Test de Lancement de sorts augmente la VD de 1. La description de chaque sort indique si les Dommages sont étourdissants (E) ou physiques (P).

Un drone colle dangereusement aux basques de Sarai tandis qu'elle se fraie un chemin vers la sortie d'un laboratoire d'Evo, mais elle est prête à employer la manière forte.

Elle lance un sort de Lance-flammes, qui envoie un jet de flammes dans la direction du drone. Elle décide qu'un sort de Puissance 5, ça le fera – peut-être suffisant pour détruire le drone d'un coup ou du moins lui donner un bon coup de chaud. Sarai est une magicienne hermétique avec une Magie de 5 et Lancement de sorts à 4, pour une réserve de dés de 9. Elle lance les dés et obtient 1, 1, 3, 4, 4, 5, 6 et 6. Lance-flammes est un sort de Combat indirect, donc le drone lance Pilotage + Maniabilité pour éviter d'être atteint. Il n'obtient aucun succès, donc les 3 succès excédentaires de Sarai font passer les dommages de 5 à 8. Le drone a une Constitution de 3 et une Armure de 2, il lance donc 4 dés (Constitution + la moitié de l'Armure) pour résister aux dommages du sort. Le drone fait un mauvais jet et n'obtient qu'un succès. Il encaisse 7 cases de dommages et sa coque carbonisée est parcourue d'étincelles. Sarai doit maintenant résister au Drain. La Valeur de Drain de Lance-flammes est de (Puissance / 2, arrondie à l'inférieur) + 3, ce qui donne 5. Elle lance sa Volonté 4 + Logique 3 pour résister (c'est une mage), pour une réserve de dés de 7. Elle obtient 1, 2, 2, 2, 6, 6 et 6 soit 3 succès. C'est suffisant pour réduire son Drain de 5 à 2. Elle secoue la tête pour éloigner la migraine et concentrer à nouveau son attention sur sa fuite.

Coup étourdissant (Direct, Toucher)

Type : M • Portée : T • Dommages : E • Durée : I • VD : (P/2) -3

Éclair étourdissant (Direct)

Type : M • Portée : CDV • Dommages : E • Durée : I • VD : (P/2) -1

Boule étourdissante (Direct, Effet de zone)

Type : M • Portée : CDV (Z) • Dommages : E • Durée : I • VD : (P/2) +1

Ces sorts canalisent directement l'énergie magique au cœur de la cible, causant des Dommages étourdissants. On les appelle souvent des sorts de « sommeil », car ils peuvent rendre leurs cibles inconscientes.

Éclair étourdissant n'affecte qu'une cible, tandis que Boule étourdissante est un sort de zone. Coup étourdissant requiert du lanceur qu'il touche sa cible.

Direct (Indirect, Toucher)

Type : P • Portée : T • Dommages : E • Durée : I • VD : (P/2) -2

Pain (Indirect)

Type : P • Portée : CDV • Dommages : E • Durée : I • VD : (P/2)

Explosion (Indirect, Effet de zone)

Type : P • Portée : CDV (Z) • Dommages : E • Durée : I • VD : (P/2) +2

Ces sorts frappent la ou les cible(s) avec une force psychokinétique similaire à un coup de poing qui inflige des Dommages étourdissants.

Direct et Pain n'affectent qu'une cible, tandis que Explosion est un sort de zone. Pain requiert du lanceur qu'il touche sa cible.

Éclair de foudre (Indirect, Élémentaire)

Type : P • Portée : CDV • Dommages : P • Durée : I • VD : (P/2) +3

Boule de foudre (Indirect, Élémentaire, Effet de zone)

Type : P • Portée : CDV (Z) • Dommages : P • Durée : I • VD : (P/2) +5

Ces sorts créent et dirigent de violents arcs électriques qui infligent des dommages électriques (voir p. 154).

Éclair de foudre est un sort à cible unique, tandis que Boule de foudre est un sort de zone.

Flot acide (Indirect, Élémentaire)

Type : P ● Portée : CDV ● Dommages : P ● Durée : I ● VD : (P/2)+3

Vague toxique (Indirect, Élémentaire, Effet de zone)

Type : P ● Portée : CDV (Z) ● Dommages : P ● Durée : I ● VD : (P/2) +5

Ces sorts créent un puissant acide qui arrose la cible, infligeant de terribles brûlures et rongant les matériaux organiques et métalliques. Traitez cela comme des dommages par l'acide (p. 154), avec les effets appropriés sur la zone affectée et tout objet à l'intérieur. L'acide s'évapore rapidement au tour suivant le lancement du sort, mais les dommages infligés demeurent.

Flot acide est un sort à cible unique, tandis que Vague toxique est un sort de zone.

Fracassement (Direct, Toucher)

Type : P ● Portée : T ● Dommages : P ● Durée : I ● VD : (P/2) -1

Éclair de force (Direct)

Type : P ● Portée : CDV ● Dommages : P ● Durée : I ● VD : (P/2) +1

Boule de force (Direct, Effet de zone)

Type : P ● Portée : CDV (Z) ● Dommages : P ● Durée : I ● VD : (P/2) +3

Ces sorts canalisent une énergie magique destructrice dans la cible, causant des Dommages physiques. Ils affectent aussi bien les cibles vivantes qu'inanimées et la cible y résiste avec sa Constitution.

Éclair de force n'affecte qu'une cible, tandis que Boule de force est un sort de zone. Fracassement requiert du lanceur qu'il touche sa cible.

Lance-Flammes (Indirect, Élémentaire)

Type : P ● Portée : CDV ● Dommages : P ● Durée : I ● VD : (P/2) +3

Boule de Feu (Indirect, Élémentaire, Effet de Zone)

Type : P ● Portée : CDV (Z) ● Dommages : P ● Durée : I ● VD : (P/2) +5

Ces sorts créent une explosion de flammes qui s'embrasent et brûlent la ou les cibles. Ces sorts infligent des dommages par le feu (voir p. 154).

Ces flammes s'éteignent après avoir frappé la cible, mais leurs effets secondaires peuvent mettre le feu à des matériaux inflammables qui continueront à brûler après que le sort ait fini de faire effet.

Lance-Flammes est un sort à cible unique, tandis que Boule de Feu est un sort de zone.

Toucher mortel (Direct, Toucher)

Type : M ● Portée : T ● Dommages : P ● Durée : I ● VD : (P/2) -2

Éclair mana (Direct)

Type : M ● Portée : CDV ● Dommages : P ● Durée : I ● VD : (P/2)

Boule mana (Direct, Effet de zone)

Type : M ● Portée : CDV (Z) ● Dommages : P ● Durée : I ● VD : (P/2) +2

Toucher mortel, Éclair mana et Boule mana canalisent tous l'énergie magique destructrice dans la cible, causant des Dommages physiques. En tant que sorts mana, ils n'affectent que les cibles vivantes et/ou magiques et on leur résiste avec la Volonté.

Éclair mana n'affecte qu'une cible, tandis que Boule mana est un sort de zone. Toucher mortel requiert du lanceur qu'il touche sa cible.

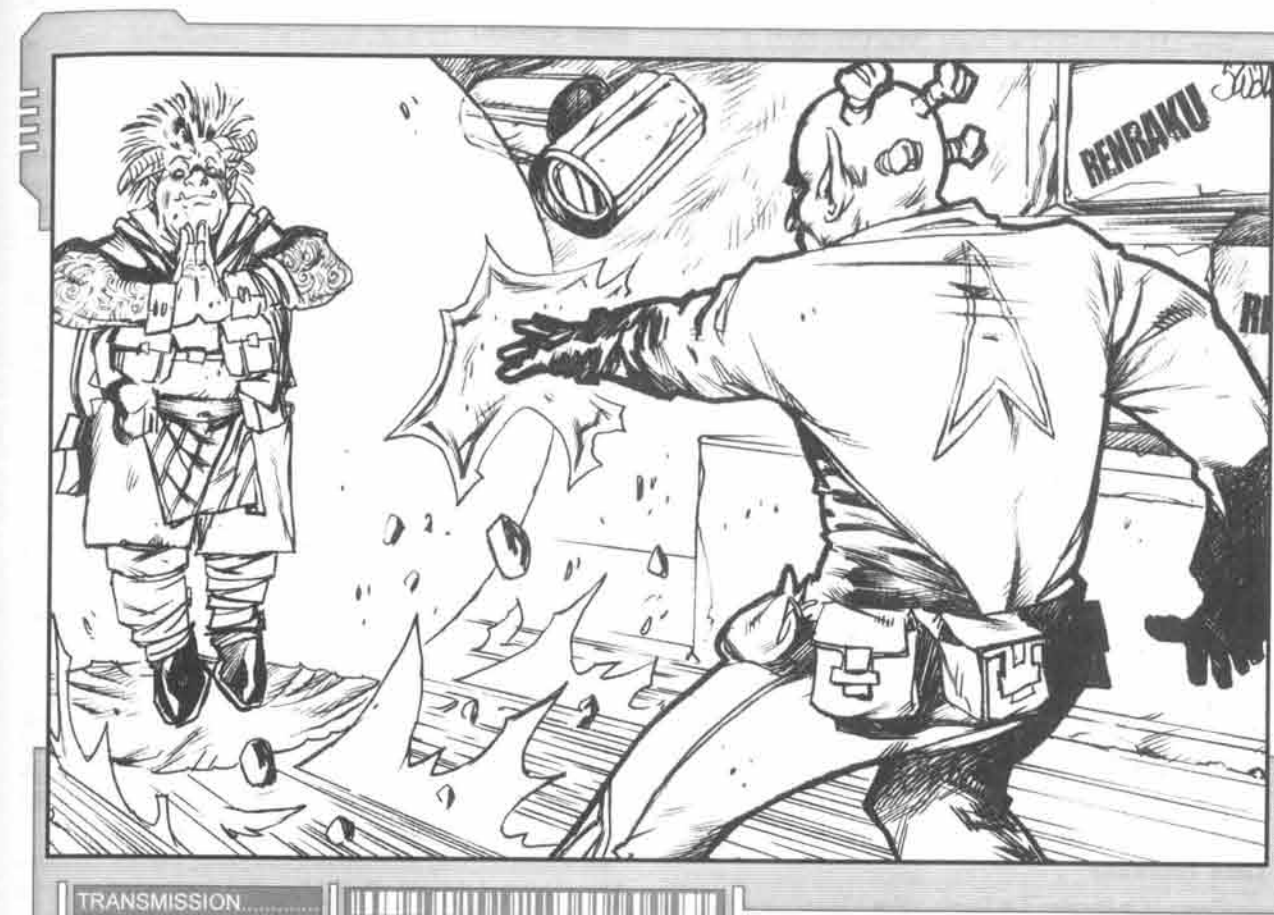
SORTS DE DÉTECTION

Les sorts de détection donnent au sujet un nouveau sens, au-delà des cinq sens normaux, tant qu'ils sont maintenus. Ils sont lancés, soit sur le magicien, soit sur un sujet à portée de Toucher. Utiliser le nouveau sens peut demander au sujet de dépenser une Action simple pour Observer en détail (voir p. 137). Les sorts de Détection sont soit *directionnels* (comme la vue ordinaire), soit à *effet de zone* (fonctionnent dans toutes les directions à la fois, comme l'ouïe), soit *psychiques* (fournissant un sens « spécial » comme la télépathie ou la précognition). De plus, le sens est soit *actif* soit *passif* (voir ci-dessous).

Actif : le sens analyse ou recherche activement certaines informations lorsque le sujet se concentre dessus. Les sorts de Détection active sont traités comme des Tests opposés, mettant aux prises la Magie + Lancement de sorts du lanceur d'une part et la Volonté (+ Contresort si disponible) de la cible d'autre part ; les objets magiques résistent avec leur Puissance. Contre des objets, gérez le sort comme un Test de réussite avec un seuil basé sur leur Résistance d'objet (p. 174). *La Table des résultats des sorts de Détection* fournit des indications sur la quantité d'informations que procure le sens, sur la base des succès excédentaires obtenus.

RÉSULTATS DES SORTS DE DÉTECTION

Succès excédentaires	Résultats
1	Renseignements généraux seulement, aucun détail. Exemple avec Détecter la vie : un groupe de métahumains.
2	Détails importants seulement, aucun détail mineur. Exemple avec Détecter la vie : trois hommes orks et une troll, venant dans votre direction.
3	Tous les détails, sauf quelques détails mineurs manquants ou obscurs. Exemple avec Détecter la vie : tous sont en train de courir et sont armés, armes à la main. La troll est en tête.
4	Informations complètement détaillées. Exemple avec Détecter la vie : la troll est ton contact, Moira, elle est blessée et poursuivie par trois gangers orks !



Remarque : Contresort peut être utilisé pour se défendre contre les sorts de Détection active, même si le magicien concerné n'est pas conscient de ces sorts (voir *Contresort*, p. 176).

Passif : un sens passif est tout simplement « en marche » et fournit toute sensation appropriée sans aucune sorte d'interprétation (à la manière de l'ouïe). Le Test de Lancement de sorts sert de Test de Perception magique, contre un seuil approprié déterminé par le meneur de jeu. Les autres effets éventuels sont indiqués dans les descriptions des sorts. *La Table des résultats des sorts de Détection* fournit des indications sur la quantité d'informations que procure le sens, sur la base des succès excédentaires obtenus.

Remarque : Contresort ne peut pas être utilisé pour se « défendre » contre le sens fourni par les sorts de Détection passive, mais peut être utilisé pour dissiper des sorts de Détection passive maintenus ou activés.

Portée : la portée sensorielle standard d'un sort de Détection est égale à la Magie du lanceur x Puissance du sort en mètres. Pour les sorts de Détection à portée étendue, la portée efficace du nouveau sens est égale à Magie x Puissance x 10 mètres. Notez que tous les sorts à portée standard listés ci-dessous peuvent s'apprendre avec une portée étendue (en ajoutant +2 à la VD).

Remarque également qu'il n'est pas nécessaire de faire un test séparé pour chaque cible potentielle à la portée du sens. Le personnage effectue simplement un seul Test de Magie + Lancement de sorts et compare les résultats à chaque cible potentielle se trouvant à portée du sens, en utilisant la *Table des résultats des sorts de Détection* pour déterminer les effets. Si un lanceur maintient un sort de Détection, de nouvelles cibles peuvent être détectées au moment où elles entrent dans le rayon de portée du sort : dans ce cas, le meneur de jeu appli-

que simplement les résultats du Test de Magie + Lancement de sorts d'origine pour voir si les nouvelles cibles sont repérées.

Complications : une complication sur un Test de Lancement de sorts de Détection peut donner des informations fausses ou trompeuses. De même, un échec critique peut infliger un +2 à la VD ou un Drain physique, peut priver temporairement le personnage d'un de ses sens ou peut inexplicablement attribuer le sens à d'autres personnes (à des adversaires tout particulièrement) qui sont à portée.

Analyse d'objet (Actif, Directionnel)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2)

Ce sort permet au sujet d'analyser la fonction et le fonctionnement d'un appareil ou d'un équipement dans la zone d'effet du sens. Le lanceur doit obtenir assez de succès au Test de Lancement de sorts pour surpasser la Résistance d'objet de l'appareil (voir p. 174). Chaque succès excédentaire donne au sujet un dé de bonus pour l'utilisation de l'appareil et permet au sujet d'ignorer le modificateur de défausse quand il utilise l'appareil tant que le sort est maintenu.

Analyse de véracité (Actif, Directionnel)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2)

Le sujet peut dire si les affirmations d'une cible sont véridiques ou non. Les demi-vérités ou les faits inexacts que la cible pense être la vérité ne sont pas détectés par ce sort. Le sort nécessite au moins un succès excédentaire pour déterminer la véracité des propos. Le sort ne fonctionne pas sur des documents écrits, ni au travers d'aucun intermédiaire technologique. Le sujet doit entendre l'affirmation en personne (la cible doit donc être à portée) pour savoir s'il s'agit ou non de la vérité.

Clairaudience (Passif, Directionnel)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) -1

Le sujet peut entendre des sons au loin comme s'il était physiquement présent à l'endroit choisi dans la limite de la portée sensorielle du sort. Le « point d'écoute » peut être déplacé n'importe où ailleurs à l'intérieur du rayon de portée du sort. Lorsqu'il utilise Clairaudience, le sujet ne peut pas utiliser son ouïe ordinaire. Ce sort ne transmet pas les images visuelles, uniquement des sons (et seulement des sons dans la limite de la portée naturelle de l'ouïe du sujet : l'amplification auditive ne s'applique pas).

Clairvoyance (Passif, Directionnel)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) -1

Le sujet peut voir des scènes distantes comme s'il était physiquement présent à un endroit choisi dans la limite de la portée du sort. Le « point d'observation » peut être déplacé n'importe où ailleurs à l'intérieur de la zone de portée du sens. Lorsqu'il utilise Clairvoyance, le sujet ne peut pas utiliser sa vue ordinaire ni la perception astrale. Ce sort ne transmet pas les sons, uniquement des images. Aucune des améliorations de vision dont dispose le sujet ne fonctionne avec ce sort. Les magiciens ne peuvent pas utiliser Clairvoyance pour atteindre des cibles avec un sort.

Détection des ennemis

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) +1

Détection des Ennemis, Étendu (Actif, Effet de Zone Étendue)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) +3

Le sujet peut détecter, dans la limite de portée du sens, des cibles vivantes qui ont des intentions hostiles envers lui. Le sort ne détecte pas les pièges (puisqu'ils ne sont pas vivants), pas plus qu'il ne détecte quelqu'un sur le point de tirer au hasard sur une foule (l'hostilité n'est pas dirigée contre le sujet du sort). Le sort peut détecter des cibles préparant une embuscade ou autre type d'attaque surprise.

Détection de [Forme de vie] (Actif, Effet de zone)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) -1

Détection de [Forme de Vie], Étendu (Actif, Effet de zone étendu)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) +1

Le sujet détecte tous les spécimens du type de forme de vie spécifié, dans la zone d'effet du sens et connaît leur nombre ainsi que leurs positions respectives. Chaque forme de vie différente nécessite un sort séparé (Détection des orks, Détection des elfes, Détection des dragons, etc.).

Détection d'un individu (Actif, Effet de zone)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) -1

Le sujet peut détecter la présence d'un individu particulier n'importe où dans la zone d'effet du sens. Le magicien nomme l'individu lors du lancement : il doit connaître la cible ou l'avoir rencontré par le passé.

Détection de la magie (Actif, Effet de zone)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2)

Détection de la magie, Étendu (Actif, Effet de zone étendu)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) +2

Le sujet peut détecter la présence de tous les focus, sorts, runes de garde, loges magiques et esprits dans la zone d'effet du sens. Le sort ne détecte pas les personnages ni les créatures éveillés, ni les signatures astrales, ni les effets des sorts permanents une fois qu'ils sont devenus permanents.

Détection de [Objet] (Actif, Effet de zone)

Type : P ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) -1

Le sujet détecte tous les objets du type spécifié dans la zone d'effet du sens et connaît leur nombre ainsi que leurs positions respectives. Chaque type d'objet nécessite un sort séparé (Détection des armes à feu, Détection des ordinateurs, Détection des explosifs, etc.).

Détection de la vie

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2)

Détection de la vie, Étendu (Actif, Effet de zone étendu)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) +2

Le sujet détecte tous les êtres vivants (mais pas les esprits) présents dans la zone d'effet du sens et connaît leur nombre et leurs positions respectives. Au milieu d'une foule, le sort est virtuellement inutile, ne montrant qu'une masse floue de taches diverses.

Lien mental (Actif, Psychique)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) +1

Lien mental permet au lanceur et à un sujet volontaire de se converser par la pensée, d'échanger des émotions et des images mentales. Un succès au Test de Lancement de sorts suffit pour établir le lien. Le sujet doit rester à portée du lanceur de sort pour que le Lien mental fonctionne.

Sens du combat (Actif, Psychique)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) +2

Le subconscient du sujet peut analyser le combat et d'autres situations dangereuses dans la limite de portée du sens, et ainsi pressentir les événements une fraction de seconde avant qu'ils ne se produisent. Chaque succès au Test de Lancement de sorts ajoute 1 dé à la Réaction du sujet pour les Tests de Surprise et pour se défendre contre les attaques à distance et de mêlée pendant toute la durée du sort.

RÉSULTATS DE LA SONDE MENTALE

Succès excédentaires	Effet
1-2	Le sujet ne peut lire que les pensées en surface de la cible.
3-4	Le sujet peut découvrir tout ce que la cible sait consciemment et voir ses souvenirs.
5+	Le sujet peut explorer le subconscient de la cible et découvrir des informations dont la cible peut ne pas être consciente, comme des bizarreries psychologiques ou des souvenirs enfouis.

Sonde mentale (Actif, Directionnel)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) +2

Ce sort permet au sujet de sonder télépathiquement l'esprit d'une cible précise (choisie au moment du lancement du sort) présente dans la zone d'effet du sort. La cible est consciente qu'elle est en train d'être sondée, bien qu'elle ne sache pas nécessairement d'où vient le sort. Si le lanceur obtient au moins un succès, consultez la *Table des résultats de la sonde mentale* pour connaître les informations obtenues.

Le sujet peut rechercher une information par Action complexe. Des utilisations supplémentaires de Sonde mentale contre la même cible, dans un délai d'un nombre d'heures égal à la Volonté de la cible, se font avec un modificateur de réserve de dés de -2 par tentative de Lancement de sorts préalable.

SORTS DE SANTÉ

Les sorts de Santé peuvent soigner les blessures physiques, guérir les maladies (ou les infliger), neutraliser des poisons ou des drogues (ou imiter leurs effets), ainsi que modifier des attributs. Aucune technique connue de la magie ne peut actuellement gommer les Dommages étourdissants ou guérir des problèmes psychologiques.

Tous les sorts de Santé requièrent du lanceur de toucher le sujet du sort. Cette « imposition des mains » fait partie de l'imagerie populaire concernant les soins magiques. Les sorts de Santé sont gérés comme des Tests de réussite, dont les succès procurent des bonus précis.

Soigner des personnages qui ont des implants : les personnages qui ont perdu de l'Essence sont plus difficiles à soigner, car les implants (ou autres dommages) perturbent le métabolisme de leurs corps. En termes de jeu, cela signifie qu'un modificateur de réserve de dés égal à l'Essence perdue (arrondi à l'inférieur) du sujet s'applique au Test de Lancement de sorts. Donc tenter de soigner un personnage dont l'Essence est de 4 (2 points d'Essence d'implants) inflige un modificateur de réserve de dés de -2.

Sorts de Santé négatifs : les sorts qui affectent négativement un personnage nécessitent un Test opposé, opposant la Magie + Lancement de sorts contre l'attribut approprié de la cible (+ Contresort, si disponible).

Antidote

Type : M ● Portée : T ● Durée : P ● VD : (VD de la toxine) -2

Ce sort aide un sujet empoisonné à combattre une toxine. Il doit être appliqué avant que la toxine n'inflige des dommages (même si un sort d'Antidote appliqué après coup peut apaiser certains effets secondaires, si le meneur de jeu le décide). Le personnage empoisonné reçoit un nombre de dés à son test de résistance aux poisons (voir p. 245) égal aux succès excédentaires.

Augmentation de [attribut]

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) -2

Ce sort augmente un attribut (naturel ou augmenté) d'un sujet volontaire. Il existe une version de ce sort pour chaque Attribut physique et chaque Attribut mental, mais pas pour les Attributs spéciaux (Initiative, Chance, Essence, Magie ou Résonance). La Puissance du sort doit être supérieure ou égale à la valeur (augmentée) de l'attribut affecté. L'attribut est augmenté d'un nombre de points égal aux succès obtenus. Chaque attribut ne peut être affecté que par un seul sort d'Augmentation d'Attribut à la fois.

Remarque : Augmentation d'attribut peut affecter d'autres attributs dérivés (Augmentation d'Intuition affecte également l'Initiative, par exemple, tandis qu'Augmentation de Volonté ajoutera des cases au Moniteur de condition étourdissant du personnage pendant toute la durée du sort).

Augmentation des réflexes

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) +2

Ce sort augmente les réflexes (l'Initiative et le nombre de Passes d'Initiative) d'un sujet volontaire. Chaque niveau d'augmentation ajoute +1 à l'Initiative et +1 Passe d'Initiative. Le lanceur doit atteindre un certain seuil pour chaque niveau :

Seuil 2 : +1 en Initiative, +1 Passe d'Initiative

Seuil 3 : +2 en Initiative, +2 Passes d'Initiative

Seuil 4 (maximum) : +3 en Initiative, +3 Passes d'Initiative.

Un personnage ne peut être affecté que par un seul sort d'Augmentation des réflexes à la fois : le nombre maximum de PI qu'un personnage peut avoir est 4.

Désintoxication

Type : M ● Portée : T ● Durée : P ● VD : (VD de la toxine) -4

Désintoxication soulage les effets secondaires d'une drogue ou d'un poison. La Puissance du sort doit être supérieure ou égale à la VD de base de la toxine. Un seul succès excédentaire suffit à éliminer tous les symptômes. Désintoxication ne guérit ni ne prémunit des dommages infligés par des toxines, mais il élimine tout effet secondaire qu'elles peuvent avoir sur la victime (vertiges, hallucinations, nausée, douleur, etc.). Désintoxication est le remède idéal à la gueule de bois pour ceux qui peuvent se le permettre.

Diminution de [attribut] (Négatif)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) +1

Ce sort affaiblit la cible en diminuant un attribut choisi. Il existe une version de ce sort pour chaque Attribut physique et chaque Attribut mental, mais pas pour les Attributs spéciaux (Initiative, Chance, Essence, Magie ou Résonance). Il affecte aussi bien les attributs naturels qu'augmentés.

La cible résiste au sort en utilisant l'attribut affecté. Si le lanceur l'emporte, l'attribut est réduit du nombre de succès excédentaires. Si un Attribut physique est réduit à 0, la victime est incapacitée ou paralysée. Si un Attribut mental est réduit à 0, la victime déambule, l'esprit vide et confus.

Remarque : Diminution d'attribut peut affecter d'autres attributs dérivés (Diminution d'Intuition affecte également l'Initiative, par exemple, tandis que Diminution de Volonté retirera des cases du Moniteur de condition étourdissant du personnage pendant toute la durée du sort).

Hibernation

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) -3

Le lanceur doit toucher un sujet volontaire ou inconscient. Le sort place le sujet dans une forme d'animation suspendue. Le métabolisme du sujet est ralenti d'un facteur égal au nombre de succès. Par exemple, si 4 succès ont été obtenus, le métabolisme du sujet est ralenti par un facteur de 4. Un tel sujet isolé dans une chambre disposant d'assez d'air pour le maintenir en vie pendant une journée pourrait tenir quatre jours.

Oxygénation

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) -1

Ce sort enrichit en oxygène le sang d'un sujet volontaire, fournissant des dés de Constitution supplémentaires (1 dé par succès) pour résister à la suffocation, la strangulation, aux effets de gaz inhalés ou toute autre méthode pour priver le sang d'oxygène. Le sort permet également au sujet de respirer sous l'eau.

Prophylaxie

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) -2

Ce sort procure des dés supplémentaires (+1 dé par succès) à un sujet volontaire pour résister à l'infection, aux drogues ou aux toxines. Le sort ne fait pas de distinction entre les drogues nocives et celles qui sont bénéfiques, donc le sujet résiste également aux médicaments et autres drogues bénéfiques tant qu'il est sous l'effet du sort. Réduisez la Puissance d'une drogue de 1 point par succès au sort. Deux succès ou plus empêchent le sujet d'être affecté par l'alcool tant qu'il est sous l'effet de ce sort.

Résistance à la douleur

Type : M ● Portée : T ● Durée : P ● VD : (Valeur de Dommages) -4

Résistance à la douleur permet au sujet d'ignorer la douleur des blessures, en réduisant les pénalités de Dommages physiques ou étourdissants. Chaque succès au Test de Lancement de sorts annule les effets d'une case de dommages de chacun des compteurs de Moniteur de condition du sujet. Il ne supprime pas les dommages, il n'élimine que les modificateurs. Résistance à la douleur ne peut être utilisé qu'une fois sur une blessure donnée. Si toutes les cases du compteur sont remplies, le personnage perd tout de même connaissance.

Le sort est « permanent » dans le sens où l'accroissement des endorphines ne se dissipe pas. Si les dommages du sujet dépassent le niveau auquel le patient est en mesure de « résister » ou si les blessures existantes sont guéries, le sort prend fin.

Soin de maladie

Type : M ● Portée : T ● Durée : P ● VD : (VD de la maladie) -2

Ce sort s'utilise n'importe quand après l'infection pour aider un patient à se remettre d'une maladie. Le personnage infecté bénéficie d'un nombre de dés supplémentaire à son Test de résistance à la maladie égal aux succès excédentaires du sort. Celui-ci ne soigne aucun dommage déjà infligé par la maladie (il faut un sort de Soins en plus pour ça).

Soins

Type : M ● Portée : T ● Durée : P ● VD : (Valeur de Dommages) -2

Soins répare les blessures physiques. Il soigne un nombre de cases de Dommages physiques équivalent au nombre de succès obtenus lors du Test de Lancement de sorts. Les succès peuvent aussi être utilisés pour réduire le temps de base dont le sort a besoin pour devenir permanent : chaque succès dépensé de cette manière raccourcit le temps nécessaire d'un Tour de combat (les succès peuvent être répartis entre le soin et la réduction du temps, au choix du lanceur).

Un personnage ne peut être soigné magiquement qu'une fois par blessure.

Stabilisation

Type : M ● Portée : T ● Durée : P ● VD : (Surplus de dommages) -2

Lorsqu'il est appliqué à un personnage dont le compteur de Dommages physiques est rempli, ce sort stabilise toutes les fonctions vitales du personnage et l'empêche de mourir. La Puissance du sort doit être supérieure ou égale au surplus de dommages déjà encaissé lorsque le sort débute. Le temps complet pour que le sort devienne permanent (voir p. 175) doit s'écouler avant que le personnage ne soit stabilisé ; chaque succès réduit le temps nécessaire de 1 Tour de combat. S'il est réussi, le sort empêche le personnage d'encaisser davantage de dommages à cause du Surplus de Dommages physiques (p. 246).

SORTS D'ILLUSION

Aussi réalistes soient-ils, les sorts d'Illusion ne causent jamais directement de blessures permanentes. Ils peuvent provoquer des distractions, des pertes d'équilibre ou d'orientation voire des symptômes comme la nausée ou la douleur. Tous ces effets s'évanouissent dès que le lanceur met fin à l'illusion. Les illusions peuvent évidemment blesser quelqu'un en manipulant les sens, de sorte qu'une victime déambule au milieu de la circulation ou tombe d'un immeuble par exemple, mais elles ne peuvent pas causer de dommages directement.

Les illusions évidentes sont utilisées uniquement pour le divertissement et ne peuvent pas faire croire à des sujets qu'elles sont réelles. Les illusions réalistes semblent entièrement réelles. Les illusions *mono-sensorielles* n'affectent qu'un seul sens. Les illusions *multi-sensorielles* affectent tous les sens. Bien que des illusions à base de mana puissent être créées dans le plan astral, leur aura magique les trahit comme des illusions pour quiconque réussit un Test d'Analyse astrale (voir *La perception astrale*, p. 183). Les illusions ne peuvent pas tromper la perception astrale pour déguiser ou créer des auras.

Illusions mana : les sorts d'Illusion mana affectent l'esprit et ne sont pas efficaces contre des systèmes de vision technologique comme les caméras. On résiste aux illusions mana avec Volonté + (le cas échéant) Contresort.

Certaines illusions mana affectent directement les sens de la cible, d'autres affectent les sens de quiconque perçoit le résultat du sort (bien que le lanceur du sort ne soit pas affecté par son propre sort).

Illusions physiques : les sorts d'Illusion physiques créent de véritables images ou altèrent des propriétés physiques, comme la lumière ou le son. Les illusions physiques sont efficaces contre les systèmes technologiques, à condition que le lanceur obtienne assez de succès pour atteindre le seuil de Résistance d'objet (voir p. 174). On résiste aux sorts d'Illusion physiques avec Intuition + (le cas échéant) Contresort ; les objets inanimés n'ont pas droit à un test de résistance. L'observateur doit générer plus de succès que le lanceur de sort pour réaliser que l'illusion n'est pas réelle. S'il ne résiste pas complètement au sort, le personnage est complètement affecté par l'illusion.

Chut (Réaliste, Mono-Sensoriel, Effet de zone)

Type : M ● Portée : CDV (Z) ● Durée : M ● VD : (P/2) +2

Silence (Réaliste, Mono-Sensoriel, Effet de zone)

Type : P ● Portée : CDV (Z) ● Durée : M ● VD : (P/2) +3

Ces sorts créent une zone qui atténue le son. Les attaques soniques depuis et en direction de la zone d'effet, ainsi que les pouvoirs de créatures utilisant un moyen sonore (comme Hurllement paralysant), sont réduits de -1 par succès au Test de Lancement de sorts. Quiconque tente d'entendre un son de l'intérieur ou à travers la zone de silence doit d'abord réussir à résister au sort.

Chut est un sort mana et n'affecte donc que les êtres vivants et les attaques soniques magiques. Silence affecte les appareils technologiques et s'avère utile pour brouiller les alarmes, les appareils de détection, les sonars et les communications tactiques, ainsi que les armes soniques technologiques.

Confusion (Réaliste, Multi-sensoriel)

Type : M ● Portée : CDV ● Durée : M ● VD : (P/2)

Confusion de masse (Réaliste, Multi-sensoriel, Effet de zone)

Type : M ● Portée : CDV (Z) ● Durée : M ● VD : (P/2) +2

Chaos (Réaliste, Multi-sensoriel)

Type : M ● Portée : CDV ● Durée : M ● VD : (P/2) +1

Monde chaotique (Réaliste, Multi-sensoriel, Effet de zone)

Type : M ● Portée : CDV (Z) ● Durée : M ● VD : (P/2) +3

Ces sorts produisent une tempête de sensations et d'images contradictoires pour plonger les sens dans la confusion. Pour chaque succès excédentaire au Test de Lancement de sorts, la cible subit un modificateur de réserve de dés de -1 à tous les tests à cause de la distraction engendrée par le sort.

Confusion affecte une seule cible. Confusion de masse est un sort de zone. Le sort Chaos est une version physique de Confusion (ci-dessus), il affecte également les systèmes technologiques et les appareils de détection. Monde chaotique est une version à effet de zone de Chaos.

Furtivité (Réaliste, Mono-sensoriel)

Type : P ● Portée : CDV ● Durée : M ● VD : (P/2) +1

Furtivité rend le sujet moins audible pour une ouïe normale (amplification auditive comprise). Le sujet se déplace silencieusement. Les choses que le sujet ne touche pas directement sont toujours susceptibles de faire du bruit, donc un personnage sous l'effet du sort Furtivité ne fera aucun bruit en frappant à une porte, mais la porte peut faire du bruit en tombant au sol ou contre un mur si elle est enfoncée.

Ceux qui veulent réussir à repérer le sujet doivent d'abord réussir à résister au sort. Effectuez un seul Test de Lancement de sorts et utilisez les succès obtenus comme seuil pour tous ceux qui tenteront de résister ultérieurement au sort. Même si le sort est résisté, le sujet peut éviter d'être repéré s'il remporte un Test de Filature ou d'Infiltration.

Illusion (Réaliste, Multi-Sensoriel, Effet de zone)

Type : M ● Portée : CDV (Z) ● Durée : M ● VD : (P/2) +2

Illusion tridéo (Réaliste, Multi-Sensoriel, Effet de zone)

Type : P ● Portée : CDV (Z) ● Durée : M ● VD : (P/2) +3

Ces sorts de zone créent l'illusion convaincante d'un objet, d'une créature ou d'une scène que le lanceur souhaite évoquer. Ils peuvent créer l'illusion de tout ce qu'a vu auparavant le lanceur, que ce soit une simple fleur ou un dragon crachant le feu, voire un crétin, tant que l'illusion n'est pas plus grande que la zone d'effet du sort.

Pour ne pas être berné par l'illusion, il faut d'abord réussir à résister au sort. Effectuez un seul Test de Lancement de sorts et utilisez les succès obtenus comme seuil pour ceux qui souhaitent par la suite résister au sort.

Illusion n'affecte que les êtres vivants, tandis qu'Illusion tridéo affecte également les senseurs technologiques.

Invisibilité (Réaliste, Mono-sensoriel)

Type : M ● Portée : CDV ● Durée : M ● VD : (P/2)

Invisibilité améliorée (Réaliste, Mono-sensoriel)

Type : P ● Portée : CDV ● Durée : M ● VD : (P/2) +1

Ce sort rend le sujet plus difficile à détecter par les sens visuels normaux (y compris la vision nocturne, thermographique et autres sens se basant sur le spectre visuel). Le sujet est complètement tangible et décelable par les autres sens (l'ouïe, l'odorat, le toucher, etc.). Son aura est toujours visible en perception astrale.

Avant de pouvoir repérer le sujet, il faut résister au sort. Effectuez un seul Test de Lancement de sorts et utilisez les succès obtenus comme seuil pour résister au sort. Même si le sort est résisté, le sujet peut éviter de se faire repérer s'il remporte un Test de Filature ou d'Infiltration. Un personnage invisible peut toujours être détecté par des moyens autres que visuels, comme l'ouïe ou l'odorat.

Les attaques contre des cibles invisibles subissent le modificateur de Cible cachée (p. 140) si l'attaquant est incapable de voir ou de détecter d'une autre manière le sujet du sort.

Invisibilité affecte l'esprit des observateurs. Invisibilité améliorée crée une réelle distorsion de la lumière autour du sujet, ce qui affecte également les senseurs technologiques.

Masque (Réaliste, Multi-sensoriel)

Type : M ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2)

Masque physique (Réaliste, Multi-sensoriel)

Type : P ● Portée : T ● Durée : M ● VD : (P/2) +1

Le sort de Masque nécessite que le lanceur touche le sujet. Le sujet prend une apparence différente (de taille et corpulence similaire) choisie par le lanceur. Le sort altère la voix, l'odeur et les autres caractéristiques physiques du sujet.

Pour percer le déguisement, il est impératif de résister au sort. Effectuez un seul Test de Lancement de sorts et utilisez les succès obtenus comme seuil pour ceux qui voudraient tenter d'y résister.

Masque affecte l'esprit des observateurs. Masque physique crée une illusion qui affecte les senseurs technologiques.

Spectacle (Évident, Multi-sensoriel, Effet de zone)

Type : M ● Portée : CDV (Z) ● Durée : M ● VD : (P/2) +1

Spectacle Tridéo (Évident, Multi-Sensoriel, Effet de zone)

Type : P ● Portée : CDV (Z) ● Durée : M ● VD : (P/2) +2

Ces sorts de zone créent des illusions évidentes mais néanmoins distrayantes. Les succès au Test de Lancement de sorts mesurent la créativité et l'intérêt du public pour cette illusion. Le lanceur peut reproduire tout ce qu'il peut imaginer ou recréer quelque chose qu'il a déjà vécu. Le meneur de jeu peut demander des succès supplémentaires pour l'obtention de certains détails.

Spectacle affecte l'esprit des sujets et ne peut être enregistré par des senseurs sans vie. Spectacle tridéo est un sort physique et peut être perçu par des sujets vivants mais aussi par les senseurs technologiques.

Ces sorts sont utilisés pour le divertissement autant que pour l'art. L'industrie du spectacle utilise des illusionnistes comme « magiciens spécialistes des effets spéciaux », littéralement. Les designers et artistes magiques œuvrent pour créer de nouveaux effets qui raviront les spectateurs, y compris des effets qui ne pourraient pas être vécus dans notre monde réel. Seuls les nantis peuvent se permettre de vivre « en live » les expériences uniques qu'offrent de tels lanceurs de sort.

SORTS DE MANIPULATION

Les sorts de Manipulation contrôlent, animent ou transforment la matière et l'énergie. Nombre de sorts de Manipulation ont un seuil : il s'agit du nombre de succès au Test de Magie + Lancement de sorts nécessaire pour que le sort fonctionne. Les *Manipulations mentales* affectent l'esprit, les *Manipulations physiques* affectent les formes physiques et les *Manipulations environnementales* affectent des états comme la lumière, la température, la gravité, etc. La plupart des sorts de Manipulation sont gérés par des Tests de réussite, dont les succès déterminent les effets.

Manipulations mentales : pour les sorts de *Manipulation mentale*, le lanceur effectue un Test opposé de Magie + Lancement de sorts contre la Volonté (+ Contresort si applicable) de la cible. Si le lanceur obtient davantage de succès, il contrôle la cible, comme indiqué dans la description du sort.

Tous les (Puissance) Tours de combat, la victime peut dépenser une Action complexe pour reprendre le contrôle de ses actions. La victime effectue un Test de Volonté (+ Contresort) : chaque succès réduit les succès excédentaires du Test de Lancement de sorts de départ. Si les succès excédentaires du lanceur de sort sont réduites à 0, le sort n'affecte plus la cible.

Armure (Physique)

Type : P ● Portée : CDV ● Durée : M ● VD : (P/2) +3

Ce sort crée un champ miroitant d'énergie magique autour du sujet qui le protège contre les Dommages physiques. Il procure au sujet une Armure d'Impact et Balistique (cumulable avec toute protection portée) égale au nombre de succès obtenus.

Barrière mana (Environnementale, Effet de zone)

Type : M ● Portée : CDV (Z) ● Durée : M ● VD : (P/2) +1

Barrière mana crée une barrière invisible d'énergie magique d'une Puissance égale aux succès excédentaires obtenus. Cette barrière ne bloque ni les êtres vivants, ni les objets physiques, mais uniquement les esprits, les focus, les entités duales et les sorts. Si le sort est lancé dans le plan astral, il bloque aussi les formes astrales et réduit la visibilité. Toute cible d'un sort située de l'autre côté de la Barrière mana reçoit un bonus à réserve de dés pour la résistance au sort égal à la Puissance de la barrière. Voir p. 185 pour davantage d'informations sur les barrières mana.

Barrière physique (Environnementale, Effet de zone)

Type : P ● Portée : CDV (Z) ● Durée : M ● VD : (P/2) +3

Le sort Barrière physique crée un champ de force translucide et miroitant possédant 1 point d'Indice d'Armure et de Structure par succès (voir Les barrières, p. 157). Le lanceur peut donner à la barrière la forme d'un dôme d'un rayon et d'une hauteur égaux au rayon normal du sort. Il peut également donner à la barrière la forme d'un mur d'une hauteur et d'une longueur égale à la Puissance du sort. Le lanceur peut ajuster la taille de la barrière de la même manière qu'il ajuste le rayon d'un sort de zone (p. 173).

Barrière physique crée un mur physique. Tout ce qui est au moins aussi petit qu'une molécule peut traverser la barrière, air et autres gaz compris. Pour tout ce qui est plus gros, considérez la barrière comme un mur physique standard. Les attaques au travers d'une barrière ont un malus de visibilité de -1 à leur réserve de dés. La barrière ne gêne pas les sorts. La barrière peut être détruite par des attaques physiques, mais tant qu'elle est maintenue, elle régénère ses dommages rapidement : toute

réduction de l'indice de Structure est récupérée au début du Tour de combat suivant. Si la barrière est forcée, cependant, elle s'effondre et le sort prend fin. Barrière physique ne peut pas être utilisée dans le plan astral.

Changeforme (Physique)

Type : P ● Portée : CDV ● Durée : M ● VD : (P/2) +2

Changement en [Créature] (Physique)

Type : P ● Portée : CDV ● Durée : M ● VD : (P/2) +1

Changeforme transforme un sujet volontaire en une créature normale (pas paranormale), tout en laissant au sujet sa conscience humaine. Le sujet ne peut prendre que la forme d'une créature dont la Constitution de base n'est que de 2 points supérieure ou inférieure à la sienne. Consultez la section sur les *Créatures*, p. 287, pour obtenir les Attributs physiques du sujet sous forme animale. Ajoutez 1 aux Indices de Base des attributs pour chaque succès obtenu par le lanceur. Les Attributs mentaux du sujet ne changent pas.

Ce sort ne transforme ni les vêtements ni l'équipement. Les magiciens sous forme animale peuvent toujours lancer des sorts, mais ne peuvent pas accomplir de tâches nécessitant la parole.

Changement en créature fonctionne de la même manière que le sort Changeforme, mais ne permet au sujet que de se changer en un animal normal spécifié. Chaque Changement en créature est un sort différent (Changement en aigle, Changement en loup, etc.).

Combustion (Physique)

Type : P ● Portée : CDV ● Durée : P ● VD : (P/2)

Le sort Combustion accélère l'agitation moléculaire de la cible, au point qu'elle prend feu lorsque le sort devient permanent. Le lanceur de sort doit obtenir assez de succès excédentaires pour battre le seuil égal à la Résistance d'objet de la cible (voir p. 174). Une fois que la cible a pris feu, elle brûle normalement jusqu'à ce qu'elle soit consumée ou qu'elle soit éteinte.

Contre les cibles vivantes, traitez Combustion comme un Test opposé de Lancement de sorts + Magie contre Constitution (+ Contresort). Si le lanceur l'emporte, Combustion enveloppe une cible vivante de chaleur et de flammes dès qu'il est devenu permanent, et infligeant (Puissance) cases de Dommages dus au feu (voir p. 153) dès le premier Tour de combat. Les dommages infligés augmentent d'une case à chaque tour suivant. Résolvez les dommages à la fin de chaque Tour de combat en effectuant un Test de résistance aux Dommages en utilisant la Constitution de la victime + la moitié de son Armure d'Impact. Les munitions et explosifs portés par la victime peuvent exploser. Le meneur de jeu peut réduire la Puissance du feu en fonction des efforts faits pour l'éteindre.

Contrôle des actes (Mentale)

Type : M ● Portée : CDV ● Durée : M ● VD : (P/2)

Contrôle des Foules (Mentale, Effet de Zone)

Type : M ● Portée : CDV (Z) ● Durée : M ● VD : (P/2) +2

Le lanceur de ce sort contrôle les actions physiques d'une cible comme un marionnettiste tire les ficelles de sa poupée. La conscience de la victime n'est pas affectée, mais le lanceur contrôle le corps de la victime. La cible utilise ses compétences et capacités sur ordre du lanceur, mais ces tests subissent un modificateur de réserve de dés égal à la Volonté de la cible, à cause de la résistance de la victime face aux ordres du lanceur. Contrôler un personnage ciblé nécessite que le lanceur dépense une Action simple : lorsque la victime n'est pas contrôlée directement, elle peut agir normalement.

Contrôle des actes n'affecte qu'une cible, Contrôle des foules affecte toutes les cibles vivantes à l'intérieur de la zone d'effet du sort. Les victimes d'un Contrôle des foules peuvent être manipulées individuellement (par des Actions simples séparées) ou recevoir et exécuter le même ordre pour tout un groupe (en une seule Action simple).

Contrôle des émotions (Mentale)

Type : M ● Portée : CDV ● Durée : M ● VD : (P/2)

Manipulation des foules (Mentale, Effet de zone)

Type : M ● Portée : CDV (Z) ● Durée : M ● VD : (P/2) +2

La cible ressent une émotion irrésistible choisie par le lanceur de sort (comme de l'amour, de la haine, de la peur, de la joie, de la tristesse, etc.). La cible est persuadée de la sincérité des sentiments qui l'étreignent, mais n'en devient pas pour autant stupide. Une cible qui agit en accord avec l'émotion (combattre sous le coup de la colère ou de la haine, par exemple) ne subit aucune pénalité. Si la cible entreprend une action sans rapport avec l'émotion (essayer de conduire pendant un fou rire), elle subit un modificateur de réserve de dés de -2 à cause de la distraction. Le lanceur peut passer d'une émotion à une autre en une Action simple.

Contrôle des émotions n'affecte qu'une seule cible, tandis que Manipulation des Foules affecte toutes les cibles vivantes à l'intérieur de la zone d'effet.

Contrôle des pensées (Mentale)

Type : M ● Portée : CDV ● Durée : M ● VD : (P/2) +2

Contrôle des pensées des foules (Mentale, Effet de zone)

Type : M ● Portée : CDV (Z) ● Durée : M ● VD : (P/2) +4

Le lanceur prend le contrôle de l'esprit de la cible et dirige tout ce qu'elle fait. Le lanceur donne des ordres mentalement en une Action simple et la cible est forcée d'obéir.

Contrôle des pensées n'affecte qu'une seule cible, tandis que Contrôle des pensées des foules affecte toutes les cibles vivantes à l'intérieur de la zone d'effet. Les victimes d'un Contrôle des pensées des foules peuvent être manipulées individuellement (par des Actions simples séparées) ou recevoir le même ordre pour tout un groupe (en une seule Action simple).

Couche de glace (Environnementale, Effet de zone)

Type : P ● Portée : CDV (Z) ● Durée : I ● VD : (P/2) +3

Ce sort crée une couche de glace glissante sur une surface égale à la zone d'effet. Les personnages traversant cette couche de glace doivent réussir un Test d'Agilité + Réaction avec un seuil égal au nombre de succès obtenus pour éviter de tomber au sol. Les véhicules doivent effectuer un Test d'Accident (p. 162). La couche fond au rythme de 1 mètre carré par minute à température ambiante normale.

Doigts télékinésiques (Physique)

Type : M ● Portée : CDV ● Durée : M ● VD : (P/2) +1

Doigts Télékinésiques crée un effet psychokinésique semblable à des « mains invisibles » pouvant saisir ou manipuler des objets. Les succès du Test de Magie + Lancement de sorts deviennent la Force et l'Agilité du sort. Le lanceur peut utiliser des compétences à distance avec Doigts télékinésiques, mais tous les tests subissent un modificateur de réserve de dés de -2 à cause des problèmes de coordination dans les gestes. Même de simples actions, comme ramasser une pièce, peuvent nécessiter un Test d'Agilité, à la discrétion du meneur de jeu.

Le lanceur peut se battre, crocheter une serrure ou accomplir n'importe quelle autre action, en utilisant les Doigts télékinésiques comme de véritables mains. Le sort peut atteindre tout point visible par le lanceur et Clairvoyance ou des appareils de vision à distance peuvent être utilisés pour avoir une meilleure vue sur la scène tant qu'elle est dans le champ de vision normal du lanceur. Ce sort s'avère très pratique pour désamorcer des bombes et accomplir toutes sortes de travaux dangereux, tout en restant à une distance confortable.

Influence (Mentale)

Type : M ● Portée : CDV ● Durée : P ● VD : (P/2) +1

Ce sort ancre une suggestion dans l'esprit de la victime, comme un puissant ordre post-hypnotique. Le sujet suivra cette suggestion comme s'il s'agissait de sa propre idée, qui disparaîtra ensuite. Si on le confronte à l'absurdité de la suggestion, le sujet peut effectuer un Test de Volonté pour la surmonter comme décrit dans *Manipulation mentale*. Le lanceur peut également annuler la suggestion à tout moment.

Lévitiation (Physique)

Type : P ● Portée : CDV ● Durée : M ● VD : (P/2) +1

Lévitiation permet au lanceur de soulever par télékinésie une personne ou un objet et de le déplacer. Le lanceur doit atteindre un seuil au Test de Lancement de sorts égal à 1 par tranche de 200 kg du sujet. Le sujet du sort peut être déplacé n'importe où dans le champ de vision du lanceur avec une Vitesse de déplacement égale à la Puissance du sort x les succès excédentaires de Lancement de sorts, en mètres par tour.

Les objets projetés peuvent être gérés par un test d'Attaque à distance (voir Projectile), et infligent un nombre de cases de Dommages étourdissants déterminée par le meneur de jeu (des objets particulièrement coupant ou dangereux peuvent faire des Dommages physiques, toujours à la discrétion du meneur de jeu).

Si le lanceur tente de soulever un objet tenu par un être vivant, effectuez un Test opposé de Puissance du sort x 2 contre la Force + Constitution de l'être vivant. Le lanceur doit obtenir au moins 1 succès excédentaire pour arracher l'objet. Si le lanceur tente de soulever un être vivant qui n'est pas consentant, le Test Opposé utilise la Force + Constitution de la cible. Vous pouvez utiliser ce sort sur vous-même, si vous le désirez.

Liquéfaction (Physique)

Type : P ● Portée : CDV ● Durée : M ● VD : (P/2) +2

Liquéfaction transforme les tissus vivants en une substance visqueuse et collante. Le lanceur doit remporter un Test opposé de Magie + Lancement de sorts contre Constitution de la cible (+ Contresort). De plus, la Puissance du sort doit être supérieure ou égale à la Constitution de la cible. Les matériaux qui ne sont pas vivants – vêtements, équipement et implants de cyberware compris – ne sont pas affectés. La cible n'est pas consciente tant qu'elle sous l'effet du sort et tous dommages subis par la forme liquéfiée affectent la cible normalement. La cible liquéfiée a un Indice d'Armure égal à sa Constitution + succès excédentaires du sort (voir Les barrières, p. 157).

Lumière (Environnementale, Effet de zone)

Type : P ● Portée : CDV (Z) ● Durée : M ● VD : (P/2) -1

Ce sort crée un point de lumière mobile, éclairant une zone dont le rayon est égal à la Puissance du sort en mètres. Le sort ne peut pas être utilisé pour aveugler, mais annule les modificateurs de visibilité dus à l'obscurité. Chaque succès au Test de Lancement de sorts annule un malus de visibilité de -1 dé.

Pétrification (Physique)

Type : P • Portée : CDV • Durée : M • VD : (P/2) + 2

Pétrification transforme les tissus vivants en carbonate de calcium, d'aspect semblable à la pierre. Le lanceur doit remporter un Test opposé de Magie + Lancement de sorts contre Constitution de la cible (+ Contresort). De plus, la Puissance du sort doit être supérieure ou égale à la Constitution de la cible. Les matériaux qui ne sont pas vivants – vêtements, équipement et implants de cyberware compris – ne sont pas affectés. La cible n'est pas consciente tant qu'elle sous l'effet du sort et tous dommages subis par la forme pétrifiée affectent la cible normalement. La cible pétrifiée a un indice d'Armure égal à sa Constitution + succès excédentaires du sort (voir *Les barrières*, p. 157).

Poltergeist (Environnemental, Effet de zone)

Type : P • Portée : CDV (Z) • Durée : M • VD : (P/2) + 3

Poltergeist soulève tous les petits objets (1 kg au maximum) se trouvant dans la zone d'effet du sort et les fait virevolter dans tous les sens. Ce bazar impose un malus de visibilité de -2 dans la zone à toutes les réserves de dés. Le sort inflige à chaque Tour de combat 2 cases de Dommages étourdissants auquel on résiste avec Réaction + Armure d'Impact à tous ceux qui se trouvent dans la zone, et qui se prennent des débris volants dans la figure. Poltergeist peut infliger davantage de dommages dans des endroits encombrés, voire des Dommages physiques si le meneur de jeu estime que les objets en question sont suffisamment dangereux (débris de verre et clous, par exemple).

**Projectile (Physique)**

Type : P • Portée : CDV • Durée : I • VD : (P/2) + 1

Ce sort projette par télékinésie un objet pesant au maximum (Puissance) kilogrammes sur une cible désignée, avec une Force égale à la moitié de la Magie du lanceur de sort. Traitez le Test de Lancement de sorts comme un Test de combat à Distance standard pour savoir si l'objet touche la cible. Les armes de jet propulsées par ce sort utilisent leur portée normale sur la base de Force efficace du sort.

Ténèbres (Environnemental, Effet de zone)

Type : P • Portée : CDV (Z) • Durée : M • VD : (P/2) + 1

Ténèbres crée un globe d'obscurité d'un rayon égal à la Puissance du sort en mètres. Chaque succès impose un modificateur de visibilité de -1 dé (maximum -6 dés) aux cibles se trouvant dans la zone.

...UN MONDE SANS FIL...

L'équipe de runners avançait furtivement dans le couloir corporatiste aux allures stériles, s'approchant avec précaution de la porte du fond. Frogger regarda les autres devant lui, sa vision encombrée d'inserts de Réalité augmentée. Via son commlink implanté, il pouvait voir et entendre l'invisible réseau maillé sans fil reliant les membres de l'équipe, leur permettant de communiquer silencieusement en subvocalisant et en composant mentalement des messages textes. Il gardait un œil sur le flot de la conversation, se concentrant de l'autre sur ses connexions actives. Une fenêtre passait en continu les images de son drone de surveillance en vol stationnaire au-dessus du complexe, qui lui montraient qu'il n'y avait toujours aucun signe que leur intrusion avait été repérée. Une autre fenêtre affichait un plan du complexe, sur lequel les membres de son équipe étaient indiqués par des points rouges, tandis que les employés du bâtiment marqués par RFID étaient indiqués par des points bleus. Il surveillait dans une troisième fenêtre le réseau sans fil principal de la corpo auquel il était connecté – grâce à un mot de passe cracké qu'il avait pris soin de se procurer à l'avance – sous le nom d'Alice James, assistante du directeur de la sécurité. Peu importait qui elle était, son mot de passe ouvrait les bonnes portes et c'était ce dont l'équipe avait eu besoin pour arriver si loin.

Katja, la « gilette » de l'équipe, attira son attention. C'est le moment d'être brillant, hacker boy, subvocalisa-t-elle. Envoie ta magie matricielle sur ce maglock.

Frogger essaya d'ouvrir rapidement la porte à l'aide de son compte piraté, sans succès. Miss James n'avait pas l'autorisation d'entrer dans cette partie du bâtiment. Notre passe pour le couloir vient d'expirer, envoya-t-il. Je vais devoir le faire à l'ancienne. Après quelques secondes de gymnastique mentale, il contourna les défenses du réseau, accéda au maglock et lui donna l'ordre de s'ouvrir – sans déclencher d'alarme. Trop facile, nota-t-il avec une pointe de déception, alors que la porte s'ouvrait.

Frogger suivit les autres dans la pièce, referma la porte derrière eux et grimaça en voyant plusieurs de ses visuels se pixéliser. Tandis que l'équipe se déployait vers des positions de surveillance, plusieurs icônes d'avertissement attirèrent son attention – il venait juste de perdre plusieurs connexions et de capter un nouveau réseau local. « Chié ! envoya-t-il. Cette aile doit avoir des matériaux qui inhibent le wifi dans les murs : je viens juste de perdre mes liens externes et il y a un nouveau réseau de sécurité ici. Une seconde, j'le hacke ! »

Repérant une caméra de surveillance dans un coin, Frogger sut qu'il devait faire vite. S'asseyant vite fait contre un mur, il passa en mode réalité virtuelle complète. La pièce et son corps s'évaporerent, remplacés par son icône familière de crapaud radioactif et la « réalité » marécageuse de son commlink. Il coupa immédiatement la liaison sans fil et lança une matrice de routines automatisées contre le firewall du réseau, à l'affût de failles exploitables avec la vitesse et l'hyperintensité que seule permettait une hot sim. En quelques secondes, il était passé, mais la sécurité du système était efficace et son piratage avait été repéré. Il brouilla les pistes pour accéder aux caméras vidéo, et trafiqua leurs enregistrements pour que la sécurité sur place ne les repère pas trop facilement.

Ça sent mauvais, les enfants. Les sirènes et les gyros, tout le tremblement – faut qu'on bouge ! Bien qu'aucun signe d'alerte ne soit visible, l'équipe passa immédiatement à l'action, laissant en évidence la « preuve » qu'ils devaient planter et pour laquelle ils étaient payés, tout en guettant l'approche de la sécurité.

Frogger continua à filer prudemment dans le paysage virtuel d'une méga-cité sculptée avec soin, lorsque l'icône menaçante d'un véhicule diesel le prit en chasse, ce qu'il reconnut immédiatement comme étant un programme de contre-mesure d'intrusion. Frogger sourit et prépara son soft d'attaque. C'est le moment de s'amuser un peu.

En 2029, un mystérieux virus dévasta les réseaux informatiques du monde entier, jetant pratiquement la civilisation à genoux. Une nouvelle Matrice de réalité virtuelle fut mise en place pour les remplacer, créant un environnement numérique pour abriter les transactions de données et, d'une manière plus générale, l'ensemble de la société informatique. En 2064, un deuxième Crash frappa de nouveau mortellement la Matrice. En 2070, la Matrice d'autrefois – avec ses datajacks et ses cyberdecks pour les utilisateurs, mais aussi ses serveurs informatiques câblés et ses kilomètres et kilomètres de spaghettis de fibre optique – n'est plus. Une nouvelle Matrice a vu le jour, un monde de perceptions augmentées et de connexions sans fil.

Dans *Shadowrun*, presque tout le monde fait partie de ce monde électronique interconnecté, qu'il le veuille ou non. Votre *commlink* personnel vous permet d'être en ligne partout où vous allez, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, de sorte que vous êtes toujours joignable par téléphone ou par messagerie. La *Réalité augmentée* vous permet d'accéder aux données de la Matrice de presque n'importe où, s'affichant par-dessus vos sens physiques par simple surimpression, comme un affichage sur une visière. Vous voulez voir le menu d'un restaurant ou le dernier e-mail reçu ? Il vous suffit d'un click mental. Les réseaux sans fil vous permettent également de frayer informatiquement avec n'importe qui alentour, que ce soit pour lire le CV de cette elfe chaude comme la braise, vendre vos deux tickets en trop pour Speed Coma ou vous friter avec des potes dans une partie d'*Avatar Assassin*.

Certains shadowrunners, cependant, manipulent le monde sans fil à leur profit. Ces *hackers* se spécialisent dans l'art de commander aux programmes et aux machines, de manipuler les données ou de dénicher des informations stockées dans des banques de données électroniques sécurisées. Les hackers ne sont pas les seuls pirates à surfer sur la vague électronique : les *technomanciens* – les enfants évolués de la Matrice – possèdent la capacité de transformer le monde sans fil par la seule force de leur volonté.

Les hackers et les technomanciens excellent dans l'art de pénétrer et d'exploiter les réseaux sans fil (et câblés). Collectivement, ils remplissent un rôle crucial dans toute équipe de shadowrunners, pas seulement pour leurs capacités de ninja du Net lorsqu'ils infiltrent les systèmes de sécurité ou qu'ils collectent des données vitales, mais également pour leurs capacités à contrôler des armées de drones et à s'interfacer complètement avec des véhicules, leur donnant un avantage avec lequel même les samouraïs des rues ne peuvent rivaliser.

Plus important, les hackers et les technomanciens ne sont plus attachés aux cyberdecks et aux systèmes filaires encombrants qui limitaient leurs prédécesseurs. Ils sont dorénavant des membres mobiles et intégrés au sein de toute équipe de shadowrunners.

LA MATRICE 2.0 : LES BASES

La Matrice de 2070 se compose d'un nombre presque infini de réseaux maillés sans fil utilisés pour contrôler pratiquement tous les aspects de la vie moderne. La nouvelle Matrice est construite pour s'assurer de son omniprésence, accessible de partout et intégrée dans la vie quotidienne.

LE MONDE AUGMENTÉ

La *Réalité augmentée* (RA) comprend toutes sortes d'améliorations sensorielles ajoutées en surimpression de la perception normale qu'un utilisateur a du monde réel. Le citoyen moyen peut ainsi constamment voir, entendre, toucher et même sentir la Matrice, tout en continuant d'interagir avec le monde normal de tous les jours. Les applications de la RA sont détaillées p. 211.

Il ne faut pas confondre la RA avec la *Réalité virtuelle* (RV),

dans laquelle les sensations artificielles de la Matrice supplantent la perception du monde réel et vous immergent dans une réalité simulée, vous séparant mentalement de votre corps physique. Sauf mention du contraire, ce chapitre se réfère à la *Réalité augmentée* – la manière la plus courante d'utiliser la Matrice – plutôt qu'à la réalité virtuelle. La RV est détaillée p. 230.

LA TOPOLOGIE MATRICIELLE

La Matrice est un organisme complexe, un vaste assemblage de milliards de nœuds, tous reliés les uns aux autres. Tout en bas de l'échelle, se trouvent les utilisateurs individuels avec leurs *commlinks* et leurs PAN (*Personal Access Network*, ou réseau d'accès personnel, voir p. 212). Ces utilisateurs interagissent par connexion sans fil avec d'autres PAN et appareils qui se trouvent tout autour d'eux pour former un réseau maillé sans fil. Les logements et les bureaux peuvent accéder à la Matrice via un terminal public (ou *term*, en abrégé), qui sert également de centre multimédia (scanner d'images, imprimante, écran vidéo ou holographique, enceintes, etc.). Ce réseau se connecte à de nombreux portails et stations de base câblées à l'infrastructure matricielle locale ; ensemble, ils forment une grille de télécommunications. Ces grilles sont elles-mêmes interconnectées, formant l'épine dorsale de la Matrice.

INDICES DES APPAREILS ET DES SOFTS

Chaque appareil électronique informatisé – des *commlinks* au cyberware en passant par les caméras vidéo et les serveurs – possède un jeu d'attributs de base à utiliser dans certaines interactions matricielles. Certains de ces attributs – Réponse et Signal – sont déterminés par les capacités matérielles de la machine. D'autres – Firewall et Système – sont déterminés par le système d'exploitation (OS, pour *Operating System*) logiciel de l'appareil. Par souci de simplicité, cependant, la plupart des appareils de SR4 ont un indice d'Appareil standard qui regroupe tous ces attributs. Ces attributs sont détaillés dans *Les attributs matriciels*, p. 214.

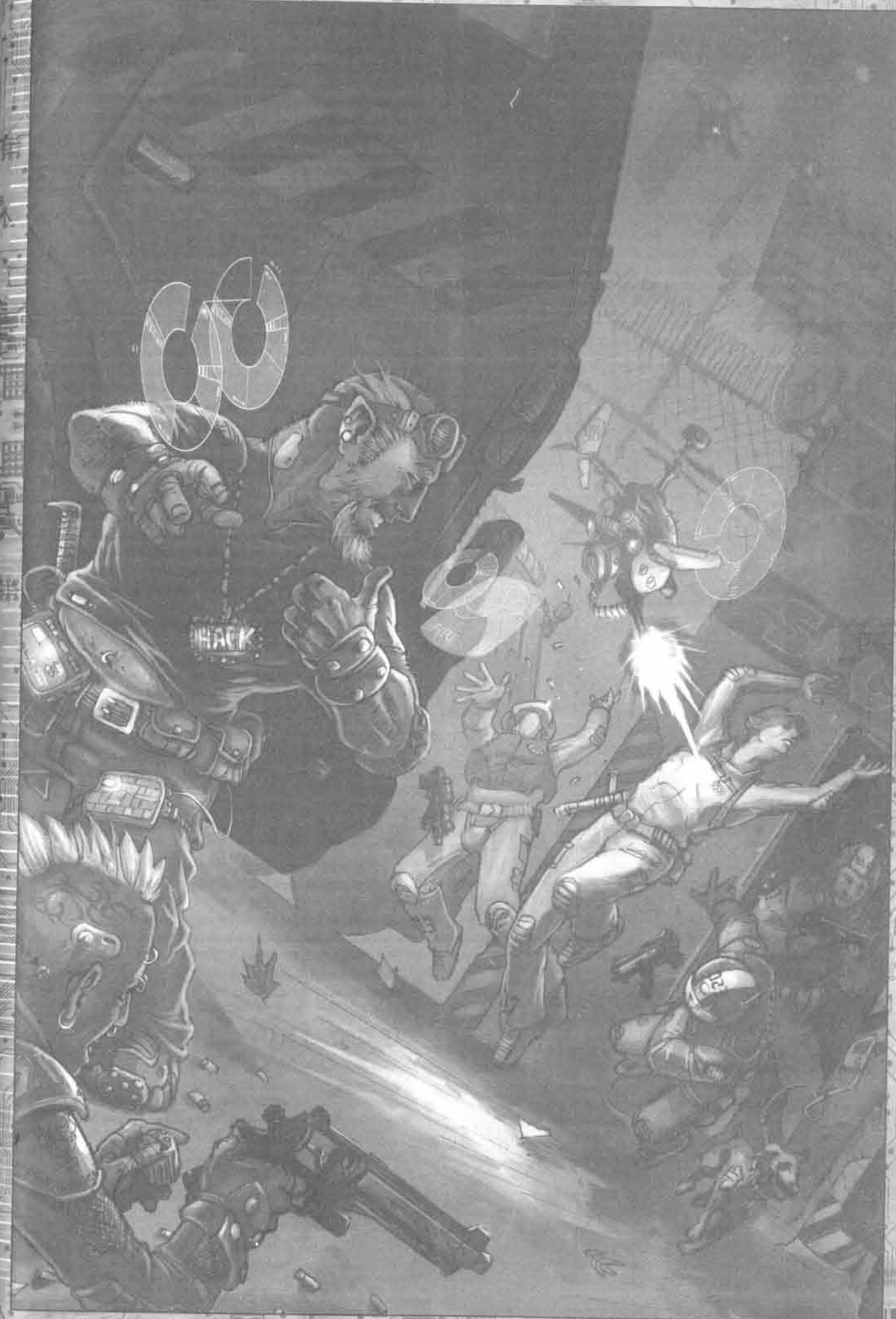
La partie soft (ou logicielle) est également représentée au moyen d'indices de programmes spécifiques, qui déterminent l'efficacité de chaque programme précis. Le soft est détaillé dans *Les programmes*, p. 227.

UTILISER LA MATRICE

Chaque personnage de *Shadowrun* possède un minimum de compétences en informatique et électronique (à moins de posséder les Défauts Incompétent ou Primitif, p. 81 et 83) et d'expérience personnelle en matière de recherches de données, de réseaux et d'utilisation générale de la Matrice. Les gens ordinaires du Sixième monde utilisent constamment leurs *commlinks*/PAN pour passer des appels télécom, utiliser la *Réalité augmentée*, chercher des données, rester en contact avec leurs équipiers et gérer leurs finances. Cela ne fait bien entendu pas d'eux des hackers ou des technomanciens. Pour les personnages qui souhaitent maximiser leur utilisation de la Matrice, les compétences Informatique (voir *Utiliser la compétence Informatique*, p. 220) et Recherche de données (voir *Utiliser la compétence Recherche de données*, p. 222) s'avèreront incontournables.

Interface

Dans la Matrice, vous êtes représenté par votre *persona*, l'interface graphique utilisateur qui exécute toutes vos commandes. L'icône de votre *persona* est ce que les autres utilisateurs voient lorsqu'ils interagissent avec vous en ligne (voir *Le persona*, p. 213).



LES MODIFICATEURS DE RA

En fonction de la situation, la RA peut être un avantage ou une source de distraction. Dans la plupart des cas, la RA vous sera bénéfique, ne serait-ce qu'en vous fournissant des informations utiles. Si elle vous aide directement dans une tâche que vous entreprenez – par exemple en affichant des schémas internes, des modules d'aide et des diagnostics en temps réel, pendant que vous réparez un objet – alors le meneur de jeu peut appliquer un modificateur de réserve de dés approprié (habituellement de +1 à +3) au test.

La RA peut aussi s'avérer d'une aide tactique précieuse. Si votre équipe de runners dispose d'un réseau PAN, partageant des données en temps réel – images de caméras, signaux de senseurs de drone, plans interactifs, etc. – vous aurez un avantage tactique.

La RA peut également être un inconvénient, toutefois. Si vous êtes occupé à faire une recherche de données, tout en étant en conférence téléphonique dans votre tête, vous aurez moins de chance de repérer la goule qui s'est glissée derrière vous. Les spams et les pubs corpos ont une fâcheuse tendance à contourner vos filtres de RA et vous pouvez donc vous retrouver bombardé de publicités envahissantes au plus mauvais moment. De même, si quelqu'un hacke votre commlink, vous pourriez recevoir des données erronées, ou être submergé par une soudaine explosion sensorielle. Le meneur de jeu applique les modificateurs appropriés (habituellement de -1 à -3 dés) dans de telles situations.

Codecoms, comptes et piste matricielle

Quiconque utilise la Matrice a un code d'accès. Votre code d'accès est comme un numéro de téléphone : c'est ce qui sert aux autres à savoir où vous joindre en ligne. C'est également une manière de vous suivre à la trace, ce qui pose problème aux shadowrunners. Les détails sur votre piste matricielle et la protection de votre vie privée sont abordés dans *Se connecter*, p. 213.

De nombreux endroits de la Matrice sont ouverts au public, comme une page web, par exemple : tout le monde peut s'y rendre et voir son contenu. Pour pouvoir entrer dans certains nœuds (appareils ou réseaux) cependant – en particulier les nœuds privés –, vous devez vous enregistrer à l'aide d'un compte utilisateur. Votre compte détermine ce que vous êtes autorisé à faire dans ce nœud précis (voir *L'accès autorisé*, p. 217).

Actions matricielles

Un certain nombre d'actions sont disponibles à ceux qui veulent interagir avec la Matrice (voir *Utiliser la Matrice*, p. 220). En accès RA, on peut choisir entre ces actions et des actions physiques.

Les tests matriciels

Le meneur de jeu peut demander un test pour voir comment un personnage réussit quelque chose dans la Matrice, comme dénicher le CV de M. Johnson. Les tests de compétences matricielles utilisent le même type de réserve de dés (attribut + compétence) que les autres tests, sauf que comme vous vous interfacez avec le monde des machines, vous utilisez un attribut d'appareil ou de programme approprié à la place de l'attribut de votre personnage. Par exemple, si votre personnage examine un fichier de données volé pour déterminer de quelle banque de données corporatiste il provient, vous lancez votre compétence Informatique + programme Analyse.

HACKER LA MATRICE

Pour des hackers et des technomanciens, se contenter d'utiliser et de comprendre la technologie et la Matrice ne suffit pas : il leur faut explorer et exploiter tout son potentiel. Les compétences Hacking (voir p. 223) et Guerre électronique (p. 227) s'avèrent nécessaires à ces magiciens du monde sans fil pour atteindre le cœur même du monde des machines. Les compétences Hardware et Software (p. 123) sont également utiles aux hackers voulant créer leurs propres outils.

Intrusion

La tâche principale du hacking est de permettre de s'introduire dans le nœud visé. C'est la principale confrontation entre le hacker et la sécurité du système, mettant aux prises les compétences et programmes du hacker aux firewall et CI (Contre-mesures d'Intrusion) de la cible. Les hackers peuvent s'y prendre de deux manières : en improvisant ou en recherchant lentement des faiblesses exploitables. La première méthode est susceptible de déclencher des alarmes et des contre-mesures ; la seconde est plus efficace, mais prend du temps à mettre en œuvre correctement. Tous les détails sont dans *Le hacking*, p. 223.

Une fois qu'un hacker a pénétré dans un nœud, il peut vaquer à ses petites affaires sans plus avoir à se soucier de la sécurité – sauf s'il a déclenché une alarme. Si le système est averti de l'intrusion, le hacker devra se charger des CI et autres contre-mesures que le meneur de jeu mettra en travers de son chemin.

Autres astuces de hacker

Naturellement, les hackers ont un large répertoire d'astuces dans leurs poches numériques, qui peuvent consister, entre autres, à couvrir leurs traces, à intercepter des données et à retourner le bras cybernétique d'un samouraï des rues contre son propriétaire. Nombre de ces tours sont détaillés dans *Utiliser la compétence Hacking* (p. 225), *Utiliser la compétence Guerre électronique* (p. 227) et *Tout ce qu'un shadowrunner doit savoir sur le Hacking* (p. 226).

LE COMBAT MATRICIEL

Le cybercombat est l'utilisation de programmes offensifs contre d'autres icônes dans la Matrice. Le cybercombat suit la même procédure de Test opposé qu'un combat standard, opposant le Cybercombat + programme d'attaque de l'attaquant à la Réponse + Firewall de la cible. Les programmes remplacent la compétence Cybercombat par Système. Pour davantage de détails, voir *Le cybercombat*, p. 232.

LE RIGGING

Tout comme les hackers peuvent manipuler des appareils et des systèmes de sécurité via la Matrice (ou via une connexion directe câblée ou sans fil), ils peuvent également contrôler des véhicules sans occupant appelés *drones*. Grâce au simsens, il est même possible de « plonger » dans certains appareils, « devenant » en fait cet appareil, un procédé appelé « rigging ». En pratique, le rigger « possède » le drone/appareil – et ressent le monde réel par le biais de ses senseurs – manipulant l'appareil comme s'il était une extension de son propre corps. Voir *Le rigging et les drones*, p. 240.

LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

Avec la Réalité augmentée, la Matrice n'est plus tant un lieu où l'on va qu'un monde parallèle numérique (similaire au plan astral) que l'on expérimente comme une surimpression de vos sens. Un commlink accède aux données de la Matrice depuis les réseaux sans fil qui se trouvent à proximité et diffusent les résultats via simsens ou n'importe quelle autre interface. L'influx sensoriel de RA est spécifique à chaque utilisateur, bien que vous et votre pote puissiez tous les deux accéder à l'icône de menu « affichée » à l'extérieur d'un restaurant, vous serez le seul à entendre la sonnerie ou à sentir la légère vibration signalant un appel entrant.

Dans sa forme la plus basique, la RA se présente comme une série d'indications visuelles, d'icônes appelées *auras* (ORA, pour Objets de Réalité augmentée). Vous pouvez voir des auras en connectant à votre commlink vos yeux cyber, votre implant d'interface vidéo, vos lunettes connectées, vos lentilles de contact à affichage ou vos lunettes à écriture rétinienne laser. Les données des auras apparaissent comme des images et textes fantomatiques dans votre champ de vision. Vous pouvez personnaliser votre interface pour « voir » ces données par le périphérique qui vous convient le mieux ou pour filtrer certains contenus (comme les spams publicitaires visuels). Si vous acceptez un appel visio-phonique, par exemple, l'image ou l'icône de l'interlocuteur apparaît au centre de votre champ de vision (mais en transparence afin que vous puissiez voir le monde réel au travers). Si quelqu'un commence à vous tirer dessus, vous pouvez mettre le correspondant en attente et fermer la « fenêtre » ou la déplacer vers votre vision périphérique pour qu'il n'interfère pas avec vos activités réelles.

La RA peut également se présenter sous la forme d'indications sonores, transférées et reçues via des oreilles cybernétiques, un implant d'interface sonore, un kit piéton, des enceintes sub-dermiques à vibrations osseuses voire des lunettes émettant un petit faisceau sonore vers les oreilles. Vous pouvez contrôler le volume par commande mentale ou interface physique et vous n'avez pas à vous inquiéter que des fouineurs puissent vous entendre car tout est dans votre tête.

Des systèmes RA plus perfectionnés ont parfois recours à des informations tactiles – les *haptiques* – relayées par des gants et des vêtements à effet feedback personnalisés pour convoyer température, pression et résistance. Si vous cherchez l'expérience RA totale, vous pouvez traduire les infos de RA en données sensorielles olfactives et gustatives, mais les modifs cybernétiques nécessaires s'adressent à un marché limité (et un peu particulier).

La manière la plus simple et la plus courante d'avoir votre dose de RA, ceci dit, et de passer par le simsens. Il vous faut un module sim pour que votre commlink interprète les signaux et vous fournisse les données via un « simrig » implanté ou porté, un filet d'électrodes ou un datajack. Les émissions simsens partielles mènent la RA encore plus loin en transmettant des émotions, même si les services relayant des émotions sim complètes sont rares (et parfois illégaux voire carrément *malsains*). Vous êtes sûr de vouloir qu'une pub pour la boisson énergisante *Buzz!Blitz* vous fasse vous sentir comme si vous en buviez ?

INTERACTION AVEC LE MONDE AUGMENTÉ

Exemple n°1

Sketchy Alex se rend au centre commercial avec son lecteur de musique TekSense SP9 fixé derrière l'oreille et son commlink Fabrique ALLIN1 dans la poche de sa veste. Les deux appareils partagent une paire d'écouteurs et sont « conscients » l'un de l'autre : si le ALLIN1 réclame l'attention de sa propriétaire, le TekSense SP9 s'interrompt temporairement. Le commlink d'Alex est l'élément central de son PAN et lui donne accès aux services sans fil de base. Alex a également une paire de lunettes connectées Tandy bon marché, mais pas de datajack, elle contrôle donc l'interface avec la molette de son commlink.

En entrant dans le centre commercial, Alex accède au LAN et surimpose un plan à son champ de vision. Elle navigue brièvement dans le répertoire et ajoute à ses favoris les boutiques dans lesquelles elle veut aller, les surlignant automatiquement en bleu sur le plan. À chaque boutique, son commlink affiche une liste des promos du jour (adaptée à son profil client personnel) et un plan détaillé. Chez Trend Music, elle se connecte instantanément à la bibliothèque musicale de la boutique, écoute des extraits de plusieurs chansons avant de les acheter et de les télécharger directement sur son SP9. Tandis qu'elle achète de la musique, le système lui fait savoir qu'Ingrid Needstrom – une des artistes dont elle a acheté des chansons – joue dans le centre-ville la semaine prochaine. Elle appelle son amie Rachel via son commlink pour la mettre au courant pour le concert. Rachel est intéressée, et Alex achète donc en ligne deux places en ligne (toujours depuis la boutique) avant d'en envoyer une à Rachel.

Alors qu'elle quitte le centre commercial, Alex reçoit plusieurs messages texte anonymes d'un type louche qui a lu le profil personnel de son commlink et essaie de la brancher. Elle règle son commlink pour bloquer tous les futurs messages de cet utilisateur.

Exemple n°2

Vladimir attend que M. Johnson arrive au Club Inferno et se lamente en pensant que ce rendez-vous va sûrement être chiant à mourir. Vlad ne veut pas avoir affaire avec les runners en herbe qui fréquentent le club, et fait donc passer son PAN en mode caché. Pour toute la racaille de l'Inferno, son réseau ne sera plus « visible » et refusera automatiquement toute connexion, sauf si elle vient de la liste de contacts de Vlad (et c'est exactement ce qu'il veut). Pendant qu'il attend, il reçoit un message de Doc Sloth, un de ses compagnons d'armes. Doc s'était posté à l'autre bout du bar, sur une banquette, pour pouvoir observer astralement M. Johnson à son arrivée : son message indique que le Johnson a une aura magique inhabituelle. Vlad enclenche immédiatement ses réflexes câblés, juste au cas où il y aurait du grabuge. Peut-être que la soirée ne va pas être aussi chiant que ça, après tout ? [suite p. 212]

Exemple n°3

Bitsy marche dans la rue, en route pour se rendre chez son revendeur de matos dans un des quartiers chics de la ville. Elle est en mode caché car elle ne veut pas subir l'insupportable nouvelle campagne de marketing viral qu'Horizon matraque sur la voie publique. Elle marche perdue dans ses pensées et ne remarque pas le drone de la Lone Star devant elle qui l'observe. Le drone l'illumine et annonce par haut-parleur qu'elle se « cache » en public, une infraction dans ce secteur de haute sécurité. Bitsy commence instantanément à chercher le signal du drone pour le hacker et s'en débarrasser. Elle l'atteint et parvient à percer son firewall de justesse, mais le drone tente de lire son ID d'accès, utilisant un senseur visuel sur son visage pour envoyer son image à un programme de reconnaissance faciale. L'ID d'accès de Bitsy est falsifiée – justement à cause de ce genre de situation – mais après avoir ruiné l'OS du drone, elle décide de dégrader fissa. Non seulement le drone sera bientôt réinitialisé, mais une voiture de patrouille pourrait se pointer vite fait avec sa trombine sur l'écran de son ordinateur de bord, transmise par le drone au central de la Lone Star avant qu'elle n'ait pu le mettre HS.

LES ZONES

Les réseaux maillés sans fil saturent souvent la plupart des zones urbaines, mais il existe de nombreux endroits dans le monde où la technologie est soit inexistante, soit dépassée ou encore peu fiable. C'est particulièrement courant dans les zones sauvages – des zones urbaines abandonnées à la ruine, le crime et la pauvreté – même si une certaine infrastructure est maintenue par des syndicats du crime, des gangs de techies et des groupes anarchistes ou tribaux. Ces zones sont appelées *zones d'interférences* (où l'accès est intermittent ou peu fiable) ou *zones mortes* (où aucun accès n'est possible).

Pour les zones d'interférences, le meneur de jeu peut décider d'appliquer des modificateurs de réserve de dés (entre -1 et -3) à tous les tests matriciels, pour refléter la mauvaise qualité technique et/ou le temps d'accès supplémentaire causé par les trous dans le réseau. Dans les zones mortes, l'accès sans fil n'est tout simplement pas possible sans un puissant équipement d'amplification de signal ou une liaison satellite (sauf si vous tombez par chance sur un coin où le réseau passe).

Les technomanciens (p. 234) ont tendance à trouver les zones d'interférences et mortes déroutantes et inconfortables – l'absence du bourdonnement constant du trafic des données les rend nerveux. Les personnages doivent gérer cela par une interprétation appropriée : leurs technomanciens peuvent se sentir déprimés ou devenir irritables. À la discrétion du meneur de jeu, une exposition prolongée à des zones d'interférences ou mortes peut infliger un petit modificateur de réserve de dés de -1 aux technomanciens pour les actions non matricielles.

Pour contourner l'absence de réseau dans certaines zones, les gens mettent parfois en place des réseaux temporaires.

À l'opposé, on trouve les *spam zones*, des zones où les astuces de la publicité manipulatrice sont légales (ou pour le moins tolérées), y compris le contournement de filtres, les inondations sensorielles de popups de RA, les signaux sim chargés émotionnellement (les stimulations pornos sont courantes), les mémétiques viraux, les spywares, et plus encore. Courantes dans les zones touristiques et les quartiers chauds, les spam zones peuvent être un véritable casse-tête (au sens propre comme au figuré, modificateur de réserve de dés de -1 à -3).

LES COMMLINKS ET LES RÉSEAUX

Le commlink est l'outil réseau personnel ultime utilisé pratiquement par tout le monde. Il est à la fois un routeur sans fil, un téléphone mobile, une caméra vidéo, un PDA, un GPS, un lecteur de puces, un portefeuille/créditube et une console de jeu portable, le tout dans un boîtier très ergonomique tenant dans une poche, sur une ceinture ou sur un bracelet. On trouve des commlinks de toutes les formes, tailles et couleurs, des casques stylisés aux faux bijoux, en passant par des implants crâniens et des commlinks intégrés à la coupe de votre veste.

Les commlinks servent de centre principal de votre PAN, vous permettant d'accéder à et de manipuler toute l'électronique connectée à votre PAN via votre commlink. Besoin de passer un coup de fil ? De revoir une vidéo que vous avez enregistrée hier ? D'afficher un diagnostic de votre membre cyber ? De vérifier le niveau de carburant de votre drone ? De programmer le réveil de votre horloge ? Vous pouvez faire tout cela et plus encore avec votre commlink.

Les commlinks fournissent également un accès instantané au monde qui vous entoure. Non seulement vous pouvez envoyer des messages, passer des appels, transférer des fichiers ou accéder à des données via la Matrice, mais vous pouvez aussi accéder à tous les appareils et réseaux sans fil alentour, du catalogue d'une boutique au PAN d'un ami, du marqueur RFID d'infos touristiques sur un réverbère aux bios de tous ceux qui veulent faire une partie d'échecs dans le parc.

Les commlinks contiennent généralement toutes vos données personnelles, remplaçant les créditubes enregistrés d'autrefois. Votre identité, votre SIN, vos permis, votre passeport, votre dossier médical, vos assurances, vos diplômes, la position de votre compte et bien plus encore, peuvent être stockés de façon sécurisée sur votre commlink et instantanément émises à des fins de transaction, avec les autorisations adéquates, bien sûr.

De nombreuses personnes diffusent ouvertement une partie de leurs données personnelles via leur PAN pour que d'autres y accèdent, souvent à des fins pratiques et de consommation. Par exemple, vos boutiques favorites peuvent, dès que vous y entrez, accéder à votre historique d'achat et aux listes de produits que vous recherchez, et vous proposer des promotions spécialement adaptées à votre profil. Certaines données sont diffusées aux services de rencontres et serveurs de jeux, vous prévenant quand une personne célibataire avec les mêmes hobbies et centres d'intérêt que vous est dans le même bar, ou bien vous permettant d'engager des combats virtuels, au gré des adversaires que vous rencontrez dans les espaces publics.

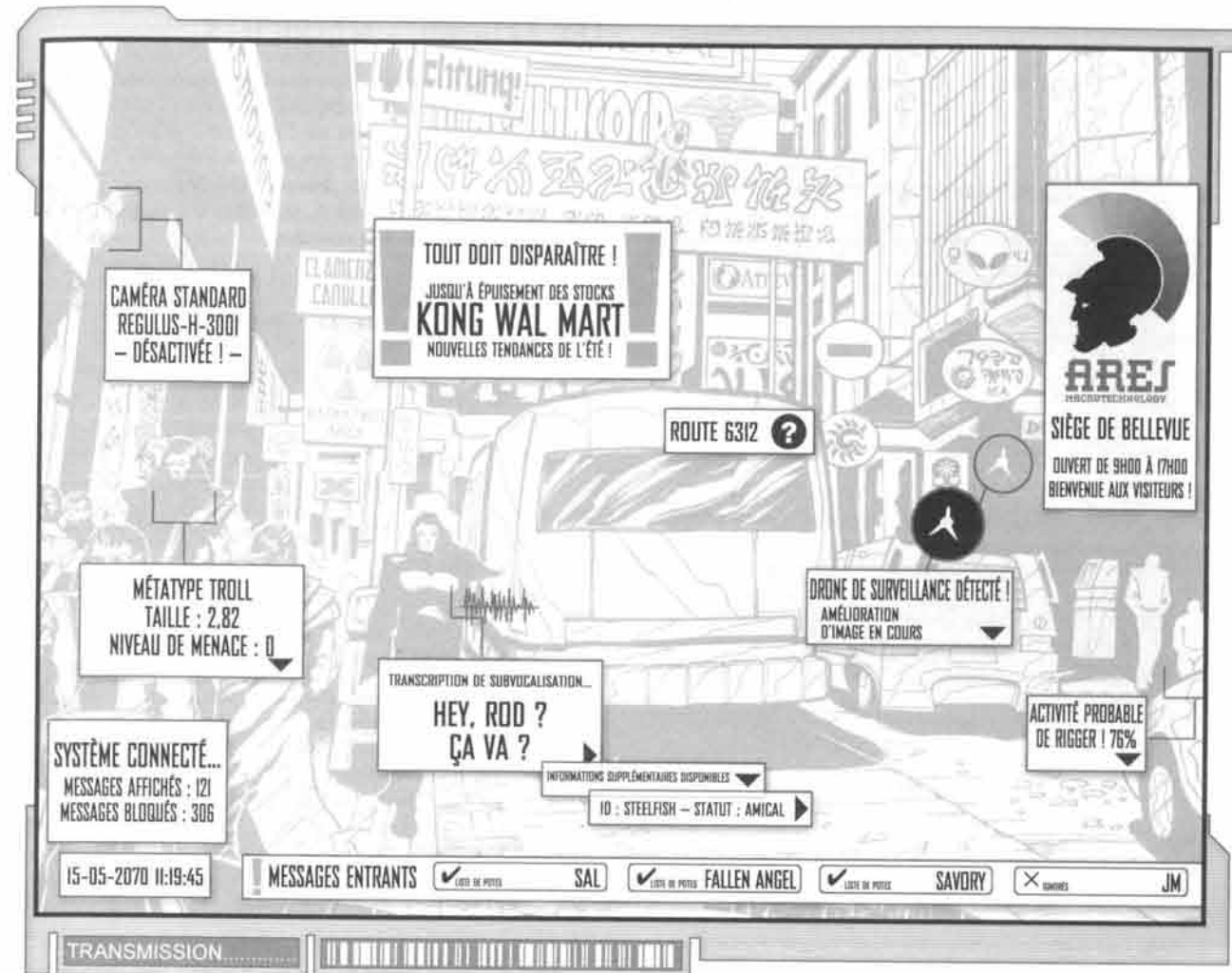
Bien entendu, la plupart des utilisateurs font attention aux informations qu'ils rendent publiques, mais la loi exige souvent que certaines données cruciales soient accessibles dans certaines zones (le SIN et l'identité doivent être diffusés dans les locaux fédéraux des UCAS, par exemple) ou, pour certaines données, d'être accessibles aux agents de sécurité qui ont les codes de sécurité accrédités. Dans les quartiers de haute sécurité, il est courant pour les drones de la police de contrôler les PAN des gens au hasard dans la rue (ceux qui ont quelque chose à cacher ont généralement de mauvaises intentions).

LES MODES DES PAN

Au travers d'un commlink, un PAN peut être réglé pour fonctionner en trois modes différents. Vous pouvez changer le mode de votre PAN en une Action automatique (voir *Changer le mode d'un appareil connecté*, p. 135).

Actif : ce mode est celui par défaut de la plupart des PAN. En mode actif, vous pouvez accéder à d'autres nœuds (PAN, appareils et réseaux) et ils peuvent accéder à votre PAN. Dans certaines zones, il est obligatoire d'avoir son PAN en mode actif (aéroports, locaux corporatistes, etc.).

Passif : un PAN dans ce mode peut accéder à des nœuds mais ceux-ci ne peuvent pas y accéder sans votre approbation. Les PAN en mode passif apparaissent toujours comme des ré-



seaux actifs lorsqu'on les cherche. Ce mode est utile dans les zones à trafic élevé, où les réseaux de publicité ou les spammeurs sont légion. Le mode passif vous permet de filtrer automatiquement le bruit de fond, vous n'êtes averti que si des nœuds préalablement autorisés vous demandent l'accès.

Caché : dans ce mode, votre PAN est invisible pour les autres nœuds, sauf si vous les accédez ou que vous les autorisez. On dit des utilisateurs de PAN en mode caché qu'ils « ghostent » (ils « jouent les fantômes »), puisque les autres utilisateurs n'ont aucun moyen de les voir. L'usage du mode caché est découragé dans certaines situations mondaines, car considéré comme grossier. Dans d'autres zones, cependant – particulièrement dans les zones rurales ou les établissements clandestins dans lesquels on s'attend à une certaine intimité – c'est le contraire qui est la règle. Certaines zones sécurisées et établissements de luxe interdisent aux utilisateurs d'être en mode caché et sanctionneront les contrevenants par une expulsion, une arrestation ou pire encore.

LE PERSONA

Le persona est votre alter ego matriciel. Il s'agit d'une combinaison des programmes que vous utilisez et de l'OS de votre appareil, pour vous présenter aux autres utilisateurs et aux nœuds dans la Matrice. Les attributs de votre persona sont déterminés par les attributs de l'appareil/OS que vous utilisez pour accéder à la Matrice, habituellement votre commlink ou votre terminal, bien que vous puissiez parfois vous connecter grâce à d'autres appareils.

Les attributs Firewall, Réponse, Signal et Système de votre persona sont égaux à ceux de l'appareil et de l'OS que vous utilisez pour accéder à la Matrice. Les attaques portées contre le persona affectent l'appareil/OS, bien que les programmes de CI noires affectent directement l'utilisateur lui-même.

L'icône

L'icône de votre persona vous représente graphiquement dans la Réalité augmentée (et surtout virtuelle, voir p. 213) et dans la plupart des formes de communications matricielles (email, messagerie, appels téléphoniques, etc.). Que vous ayez acheté votre icône en boutique ou programmé la vôtre, les icônes sont facilement personnalisables grâce à une bibliothèque de caractéristiques et vous pouvez leur improviser divers mouvements, couleurs, éléments de design interchangeables et autres skins numériques. Les icônes existent en une grande variété d'allures et de formes : personnages animés, créatures anthropomorphes ou designs plus artistiques ou abstraits, comme des chutes d'eau ou des motifs de couleurs tourbillonnantes. Tous les appareils disposant d'un accès matriciel ont des icônes par défaut au cas où l'utilisateur n'aurait pas la sienne, habituellement de simples formes anthropomorphes blanches et vides, souvent frappées du logo du fabricant. Occasionnellement, les programmes que vous aurez chargés personnaliseront l'allure de votre icône, comme le champ de force vert miroitant d'un programme d'Armure ou les effets de flou d'un programme de Furtivité.

CONNEXION ET ABONNEMENT

Maintenant, ce n'est pas parce tous vos appareils peuvent parler à d'autres appareils qu'ils vont le faire. Pour des raisons de simplicité, d'intimité et de sécurité, vous pouvez configurer vos appareils pour qu'ils n'interagissent qu'avec un seul autre appareil (habituellement votre commlink, centre névralgique de votre PAN) ou avec un réseau précis (votre PAN). Cela évite la confusion entre les utilisateurs (est-ce que je suis en train d'accéder à ma guncam ou à la tienne ?) et offre un certain degré de protection contre les fouineurs et les hackers. Plutôt que de permettre à n'importe quel inconnu d'accéder à

QUELQUES MOTS SUR LA MÉMOIRE DE STOCKAGE

Les progrès importants en matière de technologie de mémoire de stockage et de compression de données en 2070 permettent de stocker d'énormes quantités d'informations dans des espaces véritablement minuscules. La mémoire de stockage est devenue si vaste et efficace que, la majeure partie du temps, les meneurs de jeu et les joueurs peuvent considérer que les personnages ont assez de mémoire pour satisfaire leurs besoins ; vous n'avez donc pas à vous soucier des tailles de fichier et de la mémoire disponible. Dans certaines situations, toutefois, le meneur de jeu peut décider qu'un appareil donné est plein, ou n'a pas la capacité nécessaire pour stocker un nouveau fichier ; il devrait cependant réserver ça aux petits appareils et/ou aux ensembles de fichiers extrêmement gros. La facilité et l'accessibilité des réseaux sans fil, de toutes manières, font que même dans ces cas-là, le personnage peut transférer rapidement le fichier vers un autre appareil de stockage distant.

toute votre électronique, quiconque veut interagir avec votre PAN doit d'abord se connecter à votre commlink.

En termes de jeu, votre persona maintient une liste d'abonnement et de nœuds auxquels vous accédez et qui sont autorisés à établir une communication avec vous. La liste d'abonnement peut être illimitée en taille, mais le nombre de nœuds, d'agents ou de drones qu'un persona peut avoir en abonnés actifs à un moment donné est égal au Système x 2 du persona.

LES ATTRIBUTS MATRICIELS

L'échelle des attributs matriciels va généralement de 1 à 6, les indices les plus bas indiquant des composants et/ou des softs bas de gamme, dépassés ou d'occasion, tandis que les indices les plus élevés reflètent des pièces ou du code de bonne qualité. Certains modèles de pointe ou des prototypes peuvent avoir des attributs dépassant 6, mais ils sont exceptionnellement rares et difficiles à se procurer.

Réponse (Hardware)

Réponse est la puissance de traitement de l'appareil, la vitesse à laquelle il réagit aux informations et traite les commandes et l'information. Combinez la Réponse avec votre Intuition pour déterminer votre Initiative matricielle (voir p. 232).

La Réponse peut être affectée si vous faites tourner trop de programmes à la fois. Pour chaque tranche de x programmes qui tournent en même temps (avec x = indice de Système), votre Réponse est réduite de 1. Donc si vous avez 10 programmes en cours avec un Système de 5, votre Réponse sera réduite de 2 points.

Signal (Hardware)

Signal représente la puissance d'émission de l'appareil. Plus le Signal est élevé, plus l'appareil peut émettre loin. Bien que de nombreux facteurs puissent affecter l'indice de Signal d'un appareil, les plus importants sont la taille de l'antenne et la puissance électrique. En conséquence, la taille d'un appareil a tendance à limiter l'indice du Signal. Le cyberware implanté peut être limité à un Signal de 1 ou 2, tandis que d'énormes senseurs montés sur véhicule peuvent avoir un impressionnant indice de Signal de 8 ou 9. Des exemples d'indices et de portées de Signal sont listés dans la *Table des Indices de Signal*.

Pour que deux appareils puissent interagir (par opposition à une communication unidirectionnelle), les appareils doivent être à portée du plus faible indice impliqué.

TABLE DES INDICES DE SIGNAL

Indice de Signal	Portée du Signal	Exemples
0	3 m	Nanotransmetteurs, cyberware, appareils intra-PAN
1	40 m	Marqueurs RFID, électronique portable
2	100 m	Transmetteurs céphalaware, senseurs de micro-drone
3	400 m	Commlinks moyens, routeurs sans fil résidentiels ou de petite entreprise, senseurs Autopilote de véhicule
4	1 km	Senseurs de drone rampant
5	4 km	Transmetteurs de membre cyber, senseurs de drone de surveillance lourd
6	10 km	Relais de téléphones portables, routeurs sans fil publics
7	40 km	Senseurs de visée pour armes de véhicules terrestres (missiles sol-sol, canons de char, etc.)
8	100 km	radar aérien, radar de surveillance terrestre
9	400 km	radar naval ou maritime, radio FM/AM du commerce



Firewall (Software)

Le Firewall est la sécurité intégrée de l'OS. Il protège contre les accès non autorisés. Plus l'indice de Firewall d'un appareil est élevé, plus ses chances de contrer les tentatives d'accès illicites et d'exploitation sont grandes. Le Firewall est également utilisé contre les attaques matricielles en cybercombat (voir p. 232).

Système (Software)

Système est la capacité de l'OS : sa stabilité, ses propriétés multi-tâches, son aptitude à contrôler le hardware, les ressources et la qualité générale de son code. Le Système mesure également l'aptitude de l'OS à exécuter d'autres programmes : un OS ne peut pas exécuter un programme dont l'indice est supérieur au sien.

Un programme Système est limité par l'indice de Réponse de l'appareil sur lequel il est installé ; un Système tournant sur un appareil dont l'indice de Réponse est inférieur fonctionne avec l'indice de Réponse au lieu du sien.

L'indice de Système sert de maximum à l'indice de tout programme exécuté sur ce nœud (un programme d'indice supérieur fonctionne avec l'indice de Système à la

place), ainsi qu'au nombre d'abonnements autorisés (Système x 2, voir *Connexion et abonnement*, p. 213). Le Système détermine également le nombre de programmes qu'on peut faire tourner avant que le système soit surchargé et que la Réponse n'en soit affectée (voir *Réponse*).

Moniteur de condition matriciel : le Système est aussi un reflet de l'aptitude de l'OS à faire face aux erreurs et au code hostile. En d'autres termes, il détermine la quantité de dommages matriciels que l'appareil peut encaisser. Le Moniteur de condition matriciel est égal au Système/2 (arrondi au supérieur), plus 8. C'est le nombre de cases de dommages matriciels que l'appareil peut encaisser avant que son système ne plante.

EXEMPLES D'APPAREILS

Type d'appareil	Indice de l'appareil	Exemple
Basique	1	Appareils génériques, somatoware
Simple	2	Terminaux publics, systèmes de divertissement
Normal	3	Électronique de consommation standard, céphalaware, véhicules, drones, terminaux domotiques / d'affaires
Complexe	4	Véhicules de sécurité, alphaware, terminaux de recherche, appareils de sécurité
Avancé	5	Appareils haut de gamme, bêtaware, terminaux de sécurité, véhicules militaires
De pointe	6	Deltaware, créditubes

Donner des instructions

Les programmes Autopilote de 2070 sont exceptionnellement sophistiqués. En règle générale, le meneur de jeu peut considérer que ces cerveaux électroniques comprennent toutes les instructions qu'on lui donne, tant que ces instructions couvrent des conditions normales de fonctionnement de l'appareil (ou sont couvertes par la spécialité d'un autosoftware). L'Autopilote d'un rotodrone de surveillance, par exemple, comprendra des instructions concernant des directions de vol, la poursuite de cibles, l'utilisation de senseurs et ainsi de suite. Si on lui donne l'ordre de désarçonner un gangster de sa moto ou d'arrêter un esprit en maraude, cependant, l'Autopilote ne réussira probablement pas à comprendre. Gardez à l'esprit que les Autopilotes sont des programmes informatiques et prennent leurs instructions au pied de la lettre, parfois trop.

Si le meneur de jeu a l'impression qu'une instruction manque de précision ou est tout simplement trop alambiquée, il peut faire un Test secret Autopilote + Réponse pour l'Autopilote pour voir à quel point il comprend l'ordre, en mettant le seuil à un niveau de difficulté approprié.

Indice d'Appareil (Universel)

Il y a bien trop d'électronique dans le monde de *Shadowrun* pour qu'un meneur de jeu tienne le compte de tous les attributs matriciels. Au lieu de ça, chaque appareil reçoit simplement un indice d'Appareil. À moins qu'il ait été customisé ou modifié d'une manière ou d'une autre, considérez que chacun des attributs matriciels énoncés ci-dessus pour un appareil donné est égal à son indice d'Appareil.

Si un appareil en particulier joue un rôle important dans une aventure, le meneur de jeu devrait lui attribuer un jeu complet d'attributs matriciels. Si l'objet ne joue qu'un rôle mineur, alors un simple indice d'Appareil suffira.

La *Table d'exemples d'appareils* liste des exemples d'indices d'Appareil d'électronique courante.

LES PROGRAMMES AUTOPILOTE

Les programmes Autopilote représentent un type spécial d'OS : un système à fonctions spécialisées incluant des algorithmes de prise de décision semi-autonomes. L'Autopilote sert aux appareils qui doivent être capables d'évaluer des situations, prendre des décisions, s'adapter et finalement fonctionner indépendamment de tout opérateur (méta)humain pendant de longues périodes. Plus l'indice Autopilote est élevé, plus il est « intelligent ». L'Autopilote est utilisé à la place du Système pour les véhicules, drones et agents : sans cela, il fonctionne comme un Système.

En termes de jeu, l'attribut Autopilote sert de compétence Informatique, Cybercombat, Recherche de Données et Hacking selon les besoins. Il peut aussi remplacer les « d'Attributs mentaux » (généralement Intuition et Logique, parfois Volonté) d'un agent, d'une CI ou d'un drone lorsque c'est nécessaire. Un meneur de jeu peut aussi effectuer un Test Autopilote + Réponse comme test de « bon sens » chaque fois que le drone ou l'agent doit prendre une décision.

LES ACCESSOIRES

Il existe toutes sortes d'accessoires intéressants disponibles pour votre commlink, détaillés p. 320 du chapitre *Équipement*. Quelques-uns sont détaillés ici :

Le module sim

Le module sim convertit les données simsens en signaux neuronaux, afin que vous puissiez ressentir les expériences d'autres personnes (ou des sensations pré-programmées), émotions comprises. Les modules sim sont nécessaires pour accéder à la réalité virtuelle (voir p. 230).

SE CONNECTER

Bien qu'accéder à la Matrice soit aussi simple que d'allumer votre commlink, beaucoup de choses se passent en coulisses. Cette section parle des codecoms, des comptes et des pistes matricielles.

LES CODECOMS

Quiconque utilise la Matrice dispose d'un *codecom* personnel, ou adresse matricielle – l'équivalent d'un numéro de téléphone cellulaire ou d'une adresse e-mail – vers lequel vos appels et messages sont dirigés. Votre codecom est en général enregistré auprès d'un fournisseur de service matriciel payant, bien que de nombreux sites clandestins gratuits (si ce n'est fiables) et anonymes offrent le même service. Les hackers et shadowrunners – ainsi que d'autres criminels – paient généralement un supplément pour l'anonymat et la sécurité accrue d'un codecom clandestin.

EXEMPLES D'APPAREILS

Modèle de commlink	Réponse	Signal	Coût
Meta Link	1	2	100 ¥
CMT Clip	1	3	300 ¥
Sony Emperor	2	3	700 ¥
Renraku Sensei	2	4	1 000 ¥
Novatech Airware	3	3	1 250 ¥
Erika Elite	3	4	2 500 ¥
Hermes Ikon	4	3	3 000 ¥
Transys Avalon	4	4	5 000 ¥
Fairlight Caliban	4	5	8 000 ¥

OS DU COMMERCE

Modèle d'OS	Firewall	Système	Prix
Vector Xim	1	1	200 ¥
Redcap Nix	1	2	400 ¥
Renraku Ichi	2	2	600 ¥
Mangadyne Deva	2	3	800 ¥
Iris Orb	3	3	1 000 ¥
Novatech Navi	3	4	1 500 ¥

Lorsque vous êtes en ligne (mais à quel moment ne l'êtes-vous pas ?), votre commlink est réglé pour se connecter automatiquement à votre (vos) fournisseur(s) afin que tous les appels et messages vous soient immédiatement transférés. Vous pouvez choisir de rompre cette connexion et de « faire le mort » afin d'éviter que quelqu'un trace cette connexion et puisse vous localiser (vos messages seront donc stockés jusqu'à ce que vous les récupériez plus tard).

Vous pouvez également profiter de services de reroutage cryptés qui routent votre connexion via de multiples « nœuds anonymiseurs » clandestins. Ces nœuds débarrassent intentionnellement la connexion de toute donnée d'identification et échelonnent même le trafic qui entre et sort du nœud afin d'envoyer dans une impasse toute tentative d'analyse du trafic. Ces services ajoutent des niveaux supplémentaires de sécurité et d'anonymat que seuls des hackers opiniâtres et pleins de ressources pourraient passer.

LES ACCÈS AUTORISÉS

Chaque nœud matriciel a un ensemble d'utilisateurs autorisés, des gens qui ont des comptes et des mots de passe appropriés et à qui on autorise certaines actions au sein du nœud en tant qu'utilisateurs enregistrés. Les utilisateurs enregistrés n'ont souvent pas besoin d'effectuer de test lorsqu'ils entreprennent certaines tâches, tandis qu'un hacker qui infiltre le nœud aurait besoin d'effectuer des tests afin de manipuler le nœud de façon illicite.

De nombreux nœuds ont également des zones d'accès public (ou sont entièrement publics), l'équivalent matriciel des sites web.

Les mots de passe

Les comptes utilisateurs sont protégés par des mots de passe. Pour prendre une image, un compte et un mot de passe est une clé qui vous permet d'ouvrir certaines portes verrouillées d'une maison ; selon les privilèges dont vous disposez, la clé ne fonctionnera pas avec certaines portes, vous obligeant à crocheter la serrure (ce que font les hackers).

Les mots de passe se présentent sous divers formats en fonction des besoins de sécurité du fournisseur. Ils peuvent être d'une grande simplicité ou extrêmement complexes, bien que les concepteurs de système doivent garder à l'esprit que plus le mot de passe est complexe, moins le système est ergonomique. Créer un bon système de mot de passe est souvent une lutte pour trouver un compromis entre la sécurité et la facilité d'utilisation.

Les mots de passe de base consistent en un jeu de symboles que vous entrez pour vous enregistrer. Les mots de passe les plus courants sont des chaînes de caractères alphanumériques, mais grâce aux réalités augmentée et virtuelle, les symboles de mot de passe peuvent également être constitués d'images, de runes voire de mouvements précis.

Les mots de passe liés requièrent un peu plus d'implication de la part de l'utilisateur, un niveau supplémentaire d'identification spécifique à une personne ou à un appareil. Cela peut être un contrôle via un scanner de sécurité (rétinien, empreinte digitale, empreinte palmaire etc.) relié au commlink ou au terminal, ou bien une signature correcte de l'OS de l'appareil ou encore un marqueur RFID unique. Si le contrôle ou la signature ne correspond pas aux enregistrements, l'accès est refusé.

Les clés sont une des manières les plus sûres de contrôler l'accès à un nœud. Les clés sont des modules uniques et cryptés qui se branchent sur un commlink ou un terminal. De nombreuses corporations imposent cet accessoire aux télétravailleurs. Lorsqu'une connexion est initialisée, le nœud fait une requête sur le module. S'il ne reçoit pas le bon code, il refuse l'accès à l'utilisateur.

Les privilèges de compte

La plupart des comptes sont limités ; après tout, il n'est pas logique d'autoriser tous les utilisateurs à lire les e-mails et à accéder aux fichiers personnels des autres utilisateurs. De même, les administrateurs système et les hackers de sécurité ont besoin de privilèges supérieurs à ceux de l'utilisateur de base. Il existe trois types de privilèges de compte : personnel, sécurité et admin. Si vous avez le mot de passe du compte, vous êtes légitimement considéré comme un utilisateur autorisé, sauf si vous tentez une action pour laquelle le compte n'a pas les privilèges nécessaires.

Les comptes personnels procurent des privilèges de base pour accéder aux fichiers et aux appareils dont vous avez besoin pour faire votre boulot, mais pas plus. L'étendue de votre accès dépend généralement de votre position dans l'organisation : un superviseur aura un accès plus large qu'un employé de bureau intérimaire. Parfois, des comptes personnels seront regroupés, afin que les utilisateurs de ce groupe puissent accéder à des fichiers marqués comme accessibles par l'ensemble du groupe.

Les comptes de sécurité sont donnés aux chefs de services et au personnel technique de niveau intermédiaire. La plupart des hackers de sécurité ont aussi des comptes de sécurité, bien que certains piratent parfois un accès admin, à leurs risques et périls selon la manière dont leur corporation prend ce genre de pratique. Les utilisateurs de sécurité font également souvent partie d'un ou plusieurs groupes d'utilisateurs.

Le statut d'admin n'est accordé qu'à quelques utilisateurs. Également connu sous le nom de « root » (« à la racine »), les privilèges d'admin vous donnent un accès total, afin que tout problème survenant dans le système puisse être résolu. L'accès admin autorise presque toutes les activités, y compris la destruction de données importantes et des actions qui pourraient endommager le système ou le rendre inactif.

Les appareils électroniques standard n'ont que des comptes admin, vu qu'il n'y a pas besoin d'autres comptes pour leur logiciel.

LA PISTE MATRICIELLE

Chaque fois que vous êtes connecté – ce qui revient à dire *tout le temps* – votre présence est enregistrée. Chaque appareil, terminal sans fil et point d'entrée câblé possède un numéro de série unique attribué par le fabricant (et souvent dûment enregistré auprès des autorités télécom locales). Cette *ID d'accès* est associée à toutes vos transactions en ligne et en général enregistrée par tout appareil auquel vous accédez. Cet enregistrement est votre piste matricielle et peut être utilisé par les hackers pour vous pister ou par les forces de l'ordre pour vous relier à certains crimes ou certaines activités.

Pour des informations concernant la falsification de votre piste matricielle, voir p.225.

LE JARGON MATRICIEL

Appareil : électronique personnelle connectée à la Matrice, comme des commlinks, des terminaux, du cyberware, des caméras de sécurité, des drones, etc.

Aura (pour « ORA », ou « Objet de Réalité Augmentée ») : représentation virtuelle (habituellement des graphismes visuels) utilisée pour représenter des choses en réalité augmentée.

Autopilote : programme neuronal robotique, similaire au Système, mais comprenant des capacités de prise de décision semi-autonome. Utilisé pour les agents et les drones.

« **Bien Torché du Lobe** » (« BTL », pour « Better Than Life », « mieux que la vie ») : niveaux de simsens hyper-réels qui sont potentiellement dangereux et peuvent provoquer une dépendance.

Cold sim : simsens standard, fonctionnant à des niveaux sûrs et légaux. Utilisé par la plupart des gens pour accéder à la réalité virtuelle.

CommLink : ordinateur personnel utilisé par presque tout le monde pour accéder aux services sans fil, habituellement bardé d'accessoires. Les commlinks servent également de centre névralgique pour le PAN (« Personal Area Network », ou réseau d'accès personnel) de l'utilisateur. Souvent appelé plus simplement « comm » ou « link ».

Contre-mesure d'Intrusion (CI) : tout programme logiciel installé dans un système informatique (serveur) dont l'objectif explicite est la protection de ce système contre les utilisateurs non autorisés. Aussi appelé « glace » (pour « IC », ou « ice » en anglais).

Dot (de « DOT », « Digital Object Tag ») : données jointes aux icônes / auras dans la réalité augmentée.

Drone : véhicule sans pilote, habituellement contrôlé par connexion sans fil directe ou par la Matrice.

Écho : aptitude avancée qu'un technomancien peut apprendre après immersion.

Électrodes : bandeau ou filet porté sur la tête (souvent sous une perruque ou un chapeau) qui permet la réception de signaux simsens.

Fantômes dans la Machine : divers et mystérieux phénomènes et entités semblant exister intégralement dans la Matrice. Certains croient qu'il s'agit d'IA ou d'esprits de la Matrice. D'autres croient que ce sont les personnalités désincarnées de personnes piégées dans la Matrice lors du Crash de '64.

Firewall : programme protégeant un nœud des intrusions.

Forme Complexe : algorithmes mentaux que les technomanciens apprennent pour manipuler la Matrice.

Géomarquage : fait d'attribuer des dots (données uniquement détectables en RA) à un endroit physique, souvent avec des marqueurs RFID.

Grille : ensemble de réseaux entremêlés.

Grille de Télécommunications Régionale (GTR) : plus grand type de grille. Les GTR couvrent des pays entiers.

Hacker : personne qui explore et exploite la technologie en général et la Matrice en particulier, souvent de ma-

nière illégale et parfois avec des intentions criminelles.

Haptiques : interactions basées sur les sensations tactiles.

Hot sim : simsens sans bridage empêchant les biofeedbacks qui peuvent entraîner des lésions. Illégal dans la plupart des régions.

Icône : la représentation virtuelle d'un programme dans la Matrice.

Intelligence Artificielle (IA) : programme intelligent doué de conscience de soi et auto-entretenu qui a évolué dans la Matrice.

Interface de rigging : implant qui améliore les capacités d'un rigger lorsqu'il « plonge » dans un véhicule (voir p. 333).

Interface Neurale Directe (IND) : connexion entre les impulsions neurales du cerveau et un système informatique, permettant à son utilisateur d'interagir mentalement avec un système et de le contrôler.

Maillé : argot pour « être en ligne », connecté à la Matrice.

Marqueur : marqueur RFID (voir ci-dessous).

Marqueur RFID (« Radio Frequency IDentification », ou identification par fréquence radio) : petits appareils qui renferment des données et les émettent sur une courte distance vers des récepteurs à proximité.

Matrice : réseau mondial de télécommunications.

Nœud : tout appareil ou réseau pouvant être accédé.

Persona : programme « enveloppe » qui représente un utilisateur dans la Matrice ; icône de l'utilisateur.

Persona incarné : « ordinateur organique » mental qui permet aux technomanciens d'accéder à la Matrice par la seule force de leur esprit.

Point d'entrée : tout endroit physique proposant un accès à la Matrice par un branchement par connexion câblée.

Portail : connexion entre un réseau maillé et un autre réseau.

Réalité Augmentée (RA) : information ajoutée aux ou par surimpression des perceptions sensorielles d'un utilisateur, sous la forme de données visuelles, de graphismes, de sons, d'haptiques, d'odeurs et / ou de simsens limité.

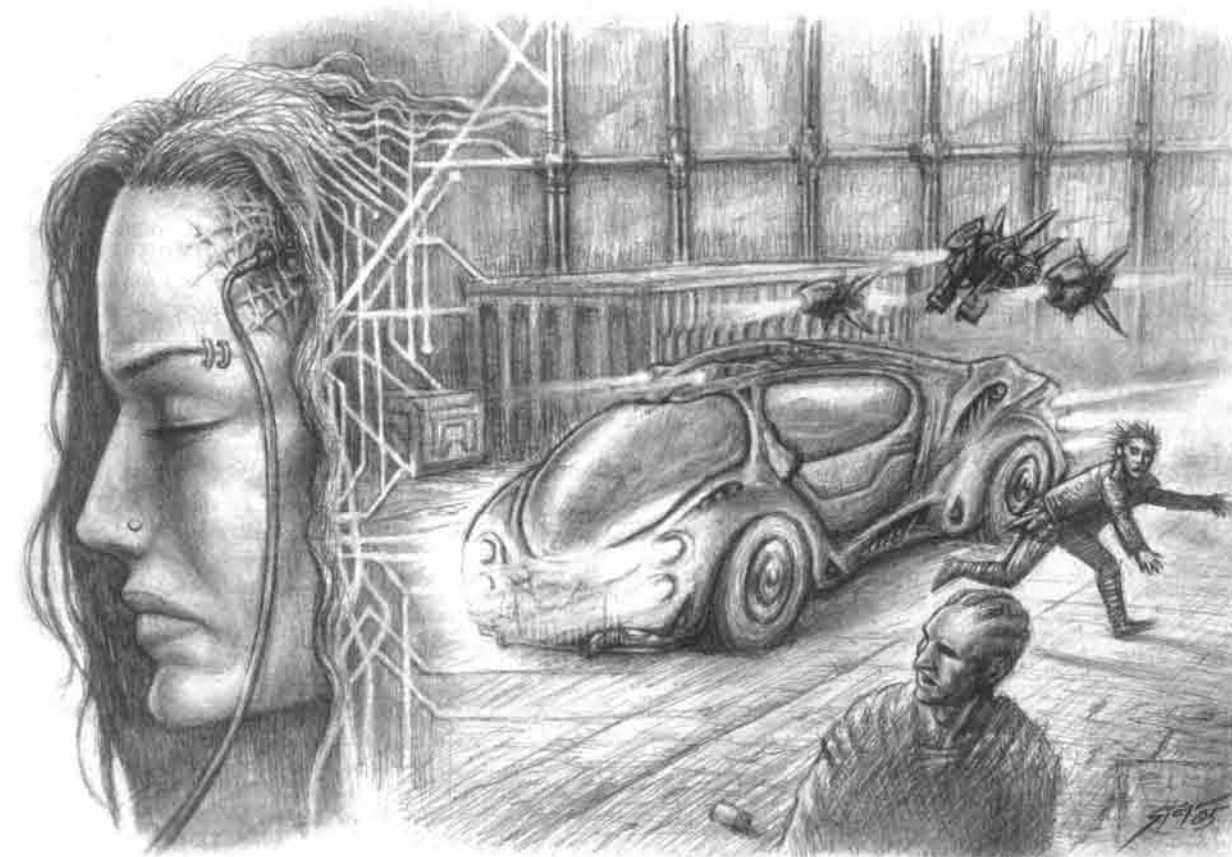
Réalité Virtuelle (RV) : un état dans lequel les stimulus extérieurs sont atténués et où l'utilisateur ne reçoit des informations qu'en provenance de la Matrice.

Réponse : attribut d'un ordinateur qui représente sa puissance brute de traitement.

Réseau : groupe d'appareils informatisés interagissant entre eux.

Réseau étendu (WAN, pour Wide Area Network) : réseau, généralement sans fil, qui couvre une zone étendue.

Réseau local (LAN, pour Local Area Network) : système de communication local entre des ordinateurs et



d'autres appareils électroniques.

Réseau personnel (PAN, pour Personal Area Network) : réseau créé par tous les appareils électroniques connectés sans fil et portés sur (ou dans) une personne. Le commlink est habituellement le hub principal de ce réseau.

Réseau maillé : réseau dans lequel chaque appareil du réseau est connecté à tous les autres appareils du réseau.

Rigger : utilisateur qui « plonge » dans un appareil spécialement adapté (en général un drone, un véhicule ou un système de sécurité) afin de le contrôler directement comme s'il était cet appareil. Souvent équipé d'une interface de rigging (voir p. 333).

Signal : attribut d'un ordinateur représentant la puissance de son signal radio.

Simrig : appareil d'enregistrement simsens (voir p. 323).

Simsens (alias **sim**, **simstim**) : matériel et programmes permettant à une personne de ressentir ce qui est arrivé à quelqu'un d'autre.

Spam zone : zone submergée de publicité RA envahissante et virale.

Spider : hacker / rigger de sécurité employé par une corporation ou agence de maintien de l'ordre pour protéger certaines zones matricielles des hackers et / ou pour contrôler le réseau de systèmes de sécurité, les drones et les défenses d'un bâtiment précis.

Sprites : bots semi-autonomes créés par les technomanciens pour les assister dans leur manipulation de la

Matrice. Également appelés par certains « esprits de la machine ».

Système : attribut d'un ordinateur représentant l'intégrité et la stabilité de son système d'exploitation.

Système d'exploitation (OS, pour Operating System) : programme principal contrôlant un appareil donné.

Système d'Induction Sensorielle Artificielle (SISA) : matériel et programmes permettant d'expérimenter directement les sensations de quelqu'un d'autre (simsens).

Système sculpté : serveurs matriciels à l'iconographie détaillée, différente des standards habituels (lorsqu'on la voit en réalité virtuelle), et représentant généralement une métaphore particulière.

Technodrain : sorte de drain mental subi par les technomanciens.

Technomancien : individu capable d'utiliser et de manipuler la Matrice sans aucune connexion physique.

Viande : terme d'argot faisant référence soit à un individu non connecté, soit à la partie physique qu'un hacker abandonne mentalement lorsqu'il surfe la Matrice en RV totale.

Vraie Vie (VV) : tout ce qui n'est pas en rapport avec la Matrice.

WiFi : « Wireless Fidelity » (fidélité sans fil), réseau sans fil.

Zone morte : un endroit dépourvu de réseaux sans fil.

Zone statique : une zone où l'accès sans fil n'est pas fiable.

UTILISER LA MATRICE

La méthode par défaut utilisée pour accéder à la Matrice est la Réalité augmentée (par opposition à l'immersion complète qu'est la réalité virtuelle, décrite p. 230). Lorsque vous utilisez la Matrice en RA, vous agissez à la vitesse normale de la viande, en utilisant la Réaction et l'Initiative standard de votre personnage, selon les règles normales (voir *L'Initiative*, p. 132).

LA PERCEPTION MATRICIELLE

En Réalité augmentée, vous ne vous percevez pas la Matrice comme si vous étiez à « l'intérieur » de celle-ci. Vous voyez les aspects de la Matrice en surimpression numérique sur le monde réel qui vous entoure. Lorsque vous accédez à un nœud, vous n'y « allez » pas, mais vous voyez (ou du moins vous percevez) l'icône de ce nœud projetée dans votre champ de vision. En termes numériques, votre connexion est passée de nœuds en nœuds jusqu'à ce que vous atteigniez votre destination.

La perception dans la Matrice est entièrement générée par ordinateur. Comme vous ne voyez rien en réalité, vous dépendez de votre commlink et de vos programmes pour vous renseigner sur ce qui vous « entoure » dans la Matrice. La grande majorité de l'activité matricielle (le trafic des données, les traitements en tâche de fond, etc.) est extrêmement inintéressante et déborderaient rapidement vos sens, l'essentiel en est donc filtré. À la place, la perception RA matricielle de base est en général limitée à un sous-ensemble très restreint de choses, comme les icônes des nœuds et des utilisateurs avec lesquels vous interagissez, les menus, les dots, les auras et toute fonctionnalité d'affichage à laquelle vous faites appel.

Les Tests de Perception matricielle

Si vous souhaitez examiner précisément une aura, une dot ou autre objet matriciel – utilisateurs, programmes, CI, nœuds, fichiers, etc. – utilisez une Action simple pour Observer en détail (p. 137). Effectuez un Test de Perception matricielle en utilisant votre Informatique + programme d'Analyse (au lieu de Perception + Intuition). Le meneur de jeu fixe le seuil en fonction de la difficulté de la situation (voir *Seuils des Tests de Perception*, p. 118).

Si votre cible essaie intentionnellement de se cacher de vous, cela devient un Test opposé, entre votre test ci-dessus et celui de la cible, qui lance Hacking + Furtivité (ou Firewall + Furtivité pour les programmes et les nœuds). Par défaut, tout ce qui a un programme Furtivité qui tourne est considéré comme se cachant.

Vos réussites excédentaires déterminent le degré de réussite de l'examen. Pour chaque succès excédentaire obtenu, vous pouvez demander une information à propos de l'objet – cela pourrait être le type, l'indice, le statut d'alerte ou toute autre information pertinente. Vous pourriez apprendre, par exemple, combien de dommages matriciels une icône a encaissé, si un fichier a été modifié, si un fichier a un programme Bombe matricielle qui lui est attaché, s'il y a ici un nœud d'accès servant de porte dérobée vers un autre réseau ou si quelqu'un a mis sur écoute le trafic matriciel câblé via ce nœud (voir *Interception de trafic*, p. 226).

Lorsque vous accédez à un nœud, vous pouvez régler votre programme d'Analyse pour rechercher et détecter automatiquement d'autres utilisateurs et/ou icônes dans ce nœud avec une Action simple. Vous recevrez un rapport pour toute recherche réussie. Le programme continuera cette tâche tant que vous serez dans ce nœud ou jusqu'à ce que vous mettiez fin à ce traitement. Le meneur de jeu effectue en secret des Tests de Perception matricielle pour déterminer si vous détectez d'autres icônes en accédant au système.

Les technomanciens bénéficient d'un bonus inné de réserve de dés de +2 à tous les Tests de Perception matricielle.

ACCÉDER À PLUSIEURS NŒUDS

Se connecter à plus d'un nœud à la fois est une pratique courante pour les utilisateurs matriciels. Ce n'est qu'une question de navigation entre plusieurs fenêtres. Il n'y a aucune pénalité pour « zapper » d'un nœud à un autre, mais vous ne pouvez agir que dans un nœud à la fois (ce qui signifie qu'une action donnée ne s'applique qu'à un seul nœud). Il y a aussi une limite sur le nombre de nœuds auquel vous pouvez accéder à la fois : vous ne pouvez vous connecter qu'à un maximum de Système x 2 nœuds à la fois.

Si jamais il y avait besoin d'effectuer un test pour un persona dans un nœud auquel l'utilisateur a accédé mais dans lequel il n'est pas actuellement « actif » (en d'autres termes, son attention est concentrée sur les activités de son persona dans un autre nœud), alors les tests n'utilisent que l'indice de programme ou d'attribut informatique approprié, sans la compétence de l'utilisateur.

Notez bien que votre icône apparaît dans chaque nœud auquel vous accédez et chaque « copie » de votre icône peut être attaquée en combat matriciel. Se faire attaquer dans plus d'un nœud à la fois est un très mauvais plan, car vous devez diviser votre attention entre deux combats (voir p. 232). Tout dommage matriciel infligé au Moniteur de condition de votre persona affecte simultanément toutes les « copies » de son icône.

Netcat est en train de déchirer grave dans un jeu en ligne lorsque son équipe fait appel à elle pour un travail de recherche. Elle ne veut pas lâcher les cyber-guerriers pré-pubères qu'elle est en train d'éclater, et continue donc à jouer tout en prenant une seconde pour ouvrir une nouvelle fenêtre et accéder à une base de données publique pour commencer ses recherches. Peu avant sa troisième victoire, elle trouve un indice dans la base de données qui renvoie à un fichier dans un réseau corporatiste. Elle ne veut pas gaspiller de temps, elle lance donc une connexion au réseau et commence à l'observer, à la recherche de faiblesses. Comme elle sent qu'une longue nuit s'annonce, elle se connecte également à la cuisine de chez elle et lui donne des instructions pour préparer à dîner. Avec un indice de Système de 6, Netcat peut accéder à 12 nœuds simultanément de cette manière.

UTILISER LA COMPÉTENCE INFORMATIQUE

Chaque fois que vous entreprenez une tâche en utilisant un appareil électronique informatisé dans ses conditions normales d'utilisation, il y a de grandes chances pour que vous utilisiez la compétence Informatique : Examiner un fichier à la recherche de traces d'altération ? Falsifier une image à des fins d'extorsion ? Modifier des enregistrements pour éliminer les traces de vos activités ? Toutes ces tâches, et bien d'autres encore, font appel à des Tests d'Informatique.

Lorsque vous avez affaire avec un appareil en particulier, vous lancez Informatique + Logique contre un seuil approprié déterminé par le meneur de jeu. Lorsque vous utilisez un programme en particulier, vous lancez Informatique + indice du programme. Les modificateurs circonstanciels standard s'appliquent, à la discrétion du meneur de jeu.

En plus de la *Perception matricielle* (p. 220), la compétence Informatique joue un rôle particulier pour les actions matricielles qui suivent. Notez bien qu'Informatique ne s'applique que lorsque vous avez un accès autorisé : si vous essayez de manipuler un nœud, un programme ou un fichier de façon illicite, alors c'est avec la compétence Hacking que vous effectuerez le test à la place (voir p. 223).

Édition

Vous pouvez prendre une Action complexe pour créer, changer ou effacer un fichier. Vous ne pouvez appliquer à la volée que des changements mineurs à un fichier pour chaque action – altérer manuellement une ligne de texte ou une

image, par exemple – à la discrétion du meneur de jeu. Vous pouvez également copier tout ou partie du fichier, ou bien insérer du contenu préparé à l'avance. Des changements plus importants nécessitent plus de temps et/ou un Test étendu. Utilisez la compétence Informatique + programme Édition pour les Tests d'Édition.

Vous pouvez aussi altérer la sortie d'un appareil, la vidéo prise par une caméra de sécurité, par exemple ou bien des données de télémétrie prises par un capteur de véhicule. Une seule action d'Édition ne peut altérer un périphérique de sortie que pour un court instant (un Tour de combat). Pour l'altérer plus longtemps, vous devez d'abord prendre le contrôle de l'appareil (voir p. 222) avant d'employer l'action d'Édition.

L'Édition peut aussi être employée de façon créative, comme élaborer un holo 3D réaliste ou fabriquer un jeu de faux papiers d'accréditation.

Pistage

Avec l'action de Pistage, vous pouvez tracer la piste matricielle d'un utilisateur depuis son icône jusqu'à sa localisation physique. Ne confondez pas une action de Recherche de données (qui est l'équivalent de chercher le codecom de quelqu'un dans un annuaire) avec une action de pistage ; remonter une trace consiste à suivre les connexions courantes de la cible de nœud en nœud jusqu'à sa source. Notez bien que vous devez avoir détecté la cible avec un Test de Perception matricielle (p. 220) pour pouvoir la tracer.

Effectuez un Test étendu d'Informatique + Pistage (10, 1 Passe d'Initiative), en appliquant les modificateurs de la *Table des modificateurs de pistage* (p. 222). Si la cible effectue une action de Reroutage (p. 227), ajoutez les réussites de cette action au seuil. Si la cible a un programme Furtivité qui tourne, appliquez son indice comme modificateur de réserve de dés.

Une fois que vous avez obtenu un nombre de réussites égal au seuil, vous avez identifié le nœud d'origine et l'ID d'accès de la cible (voir *Les accès autorisés*, p. 217). Si le nœud est câblé à la Matrice, vous obtenez par là même sa localisation physique. Si le nœud est un appareil sans fil mobile, la localisation physique approximative peut être triangulée (à 50 mètres près). Vous pouvez continuer de surveiller la position de l'appareil s'il se déplace, tant que l'appareil reste allumé et en ligne.

La sécurité système trace souvent les hackers de cette manière puis, soit elle envoie une équipe d'intervention corporatiste, soit elle prévient la police, soit elle lance ses propres attaques de hacking sur le nœud d'origine du hacker (soit en envoyant un spécialiste en sécurité ou des programmes CI) pour montrer au hacker de quel bois elle se chauffe.

Réparation d'icône

Vous pouvez réparer les dommages matriciels qu'une icône a encaissés en cybercombat (p. 233) avec une action de Réparation d'icône. Effectuez un Test étendu d'Informatique + Médic (1 Tour de combat) : chaque succès répare une case de dommages matriciels sur le Moniteur de condition matriciel de l'icône.

Bien entendu, cette action ne peut pas être employée pour réparer des technomanciens.

Transfert de données

Vous pouvez émettre ou recevoir des données d'un nœud à un autre – y compris charger ou télécharger des fichiers, envoyer des messages, etc. – par une Action simple de Transfert de données. Si le meneur de jeu demande un test pour ce faire, utilisez Informatique + le programme Édition.

La bande passante et les vitesses de transfert dans la Matrice moderne sont suffisantes pour que le transfert de tout

TRANSMISSION

LES ACTIONS MATRICIELLES

Tout utilisateur de la Matrice peut entreprendre ces actions, qu'il y accède via réalité augmentée ou virtuelle.

Actions automatiques	Voir page :
Altérer/Changer d'icône	213
Changer le mode d'un appareil connecté	136
Détecter un nœud sans fil	227
Dire/Envoyer (en mode texte) une phrase	135
Mettre fin à un transfert de données	221
Se débrancher	223
Actions simples	
Appeler/Renvoyer un sprite	237
Désactiver un programme ou un agent	229
Décrypter (avec la clef)	227
Donner un ordre	222
Observer en détail	137
Observer en détail	220
Se déconnecter	223
Transférer des données	221
Actions complexes	
Arrêter un sprite	237
Attaquer	233
Brouiller un signal	227
Compiler un sprite	237
Contrôler un appareil	222
Décrypter (sans la clef)	227
Désamorcer une Bombe matricielle	225
Détecter un nœud caché	227
Édition	220
Imiter un ordre	226
Intercepter du trafic	226
Intercepter un signal sans fil	227
Faire tourner un programme ou un agent	229
Pister un utilisateur	221
Planter un programme/OS	227
Rebooter	222
Rechercher des données	222
Réparer une icône	221
Reroutage de trace	227
Se connecter	223

RECHERCHER DES DONNÉES

Votre compétence Recherche de données représente votre aptitude à traquer les informations en ligne, que vous les recherchiez dans une seule base de données ou que vous fouilliez la Matrice entière. Bien que tout le monde en 2070 connaisse les bases de l'utilisation d'un moteur de recherche, il y a tellement de données en ligne que séparer le bon grain de l'ivraie – ou savoir par où commencer – est souvent un défi. Recherche de données reflète le talent avec lequel vous affinez vos paramètres de recherche, corrigez les indices, dénicher des sources cachées et utilisez des outils de recherche spéciaux. Utilisez cette compétence pour dénicher la véritable identité de M. Johnson, la dernière rumeur en ligne sur Ares, le numéro de téléphone d'un gorille de la mafia ou le bon fichier de données qu'on vous paie pour dérober.

La plupart des actions de recherche sont gérées par un Test étendu en utilisant votre compétence Recherche de données + programme Catalogue. Le meneur de jeu fixe le seuil et l'intervalle de temps en se basant sur la facilité ou la difficulté de trouver ladite information, comme suggéré par la *Table de recherche*. Le meneur de jeu peut aussi modifier la réserve de dés ou le seuil pour prendre en compte des facteurs supplémentaires, comme la familiarité avec la cible ou les précautions employées pour cacher/protéger les données. Une fois que vous avez trouvé ce que vous cherchiez, vous n'avez plus besoin de le chercher par la suite, sauf si l'information a été déplacée ou effacée, bien sûr.

Vous pouvez faire tourner Catalogue sur un nœud ou un appareil en particulier et le configurer pour vous prévenir dès qu'il a trouvé ce que vous cherchiez. Dans ce cas, le meneur de jeu effectue secrètement un Test de Recherche de données + Catalogue pour voir si cela fonctionne. Si vous ne voulez pas garder une connexion avec ce nœud, vous pouvez à la place lancer un agent équipé d'un Catalogue (p. 228).

Dans certains cas, les actions de Recherche de données peuvent se gérer par l'emploi d'autres programmes. Si vous voulez repérer le PAN d'une personne en particulier dans un club bondé, par exemple, vous lancerez Recherche de données + programme Scan. Si vous voulez que votre commlink vous prévienne s'il capte des signaux de smartlinks alentour, vous effectuerez le même Test de Recherche de données + Scan lorsque vous lancerez ce programme une fois que vous l'aurez configuré pour un scan automatique. De même, si vous avez mis sur écoute le commlink de quelqu'un et que vous voulez surveiller automatiquement certains mots clefs ou détails de ses appels ou de ses messages, utilisez Recherche de données + le programme Renifleur.

Remarque : la bonne vieille investigation de fond par le biais de contacts connectés à la Matrice et ce genre de choses se gère comme une interaction sociale, pas par un Test de Recherche.

LES AUTRES ACTIONS MATRICIELLES

Les utilisateurs normaux de la Matrice peuvent également bénéficier des actions matricielles suivantes :

Contrôler des appareils

Vous pouvez contrôler à distance via la Matrice toutes sortes d'appareils qui y sont reliés, des simples portes de sécurité et ascenseurs automatiques jusqu'aux drones et agents en passant par des usines automatisées entières, pleines de robots de montage – virtuellement n'importe quel appareil auquel il est possible d'accéder électroniquement. Gardez à l'esprit que vous devez d'abord obtenir l'accès à l'appareil avant de pouvoir le contrôler.

TABLE DES MODIFICATEURS DE PISTAGE

Situation	Modificateur de réserve de dés
Cible utilisant un programme de Furtivité	- indice
Situation	Modificateur de seuil
Par succès sur une action de Reroutage	+1
Connexion de l'utilisateur maintenue de force par une CI noire	-2

TABLE DE RECHERCHE

Difficulté	Seuil
Facile	2
Moyenne	4
Difficile	8
Extrême	16
Domaine de recherche	Intervalle
Dans le même appareil	1 Passe d'Initiative
Dans le même réseau	1 Tour de combat
Dans toute la Matrice	1 minute

À la discrétion du meneur de jeu, certaines tâches de contrôle peuvent s'avérer assez simples et ne nécessiteront pas de test, comme l'ouverture d'une porte verrouillée. Certaines tâches peuvent demander une compétence appropriée : contrôler un drone de réparation pour réparer une voiture à distance, par exemple, peut nécessiter un Test de Mécanique + Commande. Contrôler un drone à distance exigerait un Test de Commande + compétence de Pilotage, etc.

Contrôler un drone de cette manière est différent du fait de rigger un drone (qui nécessite que vous « plongiez » dans le drone en RV totale et que vous « deveniez » le drone) ou de donner des ordres à un drone (auquel cas il agit de son propre chef).

Donner un ordre

Quand vous êtes en ligne, vous pouvez donner des ordres à un agent (p. 229), à un drone (p. 240), à un sprite (p. 236) ou à tout autre appareil sous votre contrôle au moyen d'une Action simple. Vous pouvez très bien donner le même ordre à plusieurs agents, drones, sprites à la fois dans la même action, mais des ordres différents nécessitent des actions séparées.

Les agents et les drones ne suivent que les ordres du persona les contrôlant, sauf si un autre persona imite un ordre (voir *Imiter un ordre*, p. 226). Si le personnage qui les commande le décide, il peut ordonner à l'agent ou au drone de suivre les ordres d'autres personas.

Rebooter

Un persona ou nœud peut s'éteindre et se relancer (rebooter), mais le processus prend du temps. Effectuez un Test étendu de Système + Réponse (10, 1 Tour de combat) pour déterminer le temps que va prendre cette opération. Lancer un reboot est une Action complexe. Un persona rebooté redémarre dans son nœud personnel, pas à l'endroit où il était dans la Matrice lorsqu'il a rebooté.

Rebooter est plus compliqué pour les technomanciens, vu qu'ils ne peuvent pas simplement éteindre leur cerveau. Pour rebooter, un technomancien doit couper sa connexion avec la Matrice et effectuer un Test étendu de Logique + Volonté (10, 1 heure) et rester au repos tout ce temps (aucune activité physique, usante ou matricielle). Une fois ce temps de récupération écoulé, le technomancien peut se reconnecter à la Matrice avec ses attributs de persona incarné complètement restaurés.

Se débrancher

Plutôt que de fermer votre session matricielle à n'importe quel moment en vous déconnectant ou en éteignant votre commlink, vous pouvez vous « débrancher » en retirant les électrodes, la prise de votre datajack ou en vous séparant d'une manière ou d'une autre de votre commlink. Ça n'interrompt pas nécessairement la connexion matricielle (même si les connexions peuvent arriver à échéance ou s'arrêter après de longues périodes d'inactivité), mais cela vous déconnectera de votre persona (qui n'est plus qu'un pantin inerte en attendant). Se débrancher est une Action automatique.

Se débrancher est généralement le dernier recours des hackers qui sont bloqués par un programme de CI noire qui les empêche de se déconnecter (voir p. 233).

Remarque : les technomanciens peuvent se débrancher, mais il s'agit plus de couper mentalement sa connexion sans fil que de débrancher des câbles.

Se (dé)connecter

Se connecter à un nœud avec les mots de passe appropriés ne nécessite aucun test, mais demande tout de même une Action complexe (accéder à un nœud sans autorisation nécessite un hacking, voir p. 223). Se déconnecter n'est qu'une Action simple visant à interrompre votre connexion. La seule occasion où se déconnecter peut se révéler difficile est lorsque une CI noire est impliquée (voir p. 233).

Pour pouvoir se connecter à un nœud sans fil, l'utilisateur doit être à portée de Signal du nœud et inversement, sinon l'utilisateur doit l'atteindre par des sauts de puce de nœud en nœud pour arriver jusqu'à lui.

LE HACKING

Aucune équipe de shadowrunners ne peut espérer durer sans un hacker (ou un technomancien) à ses côtés. On fait appel au hacking chaque fois qu'on souhaite manipuler la programmation d'ordinateurs et d'appareils électroniques – en particulier des nœuds matriciels – sans en avoir l'autorisation.

La base du hacking consiste à vaincre le firewall d'un nœud pour s'introduire dans ce dernier. De même, un système de sécurité est basé sur l'emploi de contre-mesures d'intrusion (voir p. 230) visant à contrer les hackers. Si vous arrivez à contourner la sécurité et à infiltrer un nœud, ce système vous traitera généralement comme un utilisateur autorisé et n'entravera pas ce que vous ferez. Vous devrez rester vigilant pour ne pas tomber sur des hackers de sécurité et des CI en patrouille (voir *Hacké ! Une fois à l'intérieur*, p. 224) ou déclencher accidentellement une alarme (voir *Alertes intrusions*, p. 224). Si vous avez déclenché une alerte pendant votre intrusion, ça veut dire que le système est conscient de votre intrusion et va s'opposer activement à vos activités en vous envoyant des CI et/ou des hackers de sécurité et il se pourrait même qu'il prenne des mesures encore plus drastiques et définitives pour empêcher vos tentatives de hacking.

LE HACKING ET LES COMPTES

Les hackers peuvent obtenir des mots de passe de comptes de diverses manières : en les volant, en espionnant, en surveillant le trafic en ligne (voir p. 226). Les hackers peuvent copier des clefs s'ils ont les originaux ou leurs schémas. Fabriquer une fausse clef nécessite d'abord de savoir briser le cryptage. Il faut ensuite réussir un Test étendu de Hardware + Logique (10, 1 jour). Les hackers peuvent également manipuler des comptes dans des nœuds qu'ils ont infiltrés par une action d'Édition (p. 220).

De nombreux systèmes demandent périodiquement à leurs utilisateurs de changer le mot de passe de leurs comptes pour des raisons de sécurité, les mots de passe durent donc rarement indéfiniment. De même, tout compte lié à des anomalies de sécurité sera généralement verrouillé jusqu'à ce qu'une enquête détermine s'il est sûr ou non.

Si un hacker veut entrer dans un nœud sans avoir acquis de mot de passe, il doit entrer par effraction.

ENTRER PAR EFFRACTION

Un hacker peut employer deux méthodes pour entrer par effraction : le hacking improvisé et le repérage de la cible.

Le hacking improvisé

Dans la rue ou lors d'une run, vous rencontrerez sans aucun doute des situations dans lesquelles vous aurez besoin de vous hacker un accès sans aucune préparation. Dans ce genre de circonstances, vous sortez tous vos outils et vos trucs de hackers et vous faites de votre mieux pour trouver rapidement une faille qui vous fera rentrer sans avertir la sécurité du nœud, à moins que vous ne vous fachiez éperdument de déclencher une alarme. Le hacking improvisé a tendance à être une affaire de force brute : la réussite passe avant la subtilité ou la finesse.

Pour hacker à l'improviste, dépensez une Action complexe et effectuez un Test étendu de Hacking + Exploitation (Firewall, 1 Passe d'Initiative). Ce test vous donnera un compte personnel ; si vous voulez un accès de niveau sécurité, augmentez le seuil de +3 et, pour un accès admin, de +6. Si vous réussissez, vous parvenez à contourner la sécurité et vous avez maintenant accès au nœud.

Chaque fois que vous effectuez un test pour entrer par effraction, cependant, le nœud ciblé effectue lui aussi un Test étendu automatique d'Analyse + Firewall (Furtivité). Si le nœud vous détecte – que vous soyez parvenu à vous introduire ou pas – une alerte est déclenchée (voir *Les alertes de sécurité*, p. 224).

Le repérage de la cible

Si vous avez le temps de faire un repérage de votre cible, votre hacking a plus de chances de réussir et vous de passer inaperçu. En utilisant cette méthode, vous étudiez discrètement votre cible sur la durée, identifiant les défauts du système qui peuvent être exploités pour y accéder.

Le repérage est géré comme un Test étendu de Hacking + Exploitation avec un seuil égal au Système + Firewall de la cible. L'intervalle est de 1 heure s'il est fait en RV, 1 jour s'il est fait en RA. Ce test vous obtiendra un accès de type compte personnel ; si vous voulez un compte de niveau sécurité, augmentez le seuil de +3 et pour un accès admin, de +6. Une fois que vous atteignez le seuil, vous trouvez une faille dans les défenses du système que vous pouvez exploiter pour en obtenir l'accès. Utiliser cette faille prend une Action complexe, mais réussit automatiquement. À la discrétion du meneur de jeu, de telles failles peuvent même fonctionner plusieurs fois (servant de véritable porte de derrière – ou *backdoor* – dans le système), sauf si le nœud est averti d'une quelconque manière de l'existence de cette faiblesse. Cependant, de telles portes de derrière ne durent pas éternellement, car des mises à jour de sécurité ou des audits système de routine peuvent faire condamner cet accès.



TRANSMISSION

D'une façon similaire au hacking improvisé, le nœud ciblé obtient un Test d'Analyse + Firewall automatique lorsque vous effectuez l'intrusion proprement dite. Le seuil de ce test est égal à l'indice total de votre programme Furtivité. Si le nœud vous détecte, une alerte est déclenchée (voir *Les alertes d'intrusion*, p. 224).

Complications : si vous obtenez une complication en menant votre surveillance, le nœud ciblé est averti de vos tentatives de reconnaissance. À la discrétion du meneur de jeu, vous pouvez avoir à tout recommencer, le nœud peut être préparé contre votre tentative d'exploitation (en recevant un bonus à son test de détection) ou vous pourriez déclencher automatiquement une alerte au moment de votre intrusion.

HACKÉ ! UNE FOIS À L'INTÉRIEUR

Un hacker qui a réussi à pénétrer dans un nœud sans être détecté peut vaquer à ses affaires comme tout utilisateur avec les privilèges de compte appropriés (p. 217). Cela ne veut pas dire, toutefois, que vous avez les mains libres pour faire n'importe quoi – vous devez rester sur vos gardes et éviter les hackers de sécurité, les CI en patrouille, les complications et autres défenses :

Les hackers de sécurité : les systèmes de haute sécurité emploient des hackers de sécurité pour surveiller leurs réseaux et nœuds et guetter des signes d'intrusion. Le meneur de jeu décide si un nœud mérite ce type de mesures de surveillance, ainsi que leur nombre, capacités et vigilance.

Les CI en patrouille : des systèmes très sécurisés peuvent employer des CI (p. 230) pour rôder dans un nœud, contrôler ses utilisateurs et de façon générale le protéger des intrus. On peut charger une CI avec un programme d'Analyse ou de Pistage et lui ordonner de contrôler au hasard des utilisateurs pour s'assurer qu'ils sont légitimes. Les CI en patrouille qui

découvrent un hacker mettront le système en alerte et peuvent attaquer si elles emportent des programmes offensifs.

Complications : à la discrétion du meneur de jeu, un hacker qui obtient une complication pendant qu'il s'introduit dans un nœud a, par inadvertance, fait connaître sa présence au firewall du système. Le nœud peut envoyer des CI ou un hacker de sécu pour enquêter, ou peut immédiatement passer en alerte et appeler la cybercavalerie.

Les autres défenses : les nœuds sont généralement équipés d'autres défenses internes pour se prémunir contre les fouteurs indésirables. Elles incluent, entre autres : des fichiers cryptés (p. 228), des nœuds secrets, des bombes matricielles (p. 229), des fichiers de diversion et tout ce que le meneur de jeu peut imaginer. Dans certains cas, des programmes de CI peuvent être insérés dans des fichiers sensibles, de sorte que lorsque les fichiers sont décryptés, la CI vérifie l'identité de l'utilisateur et soit attaque, soit détruit le fichier si l'utilisateur qui y accède n'est pas autorisé.

RÉPONSE ALÉATOIRE À UNE ALERTE

1D6	Réponse
1	Lancement de CI Pistage
2	Lancement de CI Attaque
3	Lancement de CI Blackout ou Blackhammer
4	Arrivée d'un hacker de sécurité
5	Coupage de la connexion
6	Réinitialisation/Arrêt du système

LES ALERTES DE SÉCURITÉ

Si un nœud sait qu'il a été hacké, il passe immédiatement en alerte et lance diverses contre-mesures. Cela comprend le lancement de CI, la coupure des connexions et – en dernier recours – l'initiation d'un arrêt ou d'un reboot.

Pour les meneurs de jeu voulant déterminer aléatoirement la réponse d'un système à une alerte, référez-vous à la *Table de réponse aléatoire à une alerte*, p. 224.

Alerte active

Un nœud en état d'alerte a constaté une intrusion ou autre activité non autorisée. La plupart des nœuds sont programmés pour avertir automatiquement le personnel de sécurité ou le propriétaire/utilisateur de l'appareil lorsqu'une alerte est déclenchée. Si le nœud abrite des hackers de sécurité (et s'il sont de service), ils sont avertis et partent à la recherche de l'intrus.

Un nœud en alerte reçoit un bonus de Firewall de +4 contre l'intrus qui a déclenché l'alerte. Ce bonus s'applique à tous les tests effectués contre le Firewall du nœud.

Lancement de programmes de CI

Une fois qu'une alerte est déclenchée, le nœud lance généralement des programmes de CI pour attaquer ou interférer avec l'intrus. Le meneur de jeu détermine quel programme le nœud a à disposition et l'ordre dans lequel il les utilise. Les systèmes corporatistes sécurisés ont une bibliothèque entière de CI à jeter à la face des hackers, tandis que le cyberbras d'un gorille quelconque est plutôt du genre à n'avoir qu'un seul programme défensif (s'il en a). Voir *Les Contre-mesures d'intrusion*, p. 230.

Si l'intrus a été tracé, le nœud peut même envoyer des CI pour lancer ses propres tentatives de hacking contre le système de l'intrus.

Coupage de la connexion

Une fois qu'un intrus est identifié, un nœud peut tenter d'interrompre la connexion du hacker en fermant le port par lequel il est entré. Dans certains nœuds isolés de haute sécurité ou des appareils portables qui ne se basent pas souvent sur un accès à distance, toutes les connexions en provenance de l'extérieur peuvent être coupées.

Pour couper une connexion, le nœud effectue immédiatement un Test opposé de Firewall + Système contre le programme Exploitation du hacker + sa compétence de Hacking. Si le hacker a utilisé un mot de passe et un compte valide pour se connecter, alors le programme Exploitation ne s'applique pas au test. Si le nœud obtient davantage de réussites, il déconnecte le hacker. Le hacker peut essayer de se reconnecter, mais le nœud sera en alerte (et peut avoir coupé toutes les connexions avec l'extérieur).

Réinitialisation du système

En dernier ressort, de nombreux nœuds se réinitialisent ou s'éteignent afin de purger un intrus avant qu'il provoque trop de catastrophes. S'éteindre ou rebooter demande un Test étendu de Système + Réponse (10, 1 Tour de combat).

Quiconque accède au nœud lorsqu'il s'éteint est « déconnecté » ; tous les programmes actifs sont sauvegardés puis arrêtés.

UTILISER LA COMPÉTENCE HACKING

En dehors de l'intrusion directe dans des systèmes, il y a beaucoup d'autres choses pour lesquelles on peut utiliser la compétence Hacking. Lorsque vous interagissez directement avec un appareil, effectuez des Tests de Hacking en utilisant la

TRANSMISSION

SÉCURITÉ RÉSEAU

Bien que le réseau sans fil soit plus facile d'utilisation, c'est aussi une faille de sécurité. Même s'il est vrai que la plupart des mégacorporations préfèrent éviter les pelotes de câbles, elles utilisent néanmoins des systèmes câblés « de stockage à froid » afin de pouvoir les isoler des réseaux sans fil extérieurs et des intrusions. Pour accéder à de tels réseaux, un hacker a besoin d'obtenir l'accès à un point de branchement ou à un terminal physique. De la même manière, certaines mégacorporations emploient des réseaux sans fil, mais les revêtent de couches de papiers peints ou de peintures inhibitrices de WiFi (voir p. 258) – conçues spécialement pour empêcher les signaux radio sans fil de passer – obligeant pas la même le hacker à devoir entrer pour accéder au réseau sans fil.

Tous les réseaux ne sont pas configurés comme des réseaux maillés. De nombreux systèmes corporatistes, en fait, gardent une structure réseau traditionnelle à paliers. Dans une structure à paliers, certains systèmes ne peuvent être accédés que par un autre système en amont, les systèmes les plus sécurisés se dissimulant derrière plusieurs couches de sécurité. Ces réseaux emploient une grande variété d'astuces pour limiter l'accès, y compris des goulots d'étranglement du trafic de haute sécurité, des portes secrètes ou des nœuds d'accès s'éclipsant, fantômes ou à sens unique. Certains de ces systèmes et réseaux ne sont accessibles que depuis des grilles privées ou sont entièrement isolés de la Matrice.

compétence Hacking + Logique. Si vous utilisez un programme de hacking, effectuez les tests en utilisant la compétence Hacking + l'indice du programme.

Voici quelques actions matricielles précises faisant appel à la compétence Hacking.

Désamorcer une Bombe matricielle

Pour désamorcer un programme de Bombe matricielle (voir p. 229), vous devez d'abord avoir repéré la bombe (voir *La perception matricielle*, p. 220). Une fois repérée, la Bombe matricielle peut être désamorcée.

Le désamorçage est un Test opposé entre Hacking + Désamorçage et l'indice de la Bombe matricielle x 2. Si vous réussissez, la Bombe matricielle est désamorcée et le fichier ou l'appareil peut être accédé. Si vous échouez, la Bombe matricielle s'active, infligeant son indice en cas de Dommages matriciels. Selon sa configuration, la Bombe matricielle peut également déclencher une alerte et/ou détruire le fichier qu'elle protégeait. Une fois désamorcée, un programme de Bombe matricielle est inactif et ne protège plus le fichier/appareil jusqu'à ce qu'il soit restauré.

Falsification de piste matricielle

La plupart des utilisateurs n'ont pas conscience de l'enregistrement invisible de la piste matricielle (voir p. 217) ; les hackers, cependant, préfèrent éliminer ces traces. Tout hacker digne de ce nom falsifie l'ID d'accès de son commlink de façon régulière ; il lui faut pour cela réussir un Test de Hacking

TOUT CE QU'UN SHADOWRUNNER DOIT SAVOIR SUR LE HACKING

Toute équipe de shadowrunners n'appliquant pas une bonne politique en matière de sécurité des données est vouée à se faire hacker. Tout comme le hacker de l'équipe peut infiltrer le commlink de M. Johnson, tracer le nœud d'accès de ce mouchard, prendre le contrôle du drone de la police ou mettre hors service le smartlink de cet assassin, toute opposition assistée par un hacker cherchera à leur rendre la pareille.

<Rire sarcastique de MJ sadique>

La première leçon : tout appareil sans fil peut être hacké. Membres cybernétiques, Armes connectées à un implant smartlink, Commlinks, Drones, Caméras, Réfrigérateurs. Tout ce qui a une connexion sans fil active est vulnérable. Vous pouvez toujours désactiver temporairement ou définitivement les fonctionnalités sans fil, mais cette perte substantielle de fonctionnalité peut vous handicaper par la suite.

Les trucs et astuces de sécurité suivantes sont recommandés à tous les habitants des ombres, aussi bien personnages-joueurs que PNJ.

- **Pas de pub :** les PAN ont leur utilité, mais ils sont également détectables. Aucune équipe d'opération clandestine soucieuse de sa réputation n'approchera une cible dans l'ombre avec des PAN actifs, ils se feraient griller par quiconque garde un œil sur les ondes. De même, faire du réseau social peut être un chouette moyen de trouver l'âme sœur, mais des runners devraient savoir qu'ils ont mieux à faire que de diffuser des détails personnels qu'un fouineur pourrait utiliser contre eux. Des détails erronés, par contre...
- **Limitez vos failles :** les appareils sans fil sont cools, mais s'ils ne sont pas bien protégés, le premier hacker venu n'en fera qu'une bouchée. Si vous avez besoin d'un appareil, gonflez ses CI (c'est pour cela qu'il est bon d'avoir des équipiers et les contacts hackers). Si vous n'en avez pas besoin, éteignez-le.
- **Pas de traces :** partout où vous et votre PAN allez, vous laissez une piste matricielle. Cette piste peut être utilisée pour vous remonter et vous situer à un endroit précis à un moment précis et à proximité d'objets ou de gens précis. Brouillez votre piste matricielle ou demandez à un hacker de le faire pour vous.
- **Les fausses ID sont vos amies :** même lorsque le mode actif n'est pas obligatoire, avoir une ID ayant l'air légitime peut vous éviter de vous démarquer de la foule. Ne vous y fiez pas trop longtemps, par contre, sinon elle pourrait devenir un risque.

+ Falsification (2). D'un autre côté, il peut aussi modifier le hardware lui-même pour qu'il fournisse un code bidon avec un Test de Hardware + Logique (2).

Éliminer complètement l'ID d'accès n'est pas une solution, car la plupart des nœuds refusent l'accès aux appareils non identifiés ; il est préférable que l'ID d'accès soit falsifié.

Les hackers et l'Édition

Nombre de hackers utilisent leur programme Édition pour éliminer toute trace de leurs tripatouillages et autres activités illicites dans un nœud. Pour ce faire, le hacker doit d'abord localiser le journal de sécurité du nœud (ce qui nécessite une action de Recherche de données), puis l'éditer pour retirer toute trace de son activité.

Selon vos privilèges de compte, le programme Édition peut aussi être utilisé pour créer, changer ou effacer des comptes dans un nœud donné. Les hackers adorent se créer des portes de derrière (comptes dissimulés) dans les systèmes qu'ils ont hackés de cette manière, afin de pouvoir revenir plus tard sans avoir à entrer à nouveau par effraction. On peut aussi utiliser Édition pour altérer les listes d'abonnement (voir *Connexion et abonnements*, p. 213).

Utilisez la compétence Hacking + Édition pour la falsification de fichier.

Imiter un ordre

Utilisez l'action Imiter un ordre pour émettre de fausses instructions à un agent ou à un drone contrôlé par un autre utilisateur. Pour imiter des ordres, vous devez d'abord réussir un Test de Perception matricielle sur le persona que vous comptez imiter afin d'obtenir son ID d'accès.

Pour imiter des ordres, vous devez battre l'agent ou le drone dans un Test opposé entre votre Hacking + Falsification et l'Autopilote + Firewall de la cible. Si vous réussissez, l'agent ou le drone ciblé croit que les ordres viennent du persona qui le contrôle.

Interception de trafic

Pour intercepter le trafic entre deux nœuds ou utilisateurs, vous devez d'abord avoir accès à un nœud par où passe le trafic en question. Par exemple, pour intercepter un appel entre un Johnson et son larbin, vous devez soit pirater un de leurs commlinks soit accéder aux nœuds matriciels par lesquels passe l'appel (ce qui peut s'avérer un défi en soi). Notez bien que cette action ne s'applique qu'au trafic câblé ; pour le trafic sans fil, voir *L'interception d'un signal sans fil*, p. 227. Le meneur de jeu peut aussi vous demander de réussir un Test d'Informatique + Catalogue pour localiser le flux du trafic que vous cherchez à intercepter.

Pour réaliser une écoute, effectuez un Test de Hacking + Renifleur. Les réussites que vous obtenez sont le seuil pour détecter votre écoute par un Test de Perception matricielle. Les écoutes de cette nature sont difficiles à repérer. Pour que quelqu'un repère l'interception de ce trafic câblé, il doit effectuer un Test de Perception matricielle dans le nœud précis où le programme Renifleur tourne.

Les communications interceptées peuvent être copiées ou enregistrées sans test supplémentaire. Si le hacker souhaite bloquer certaines parties du trafic ou y ajouter les siennes, il doit réussir un Test d'Informatique + Édition (voir *Édition*, p. 220). Si le hacker veut insérer un faux trafic, de sorte qu'il ait l'air de venir d'un côté ou de l'autre, il doit vaincre le destinataire dans un Test opposé entre son Renifleur + Hacking et le Firewall + Système de la cible.

Certaines communications peuvent être cryptées. Dans ce cas, une action de Décryptage (p. 228) est nécessaire pour capturer et décoder le trafic.

Plantage de programme ou d'OS

Vous pouvez attaquer en cybercombat des programmes actifs qui ne contre-attaquent pas (comme le font les CI et les sprites) par une action de Plantage. Vous voulez mettre hors service le programme de visée d'un drone de combat ? Plantez son autosoft d'Armes de véhicules. Vous voulez forcer un nœud à s'éteindre ? Plantez son OS.

Pour planter un programme ou un OS d'appareil en particulier, effectuez un Test étendu de Hacking + Attaque (Firewall + Système, 1 Tour de combat). Lorsque vous atteignez le seuil, le programme ciblé plante. Essayer de planter l'OS d'un nœud déclenchera automatiquement une alerte.

Certains programmes qui plantent peuvent redémarrer automatiquement. Si un OS plante, l'appareil entier s'éteint et commence un reboot. Tous les utilisateurs ayant accès à l'appareil sont déconnectés et tous les programmes actifs sont arrêtés. Rebooter prend un nombre de Tours de combat complets égal à l'indice du Système.

Les personas, CI, agents et sprites ne peuvent pas être plantés. Il faut les vaincre en cybercombat.

Certains programmes de CI tenteront de planter les programmes d'un hacker au lieu de l'engager en cybercombat.

Reroutage de trace

Une action de reroutage est bien pratique lorsque quelqu'un tente de tracer votre nœud d'origine (voir *Pistage*, p. 221). Par reroutage, vous envoyez une flopée de signaux bidon dans l'espoir de tromper le programme Pistage. Chaque succès excédentaire obtenu sur un Test opposé de Hacking + Falsification contre Informatique + Pistage (Système + Pistage s'il est lancé par un nœud) ajoute 1 au seuil de la trace.

Vous ne pouvez rerouter qu'une trace en cours. Vous pouvez faire plusieurs actions de Reroutage contre la même trace.

UTILISER LA COMPÉTENCE GUERRE ÉLECTRONIQUE

La Guerre électronique concerne l'utilisation des technologies de communication, des appareils sans fil à la cryptographie. Vous voulez localiser le PAN caché de quelqu'un ? Casser le cryptage du système d'un drone ? Brouiller les communications d'une équipe commando corporatiste ? Guerre électronique est la compétence qu'il vous faut.

Lorsque vous devez mettre en pratique vos connaissances des technologies de télécommunication, effectuez des tests en utilisant Guerre électronique + Logique. Lorsque vous utilisez des programmes, utilisez Guerre électronique + indice du programme.

La compétence Guerre électronique joue un rôle particulier dans les actions matricielles suivantes.

Brouillage

Le brouillage – ou contre-mesures électroniques – nécessite un matériel spécial, contrôlé de manière extrêmement étroite (voir p. 320). Il existe deux types de brouilleurs : les brouilleurs de zone et les brouilleurs directionnels. Les brouilleurs de zone émettent sur une grande zone (basée sur leur attribut Signal), étouffant efficacement tous les nœuds sans fil qui se trouvent dans cette zone. Les brouilleurs directionnels concentrent leur brouillage dans un faisceau étroit, ce qui les rend très efficaces contre des cibles individuelles. Les brouilleurs sont contrôlés par des contre-mesures électroniques (CCME), qui filtrent les signaux de brouillage. Brouiller un nœud sans fil coupe sa connexion matricielle sauf s'il est câblé physiquement à un portail matriciel.

Lancer un brouillage est une Action complexe. Tout appareil dont l'indice de Signal est inférieur à l'indice de Signal de l'appareil brouilleur est écrasé. Notez bien que la CCME

(voir p. 229) augmente l'indice de Signal d'un appareil protégé pour les besoins de la comparaison avec le brouilleur.

Notez également que le brouillage peut être soit sélectif (ciblant des fréquences précises) ou être une véritable attaque de barrage qui cherche à interférer avec toutes les fréquences.

Cryptage et décryptage

Les fichiers, signaux et appareils peuvent tous être cryptés en une Action simple. Si vous avez la clef adéquate, le décryptage ne prend qu'une Action simple. Sans clef, vous devez employer une batterie d'échantillonnages avancés, de critères de recherches pré-enregistrés et d'attaques brutales pour contourner le cryptage. Effectuez un Test étendu de Décryptage + Réponse (indice de cryptage x 2, 1 Tour de combat) pour briser le code.

Remarque : certains schémas de cryptage peuvent incorporer des CI comme deuxième ligne de défense.

Détecter les nœuds sans fil

Localiser un nœud sans fil, actif ou passif, en particulier et à portée (ou tous, d'ailleurs) ne prend qu'une Action automatique, pas besoin de test. Les commlinks détectent sans arrêt de nouveaux nœuds, il n'y a qu'à se baisser pour en trouver un. Trouver un nœud précis dans une zone fréquentée peut s'avérer plus difficile : effectuez un Test étendu de Guerre électronique + Scan (variable, 1 Tour de combat) contre un seuil déterminé par le meneur de jeu, basé sur la difficulté de trouver et de sélectionner le nœud en question.

Trouver un nœud sans fil en mode caché (voir p. 212), cependant, est plus difficile. Même si vous savez ce que vous cherchez, vous devez quand même réussir un Test de Guerre électronique + Scan (4). Si vous ne recherchez que des nœuds cachés de manière générale ou si vous n'essayez que de repérer les nœuds cachés parmi ceux qui ne le sont pas, effectuez le même Test étendu indiqué ci-dessus mais avec un seuil bien supérieur : 15 et plus.

Interception de signal sans fil

Le trafic sans fil est émis dans l'air, donc quiconque est à portée du signal peut le capter, qu'il soit connecté avec la source d'émission ou non. Ainsi, vous pouvez écouter les connexions sans fil de quiconque dont la portée de Signal vous atteint. Il vous est même possible, donc, d'intercepter le trafic à l'intérieur d'un réseau en particulier – comme le trafic PAN entre le commlink de M. Johnson et d'autres appareils de son réseau.

Pour accomplir une action d'Interception de signal sans fil, effectuer un test de Guerre électronique + Renifleur (3). Une fois le signal intercepté, vous pouvez surveiller le trafic et même le copier/enregistrer/rediriger sans avoir à effectuer d'autres actions d'Interception de signal sans fil. Si vous voulez bloquer certaines parties du trafic ou ajouter le vôtre, vous devez effectuer une action d'Édition.

Il n'y a aucun moyen de détecter l'interception d'un signal sans fil.

Remarque : les communications sans fil sont habituellement cryptées, vous aurez donc besoin de décrypter le signal avant de pouvoir intercepter ou de capter le trafic.

LES PROGRAMMES

Les programmes sont les outils logiciels que vous utilisez pour réaliser des choses dans la Matrice. Il existe de nombreux types de programmes : les programmes d'Attaque pour démolir des icônes, des programmes d'Exploitation pour entrer par effraction dans un système protégé, des programmes d'Armure pour se protéger des attaques matricielles, des routines de recherche de Catalogue pour localiser les données les plus chaudes et les plus lucratives, etc.

Les programmes ont des indices variables, normalement de 1 à 6, bien que certains logiciels de pointe ou militaires puissent avoir des indices plus élevés. L'indice d'un programme est utilisé pour déterminer l'efficacité avec laquelle le programme accomplit sa fonction principale.

N'oubliez pas qu'un appareil ne peut pas faire tourner au maximum de ses capacités un programme dont l'indice est supérieur à son indice de Système (un programme d'indice 5 qui tourne sur un Système 3 fonctionne comme s'il était d'indice 3). De plus, si un appareil tente de faire tourner plus de programmes à la fois que son indice de Système, réduisez la Réponse de cet appareil de 1 par tranche d'indice Système (par exemple, un appareil à Système 5 ayant 10 programmes actifs à la fois subit un -2 à sa Réponse).

La compétence utilisée avec le programme pour effectuer des tests est notée entre parenthèses après le nom du programme ci-dessous. Si un nœud, un agent, un programme de CI ou un sprite est employé pour faire tourner le programme, substituez le Système (son indice) à la compétence.

PROGRAMMES COURANTS

Ces programmes sont couramment utilisés parmi l'ensemble des utilisateurs et des nœuds dans la Matrice.

Analyse (Informatique)

Les programmes d'Analyse rassemblent des données à propos d'autres « choses » dans la Matrice – nœuds, utilisateurs, programmes, etc. – en utilisant des requêtes, en analysant les ressources du système, en accomplissant des recherches dans le registre, etc. Utilisez Analyse pour la Perception matricielle (voir p. 220) et le repérage des tentatives de hacking (p. 223).

Catalogue (Recherche de données)

Les programmes Catalogue sont des routines de recherche spécialisées qui vous aident à trouver des informations dans un nœud en particulier ou dans la Matrice en général. Utilisez les programmes Catalogue pour les actions de Recherche de données (p. 222).

Commande (divers)

Les programmes Commande permettent à l'utilisateur de contrôler un appareil via la Matrice, qu'il s'agisse d'une caméra de surveillance, d'un drone (p. 240), d'un agent (p. 229) ou d'un système électronique.

Cryptage (Guerre électronique)

Les programmes de Cryptage utilisent divers systèmes et méthodes de chiffrement cryptographiques pour sécuriser les fichiers, les nœuds d'accès et les communications entre les nœuds. On accède aux objets cryptés avec le mot de passe approprié (voir *Les accès autorisés*, p. 217) ; sinon ces objets n'affichent que du charabia. Utilisez les programmes de Cryptage pour les actions de Cryptage (p. 228).

Plusieurs fichiers peuvent être archivés et cryptés ensemble.

Édition (Informatique/Hacking)

Édition est la combinaison d'un traitement de texte, d'un outil de conception graphique et d'un éditeur de maquette et de vidéo/animation. Vous pouvez l'utiliser pour créer, altérer et effacer des fichiers de n'importe quel type de média : texte, objets graphiques, vidéo, tridéo, etc. Édition est couramment utilisé dans le monde corporatiste, mais les hackers l'utilisent à d'autres fins, plus subversives. Utilisez Édition pour les actions d'Édition (p. 220).

Édition peut également être employé comme un programme de transfert de fichiers, de messagerie texte, de visioconférence et de messagerie email. Vous pouvez utiliser une action de Transfert de données (p. 221) pour transférer des données et des fichiers de n'importe quel type : texte, objets graphiques, vidéo, tridéo, etc.

Filtre de réalité (Réponse)

Un programme de Filtre de réalité traduit le sculptage simsens de RV d'un nœud (voir *La réalité virtuelle*, p. 230) dans la métaphore de votre choix. Pour déterminer la métaphore de quel système domine, effectuez un Test opposé entre Filtre de réalité + Réponse et le Système + Réponse du nœud. Si le filtre l'emporte, votre paradigme préprogrammé supplante les signaux du nœud et vous recevez un bonus de Réponse de +1 tant que vous êtes dans ce nœud. Si le nœud l'emporte ou qu'il y a égalité, sa métaphore submerge suffisamment le filtre pour que vous subissiez un -1 en Réponse tant que vous êtes dans ce nœud.

Scan (Guerre électronique)

Les programmes de Scan vous permettent de localiser des réseaux sans fil. Tout OS d'appareil sans fil a un programme Scan intégré d'indice 1, mais les utilisateurs souhaitant un meilleur contrôle d'accès peuvent le mettre à jour avec un meilleur utilitaire. Scan est utilisé pour Détecter les nœuds sans fil (p. 227).

LES PROGRAMMES DE HACKING

Les programmes suivants ne sont généralement utilisés que par des hackers et des spécialistes de la sécurité. Sous certaines juridictions, ces programmes peuvent être illégaux sans les permis adéquats. Les hackers utilisent ces programmes pour exploiter des failles de sécurité et attaquer des icônes. Les programmes de CI les utilisent contre des intrus (voir *Les Contre-mesures d'intrusion*, p. 230).

Armure

Les programmes d'Armure sont des systèmes de redondance logicielle qui protègent les icônes des attaques qui causent des Dommages matriciels. Voir *Le cybercombat*, p. 232.

Attaque (Cybercombat / Hacking)

Les programmes d'attaque sont des transporteurs de code hostile qui essaient de détruire des « processus », d'introduire des données aléatoires, de créer des débordements de buffers ou des erreurs de programme et d'une façon ou d'une autre, de planter un programme ou une icône. Voir *Le cybercombat*, p. 232.

Black Hammer (Cybercombat/Hacking)

Le Black Hammer échantillonne les échanges d'instructions entre la cible et son commlink et injecte des réponses de biofeedback dangereuses dans l'interface simsens de la cible. Des signaux augmentés au niveau des BTL peuvent surcharger les connexions neurales de la cible et ainsi lui faire perdre connaissance, déclencher des désordres psychologiques, lui laver le cerveau ou provoquer sa mort par attaque, arrêt cardiaque, arrêt respiratoire, rupture d'anévrisme ou auto-toxicité des neurotransmetteurs, et ce n'est qu'un échantillon des effets possibles. Pour plus de détails, voir *Le cybercombat*, p. 232.

Black Hammer est une arme contre les hackers en hot sim et en RV complète ; contre les utilisateurs de RV en cold sim, il n'inflige que des Dommages étourdissants. Il n'a aucun effet sur les programmes, les agents, les CI ou les sprites, pas plus que sur les utilisateurs en RA.

PRIX ET DISPONIBILITÉ DES PROGRAMMES

Type	Prix (en ¥, jusqu'à indice 3)	Prix (en ¥, jusqu'à indice 6)	Disponibilité
Usage courant	Indice x 50	Indice x 100	-
Hacking	Indice x 500	Indice x 1 000	12R
Agents/CI/Autopilote	Indice Autopilote x 1 000	Indice Autopilote x 2 500	Indice x 3
Système	Indice x 200	Indice x 500	-
Firewall	Indice x 200	Indice x 500	-
Autosofts	Indice x 200	Indice x 500	Indice x 2

Blackout (Cybercombat/Hacking)

Blackout est une version non létale de Black Hammer. Il cause des Dommages étourdissants au lieu de Dommages physiques. Pour plus de détails, voir *Le cybercombat*, p. 232.

Bombe matricielle

Les Bombes matricielles sont une forme spécialisée de programme d'attaque réactif. Une Bombe matricielle est liée à un fichier ou appareil donné et configurée pour se déclencher si quelqu'un accède au fichier/à l'appareil sans autorisation. Lorsqu'elle est déclenchée, une Bombe matricielle « explose » et tente de planter l'icône qui a accédé illicitement au fichier ou à l'appareil. On peut aussi configurer une Bombe matricielle pour effacer le fichier, si son propriétaire le décide.

Une seule Bombe matricielle peut être jointe à un fichier ou appareil donné. On peut joindre des Bombes matricielles à des icônes qui sont également protégées par des programmes de Cryptage. Vous pouvez repérer une Bombe matricielle en réussissant un Test de Perception matricielle (voir p. 220).

Vous pouvez désamorcer une Bombe matricielle simplement en entrant le mot de passe (malheureusement, la personne qui a installé la Bombe matricielle est généralement la seule personne à connaître le mot de passe). Sans le mot de passe, vous ne pouvez neutraliser une Bombe matricielle que vous avez repérée qu'en réussissant une action de Désamorcer une Bombe matricielle (p. 229). On ne peut pas désamorcer les Bombes matricielles qu'on n'a pas détectées.

Les Bombes matricielles infligent un nombre de cases de Dommages matriciels égal à leur indice. Une fois déclenché, le programme de Bombe matricielle plante.

CCME

Les Contre-contre-mesures électroniques (CCME) filtrent les signaux de brouillage qui tentent de perturber une connexion sans fil. La CCME ajoute son indice à l'indice de Signal d'un appareil protégé dans la défense contre le brouillage (voir p. 227).

Décryptage (Guerre électronique)

Les programmes de Décryptage sont conçus pour mener un certain nombre d'attaques brise-code – des analyses de motifs aux assauts brutaux de dictionnaires en passant par des astuces mathématiques sophistiquées – pour s'introduire dans un système ou service crypté. Utilisez les programmes de Décryptage pour les actions Décrypter (p. 227).

Désamorçage (Hacking)

La seule fonction des programmes Désamorçage est de désactiver les Bombes matricielles qui protègent des fichiers et des appareils. Voir *Désamorcer une Bombe matricielle* (p. 225).

Exploitation (Hacking)

Les programmes d'Exploitation sont des outils de hacker en constante évolution, spécialement conçus pour profiter des failles et faiblesses de sécurité pour que le hacker puisse obtenir un accès non autorisé à un nœud. Les programmes Exploitation sont utilisés pour les intrusions sans accès autorisé (p. 223).

Falsification (Hacking)

Vous pouvez utiliser les programmes Falsification pour générer de fausses ID d'accès (voir p. 229) et créer de toutes pièces des paquets de données trompeurs avec l'intention de fourvoyer les programmes Pistage. Utilisez Falsification pour l'action de Reroutage (p. 227).

Falsification peut aussi servir pour envoyer de faux ordres à des agents, des drones et des sprites.

Filtres de biofeedback

Les filtres de biofeedback sont des routines logicielles qui contrôlent et préviennent les signaux simsens dangereux. Les hackers utilisent spécifiquement les filtres de biofeedback comme moyen de défense contre les programmes Black Hammer et Blackout (voir *Le cybercombat*, p. 232).

Les technomanciens ont une forme complexe de Filtre de biofeedback innée, égale à leur Charisme.

Furtivité

Furtivité est un programme pour hacker intelligent qui tente de rendre le hacker aussi « invisible » que possible des autres traitements du système en camouflant ses activités, en effaçant les traces systèmes et en imitant le trafic autorisé. Furtivité dissimule le hacker du regard vigilant du Firewall pendant qu'il pénètre illicitement dans un système (voir *Entrer par effraction*, p. 223). Furtivité protège également le hacker contre les actions indiscretes d'Analyse (p. 228) et les tentatives de traçage (p. 221).

Médecin (Informatique)

Utilisez Médecin pour réparer les Dommages matriciels infligés aux icônes. Bien que les utilisateurs légitimes utilisent parfois Médecin pour réparer des fichiers corrompus, des programmes qui bugent et d'autres erreurs, les hackers utilisent Médecin pour continuer à fonctionner après un assaut en cybercombat. Certains programmes comportent un programme Médecin pour se réparer. Utilisez Médecin pour l'action Réparation d'icône (p. 221).

Médecin n'a aucun effet sur les technomanciens, puisqu'ils n'ont pas de Moniteur de condition matriciel. Les technomanciens peuvent utiliser la forme complexe Médecin pour réparer d'autres icônes, cependant, comme des personas, des agents ou des sprites.

Pistage (Informatique)

Les programmes Pistage analysent systématiquement la connexion d'un utilisateur et suivent la piste des paquets jusqu'au nœud d'origine. Pistage est couramment utilisé comme contre-mesure d'intrusion dans le but d'identifier/localiser un hacker ou de lancer une contre-attaque. Pistage est utilisé pour l'action Pistage (p. 221).

Renifleur (Hacking/Guerre électronique)

Utilisez les programmes Renifleur pour intercepter le trafic de données, des signaux sans fil et pour analyser / enregistrer l'information. Les programmes Renifleur sont l'utilitaire d'espionnage matriciel ultime, utilisés pour les actions d'*Interception de trafic* (p. 226) et d'*Interception de signal sans fil* (p. 227).

CHARGER ET UTILISER DES PROGRAMMES

Pour activer un programme, l'utilisateur doit d'abord avoir le programme à disposition (soit sur son commlink soit sur un de ses appareils en réseau). Le programme doit ensuite être chargé dans la mémoire du persona et exécuté, ce qui prend une Action complexe. Exécuter trop de programmes à la fois peut affecter la Réponse (voir p. 214).

LES AGENTS

Les agents sont des programmes semi-autonomes capables d'utiliser d'autres programmes. Les utilisateurs réguliers de la Matrice emploient des agents comme assistants ou bots de recherche, tandis que les hackers les utilisent également comme des aides au hacking, des leurres, des chiens de garde voire comme plate-forme d'armes. Les agents existent indépendamment de l'utilisateur dans la Matrice et sont l'équivalent de drones matriciels. Ils sont capables de se piloter seuls dans une certaine mesure et peuvent comprendre des ordres complexes.

Les agents ont un attribut Autopilote tout comme les drones (voir *Les programmes Autopilote*, p. 216) qui détermine le degré d'intelligence de l'agent. L'Autopilote fait office de cerveau de l'agent en interprétant les ordres.

Les agents ont leur propre attribut Firewall intégré, égal à leur indice Autopilote. Les agents utilisent l'attribut Réponse du nœud dans lequel ils sont exécutés ; cela veut dire que les attributs d'un agent fonctionnant indépendamment peuvent varier tandis qu'il se déplace de nœud en nœud.

Utiliser les agents

Les agents peuvent être chargés dans votre persona comme les autres programmes (ce qui prend une Action complexe), permettant à l'agent de vous accompagner dans tous les nœuds auxquels vous accédez. Les agents peuvent aussi accéder à d'autres nœuds indépendamment si on le leur ordonne et s'ils ont le mot de passe, ou un programme Exploitation et qu'ils peuvent hacker leur entrée (comme des icônes indépendantes). Les agents chargés dans votre persona ont la même piste matricielle, donc les programmes Pistage qui en ont après un agent remonteront jusqu'à vous.

Si vous souhaitez que votre agent opère indépendamment dans la Matrice, vous devez le charger à part de votre persona dans un nœud donné. L'agent continue d'opérer dans la Matrice même si votre persona se déconnecte. Dans ce cas, l'agent ne compte pas dans votre limite de programmes actifs comme les programmes exécutés le font, mais il compte comme un abonné pour votre limite d'abonnés (voir p. 214).

Voir *Donner un ordre*, p. 222, pour davantage de détails sur l'envoi d'instructions à des agents.

Gargaison

On peut charger les agents avec des exemplaires de vos programmes de sorte que l'agent les emploie à son compte. Si

un agent agit indépendamment, tout programme qu'il transporte doit être activé et peut donc affecter sa Réponse (voir p. 214). Tout programme exécuté par un agent est limité par l'indice Autopilote de ce dernier.

LES CONTRE-MESURES D'INTRUSION

Bien que le terme de contre-mesure d'intrusion (CI) soit largement utilisé pour décrire n'importe laquelle des défenses qu'un nœud emploie contre les intrus, il fait spécifiquement référence à un type spécialisé de programme-agent qui est utilisé pour défendre un système. Pour tout ce qui concerne le jeu, les programmes de CI sont l'équivalent des agents et fonctionnent de la même façon. Les programmes de CI sont généralement chargés avec quelques-uns des programmes suivants pour utilisation contre des intrus : Analyse, Attaque, Black Hammer, Blackout et Pistage.

Lorsqu'une alerte intrusion est déclenchée, le nœud lance un programme de CI et lui ordonne d'engager le ou les intrus en combat. Une fois lancés, les programmes de CI agissent indépendamment les uns des autres et du nœud. Chaque programme de CI a sa propre icône et sa propre Initiative (voir *Le cybercombat*, p. 232). Les programmes de CI utilisent leur propre indice Autopilote à la place de la compétence Informatique, Hacking ou Cybercombat.

Des programmes de CI plus proactifs peuvent être chargés avec des utilitaires supplémentaires comme Exploitation ou Furtivité et peuvent poursuivre activement des intrus s'ils quittent le nœud voire traquer l'intrus jusqu'à son nœud d'origine pour l'y attaquer. Les programmes de CI sont généralement chargés avec tous les mots de passe nécessaires dont ils pourraient avoir besoin pour accéder à tous les systèmes liés.

Les nœuds prennent garde à ne pas faire tourner trop de programmes de CI à la fois pour ne pas affecter leurs performances (voir *Réponse*, p. 214).

LE CODE SOURCE ET LE PIRATAGE

Les plupart des programmes disponibles légalement sont vendus avec une protection intégrée, afin que le programme ne puisse pas être facilement copié sans un code d'accès. Les hackers ont inventé de nombreuses manières de contourner ces méthodes, cependant, au point que le piratage est davantage une règle qu'une exception.

Si un personnage souhaite copier un programme qui est protégé contre la copie, il doit casser la protection. Cela nécessite un Test étendu de Software + Logique avec un seuil entre 10 et 20 (à la discrétion du meneur de jeu) et un intervalle d'1 heure.

LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Pour ceux qui veulent vivre la Matrice à fond, il est possible d'aller un cran plus loin que la RA et d'immerger complètement ses sens dans le simsens de réalité virtuelle (RV) de la Matrice. Vos perceptions physiques en RV sont court-circuitées par les informations sensorielles de la Matrice. Plutôt que de ressentir le monde réel autour de votre viande, vous ne sentez que la simulation électronique de la Matrice.

Il faut un module simsens pour accéder à la RV totale. Le module sim est un accessoire de commlink auquel on se branche via un datajack ou un filet d'électrodes. Les simrigs (portés ou implantés) comportent également des modules sim. Par précaution, les modules sim court-circuitent vos fonctions motrices pendant que vous êtes complètement immergé en RV, pour éviter que vous ne vous cogniez partout dans le monde réel, que vous ne vous blessiez ou que vous ne cassiez des choses. Cela signifie que votre corps physique est inerte pendant que vous êtes en ligne, comme si vous dormiez. Si vous vous concentrez, vous pouvez toujours percevoir via vos sens de chair lorsque vous êtes en RV, mais c'est très déroutant et vous subissez un modificateur de réserve de dés de Test de Perception de -6.

La RV est populaire pour plusieurs raisons. Les environnements en RV sont fantastiques pour les expériences de jeu intenses et réalistes, les chaînes de divertissement simsens paramétrable sont d'ailleurs plus populaires que la trid standard. La RV est également plus anonyme et est donc un excellent environnement pour mener des affaires clandestines ou simplement pour faire des rencontres sans avoir à passer les barrières du look, du métatype, de la classe sociale, etc. Le sexe en RV est presque aussi bon qu'en vrai et votre partenaire peut ressembler à qui vous voulez. Sur une note plus platonique, le simple fait de se déplacer dans les paysages de RV spécialement sculptés de la Matrice est une manière intéressante de passer le temps, un peu comme vivre dans un jeu vidéo. Pour les technomanciens, la RV est leur « foyer ». La plupart d'entre eux s'y sentent plus à l'aise que dans le monde de chair, même en Réalité augmentée. Mais plus important pour les hackers, la RV est rapide. Vous vous y déplacez à la vitesse numérique, ce qui peut constituer l'avantage en plus dont vous avez besoin lorsque vous faites votre boulot de hacker.

Les utilisateurs de RV peuvent accéder à plusieurs nœuds simultanément, tout comme les utilisateurs de RA (voir *Accéder à plusieurs nœuds*, p. 220).

LES MODES D'ACCÈS À LA RV

La réalité virtuelle est une expérience radicalement différente de la RA. Quelqu'un qui s'interface avec la Réalité augmentée tandis qu'il marche dans la rue opère à une vitesse différente de quelqu'un parcourant à toute allure les paysages RV uniquement par la force de son esprit. La plupart des utilisateurs virtuels emploient une interface simsens légale, surnommée « cold sim » dans les rues. Les hackers qui veulent ce petit plus utilisent plutôt une interface « hot sim » illégalement modifiée, risquant leurs neurones contre un petit plus en vitesse.

Cold sim

Ce qu'on appelle « cold sim » est la RV légale standard. Lorsque vous êtes complètement immergé en réalité virtuelle, vous agissez à la vitesse de la pensée. Vous êtes coupés de votre corps de chair, exécutant des commandes numériques via impulsions neurales directes. Comparé aux vitesses de la viande, vous allez à la vitesse de la lumière dans la Matrice.

Lorsque vous êtes en cold sim de RV totale, vous utilisez votre Initiative matricielle à la place de votre Initiative physique. L'Initiative matricielle est égale à votre Réponse + Intuition et vous bénéficiez d'une Passe d'Initiative supplémentaire (pour un total de deux).

Hot sim

Une interface hot sim a été modifiée pour contourner le nivellement de pics de simsens qui protège votre système nerveux contre un biofeedback dangereux. Tandis que le cold sim est similaire à une émission sim légale, la puissance du signal d'une interface hot sim est du même acabit que le courant grille-neurones qu'une tête-à-puces reçoit d'une puce BTL. L'intensité de cette impulsion vous permet de ressentir la Matrice dans des conditions plus que réelles. Ça peut sembler de la pure folie de franchir cette ligne rouge, car même du bruit aléatoire sur la ligne pourrait se traduire par un feedback mortel, mais de nombreux hackers comptent sur la puissance accrue du signal pour leur procurer la vitesse dont ils ont besoin. En hot sim, votre vigilance s'aiguise à l'extrême, car chacun de vos sens et de vos neurones devient sensible au code machine converti s'écoulant dans la Matrice. Vous pouvez littéralement sentir le code d'un programme s'exécuter sous vos doigts, car votre persona convertit un plus large panel de données qui ne peuvent pas être perçues uniquement par des sens ordinaires.

En hot sim et en RV totale, utilisez votre Initiative matricielle à la place de votre Initiative physique. L'Initiative matricielle en hot sim est égale à votre Réponse + Intuition + 1

et vous bénéficiez de deux Passes d'Initiative supplémentaires (pour un total de trois). Vous bénéficiez également d'un bonus exceptionnel de réserve de dés de +2 à tous vos tests matriciels tant que vous êtes en mode hot sim, à cause de votre hypersensibilité.

Pour modifier un module sim pour qu'il puisse fonctionner en mode hot sim, vous devez effectuer un Test étendu de Hardware + Logique (10, 1 heure). Modifier un module sim de cette manière est illégal dans la plupart des juridictions (car cela permet également l'usage de BTL, voir p. 252). Le hot sim vous rend également vulnérable aux aspects létaux des CI Noires (p. 233).

L'inconvénient du hot sim est qu'il peut s'avérer aussi accoutumant que l'usage de BTL (voir *Consommation et abus*, p. 249). Si le meneur de jeu a l'impression qu'un personnage utilise trop le hot sim, il peut lui demander un Test de Dépendance.

Changer de mode

Il suffit d'une Action automatique pour passer de la Réalité augmentée (ou du mode déconnecté) à la réalité virtuelle, et vice-versa. Vous pouvez aussi passer de cold sim à hot sim et inversement en une Action automatique, si votre commlink est modifié en conséquence.

Si vous passez en réalité virtuelle au milieu d'un Tour de combat, vous ne bénéficiez pas de Passes d'Initiative supplémentaires pour être passé en virtuel durant ce Tour de combat. Par contre, si vous passez de RV à Réalité augmentée/physique, vous perdez immédiatement toutes les Passes d'Initiative supplémentaires de la réalité virtuelle pour ce Tour de combat.

Se débrancher

Se débrancher d'une session de RV totale (en cold ou hot sim) est une expérience choquante. La rupture brutale du signal simsens peut faire ressentir au hacker une légère désorientation appelée choc d'éjection. Voir *Le choc d'éjection*, p. 233, pour les effets.

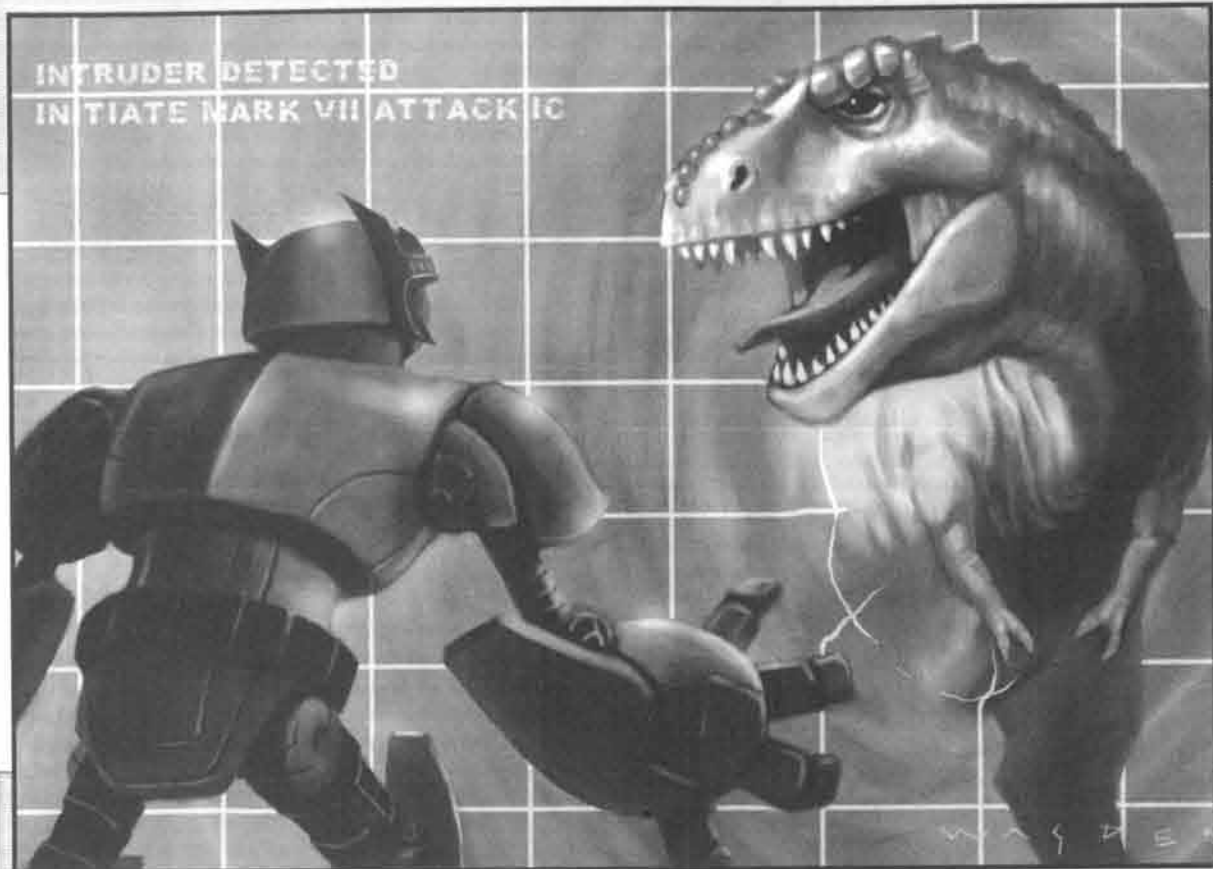
LA PERCEPTION MATRICIELLE EN RV

En RV, vous devenez l'icône de votre persona. Les icônes sont flexibles et se changent facilement à la volée, vous pouvez donc avoir l'air de tout ce que vous voulez. Vous voulez être un ogre pourpre à huit bras ? Pas de problème. Que diriez-vous d'un puceron cybernétique avec des réacteurs ? C'était la meilleure vente la semaine dernière. Peut-être que vous voulez avoir l'apparence et la voix de la super goblin rockstar Orxanne ? Facile, mais si vous voulez la gamme complète de sa voix et sa bande son d'accompagnement vous allez devoir raquer pour obtenir les suppléments.

En RV, vous « existez » partout où votre persona est dans la Matrice. Vous démarrerez depuis votre commlink/terminal et de là, vous « vous déplacez » vers d'autres nœuds. La distance physique ne veut rien dire dans la Matrice – tout est question de connexions entre lignes de communication, d'espace-mémoire disponible, de systèmes de commutation et de taux de transmission, pas de mètres ni de kilomètres. Se rendre sur un nœud situé à l'autre bout du monde est instantané.

Le signal simsens d'un module sim traduit les structures de code complexes de la Matrice en icônes graphiques et autres données sensorielles (émotions incluses). Tout objet que vous voyez en RV totale est une icône. Ces icônes représentent des programmes, des appareils, des systèmes, et d'autres utilisateurs. Tout ce qui est vécu en RV totale est une représentation symbolique. Toutes les icônes ne sont pas ce qu'elles semblent être – pour savoir ce qu'est réellement quelque chose, vous devez l'analyser par un Test de Perception matricielle (voir p. 220).

À quel point la RV totale est-elle « réelle » ? En général, elle a l'air d'avoir été générée par ou tirée d'un ordinateur. Peu



importe le niveau de détail ahurissant – voire photo-réaliste – du rendu, la RV reste de façon évidente une création informatique. Certaines parties de la Matrice – appelées des nœuds ultraviolets – sont virtuellement impossibles à distinguer du monde réel mais ce sont des endroits rares et dangereux.

Le paysage virtuel peut être tout ce que le programmeur souhaite. Alors que certains systèmes basent généralement leur iconographie sur une métaphore précise (un château médiéval, par exemple, où les programmes de fond apparaissent sous la forme de serfs, les CI apparaissent comme des chevaliers et le serveur d'e-mail est représenté par un fauconnier dont les rapaces envoient et reçoivent des messages), il est également possible pour l'utilisateur d'établir son propre « filtre de réalité » et de ressentir les données de la manière qui lui plaît (voir *Les filtres de réalité*, p. 228).

Percevoir la Matrice en RV dans toute sa splendeur peut parfois être déroutant pour les sens. C'est pour cette raison que vous filtrez les tâches de fond sans importance d'un système, pour réduire la confusion sensorielle. D'autres icônes peuvent être cachées – elles sont « là », mais vous ne les verrez pas, soit parce qu'elles ne sont pas actives, soit parce que vos programmes ne sont pas assez bons pour les détecter. Les programmes de CI, par exemple, se dissimulent souvent ou prennent l'apparence d'icônes inoffensives (jusqu'à ce que vous les déclenchiez). Vous aussi pouvez profiter de ce jeu de déguisement, en utilisant des programmes de Furtivité pour rendre votre persona invisible ou le grimer pour qu'il passe pour un programme ou process autorisé.

LE CYBERCOMBAT

Que vous tombiez nez à nez avec des gangers de la Matrice ou que vous déclenchiez une alerte intrusion et que vous vous

retrieviez avec des CI ou un hacker de sécurité sur les bras, le cybercombat est inévitable. Le cybercombat peut avoir lieu séparément ou en parallèle d'actions dans le monde réel.

Le cybercombat suit la même procédure que les autres combats. Le cybercombat a lieu en temps réel, il suit donc le même principe de Tour de combat de trois secondes.

L'INITIATIVE MATRICIELLE

Si le cybercombat se passe en même temps qu'un combat en « vraie vie », l'Initiative matricielle et les actions du combat sont intégrées à l'action de la VV. Rien ne donne plus de frissons à un hacker que de cracker un réseau sécurisé pendant que ses camarades shadowrunners sulfatent des gardes de sécurité tout autour de lui.

L'Initiative augmentée

Si vous utilisez la Réalité augmentée, vous agissez à la vitesse normale de la viande : utilisez normalement vos Réaction et Initiative physiques (voir *L'Initiative*, p. 132). Vous pouvez choisir entre interagir avec le monde physique ou avec le monde augmenté (la Matrice) à chaque action.

L'Initiative virtuelle

Si vous êtes en cold sim de réalité virtuelle, votre Initiative matricielle est égale à la Réponse de votre commlink + votre attribut Intuition. Vous bénéficiez de plus d'une Passe d'Initiative supplémentaire (deux au total).

Si vous êtes en mode hot sim de réalité virtuelle, votre Initiative matricielle est égale à la Réponse de votre commlink + votre attribut Intuition + 1. Vous bénéficiez de plus de deux Passes d'Initiative supplémentaires (trois au total).

RÉSUMÉ DU COMBAT MATRICIEL

Attaque :	
Persona :	Cybercombat + programme d'attaque
Agent, CI, sprite :	Indice + programme d'attaque
Défense :	Réponse + Firewall
Défense totale :	+ Hacking (Persona) ou indice (agents, CI, sprites)
Dommages infligés en cas :	programme d'attaque + réussites excédentaires
Résistance aux dommages :	
Attaque :	Système + Armure, les réussites réduisent les dommages
Blackout/Black Hammer :	Volonté + Filtre de biofeedback, les réussites réduisent les dommages.

Bien que l'Initiative matricielle soit parallèle à l'Initiative physique, les actions que vous entreprenez en utilisant votre Initiative matricielle ne peuvent affecter que ce qui est dans la Matrice, sauf si vous êtes en train de faire du rigging (voir *Les riggers et les drones*, p. 240) et que vous interagissiez avec le monde physique via un appareil. Si vous voulez interagir avec le monde physique plutôt qu'avec la RV de la Matrice, vous devez soit vous déconnecter soit vous concentrer sur votre viande et passer un tour à utiliser votre Initiative physique (avec un gros modificateur de réserve de dés de -6 car vous continuez à être bombardé de signaux RV).

L'Initiative des agents, CI et sprites

Les agents, CI et sprites ont une Initiative égale à Autopilot + Réponse. Comme ils agissent à des vitesses numériques, ils bénéficient de deux Passes d'Initiative supplémentaires (pour un total de trois).

LES ATTAQUES MATRICIELLES

Les icônes s'affrontent en cybercombat en dépensant une Action complexe d'Attaque pour prendre une autre icône pour cible avec un programme hostile, comme Attaque, Black Hammer ou Blackout.

Pour attaquer une autre icône, effectuez un Test opposé. Les hackers attaquent en utilisant la compétence Cybercombat + l'indice du programme d'attaque. Les agents, CI et sprites attaquent en utilisant leur indice + l'indice du programme d'attaque.

L'icône qui se défend lance Réponse + Firewall.

Si l'attaquant obtient plus de réussites, l'attaque réussit : notez les réussites excédentaires. Dans le cas contraire, l'attaque échoue.

La défense matricielle totale

Vous pouvez dépenser une Action complexe pendant le cybercombat pour passer en « défense totale », comme dans le combat ordinaire (voir *La défense totale*, p. 150). Lorsque vous vous défendez par défense matricielle totale, ajoutez votre compétence Hacking au jet de défense. Les CI, agents et sprites ajoutent leur indice lorsqu'ils passent en défense totale.

LES DOMMAGES MATRICIELS

Les dommages matriciels infligés par un programme sont égaux à son indice en cas. Un programme d'Attaque 4 a donc une Valeur de Dommages de base de 4. Les réussites excédentaires obtenues au test d'attaque sont ajoutées à la VD.

Les programmes d'Attaque n'infligent des dommages matriciels qu'à l'icône cible. Les programmes de CI Noires attaquent les utilisateurs via leur liaison simsens, toutefois, ils infligent donc des dommages directement sur le Moniteur de condition étourdissant ou physique de l'utilisateur. Les programmes de CI Noires ont également d'autres effets, indiqués dans *Les attaques de CI noires*, ci-dessous.

La résistance aux dommages

On résiste aux dommages matriciels d'un programme d'attaque sur une icône par un Test de Système + Armure. Les dommages d'une attaque de CI noire se résistent par un Test de Volonté + Filtre de biofeedback. Déduisez chaque succès obtenu à ce test de la Valeur de Dommages modifiée : toute VD restante est appliquée sur le Moniteur de condition de la cible.

LE MONITEUR DE CONDITION MATRICIEL

Le Moniteur de condition matriciel mesure la quantité de dommages matriciels qu'une icône peut encaisser. Ce Moniteur de condition a un nombre de cases égal à 8 + (Système / 2, arrondi au supérieur). Remarque : les technomanciens n'ont pas de Moniteur de condition matriciel. (voir p. 233).

Lorsque toutes les cases du Moniteur de condition matriciel sont remplies, l'icône plante. Si l'icône de votre persona plante, vous êtes immédiatement déconnecté de la Matrice. Si vous agissiez via interface de RV, vous subissez alors le choc d'éjection.

Le choc d'éjection

Quiconque est éjecté de la RV de la Matrice subit un méchant choc métabolique. La Valeur de Dommages de base du choc d'éjection est de 5E pour les utilisateurs de cold sim, 5P pour les utilisateurs de hot sim. Résistez aux dommages du choc d'éjection avec Volonté + indice de Filtre de biofeedback.

Si vous êtes éjecté, vous souffrez de désorientation en plus des dommages. Pendant (10 - Volonté) minutes vous subissez un modificateur de réserve de dés de -2 à toutes vos actions.

LES ATTAQUES DE CI NOIRES

Black Hammer et Blackout sont programmés pour créer un intense et dangereux biofeedback qui se traduit par une surdose de BTL pour les utilisateurs de RV. Pour un effet maximum, ils corrompent l'interface sim et brouillent la connexion pour la maintenir active, pour qu'il soit impossible à l'utilisateur de se déconnecter et plus difficile de se débrancher.

Une fois qu'une CI noire est utilisée avec succès pour une attaque sur une cible (même si le coup ne fait aucun dommage), la connexion de cette dernière est maintenue active de force et elle ne peut pas se déconnecter de ce nœud jusqu'à ce que la CI noire soit plantée.

Toute tentative de l'utilisateur pour se débrancher prend une Action complexe. De plus, l'utilisateur doit engager le programme dans un Test opposé (Volonté + Filtre de biofeedback) contre (indice + Réponse de la CI noire). Si la CI Noire obtient plus de réussites, elle empêche l'utilisateur de se débrancher. Les utilisateurs se débranchent immédiatement subissant le choc d'éjection.

Si la CI noire remplit le Moniteur de condition du personnage et lui fait perdre connaissance, elle maintient la connexion active. À ce moment, la sécurité du système peut tracer à loisir la connexion de l'utilisateur. C'est une pratique courante que d'effacer de son commlink toutes les données que le hacker aurait pu dérober ou d'envoyer un hacker de sécurité à la recherche de preuves dans le nœud de la victime.

Les dommages de Blackout ne débordent pas dans le Moniteur de condition physique : il arrête d'infliger des dommages après avoir fait perdre connaissance à la cible. Black Hammer déborde le Moniteur de condition comme pour les autres dommages (voir p. 246). Les surplus de Dommages physiques représentent des degrés accrus de dommages cérébraux. À la discrétion du meneur de jeu, si l'utilisateur survit à l'expérience, il peut souffrir d'effets secondaires comme des dommages neurologiques qui produisent des trous de mémoire, des hallucinations, des tremblements, des douleurs fantômes, des migraines et autres affections similaires.

COMBAT SIMULTANÉ DANS PLUSIEURS NŒUDS

Il est possible qu'un hacker malchanceux qui accède à plusieurs nœuds simultanément se retrouve attaqué dans différents nœuds à la fois. Dans ce cas, le hacker ne lance son Initiative qu'une seule fois : elle s'applique à tous ses combats simultanés. Le hacker ne peut focaliser son attention que sur un combat à la fois, et doit désigner lequel au début de chaque Passe d'Initiative. Pour le reste de la Passe, il ne peut pas se défendre contre les attaques effectuées contre son persona dans le ou les autres combats. S'il opte pour la défense totale, les bonus de cette action de défense ne s'appliquent qu'au combat sur lequel il est concentré à ce moment.

Gardez aussi à l'esprit que tout dommage matriciel infligé au persona dans un combat affecte celui-ci dans les autres combats.

LES TECHNOMANCIENS

La Matrice grouille d'archives de messages et d'enregistrements de « chats » remplis d'histoires de fantômes dans la machine, de virus de guerre invincibles, de grilles « ultraviolettes » secrètes et d'autres mystères et dangers du monde numérique. Nombre de ces histoires ne sont rien de plus que des rumeurs et des inventions créées pour effrayer les débutants et ternir la réputation de l'élite de la Matrice. Dans les décennies avant le Crash de '64, cependant, un mythe récurrent devint réalité : l'histoire des otakus, les soi-disant enfants de la Matrice.

Il ne se passa pas longtemps avant que les rumeurs ne s'avèrent authentiques. Partout dans le monde, des enfants étaient touchés par quelque chose résidant au cœur de la Matrice, et qui les changeait. Ces otakus pouvaient voyager dans la Matrice sans cyberdeck, la commandant par la simple force de leur volonté. Un nouveau phénomène venait de naître dans le Sixième monde, mais contrairement à d'autres événements paranaturels, celui-ci puisait ses racines dans la technologie. S'agissait-il d'une nouvelle étape de l'évolution métahumaine ? Des signes de sinistres interventions pratiquées par des intelligences artificielles sur le cerveau d'enfants ? Ou bien s'agissait-il d'un Éveil mystique inconscient favorisé par le nombre incommensurable d'esprits métahumains interagissant avec une réalité artificielle ? Ceux qui ont étudié le phénomène ont trouvé plus de questions que de réponses et les points de vue des otakus eux-mêmes se contredisaient.

Avant que quiconque ne puisse se faire une idée claire de la situation, celle-ci fit un autre bond en avant avec le Crash de '64. Partout dans le monde, des milliers de gens virent leur conscience emprisonnée dans la Matrice au paroxys-

TRANSMISSION

EXEMPLE DE CYBERCOMBAT

Marauder a été acculé par un programme de CI. Il attaque le premier, en utilisant Cybercombat 4 + programme Attaque 4 (8 dés) et obtient 3 réussites. La CI lance sa Réponse 5 + Firewall 4, mais n'obtient qu'un succès. Avec 2 succès excédentaires, Marauder inflige une VD 6 (4 + 2) à la CI. La CI effectue un test de résistance en ne lançant que son indice 4 (elle ne transporte pas de programme Armure). Elle obtient 1 succès, assez pour réduire les dommages à 5 cases. La CI a 10 cases à son Moniteur de condition matriciel, elle est donc à mi-chemin de se faire bousiller ; en plus, elle subit maintenant un modificateur de blessures de -1.

C'est maintenant à la CI de contre-attaquer. Elle essaie de biffer Marauder à coup de programme Blackout, elle lance donc son indice 4 + Blackout 4 (7 dés avec la blessure). La CI a cette fois plus de chance, en obtenant 4 réussites. En lançant sa Réponse 5 + Firewall 3 (8 dés), Marauder n'obtient que 3 réussites, la CI noire réussit donc à passer.

Marauder fait face à une VD de 5E à cause du Blackout, à laquelle il résiste seulement avec sa Volonté de 3 (il n'a pas de programme Filtre de Biofeedback qui tourne). Il obtient 1 succès, réduisant ses dommages à 4 cases. La CI noire brouille sa connexion pour la maintenir active, empêchant Marauder de se déconnecter.

À son action suivante, Marauder décide de tenter de se débrancher. Un Test opposé est effectué entre Blackout 4 + Réponse 3 de la CI et la Volonté de 3 de Marauder. Sans surprise, la CI l'emporte, empêchant Marauder de se débrancher. S'il ne bat pas la CI en combat direct, il est cuit.

me du Crash, certains d'entre eux y survivant des heures voire des jours. Beaucoup périrent à cause de la tension mortelle due au biofeedback, mais de nombreux autres survécurent... ne réalisant que plus tard que leur esprit avait fondamentalement changé.

Il fallut plusieurs années aux nouvelles rumeurs et témoignages pour devenir des réalités concrètes, mais quelque chose avait indubitablement changé. Une nouvelle génération d'otakus était née, seulement cette fois il ne s'agissait plus uniquement d'enfants. La majorité des jeunes otakus d'avant avait également subi une transformation, et ils réalisèrent que leurs pouvoirs ne s'évanouissaient plus avec l'âge. Cette nouvelle gé-

TABLE DU PERSONA INCARNÉ

Attributs du persona	Valeur
Firewall	Volonté
Réponse	Intuition (+1 en RV totale)
Signal	Résonance/2, arrondi au supérieur
Système	Logique
Autres indices	Valeur
Filtre de biofeedback	Charisme
Initiative matricielle de RV	(Intuition x 2) + 1
Nombre de Passes d'Initiative Matricielles de RV	3

nération se rebaptisa « technomanciens », des spécialistes de la manipulation de la Matrice avec leur esprit pour seul outil.

Ces nouveaux technomanciens avaient un sixième sens surpassant les capacités des précédents otakus. De part leur affinité avec le monde technologique, les technomanciens ont une conscience instinctive des fluctuations des données les entourant. Ce sens subliminal fonctionne non seulement dans la RV de la Matrice, mais également dans le monde réel, dans lequel les technomanciens peuvent « sentir » le trafic sans fil des données s'écoulant via les ondes aériennes environnantes.

En fait, les connexions neuronales et la chimie cérébrale des technomanciens est altérée au point qu'ils peuvent capter et se connecter aux réseaux sans fil, leur procurant un accès instantané à la Matrice sans fil, sans qu'ils aient besoin de cyberware ou d'électronique. Bien que les scientifiques tout comme les magiciens soient bien en peine d'expliquer les mécanismes précis de cette liaison sans fil organique, les technomanciens eux-mêmes ne voient aucun problème dans le fait d'être constamment au diapason avec la Matrice, avec le bruit du flux de données murmurant perpétuellement à leurs oreilles. D'ailleurs, les technomanciens qu'on extrait de ce bruit de fond numérique ont tendance à devenir grincheux et agités.

LA RÉSONANCE

Les technomanciens ont un attribut spécial appelé Résonance, qui indique leur capacité à accéder et à manipuler la Matrice par la seule force de leur esprit. La Résonance d'un technomancien aide à déterminer les indices de son persona incarné. Les attributs de ce persona ne peuvent pas dépasser l'indice de Résonance du technomancien (un technomancien avec une Résonance de 3 et une Volonté de 5 a un Firewall de persona incarné de 3, et non de 5).

Pour être technomancien, un personnage doit acheter le trait Technomancien (p. 79) lors de la création du personnage.

Les implants et la Résonance

Comme avec la Magie, le cyberware et le bioware limitent la Résonance. Pour déterminer la gravité de ce handicap, prenez toutes les réductions d'Essence dues aux implants de cyberware et/ou de bioware (voir p. 62) et arrondissez à l'entier supérieur le plus proche. Ce montant est déduit de la Résonance du technomancien.

LE PERSONA INCARNÉ

Les technomanciens ont leur propre version du persona, connu sous le nom de persona incarné. Il s'agit essentiellement d'un commlink organique comprenant un module sim dans la tête du technomancien. Ce persona incarné a des attributs tout comme un persona ordinaire, chacun étant basé sur les attributs personnels du technomancien et sa Résonance.

La Table du persona incarné définit les indices du persona incarné d'un technomancien. Aucun des attributs du persona incarné ne peut dépasser la Résonance du technomancien.

Lorsque les technomanciens s'immergent en RV totale, ils sont toujours considérés comme étant en mode hot sim (voir p. 231). Le bonus de vitesse de la hot sim est déjà intégré dans leur Réponse et leur Initiative, mais gardez à l'esprit qu'ils bénéficient également d'un +2 à tous leurs tests matriciels en RV totale.

TRANSMISSION



Les technomanciens n'ont aucune forme de mémoire de stockage organique, donc s'ils veulent télécharger un fichier, ils doivent le transférer mentalement vers un appareil de stockage physique.

Les technomanciens et les Moniteurs de condition

Comme le persona incarné d'un technomancien est généré par son cerveau, les technomanciens n'ont pas de Moniteur de condition matriciel : ils utilisent leurs propres Moniteurs de condition physique et étourdissant. Cela signifie que tous les dommages qu'un technomancien encaisse dans le monde réel handicapent ses capacités matricielles et vice-versa. Les Dommages matriciels sont automatiquement traités comme des Dommages étourdissants. Si un technomancien perd connaissance, son persona incarné plante automatiquement.

LES COMPÉTENCES DU TECHNOMANCIEN

En dehors des compétences que les technomanciens utilisent pour gérer les sprites (voir p. 119), les technomanciens utilisent les mêmes compétences que les hackers : Cybercombat, Guerre électronique, Hacking, Hardware, Informatique, Recherche de données et Software. La manière dont les technomanciens utilisent ces compétences, est toutefois fondamentalement différente de la manière dont elles sont utilisées par les autres utilisateurs. Après tout, les technomanciens, sont connus pour utiliser ces compétences via une gymnastique mentale et une perception intuitive du fonctionnement du monde des machines : ils ne s'agit pas d'apprendre à utiliser l'électronique, mais d'obliger les appareils à se plier à leur volonté.

Cela signifie que les versions technomanciennes de ces compétences sont fondamentalement différentes des versions standard. En termes de jeu, les technomanciens ne peuvent jamais enseigner ces compétences à des non technomanciens, pas plus que ces compétences ne sont disponibles en skill-softs. Les technomanciens peuvent apprendre séparément la version normale de ces compétences (ou utiliser les skillsofts normaux), mais ils trouvent inévitablement que la manière normale de faire les choses est arriérée et grossière.

Perception matricielle

En raison de leur résonance avec le flux et le reflux des données dans la Matrice, les technomanciens bénéficient d'un bonus de réserve de dés de +2 à tous leurs Tests de Perception matricielle.

LES FORMES COMPLEXES

Les technomanciens n'utilisent pas de programmes à la manière des hackers (bien que rien ne les empêche de prendre un commlink et de descendre en ville s'ils veulent expérimenter cette méthode rétro, mais peu le font). À la place, ils apprennent à manipuler la nature numérique de la Matrice avec des *Formes complexes*, des algorithmes mentaux qu'ils créent pour franchir un obstacle donné.

Les technomanciens doivent « apprendre » à utiliser leurs Formes complexes, par la méditation, l'introspection et la pratique. Lors de la création de personnage, les technomanciens paient des Points de création pour démarrer avec des Formes complexes déjà apprises. Après, les technomanciens apprennent des Formes complexes supplémentaires en payant en Karma (voir p. 264).

Par souci de simplicité, les Formes complexes sont identifiées par le nom des programmes que leur fonction imite. Pour chaque programme disponible (voir p. 227), il existe une Forme complexe équivalente. Remarquez que certains programmes ont des effets différents lorsqu'ils sont utilisés comme Forme complexe, comme indiqué dans leur description individuelle. De même, les agents et tous les programmes avec

un attribut Autopilote ne peuvent être utilisés comme Forme complexe (c'est à ça que servent les sprites, voir plus bas). Les non technomanciens ne peuvent pas utiliser de Forme complexe.

Les indices de Forme complexe

Les Formes complexes ont un indice, tout comme les programmes, qui est choisi lors de la création de personnage ou acheté/amélioré avec du Karma durant le jeu. L'indice d'une Forme complexe ne peut pas dépasser la Résonance du technomancien.

Les Formes complexes d'un technomancien peuvent être utilisées sans limitation ; en faire tourner plein à la fois n'affecte pas la Réponse.

Tous les technomanciens ont une Forme complexe Filtre de biofeedback inhérente à leur persona incarné, égale à leur Charisme (ils ne peuvent pas apprendre cette Forme complexe à part).

Apprendre des Formes complexes

Les technomanciens doivent apprendre leurs Formes complexes soit d'un autre technomancien soit d'un sprite. Le coût d'apprentissage d'un technomancien est habituellement sa compétence Instruction x 1 000€, bien que des arrangements puissent se faire pour échanger des faveurs ou d'autres biens. Pour apprendre d'un sprite, le sprite doit être enregistré et l'apprentissage coûte une tâche d'Aide à l'Étude (voir p. 238).

Le technomancien doit dépenser 2 points de Karma et réussir un Test étendu d'Intuition + Résonance (5, 1 jour). L'instructeur peut effectuer un Test d'Enseignement (p. 120) pour ajouter des dés supplémentaires au test d'apprentissage. S'il réussit, le technomancien apprend la Forme complexe à l'indice 1. Le test pour améliorer une Forme complexe existante de 1 point est le même, mais le coût en Karma est égal à l'indice visé.

Toute amélioration ultérieure d'une Forme complexe utilise le même coût et la même procédure que pour améliorer une Compétence de connaissances (p. 265).

LE THREADING

Les technomanciens ont la capacité d'improviser des Formes complexes qu'ils ne connaissent pas ou d'augmenter l'indice d'une Forme complexe qu'ils connaissent. Ce procédé est appelé *threading* (« filage »).

Pour « threader » une Forme complexe, le technomancien effectue un Test de Résonance + Software. Chaque succès obtenu au test compte comme un point d'indice pour la Forme complexe. Si la Forme complexe est créée à partir de rien, l'indice est égal aux réussites excédentaires. Si le threading améliore l'indice d'une Forme complexe, les réussites s'ajoutent à l'indice. Le technomancien peut choisir de ne pas utiliser toutes les réussites qu'il a obtenues. Aucune Forme complexe threadée ne peut avoir un indice de plus de deux fois la Résonance du technomancien.

Les Formes complexes threadées doivent être maintenues (un peu à la manière dont un magicien maintient ses sorts). Le maintien nécessite un effort de la part du technomancien et il subit donc un modificateur de réserve de dés de -2 à tous les tests pour chaque Forme complexe maintenue.

Le threading est un procédé épuisant, et cause du Technodrain (voir p. 240).

LES SPRITES

Les technomanciens ont également la capacité de créer des entités semi-autonomes à partir du tissu même de la Matrice : des créatures numériques qui obéissent au technomancien au doigt et à l'œil. Certains technomanciens voient ces sprites

comme des animaux de compagnie ou des compagnons virtuels inhabituels, tandis que d'autres les considèrent comme des esprits de la machine. Les hackers et autres spécialistes de la Matrice sont bien en peine d'expliquer la véritable nature de ces constructions ; pour la plupart des analyses, ils semblent être des programmes inhabituels et complexes qui se forment à partir de rien. Les icônes de sprites varient du concept mignon et animé jusqu'aux conceptions bizarres et ésotériques.

En termes de jeu, les sprites sont très semblables aux agents (p. 229). Chaque sprite a un indice qui est l'équivalent de l'indice Autopilote d'un agent. Pour plus de détails sur les cinq types de sprites que les technomanciens peuvent compiler, voir p. 238.

Compiler des sprites

Pour créer un sprite, le technomancien choisit d'abord le type de sprites (voir *Les types de sprites*, p. 238) et l'indice qu'il veut pour son sprite. Il dépense ensuite une Action complexe. Compiler un sprite demande un Test opposé, entre la Résonance + Compilation du technomancien contre l'indice du sprite. Chaque succès excédentaire obtenue par le technomancien lui permet de demander une tâche au sprite.

Un technomancien ne peut avoir qu'un sprite non inscrit à son service à la fois : s'il en veut davantage, il doit inscrire un sprite pour un plus long service (voir *Inscrire des sprites*, p. 237).

Compiler des sprites est une tâche éreintante : les technomanciens subissent les effets du Technodrain (p. 240) chaque fois qu'ils en compile un.

Les tâches de sprite

On peut demander aux sprites d'entreprendre des boulots appelés tâches. Une tâche est un service continu que le technomancien demande ou exige du sprite ou qu'il le persuade de faire. Le nombre de tâches dues par le sprite dépend du nombre de réussites obtenues par le technomancien à son Test de Compilation.

Les sprites accomplissent les tâches qu'ils doivent pendant 8 heures au maximum ou jusqu'à ce qu'ils aient terminé toutes les tâches. Après 8 heures, les sprites pixellisent et se dissipent dans le néant, quel que soit le nombre de tâches qu'ils doivent encore. La seule manière de garder un sprite plus longtemps est de l'inscrire (voir *Inscrire des sprites*).

Les sprites n'acceptent de tâches que du technomancien qui les a compilés, sauf si un autre technomancien imite une commande (voir *Imiter un ordre*, p. 226). Les sprites ne sont pas vulnérables aux commandes imitées par des hackers : les hackers ne peuvent tout simplement pas imprimer leurs commandes avec leur Résonance comme le peuvent les technomanciens. Comme les agents, la piste matricielle d'un sprite est reliée à la piste matricielle du technomancien.

L'utilisation continue d'une capacité particulière, que ce soit sur une seule cible ou sur un groupe, ne compte que comme une seule tâche. Si les paramètres d'une tâche sont changés, une autre tâche est décomptée. Engager des adversaires en cybercombat ne compte que comme une seule tâche, quel que soit le nombre d'ennemis impliqués.

Les sprites doivent rester avec le technomancien. Si le technomancien les laisse dans un nœud ou perd sa connexion, le sprite se dissipe jusqu'à ce que le technomancien le rappelle. Les sprites peuvent être renvoyés temporairement n'importe quand pour être rappelés plus tard (dans le délai de 8 heures) : l'un comme l'autre nécessite une Action simple. Les sprites ne peuvent accéder à d'autres nœuds que s'ils accompagnent ou sont appelés par le technomancien, ou bien s'ils sont envoyés en tâche à distance.

Les tâches à distance : on peut donner pour instruction à un sprite d'entreprendre une tâche à distance dans un autre nœud, l'envoyer opérer loin du technomancien. Le sprite ne peut accéder qu'à des nœuds publics ou à des nœuds privés

dont il a les mots de passe ou dans lesquels il peut se frayer un chemin avec une Forme complexe Exploitation. Les tâches à distance annulent toute autre tâche due par le sprite.

Le lien sprite/technomancien

Les technomanciens maintiennent un lien mental avec leurs sprites tant qu'ils restent en ligne. Ce lien leur permet de communiquer via la Matrice et de s'envoyer du texte, des images, des fichiers, etc. Pour cette raison, un technomancien saura si un sprite est détruit, car le lien mental cessera de fonctionner.

Si un technomancien perd sa connexion avec la Matrice, cependant, il perd contact avec ses sprites. Dans ce cas, les sprites continuent de fonctionner. Si le technomancien se reconnecte, il doit réussir un Test de Résonance + Intuition (3) pour recréer le lien mental avec son sprite.

Inscrire des sprites

L'inscription est la méthode pour commander aux sprites des tâches à plus long terme. Pour inscrire un sprite, le technomancien doit procéder à une séance de « méditation » en RV totale ininterrompue avec le sprite, se déconnectant de tout autre périphérique. L'inscription nécessite un nombre d'heures égal à l'indice du sprite. À la fin de la procédure, le technomancien effectue un Test opposé entre sa Résonance + Inscription et l'indice x 2 du sprite. Le technomancien a besoin de 1 succès excédentaire pour inscrire le sprite, tandis que les réussites supplémentaires s'ajoutent au nombre de tâches que le sprite doit.

Un sprite inscrit ne se dissipera pas après 8 heures, mais restera disponible pour le technomancien jusqu'à ce que toutes ses tâches soient utilisées. Un technomancien peut avoir un nombre de sprites inscrits égal à son Charisme. Toute tentative pour inscrire un sprite au-delà de ce maximum échoue automatiquement.

Les sprites inscrits n'ont pas besoin de rester en présence du technomancien ; ils peuvent être placés en attente, se fondant dans la Matrice jusqu'à ce que le technomancien les rappelle (une Action simple pour chaque).

À la discrétion du meneur de jeu, les sprites inscrits peuvent drainer les ressources mentales du technomancien, de la même manière que les esprits liés affectent un magicien (voir *Les esprits contrôlés*, p. 180).

En plus des tâches standard pour lesquelles un sprite peut être utilisé, les sprites inscrits peuvent être utilisés pour les activités suivantes :

Tâches à distance : les sprites inscrits mènent les tâches à distance comme les sprites non inscrits, mais le sprite ne se dissipe pas au bout des 8 heures et peut donc continuer plus longtemps. Un sprite inscrit qui doit encore des tâches se met en attente lorsqu'il a fini sa tâche à distance, sauf s'il a reçu des instructions contraaires.

Tâches prêtées : un sprite inscrit peut avoir pour instruction d'obéir aux ordres d'un autre personnage (technomancien ou pas). Le technomancien accorde en pratique une ou plusieurs des tâches dues à l'autre personnage. Naturellement, un non-technomancien ne peut pas utiliser un sprite pour apprendre, threader ou maintenir des Formes complexes, mais toute autre tâche peut être demandée au sprite. Les sprites prêtés à d'autres obéissent toujours au technomancien en priorité, puis à l'autre personnage.

Assister dans une opération : un sprite inscrit peut ajouter son indice à une Forme complexe utilisée par le technomancien. Cette assistance dure au maximum un nombre de Tours de combat égal à l'indice du sprite : un sprite d'indice 3, par exemple, peut ajouter 3 dés à la Forme complexe Armure du technomancien pendant 3 Tours de combat au maximum.

Maintenir une Forme complexe : toute Forme complexe threadée par un technomancien peut être maintenue par un sprite inscrit, de sorte que le technomancien ne subisse pas le

LES SPRITES INCONTRÔLÉS

De manière similaire aux esprits, la plupart des sprites se montrent offensés par les tentatives des technomanciens visant à les inscrire, et ainsi les forcer à une servitude prolongée. Si, lors de la procédure d'inscription, le technomancien est rendu inconscient par le Technodrain ou obtient un échec critique, le sprite devient incontrôlé de la même manière qu'un esprit incontrôlé (p. 180). Un sprite incontrôlé ne doit plus aucune tâche au technomancien. Bien que les sprites ne soient (en général) pas aussi rancuniers que des esprits et ne tentent pas de tuer le technomancien qui a essayé de les inscrire, ils ont une tendance prononcée pour la méchanceté gratuite et profiteront de l'opportunité pour semer autant de bazar que possible.

modificateur de maintien de -2. Une tâche est utilisée pour chaque période de temps égale à l'indice du sprite en Tours de combat pendant laquelle il maintient la Forme complexe. Un sprite d'indice 4 qui doit 2 tâches, par exemple, ne peut maintenir une Forme complexe threadée que pendant 8 Tours de combat. Le technomancien peut reprendre le maintien de la Forme complexe au moment où le sprite finit cette tâche (ou n'importe quand avant). Si le sprite est détruit en cybercombat, la Forme complexe maintenue disparaît également.

Aide à l'étude : les sprites inscrits peuvent fournir des dés supplémentaires pour aider le technomancien à apprendre de nouvelles Formes complexes au prix d'une tâche. Le sprite ajoute son indice en dés au Test étendu d'Apprentissage (voir *Apprendre des Formes complexes*, p. 236).

La réinscription

Un technomancien peut réinscrire un sprite inscrit, en répétant la procédure dans le but d'obtenir davantage de tâches de la part du sprite. Le procédé est le même, sauf que chaque succès (pas seulement celles après la première) ajoute une autre tâche due et le sprite ne peut pas devenir incontrôlé.

DÉCOMPILER DES SPRITES

Un technomancien peut essayer de décompiler un sprite (que ce soit le sien ou pas), en le reconvertissant en une suite d'octets et de bits qui le constituent. La décompilation est un Test opposé. Le technomancien lance Résonance + Décompilation contre l'indice du sprite ciblé (+ la Résonance de son compilateur si le sprite est inscrit). Si le technomancien décompilateur l'emporte, réduisez les tâches dues par le sprite (celles en cours y compris) de 1 par succès excédentaire. Si les tâches du sprite sont réduites à 0, celui-ci se dispersera à sa prochaine action. Tout technomancien présent peut tenter de le recompiler avant que le sprite ne soit décompilé, le ramenant sous son contrôle.

Qu'il l'emporte ou pas, le technomancien décompilateur doit résister au Technodrain comme s'il avait compilé le sprite.

LES TYPES DE SPRITES

Les sprites sont des entités matricielles conscientes qui se présentent sous plusieurs formes. Chaque sprite dispose des pouvoirs ci-dessous, en accord avec son type. Un sprite a un pouvoir optionnel pour chaque tranche entière de 3 points, choisi par le technomancien lors de la compilation du sprite. Toutes les compétences et Formes complexes possédées ont un indice égal à l'indice du sprite.

Les technomanciens peuvent compiler n'importe lequel des cinq types de sprites décrits ci-dessous.

Crack sprite

Les crack sprites sont passés maîtres dans l'art de trouver les défauts et les failles de programmation. Ils sont utiles comme assistants de hacking.

Autopilote	Réponse	Firewall	Init. matricielle	PI
1	1 + 1	1	1 x 3	3

Compétences : Cybercombat, Guerre électronique, Hacking

Formes complexes : Analyse, Exploitation, Furtivité

Pouvoirs : Suppression

FC optionnelles : Décryptage, Désamorçage, Édition, Falsification, Scan

Data sprite

Les data sprites (« sprites de données ») excellent dans la recherche et la manipulation d'information. Ils font d'excellents bords de recherche et bibliothécaires.

Autopilote	Réponse	Firewall	Init. matricielle	PI
1	1	1 - 2	1 x 2	3

Compétences : Informatique, Décryptage, Recherche de données

Formes complexes : Catalogue, Édition, Transfert

Pouvoirs : Stéganographie, Watermark

FC optionnelles : Cryptage, Désamorçage, Furtivité, Renfleur, n'importe quel linguasoft (voir p. 323).

Fault sprite

Les fault sprites sont conçus pour insérer des erreurs de code et faire échouer des programmes.

Autopilote	Réponse	Firewall	Init. matricielle	PI
1	1 + 2	1 + 1	1 x 3	3

Compétences : Cybercombat, Hacking

Formes complexes : Armure, Attaque, Furtivité

Pouvoirs : Tempête d'électrons

FC optionnelles : Black Hammer, Blackout, Exploitation, Médic

Machine sprite

Les machine sprites sont des experts de la manipulation d'appareils. De tous les sprites, ce sont les plus susceptibles d'interagir avec le monde physique via un appareil.

Autopilote	Réponse	Firewall	Init. matricielle	PI
1	1	1 + 2	1 x 2	3

Compétences : Guerre électronique, Hardware, Informatique

Formes complexes : Commande

Pouvoirs : Diagnostic, Gremlins, Stabilité

FC optionnelles : Décryptage, Édition, Médic, Transfert, n'importe quel autosoft (p. 241)

Sprite coursier

Ces sprites sont des messagers et des pisteurs, bons pour convoier des données importantes via la Matrice.

Autopilote	Réponse	Firewall	Init. matricielle	PI
1	1 + 1	1 + 1	1 x 3	3

Compétences : Hacking, Informatique, Recherche de Données

Formes complexes : Analyse, Cryptage, Furtivité, Pistage, Transfert

Pouvoirs : Cookie, Hachage

FC optionnelles : Catalogue, Commande, Décryptage, Exploitation, Scan

LES POUVOIRS DES SPRITES

Les pouvoirs suivants ne sont accessibles qu'aux sprites, comme indiqué dans les descriptions de chaque sprite.

Cookie

Un sprite utilise son pouvoir de Cookie pour « marquer » une icône cible avec un bout de code dissimulé qui peut être utilisé pour pister les activités matricielles de l'icône. Le sprite doit battre la cible dans un Test opposé entre l'indice x 2 du sprite et le Firewall + Furtivité de la cible. Si le sprite réussit, le code du cookie est embarqué dans l'icône et enregistre tous les nœuds auquel l'icône accède, les détails de toutes les communications dans lesquelles l'icône s'engage (avec qui et quand, mais pas leurs contenus), tous les programmes que l'icône lance ou avec lesquels elle interagit, etc. Utilisez les réussites excédentaires pour étalonner le niveau de détail des données que le cookie accumule (1 succès = vague aperçu, 4+ = rapport détaillé). Le cookie s'arrête à un moment prédéfini par le sprite lorsqu'il est mis en place, en transférant immédiatement les données accumulées à un code d'accès prédéterminé (le sprite ou le technomancien).

Diagnostic

Le pouvoir de Diagnostic permet au sprite d'évaluer le fonctionnement intrinsèque d'un appareil électronique. Le sprite doit accéder à l'appareil en question. Le sprite peut ensuite transmettre cette information et assister quelqu'un dans l'utilisation ou la réparation de l'appareil. Effectuez un Test de réussite d'indice x 2 du sprite : chaque succès ajoute 1 dé au test du personnage pour utiliser ou réparer l'appareil.

Gremlins

Ce pouvoir cause le dysfonctionnement mystérieux d'un appareil ou le fait fonctionner d'une quelconque (mais nuisible) manière, hors de ses paramètres habituels. Le sprite doit être à l'intérieur de l'appareil ou dans un autre nœud auquel l'appareil est abonné. Effectuez un Test opposé entre l'indice x 2 du sprite et le Système + Firewall de l'appareil (ou simplement l'indice d'Appareil x 2). Si le sprite l'emporte, l'appareil subit une complication (voir p. 55). 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 réussites excédentaires, traitez le dysfonctionnement comme un échec critique : l'appareil plante, grille ou inflige une décharge électrique à son utilisateur.

S'il est utilisé contre un drone ou un véhicule, ce pouvoir peut forcer le conducteur à effectuer un Test d'Accident. L'indice du sprite sert de modificateur de réserve de dés négatif au test.

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. Le sprite doit rester dans le nœud du fichier haché : s'il le quitte, le fichier revient à la normale. Si le sprite est tué, cependant, le fichier haché est définitivement corrompu et devient inutilisable. Les sprites coursiers hachent souvent les fichiers qu'on leur confie et les décryptent une fois qu'ils ont atteint leur destination sains et saufs.

Stéganographie

Le sprite peut dissimuler un fichier ou une donnée dans un nœud de sorte de le rendre invisible aux recherches et aux fouilles de données. Les données camouflées de cette manière sont souvent cachées dans d'autres parcelles d'information apparemment sans importance.

Une recherche standard ne peut pas trouver ces fichiers dissimulés. Un Test de Perception matricielle (4) est nécessaire pour détecter un fichier camouflé dans un autre fichier.

Stabilité

Un sprite peut utiliser ce pouvoir sur un nœud dans lequel il se trouve ou sur n'importe quel appareil, programme ou icône en particulier. Stabilité prévient des dysfonctionnements ou des accidents normaux sur la cible (les complications standard ou celles provoquées par les pouvoirs d'Accident ou de Gremlins). Stabilité réduit un échec critique en simple échec.

Suppression

Le sprite a à un talent inné pour plonger dans la confusion les firewalls qui repèrent le sprite en pleine activité illécite. Chaque fois que le sprite déclenche une alerte, l'alerte est retardée pendant (indice / 2, arrondi au supérieur) Tours de combat.

Tempête d'électrons

Cette attaque permet au sprite d'engloutir une icône visée dans un barrage continu de signaux corrupteurs. Le sprite doit d'abord réussir à toucher la cible en cybercombat ; le sprite noie ensuite la cible sous un déluge de pulsations numériques. À la première attaque et à chaque fois que le sprite a une action, il inflige des dommages de VD égale à son indice et une PA de -2, auxquels la cible résiste normalement. Tant qu'elle est engloutie, la cible subit un modificateur de réserve de dés de -2 à toutes ses actions matricielles. La cible peut se libérer de la Tempête d'électrons en dépensant une Action complexe et en battant le sprite dans un Test opposé de Réponse x 2.

Watermark

Le sprite peut « marquer » un objet ou une donnée matricielle d'une marque invisible que seules des entités guidées par la Résonance peuvent voir, comme une signature matricielle. Cela permet au sprite de laisser des messages secrets dans la Matrice ou de marquer secrètement des objets matriciels.

LES SIGNATURES MATRICIELLES

Tout usage de la Résonance laisse une signature matricielle sur tout ce qu'elle affecte : cette signature n'est décelable que par d'autres êtres dotés de Résonance (les technomanciens et les sprites) par un Test de Perception matricielle (3). Cette signature matricielle est une empreinte digitale numérique du technomancien ou du sprite qui l'a créée. Les signatures durent un nombre d'heures égal à l'indice de l'attribut utilisé (l'indice de la Forme complexe du technomancien ou sa Résonance ou bien l'indice d'un sprite). Une signature est reconnue si on la voit à nouveau (peut-être au prix d'un test de mémoire, comme indiqué p. 130). Avec cinq réussites ou plus, le technomancien ou sprite obtient également une impression de l'effet qui a créé la signature (la Forme complexe utilisée ou le type de sprite, par exemple).

Un technomancien ou sprite peut dépenser un nombre d'Actions complexes égal à l'indice d'une signature matricielle pour l'effacer complètement.

LE TECHNO DRAIN

Le Technodrain est la tension mentale qui intervient lorsqu'un technomancien force sur ses capacités – précisément, lorsqu'il threade une Forme complexe (p. 236) ou compile

un sprite (p. 236). En termes de jeu, le Technodrain est très similaire au Drain que les magiciens subissent lors de leurs activités magiques. Le Technodrain correspond à des Dommages étourdissants, sauf mention du contraire. Le technomancien effectue un Test de Résistance aux Dommages en utilisant sa Volonté + Résonance. Chaque succès obtenu réduit les dommages d'une case.

Pour le threading, la VD du Technodrain est égal aux réussites utilisées comme points d'indice. Si l'indice de la Forme complexe threadée est supérieur à la Résonance du technomancien, les dommages sont Physiques au lieu d'Étourdissants.

Pour la compilation ou l'inscription d'un sprite, la VD du Technodrain est égal à deux fois le nombre de réussites (pas de réussites excédentaires) générées par le sprite lors du Test opposé. Le Technodrain s'applique, que la compilation/inscription soit réussie ou pas. Si l'indice du sprite est supérieur à la Résonance du technomancien, les dommages sont Physiques au lieu d'Étourdissants.

Netcat a threadé une Forme complexe, obtenant 4 réussites et l'élevant de 4 à 8. La Résonance de Netcat est de 5, elle fait donc face à un Technodrain de 4P. Elle lance sa Volonté 4 + Résonance 5 (9 dés) et obtient 3 réussites, elle encaisse donc 1 case de Dommages physiques.

LA SUBMERSION

La submersion renforce le lien entre le technomancien et la Résonance de la Matrice. Comparable à l'initiation du personnage éveillé, la submersion est une expérience très personnelle et déchirante pour l'ego, un processus de croissance et de prise de conscience, une chance pour le technomancien de mieux s'harmoniser avec le monde des machines. La submersion accorde au technomancien des capacités supérieures appelées des échos, et lui accorde l'accès aux mystérieux Domaines de la Résonance cachés au sein de la Matrice et lui permet également d'augmenter son attribut Résonance au-delà de son maximum naturel de 6.

La submersion se mesure en grades, en commençant par le grade 1 et au-delà. La submersion a un coût en Karma égal à 10 + (grade x 3). Le grade d'un technomancien ne peut pas dépasser son attribut Résonance.

Résonance accrue

Le maximum naturel d'un technomancien pour son attribut Résonance est de 6 + son grade de submersion. Il devra toujours payer normalement l'augmentation de son attribut Résonance.

Accès aux Domaines de la Résonance

Lors de sa première submersion, le technomancien trouve son chemin vers les Domaines secrets de la Résonance, blottis dans les plis et les recoins de la Matrice. Déchainant les plus vives rumeurs et spéculations, ces domaines ne sont connus que des technomanciens submergés, et peut-être des sprites et d'autres créatures de conscience informatique. Bien qu'on y puisse y accéder par des sentiers secrets au sein de la Matrice, la vérité est que personne ne sait vraiment où ces domaines se trouvent exactement.

Échos

Un technomancien peut choisir un des échos suivants à chaque grade de submersion (le premier inclus). Sauf mention du contraire, aucun écho ne peut être choisi plus d'une fois.

- 1 **Amélioration de Firewall** : l'indice de Firewall du persona incarné du technomancien augmente de 1. Cet écho peut être pris jusqu'à 3 fois (à différents grades).
- 2 **Amélioration de Système** : l'indice de Système du persona incarné du technomancien augmente de 1. Cet écho peut être pris jusqu'à 3 fois (à différents grades).

- 3 **Lien de résonance** : cet écho établit un lien empathique unidirectionnel de faible niveau avec un autre technomancien au choix du personnage. Tant que les deux personnages sont maillés, le technomancien peut connaître l'humeur et les émotions dominantes du compagnon avec qui il est relié. Il sait si le compagnon relié est attaqué ou emprisonné, s'il souffre ou de façon générale, est en danger alors qu'il est en ligne. Le lien de résonance ne fonctionne que dans une direction (le compagnon relié ne reçoit pas de signal empathique), mais deux technomanciens peuvent tous deux prendre l'écho en pensant l'un à l'autre pour créer un lien « bi-directionnel ».

- 4 **NeuroFiltre** : l'indice de Filtre de biofeedback du persona incarné du technomancien augmente de 1. Cet écho peut être pris jusqu'à 3 fois (à différents grades).
- 5 **Overclocking** : le technomancien accélère l'horloge système de son persona incarné, lui permettant d'agir plus rapidement dans la Matrice. Cet écho accorde au technomancien un +1 à sa Réponse (ce qui augmente également son Initiative Matricielle) et lui accorde une Passe d'Initiative supplémentaire lorsqu'il est en RV totale.

LE RIGGING ET LES DRONES

Les hackers (et les technomanciens) qui se concentrent sur le rigging des drones et des véhicules ont tendance à préférer des équipements et programmes différents des hackers de système ordinaires. Les riggers ne se focalisent en général pas sur le bidouillage de leur commlink pour en faire des machines à hacker *par excellence* (en français dans le texte, NdT), bien qu'un Firewall élevé soit essentiel pour maintenir à l'écart les hackers hostiles et empêcher d'autres riggers de détourner leurs drones. Les riggers n'investissent généralement pas non plus leur temps et leur argent pour acheter ou programmer leurs propres utilitaires dernier cri, préférant plutôt se concentrer sur une bonne puissance de Signal, de bons programmes Scan, Commande, Cryptage et Renifleur et, bien sûr, plein de drones avec des attributs boostés en Autopilote, Réponse et Firewall. Enfin, les riggers ont tendance à moins se concentrer sur les compétences Hacking et Software, s'appuyant plutôt fortement sur Guerre électronique et Hardware.

LES DRONES

Presque tout type de véhicule – voiture de la taille d'un boîte d'allumette, appareil à rotor de la taille d'un nain, véhicules terrestres de patrouille de la taille d'un gros chien, voire voitures de sport modifiées – peut servir de drone. La différence essentielle qui sépare les drones des véhicules ordinaires est le module de rigging qui fournit aux drones un programme Autopilote, ce qui permet au drone d'agir indépendamment, de façon limitée, de son contrôleur.

Tous les drones incapables de transporter des passagers sont généralement pré-adaptés pour le contrôle par rigger. Les véhicules de transport de passagers ou les drones de grande taille pouvant accueillir des passagers ne sont généralement pas adaptés pour ce faire, mais peuvent l'être rapidement par le biais du fabricant, d'un mécanicien ou même d'un personnage rigger (voir *Le module de rigging*, p. 342).

Contrôler des drones

Pour manipuler un drone, vous devez d'abord y avoir accès et y être connecté en tant qu'abonné (voir p. 213). Les drones à abonnement actif comptent dans la limite d'abonnements de votre persona. Voir *Donner un ordre*, p. 222, pour des détails sur les ordres aux drones.

Les drones agissant par eux-mêmes utilisent leurs propres indices Autopilote et d'autosoft (voir p. 241) pour tous les tests requis et agissent à leur propre Initiative (voir p. 240).

Un rigger peut décider d'avoir plusieurs drones abonnés à

un seul appareil. Cela permet au rigger d'avoir davantage d'appareils abonnés activement, mais cela a aussi ses limites car tous les drones doivent alors recevoir les mêmes ordres. Cependant, un rigger peut décider de donner une instruction à un drone puis de le désabonner et de faire confiance à son intelligence embarquée pour exécuter les ordres.

Si on le leur ordonne, des drones peuvent s'abonner les uns aux autres et partager des données, leur permettant de coordonner des attaques et d'autres actions.

Plonger dans des drones

Les riggers peuvent également prendre une Action complexe pour « plonger » dans un drone en RV totale. Dans ce cas, le rigger « devient » littéralement le drone, percevant par ses senseurs et le dirigeant comme s'il s'agissait de son propre corps. Un rigger qui a plongé dans un drone peut toujours donner des instructions à ses autres drones abonnés.

Un drone contrôlé de cette manière agit à l'Initiative du rigger : le rigger et le drone sont traités comme une seule et même personne.

Tous les tests sont effectués en utilisant les attributs et compétences du rigger.

Si un drone piloté en plongée encaisse des dommages, un rigger opérant en hot sim risque également de subir des dommages, à cause du biofeedback. Chaque fois que le drone subit des dommages, le rigger doit également résister à la moitié de ceux-ci (arrondi au supérieur, Dommages étourdissants) avec un Test de Volonté + Filtre de biofeedback. Si le drone est détruit, le rigger est éjecté de la Matrice et subit immédiatement les effets du choc d'éjection (voir p. 233).

Rigger des systèmes de sécurité

Il est possible d'adapter pour le rigging les appareils d'un système de sécurité (caméras, portes à serrures maglock, fils de tension, drones-armes fixes et autres senseurs et mesures de sécu) et de les abonner à un nœud central de façon à ce que le rigger puisse « plonger » dans le système de sécurité entier. Les riggers de sécurité sentent l'ouverture de portes comme si la lumière réchauffait leur peau, le déclenchement d'une alarme comme une vibration ou une démangeaison dans leurs doigts et l'alarme du bâtiment retentit littéralement dans leur tête.

Les drones et les senseurs

Lorsqu'il observe via un drone, un rigger lance Senseur (plutôt qu'Intuition) + Perception. Les drones opérant seuls lancent simplement Senseur + l'autosoft ClearSight (ou juste Senseur s'ils n'ont pas l'autosoft).

L'Initiative du drone

Comme les autres programmes, l'intelligence embarquée de l'Autopilote du drone agit à une vitesse numérique rapide. Les drones sont toutefois gênés par leurs enveloppes physiques et agissent donc légèrement plus lentement. L'Initiative d'un drone est égal à son indice Autopilote + Réponse et il reçoit deux Passes d'Initiative supplémentaires (trois au total).

Un drone contrôlé directement par un rigger en plongée, cependant, agit à l'Initiative du rigger. Si un rigger plonge dans ou hors d'un drone, tous deux continuent à agir avec le même Score d'Initiative.

LES ACTIONS DU RIGGER

Les actions suivantes s'appliquent uniquement aux riggers. Les riggers peuvent aussi accomplir d'autres actions de combat ou matricielles pendant qu'ils sont en rigging (voir *La Phase d'action*, p. 135 et *Les actions matricielles*, p. 222).

Activer/Désactiver des senseurs (Automatique)

Un rigger peut activer ou désactiver les senseurs d'un drone. Les senseurs activés sont opérationnels au début du Tour de combat suivant.

Activer/Désactiver des CCME (Automatique)

Un rigger peut activer ou désactiver les CCME d'un drone. Les CCME activés sont opérationnels au début du Tour de combat suivant.

Armer/Désarmer un système d'armement (Automatique)

Un rigger peut ordonner à un drone d'armer ou de désarmer un de ses systèmes d'armement. Un drone ne peut avoir qu'un seul système d'armement armé à la fois. Passer d'un système d'armement à l'autre, cependant, ne nécessite qu'une Action automatique.

Demander un rapport de statut (Automatique)

Un rigger peut contrôler la position, direction et vitesse, le rapport de dommages et/ou les ordres courants d'un drone.

Abonner activement un drone (Simple)

Un rigger peut ajouter ou retirer un drone de sa liste d'abonnements actifs.

Plonger dans/Quitter un drone (Simple)

Un rigger peut prendre le contrôle direct d'un drone en mode RV totale, ou le quitter.

Tirer avec un système d'armement (Complexe)

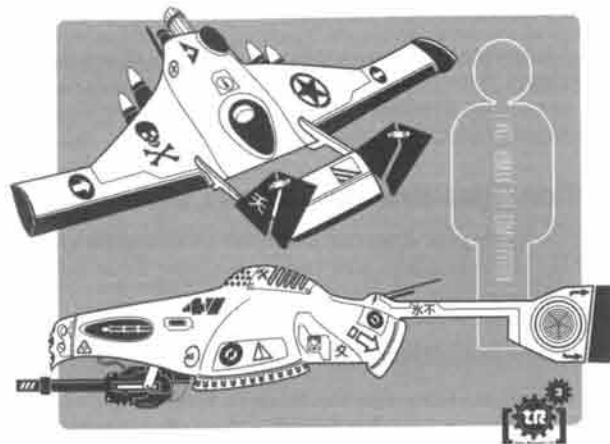
Un rigger peut faire feu avec une arme prête d'un drone donné (voir *Armes de véhicules et acquisition par senseur*, p. 162). Si le rigger contrôle directement le drone, il ne peut pas accomplir cette action avec d'autres drones.

LES PROGRAMMES AUTOSOFTS

Les autosofts sont des programmes spécialisés qui assistent le programme Autopilote à accomplir des tâches que leur programmation de base Autopilote ne couvre pas. Ce n'est pas parce que vous avez ajouté une mitrailleuse à votre rotodrone standard, par exemple, que le drone sait comment identifier, acquérir et tirer sur des cibles. Les autosofts comblent ce manque et donnent aux riggers plus de latitude dans les ordres qu'ils peuvent donner. En substance, les autosofts procurent aux drones des compétences spécifiques qui leur permettent d'effectuer des tests de compétence appropriés.

Acquisition (arme spécifique)

Chaque autosoft d'Acquisition imite une compétence d'attaque avec une arme de distance particulière, comme Ac-



quisition (Pistolets) ou Acquisition (Fusils). Ce programme instruit le drone sur la manière d'utiliser et de tirer avec l'arme modifiée pour le rigging et fixée sur le drone appropriée. Un drone qui tire lance Acquisition + Autopilote pour les attaques de combat à distance (voir *Armes de Véhicules*, p. 162).

Clearsight

Les autosofts Clearsight améliorent les capacités cognitives de l'Autopilote, lui permettant de mieux analyser et jauger les informations fournies par les senseurs. Un drone avec cet autosoft lance Senseur + Clearsight pour les Tests de Senseur (voir p. 162).

Défense

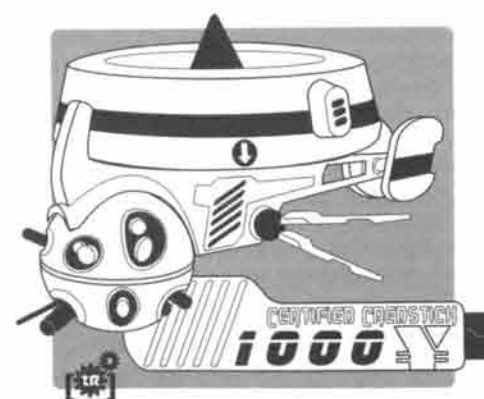
Ce programme permet au drone d'identifier, de se prémunir contre, voire d'éviter des attaques physiques dirigées contre lui. Un drone équipé d'un autosoft Défense peut parer les attaques de mêlée (en utilisant Défense + Autopilote) et peut aussi prendre une Action complexe pour passer en défense totale (voir p. 150) contre une attaque.

Guerre électronique

Cet autosoft procure au drone une connaissance approfondie des communications radio et de l'utilisation de la guerre électronique contre elles. Un drone avec cet autosoft peut intercepter, décrypter, brouiller des signaux et accomplir d'autres actions rendues possibles par la compétence Guerre électronique (voir p. 227).

Manœuvrer (type de véhicule)

Les autosofts Manœuvrer sont l'équivalent des compétences de véhicules : ils aident un Autopilote à mieux manœuvrer. Ils compor-



tent un guide exhaustif des specs d'un drone particulier, permettant à l'Autopilote d'atteindre des performances optimales et de contrôler le véhicule à la limite de ses capacités. Un drone avec cet autosoft lance Autopilote + Manœuvrer pour les Tests de Véhicule (voir p. 158).

CUSTOMISATION DE COMMLINK

La plupart des hackers froncent les sourcils à l'idée d'utiliser un commlink non modifié du marché. Pourquoi faire partie du troupeau des consommateurs lorsqu'on peut améliorer sa boîte et tracer sa propre route ?

ACHETER DES UPGRADES

On peut acheter séparément des upgrades de Réponse et de Signal aux tarifs donnés dans la *Table des upgrades de hardware*. Le prix de programmes Firewall, Système et autres d'indices supérieurs sont dans la *Table des prix et disponibilités des programmes* (p. 228).

FABRIQUER VOTRE PROPRE HARDWARE

Si un hacker veut fabriquer son propre hardware à partir de rien, il doit suivre les règles pour Construire et réparer, p. 125.

La Table de fabrication du hardware fournit quelques exemples de seuils et d'intervalles. Les pièces coûtent toujours la moitié du coût de l'achat d'une upgrade de hardware.

DÉVELOPPER VOS PROPRES PROGRAMMES

Les véritables hackers écrivent toujours eux-mêmes leur code (ils n'admettront en tout cas jamais utiliser celui de quelqu'un d'autre). La programmation de logiciel est gérée comme les autres tâches de construction, comme indiqué dans *Construire et réparer*, p. 125.

La *Table de développement logiciel* fournit des exemples de seuils et d'intervalles.

TARIFS DES UPGRADES DE HARDWARE

Nouvel indice	Coût de Réponse (¥)	Coût de Signal (¥)	Disponibilité
1	250	10	4
2	750	50	4
3	1 250	150	8
4	2 000	500	8
5	4 000	1 000	12
6	8 000	3 000	16

TABLE DE FABRICATION DE HARDWARE

Composant du commlink	Seuil	Intervalle
Puce de Réponse	Indice x 2	1 jour
Module sim	10	1 jour
Radio sans fil (Signal)	Indice x 2	1 jour

TABLE DE DÉVELOPPEMENT LOGICIEL

Logiciel	Seuil	Intervalle
Agents/CI/Autopilote	Indice x 3	3 mois
Autosofts	Indice x 2	6 mois
Firewall	Indice x 2	3 mois
Programmes courants	Indice	1 mois
Programmes de hacking	Indice x 2	1 mois
Système	Indice x 2	6 mois



« Je t'offre 800 nuyens pour le cafard », dit Jones, reposant le drone d'apparence insectoïde après l'avoir soupesé pendant un moment. Le nain à l'aspect engageant avait quelque peu froncé les sourcils à l'annonce de son prix, mais il avait également maugré dans sa barbe. Et ça voulait dire qu'il était intéressé.

« 900. Et ça vaut plus que ça, même s'il a déjà été utilisé », dit Horse. D'habitude, il se foutait complètement du stéréotype, mais lors des négociations, ça ne le gênait pas de jouer le rôle de « l'indien stoïque ».

« Dans la Matrice, c'est estimé à 1 000 », dit Raimee, assise sur le dossier du canapé, alors qu'elle fouillait la Matrice d'un air absent. « Mais l'argus dit 900. » Squirt, le troll sur le canapé, grogna : la technomancienne venait, par ses gestes, de bousculer accidentellement l'autodoc qui était en train de s'occuper de sa blessure par balles.

« Peut être, mais je peux pas me permettre une telle somme tout de suite. Si j'attends un peu, pas de problèmes, mais j'avais cru comprendre que vous vouliez l'argent tout de suite », dit Jones, haussant un sourcil en regardant le repaire de l'équipe. L'entrepôt reconverti était suffisamment grand pour abriter toute l'équipe, Squirt compris, ainsi que les véhicules et les drones de Banshee. Ce n'était pas non plus un palace, mais suffisamment confortable pour se poser pendant une semaine en attendant que Federated Boeing arrête de les chercher.

« Prends le fric, Horse, avant que Raimee ne me tue », dit le troll. Il grimaça et leva sa main en direction de la puce qui était entre le nain et Horse. « Et c'est ça le plus important, de toutes façons. Ne laisse pas Jonesy se choper le truc pour moins de 5 000 de plus que ce qui avait été convenu. »

Le nain fronça de nouveau les sourcils. « Horse, tu ne m'avais pas dit que tu allais laisser Squirt s'occuper des négociations. »

Un claquement résonna dans tout l'entrepôt. Tout le monde se tourna vers sa source : Banshee, les bras couverts de graisse et d'éraflures, avait jeté sa clé à molette de dégoût.

« Il a pas eu besoin. On avait inspecté l'endroit, mais tu ne nous avais pas parlé des nouveaux verrous biométriques qu'ils avaient. Si je l'avais su, je me serais renseigné dessus avant et j'aurais pris les bons outils », dit l'elfe, pointant son long doigt vers Jones. « Ça nous a foutus dans la merde, et c'est pour ça qu'on demande plus. C'est toi qui a merdé, pas nous. »

Bien que Banshee ait raison, Horse aurait aimé pouvoir faire taire l'elfe. Il se tourna vers Raimee, sans résultat : la technomancienne était trop occupée à effacer ses traces et à disséminer des fausses pistes, au cas où. Et comme Banshee avait pris la défense de Squirt (ainsi que la tienne, dit une voix dans sa tête), le troll ne la contredirait pas. Horse acquiesça.

« Elle a raison. Mais... », dit-il, scrutant le visage impassible du fixer, « ce n'est pas ta faute, mais bien celle du Johnson. Qui que ce soit, j'imagine qu'il peut se fendre d'une rallonge de 5, qu'en dis-tu ? Je crois savoir qu'il voulait vraiment pouvoir examiner ces drones. »

« Je pense, oui. Il ne m'a pas dit pour qui il bossait, mais je l'ai quand même deviné : MCT, et je vous donne l'info et les 5 000 en bonus », dit Jones, posant ses mains à plat sur la table.

« D'accord. » Horse jeta un coup d'œil en direction de Banshee, qui acquiesça également. Oui, il faudrait se renseigner... mais plus tard.

Courir les ombres, ce n'est pas uniquement des fusillades, de la magie, du hacking et des grosses boules de feu. Ouais, d'accord, les boules de feu, c'est marrant. Ce n'est pas le tout de voler des prototypes et des informations, d'extraire du personnel auprès d'hôtes peu coopératifs, de disséminer des fausses preuves ou même de démolir des laboratoires de recherches. Encore faut-il pouvoir revenir vivant. La santé et les soins, par exemple, peuvent faire la différence entre un shadowrunner blessé mais vivant et un type raide mort. Ensuite, vous avez toutes les joyeusetés ayant trait à la came et aux drogues de combat, ou le fait de rester en vie quand la corporation cible tente de vous balancer sa dernière génération de gaz neurotoxique afin de se débarrasser de vous. Et même si votre personnage s'en sort, quelle est la réputation qu'on lui a faite ? Quel est son niveau de vie ? Quels sont ses buts, quelles sont les compétences et techniques qu'il va devoir acquérir et améliorer ? Ce chapitre couvre tous ces points et autres petits détails qui font tout le charme d'une bonne shadowrun. Ces informations sont principalement destinées aux meneurs de jeu, qui trouveront également dans cette section des conseils pour animer leurs scénarios.

LA SANTÉ

Dans le monde de *Shadowrun*, la santé joue un rôle important pour le personnage. En effet, c'est elle qui va déterminer sa capacité à continuer à bosser, que le boulot soit légal ou pas, du mieux qu'il le peut. Cela va du soin des blessures par balles qu'on a pris au cours d'une fusillade à la récupération de ses moyens suite à l'inhalation d'un gaz neurotoxique, en passant par les dégâts qu'un personnage va s'infliger lui-même en usant et abusant de drogues classiques et de combat. Le type de dommages, la gravité de la blessure et à quel point tout ceci affecte le personnage varie grandement en fonction de la situation.

Les différents types de dommages et le Moniteur de condition sont abordés dans le chapitre *Combat*, p. 131; la procédure pour les soigner est détaillée ci-dessous.

GUÉRISON

Les dommages, qu'ils soient Physiques ou Étourdissants, guérissent tous les deux avec le temps, mais pas à la même vitesse. Une assistance médicale peut grandement faciliter le processus de guérison. Dans tous les cas, la guérison des blessures est traitée sous la forme d'un Test étendu.

Dommages étourdissants

Faites un Test étendu de Constitution + Volonté (1 heure). Le personnage doit se reposer pendant une heure complète (les personnages inconscients ou qu'on a endormi de force entrent dans cette catégorie). Chaque succès guérit une case de Dommages étourdissants.

Fatima, une mage, se fait chopper par des brutes de l'Humanis et se fait copieusement tabasser, subissant au passage 8 cases de Dommages étourdissants (aïe !). Elle décide de se reposer une heure dans la boutique de talismans d'une de ses amies. Le joueur lance 4 (Constitution) + 5 (Volonté) dés et obtient 3 succès. Trois cases de Dommages étourdissants sont guéries, lui en laissant 5 à récupérer. Ce n'est pas la grande forme, mais elle devrait réussir à se traîner chez elle pour finir de récupérer.

Dommages physiques

Faites un Test étendu de Constitution x 2 (1 jour). Le personnage doit se reposer pendant une journée complète pour que le jet soit efficace (les personnages inconscients ou qu'on a endormi de force entrent dans cette catégorie). Chaque succès guérit une case de Dommages physiques. Les Dommages physiques ne peuvent pas être soignés tant que le personnage a des Dommages étourdissants : il doit d'abord soigner ces derniers.

Complications et guérison

Une complication qui survient lors d'un test de guérison (que les dommages soient Physiques ou Étourdissants) double le temps de récupération (les dommages guérissent bien, mais cela prend plus de temps). Un échec critique augmente les dommages subis de 1D3 cases en plus de doubler le temps de récupération.

Utilisation de la compétence Premiers soins

Les personnages disposant de la compétence Premiers soins peuvent tenter de réduire immédiatement la gravité des blessures (quelles soient Physiques ou Étourdissantes). La compétence Premiers soins ne peut pas être utilisée au-delà de 12 heures après le moment où la blessure a été reçue. Faites un Test de Premiers soins + Logique (2) en appliquant les modificateurs appropriés à la situation (les personnages qui utilisent leur compétence Premiers soins sur eux-mêmes doivent appliquer les Modificateurs de Blessures à leur jet). L'usage de la compétence Premiers soins est une Action complexe, et prend un nombre de Tours de combat égal au nombre de blessures que le personnage tente de soigner. Chaque succès au-dessus du seuil réduit de un le nombre de cases de dommages.

Un échec critique sur un test de Premiers soins augmente le nombre de cases de dommages de 1D3 ; et le nombre de Tours de combat augmente en proportion.

Le nombre maximum de dommages qui peuvent être soignés à l'aide des Premiers soins est égal au niveau de compétence. Premiers soins ne peut être utilisé qu'une fois sur un personnage (et pour ce seul ensemble de blessures) et n'est d'aucune efficacité si le personnage a été soigné magiquement.

Premiers soins peut aussi être utilisé pour diagnostiquer l'état de santé d'un personnage, connaître la gravité de ses blessures ou les symptômes d'une maladie. Le meneur de jeu prendra soin de fixer le seuil approprié concernant l'état de santé ou la maladie, et révélera les informations selon le nombre de succès obtenus.

Quelques jours plus tard, Fatima se prend 4 cases de Dommages physiques (une blessure par balles) en tentant de se soustraire à la loi. On dirait qu'elle va avoir besoin de rester allongée pendant quelques jours pour récupérer. Après une journée de repos, le joueur effectue un test pour savoir si elle a pu récupérer, et obtient 2 succès et une complication ! Fatima peut retirer 2 cases de dommages, mais ça lui prend une journée en plus de repos.

Pour prendre un autre exemple, si Rosy trouve Fatima dans un délai de 12 heures après qu'elle ait reçu la balle, elle pourra utiliser sa compétence Premiers soins pour tenter de soigner son amie ork. Apporter les premiers secours sur une blessure de 4 cases prend 4 Tours de combat. Rosy lance son jet de Premiers soins + Logique et obtient 3 succès : elle a un succès au-dessus du seuil. Voilà qui réduit le nombre de cases de dommages de Fatima de 1.

Utilisation de Médecine

Les personnages disposant de la compétence Médecine peuvent tenter d'accélérer le processus de guérison. La compétence Médecine ne peut pas être utilisée dans une situation de combat (alors que les Premiers soins peuvent être appliqués en plein combat). Le personnage fait un Test de Médecine + Logique, avec les modificateurs appropriés à la situation, y compris les Modificateurs de Blessures si un personnage tente d'utiliser Médecine sur ses propres blessures. Chaque succès procure un dé supplémentaire pour tous les tests de guérison que le personnage fera pour tenter de récupérer de ses blessures en se reposant, comme décrit plus haut.



Modificateurs de Soins

Situation	Modificateurs
Conditions :	
Bonnes (environnement médical stérile)	+0
Moyennes (intérieur)	-1
Inconfortables (rue, extérieur)	-2
Mauvaises (combat, mauvais temps, boue)	-3
Terribles (incendie, tempête)	-4
Équipement médical/Médikit indisponible	-3
Médikit/Autodoc	+ niveau
Assistance médicale via médikit/autodoc à distance	-2

Médikits et autodocs

Les capacités des médikits modernes et des drones autodocs (p. 344) rivalisent avec celles des urgentistes confirmés. Ils peuvent servir d'assistance au diagnostic du méditech, ou l'assister dans les soins, mais on peut aussi les brancher sur le patient et les laisser opérer automatiquement.

Si un méditech confirmé utilise un médikit/autodoc quand il soigne un personnage, il reçoit un bonus à sa réserve de dés égal à la compétence Médecine ou Premiers soins de l'autosoft de l'appareil utilisé. Si le personnage n'y connaît rien en matière de premiers secours, il peut quand même utiliser l'attribut correspondant et l'indice de l'appareil à la place de la compétence appropriée. Si l'appareil est directement posé sur le patient et livré à lui-même, faites simplement un jet avec l'indice de l'appareil pour résoudre tous les tests. Notez que les médikits et autres autodocs peuvent être pris en main à distance via la Matrice/une connexion sans fil.

Les soins magiques

Le sort de Soins peut être utilisé pour soigner des blessures physiques. Chaque succès obtenu sur le test de sorcellerie soignée une case de Dommages physiques (le maximum étant la Puissance du sort). Voir *Santé*, p. 201.

SURPLUS DE DOMMAGES PHYSIQUES

Les personnages qui ont coché toutes leurs cases de Dommages physiques et passent en Surplus de Dommages physiques (voir *Dépasser la capacité du Moniteur de condition*, p. 153) peuvent mourir s'ils ne reçoivent pas rapidement une assistance médicale appropriée.

Stabilisation

Si le personnage n'est pas stabilisé, il prendra des dommages supplémentaires tous les (Constitution) Tours de combat du fait des hémorragies, du choc et de toutes ces choses qui vous conduisent à une mort certaine.

Afin de stabiliser un personnage blessé, faites un jet de Premiers soins + Logique (2) ou de Médecine + Logique (2) (les modificateurs de situation s'appliquent). Les médikits et autodocs peuvent être utilisés pour aider à la stabilisation du personnage. Si le jet est réussi, le patient blessé est considéré comme stabilisé et n'encaisse plus de dommages supplémentaires automatiquement.

Si la tentative de stabilisation est un échec, le personnage continue de prendre des dommages supplémentaires jusqu'à ce qu'il meure. Des tests de stabilisation supplémentaires peuvent être effectués, mais avec un malus de -2 à la réserve de dés par test supplémentaire.

Le sort de Stabilisation (p. 201) peut également être utilisé pour stabiliser un personnage.

Une fois qu'un personnage a été stabilisé, on peut utiliser normalement les compétences Premiers soins, Médecine et/ou des soins magiques sur lui.

TOXINES

Les lames, esprits, sorts, poings, balles et katanas ne sont pas les seules choses qui peuvent blesser les personnages de *Shadowrun*. Les toxines (les drogues et autres poisons qui vous tuent) sont des moyens qui ont fait leurs preuves quant il s'agit de s'occuper sérieusement ou définitivement de quelqu'un.

ATTRIBUTS DES TOXINES

Chaque substance est traitée par plusieurs mécanismes de jeu.

Vecteur

Le Vecteur est la méthode par laquelle la toxine est appliquée.

Les toxines de *Contact* (de forme gazeuse ou liquide) doivent être appliquées sur la peau de la victime. Si on enduit une arme avec, il faut également réussir une attaque de mêlée (qu'elle cause des dommages ou pas). Une protection chimique (voir p. 318) offre une protection complète tant qu'elle n'est pas déchirée (par une attaque causant des dommages), tandis que les protections chimiques offrent des bonus aux Tests de Résistance aux toxines égal à leurs niveaux.

Les toxines à *Ingestion* doivent être avalées par les victimes. En général, elles mettent longtemps à agir. L'implant de bioware expansion digestive (p. 339) donne un bonus de +2 au Test de Résistance aux toxines contre les substances ingérées.

Les toxines à *Inhalation* doivent être respirées par leurs cibles et sont en général répandues à l'aide d'aérosol ou de gaz. Une cible qui porte un masque à gaz, une combinaison chimique ou qui utilise un réservoir d'air interne (p. 336) est immunisée aux effets. Les isolations chimiques donnent un bonus égal à leur niveau aux Tests de Résistance aux toxines.

Les toxines à *Injection* doivent être injectées dans le système sanguin de leurs cibles. Similaires aux toxines de contact, elles peuvent être enduites sur une arme de mêlée disposant d'une lame (non contondante, donc) et peuvent être déposées sur la victime au moyen d'un jet d'attaque causant des dommages.

Vitesse

La vitesse détermine le temps qu'il faut à une victime pour commencer à souffrir des effets d'une toxine après exposition. Les effets sont toujours appliqués à la fin du Tour de combat.

Immédiate veut dire que l'effet est appliqué à la fin du Tour de combat où la victime a été exposée.

1 Tour de combat signifie que les effets sont appliqués à la fin du Tour de combat suivant, et ainsi de suite.

PROTECTION CONTRE LES TOXINES

Matériel	Protège des vecteurs	Protection
Isolation chimique	Contact, Inhalation	Immunisé
Protection chimique	Contact, Inhalation	+ Indice
Expansion digestive	Ingestion	+2
Résistance naturelle des nains	Toutes toxines, maladies	+2
Masque à gaz	Inhalation	Immunisé
Réservoir d'air interne	Inhalation	Immunisé
Défense pathogène	Maladies	+ Indice
Respirateur	Inhalation	+ Indice
Extracteur de toxines	Toutes toxines	+ Indice
Filtre trachéal	Inhalation	+ Indice

Puissance

La Puissance d'une toxine représente son potentiel. Dans la plupart des cas, la Puissance est la VD (Physique ou Étourdissante) infligée par la substance, comme indiqué dans *Effer*. Ces dommages peuvent être atténués par un Test de Résistance aux toxines (voir plus bas) ; si les dommages sont réduits à 0, aucun autre effet ne s'applique au personnage, sauf contre-indication.

Dans le cas où la toxine n'inflige pas de dommages, la Puissance est utilisée pour déterminer si d'autres effets s'appliquent : si le Test de Résistance aux toxines échoue à réduire la Puissance en dessous de 0 (exactement comme pour la VD), les autres effets s'appliquent normalement.

Effet

L'Effet détermine ce qui arrive à un personnage qui a été exposé à la toxine. La plupart des toxines se contentent d'infliger des dommages ; dans ce cas, l'Effet indique simplement la Valeur de Dommages. Une fois que les dommages ont été infligés, ils sont traités comme n'importe quelle autre blessure ; antidotes et autres protections similaires ne fonctionnent que lorsqu'elles sont prises avant que les effets de la toxine ne se fassent ressentir.

Certaines substances occasionnent d'autres effets, comme la nausée ou la paralysie, ou tout autre phénomène indiqué dans leur description. À moins que le contraire ne soit indiqué, ces effets ne se font ressentir que si la Puissance de la toxine n'est pas réduite à 0 par un Test de Résistance aux toxines.

Désorientation : la cible souffre d'un modificateur de réserve de dés de -2 à toutes ses actions, à cause de la confusion et à la désorientation, pendant 10 minutes.

Nausée : la nausée est un terme générique qui couvre la douleur, la panique, les vomissements, les troubles de la vision et autres effets similaires que peuvent provoquer les toxines. Si la Puissance d'une attaque après le Test de Résistance aux toxines est supérieure à la Volonté de la cible, elle est incapacitée (elle ne peut entreprendre aucune action) et subit des vomissements et des vertiges pendant 3 Tours de combat. Que le personnage soit ou pas incapacité, la nausée double les modificateurs de blessures du personnage pendant 10 minutes. Par exemple, un personnage nauséux avec 3 cases de dommages (modificateur de blessure de -1), subit en fait un modificateur de réserve de dés de -2.

Paralysie : la toxine bloque les signaux neuromusculaires, empêchant la cible de bouger. Si la Puissance d'une attaque (après le Test de Résistance aux toxines) dépasse la Réaction de la cible, elle est paralysée et incapable d'accomplir une action physique pendant une heure. Même si la cible n'est pas paralysée, elle souffrira d'un modificateur de réserve de dés de -2 pendant une heure.

Pénétration

Similaire à la Pénétration d'Armure des armes, l'indice de Pénétration d'une toxine est utilisé contre le niveau de protection de n'importe quel système de défense utilisé contre cette toxine.

Utiliser les substances toxiques

Lorsqu'une substance toxique est appliquée, notez sa Vitesse pour connaître le moment où elle va faire effet. À la fin du Tour de combat approprié, un test de résistance est effectué afin de savoir si la substance a pénétré les défenses immunitaires de la victime et a attaqué sa santé.

Test de Résistance aux poisons

La victime effectue un test de résistance en utilisant sa Constitution + l'indice de tout système ou matériel de protection. Chaque succès réduit la Puissance de la toxine d'un point. Si la Puissance est réduite à zéro, la toxine n'a aucun effet ; dans le cas contraire, appliquez les Effets en tentant compte de la Puissance effective.

Si une toxine de contact a été appliquée au moyen d'une attaque de mêlée, le personnage reçoit un bonus égal à l'indice d'Impact de l'armure en question.

Twitch se retrouve coincé dans un nuage de gaz lacrymogène / incapacitant d'une Puissance de 6. Le gaz à une Vitesse de 1, ce qui lui donne tout juste le temps de mettre son masque à gaz. Le masque ne le protégera cependant pas contre la dose de gaz qu'il a déjà inhalé et à la fin du tour suivant, il fait un Test de Résistance aux toxines avec une réserve de dés de 11 (Constitution 4, Protection chimique 3, Extracteur de toxines 4) et obtient 4 succès. Cela réduit la Puissance du gaz à 2 (6 - 4). Si on regarde l'Effet du gaz incapacitant, on peut lire que la toxine cause des Dommages étourdissants et la nausée ; Twitch encaisse donc 2 cases de Dommages étourdissants et subit un modificateur de -1 à cause de la nausée pour les 20 prochains Tours de combat.

Concentration

Si une toxine est appliquée à des niveaux plus concentrés (c'est-à-dire plus d'une simple dose), le meneur de jeu peut augmenter la Puissance de la toxine comme il l'entend, ou augmenter les dommages causés et la gravité des effets secondaires.

De la même manière, si un personnage reste en contact prolongé avec une toxine, ou s'il se retrouve coincé dans une pièce remplie de gaz pendant plusieurs minutes, il peut subir plus d'une contamination et avoir à supporter des dommages plus importants (ou devoir résister plus d'une fois à la toxine).

Lorsque la période d'effet de la toxine est dépassée, appliquez les effets de la concentration comme vous le jugez approprié ou demandez un nouveau jet de résistance.

Antidotes

Afin d'être efficaces, les antidotes doivent avoir été pris avant que la toxine n'ait eu le temps de faire effet. Un antidote pris au-delà ne diminuera pas les dommages causés par la toxine, mais réduira ses effets secondaires.

Les personnages disposant de l'équipement approprié pourront synthétiser l'antidote d'une toxine en réussissant un Test de Médecine. Le meneur de jeu devrait adapter le seuil selon la rareté et la complexité de la toxine. Sans compter que certains poisons n'ont pas d'antidote (c'est le cas des neurotoxines).

Si la victime subit un Surplus de Dommages physiques suite à l'attaque d'une toxine, l'application de l'antidote approprié le stabilisera automatiquement.

EXEMPLES DE TOXINES

Les poisons qui suivent sont juste un exemple des armes chimiques et autres toxines que les shadowrunners pourraient rencontrer.

Gamma-scopolamine

Vecteur : Injection
Vitesse : Immédiate
Pénétration : 0
Puissance : 8
Effets : Paralysie, Sérum de vérité

Description : cet agent bloque les liaisons neuromusculaires, rendant la cible incapable de bouger. Dérivé d'une toxine qu'on peut trouver sur l'*Atropa Belladonna*, communément appelée Belladonne. La Gamma-scopolamine a un effet instantané, causant des vertiges, la dilatation des pupilles, l'incapacité à parler, un état délirant et la paralysie. Ces effets durent une heure. Une fois l'heure écoulée, les résidus de la toxine présents dans le corps font office de « sérum de vérité » pendant une heure de plus. Réduisez la Volonté de la cible de 3 (minimum : 1) pendant toute la durée des effets de la toxine.

Gaz lacrymogène/incapacitant

Vecteur : Contact, Inhalation
Vitesse : 1 Tour de combat
Pénétration : 0
Puissance : 5
Effets : Dommages étourdisants, Désorientation

Description : communément appelé gaz lacrymogène, le gaz incapacitant est un irritant qui affecte la peau, les yeux et les muqueuses, les brûlant et faisant pleurer. Il stimule aussi une réponse physiologique de panique : augmentation du rythme cardiaque, souffle court et ainsi de suite. Laver la peau d'une victime à l'aide de savon et d'eau permet de supprimer les effets du gaz incapacitant, mettant également un terme à la nausée qui l'accompagne. Le gaz incapacitant devient inerte après deux minutes de contact à l'air libre.

Gaz poivre

Vecteur : Contact, Inhalation
Vitesse : 1 Tour de combat
Pénétration : 0
Puissance : 7

Effets : Dommages étourdisants, Nausée

Description : le gaz poivre contient de l'*oreocapsicum*, un dérivé du poivre, en tant qu'agent actif. Il est mélangé à d'autres substances irritantes, comme du gaz lacrymogène pour être fabriqué sous forme de gaz, de liquide ou de mousse en spray. Le liquide et la mousse peuvent inclure des teintures ultraviolettes et même des marqueurs RFID (voir p. 321) afin de permettre une identification ultérieure de la cible. Une victime qui reçoit une dose de gaz poivre ressent une vive sensation de brûlure sur la partie exposée, son nez et ses yeux se mettent à couler. Si les yeux sont touchés, la victime aura également l'impression qu'ils brûlent, et elle aura du mal à voir. La gorge et le nez seront également très irrités, provoquant des difficultés respiratoires.

Gaz vomitif

Vecteur : Inhalation
Vitesse : 3 Tours de combat
Pénétration : 0
Puissance : 6
Effets : Désorientation, Nausée

Description : utilisé pour le contrôle des émeutes, ce gaz donne la nausée et une irrésistible envie de vomir. Le gaz vomitif devient inerte après 2 minutes de contact dans l'air.

Narcoject

Vecteur : Injection
Vitesse : Immédiate
Pénétration : 0
Puissance : 10
Effets : Dommages étourdisants

Description : communément utilisée pour assommer les gens, le narcoject est souvent utilisé à l'aide d'un pistolet lance-fléchettes. La toxine n'a pas d'autre effet.

Neuro-étourdisant

Vecteur : Contact, Inhalation
Vitesse : 1 Tour de combat
Pénétration : 0
Puissance : 10
Effets : Dommages étourdisants, Désorientation

Description : ce gaz anesthésiant incolore et inodore est utilisé en cas d'alerte intrusion. Le Neuro-étourdisant existe à des degrés divers de concentration. Certains deviennent inertes après 10 minutes à l'air libre ; d'autres au bout d'une minute seulement. Le vent et l'environnement peuvent également jouer sur la dispersion du gaz.

Seven-7

Vecteur : Contact, Inhalation
Vitesse : 1 Tour de combat
Pénétration : -2
Puissance : 8
Effets : Dommages physiques, Désorientation, Nausée

Description : cet agent chimique militaire dernier cri, inodore et incolore, a été développé par Mitsuhamma pour passer outre les protections chimiques classiques. En plus de causer des Dommages physiques, le Seven-7 occasionne des crampes, des nausées et des troubles visuels. Le Seven-7 s'oxyde au contact de l'air et devient inerte après 10 minutes.

DROGUES ET MATOS DE DÉFONCE

Dans *Shadowrun*, les drogues et narcotiques d'hier ont perdu les faveurs du public au profit des nouvelles puces électroniques BTL (« Better-Than-Life », « Mieux que la réalité ») et autres programmes et matériels qui altèrent les sens et la personnalité. Bien que les tripchips soient moins nocives pour le corps humain que ne l'étaient les drogues d'autrefois, elles provoquent souvent une dépendance extrême, au point que les usagers ont tendance à ne plus se soucier de leur santé, pour vivre dans un univers de fantaisies électroniques. Afin de redorer leur blason quelque peu terni par leurs concurrents, les cartels de la drogue ont lancé une nouvelle génération de drogues aux effets décuplés par les propriétés magiques de la flore éveillée.

CONSOMMATION ET ABUS

La consommation de drogues, que ce soit sous la forme de puces, de drogues ou encore de boissons alcoolisées, fait partie du paysage de la rue et des enclaves corporatistes. La plupart sont consommées pour s'amuser et s'évader du quotidien, bien que les antidépresseurs et autres produits dopants soient courants chez les salariés corporatistes, les athlètes et les shadowrunners qui cherchent à gagner quelque avantage. Le risque de dépendance est omniprésent, cependant, ainsi que les effets secondaires, les dangers de la consommation sur le long terme et ses effets débilissants, qui contrebalancent les bonus gagnés à court terme.

En définitive, la consommation et la dépendance devraient se résoudre par des séances de roleplaying. La tentation et la lutte pour résister à une quelconque forme de dépendance devrait être intégrée au jeu du personnage et dans ses actions. Le meneur de jeu devrait autoriser le joueur à décider des choix de son personnage en ce qui concerne sa dépendance et les conséquences de ses choix, et il devrait également se ménager quelques opportunités de scènes dramatiques et de crises, où le personnage serait tenté par un ancien ami junkie, ou il pourrait retrouver sa petite boîte de matos à défonce, ou être dans l'incapacité de se procurer de quoi se shooter, retrouver le corps d'un ami mort d'une overdose, ou être capturé, mis en prison et être forcé de se désintoxiquer.

Les personnages peuvent commencer avec le défaut Dépendance (p.80) ou la gagner en cours de jeu à la discrétion du meneur de jeu. Ceci afin de permettre au meneur de jeu de déterminer à quel point la drogue est présente dans ses scénarios et si c'est un facteur qui mérite d'être pris en compte. Les informations basiques sur les drogues les plus connues du monde de *Shadowrun* et les conseils de jeu pour chacune d'elles vous sont fournis plus bas.

Tests de Dépendance

Le meneur de jeu peut solliciter un Test de Dépendance pour savoir si un personnage devient accro à une drogue. Le Test de Dépendance ne devrait pas intervenir à chaque fois qu'un personnage consomme de la drogue (à moins que la substance ne soit particulièrement addictive), mais devrait intervenir lors d'une prise répétée/habituelle, ou alors à la suite d'une défonce particulièrement mémorable, ou alors lors d'une exposition à une concentration trop élevée de drogue pendant une courte période. Le meneur de jeu peut également ignorer les Tests de Dépendance et déterminer tout simplement si, quand et à quoi le personnage devient accro et à quel degré en se fondant sur l'interprétation du joueur.

La dépendance peut être de nature physique, psychologique ou les deux. La dépendance psychologique provient en général de la satisfaction émotionnelle, de l'euphorie et du sentiment d'évasion que procure la drogue en question. La dépendance physique persuade le corps du sujet que la substance est « vitale » pour sa survie. Certaines drogues provoquent des

TRANSMISSION...



dépendances des deux types, rendant donc le sevrage particulièrement difficile (même en admettant que le personnage soit d'accord).

On peut résister à la dépendance psychologique au moyen d'un jet de Volonté + Logique et à la dépendance physique au moyen d'un test de Constitution + Volonté. Le seuil de ce test est déterminé par le meneur de jeu, en prenant en compte la nature de la substance (voir la Table du Seuil de dépendance pour quelques exemples). Si le personnage n'a pas accumulé assez de succès pour atteindre le seuil de la drogue, il devient accro.

Complication : Une complication indique que le personnage résiste à la dépendance, mais qu'il fait un bad trip (ou est affecté par les effets secondaires de manière particulièrement importante). Un échec critique veut dire que le personnage est accro, mais qu'en plus, il est plus résistant aux effets de la substance.

Jouer la dépendance

Les personnages peuvent jouer la dépendance de plusieurs manières, tout dépend de leur degré de Dépendance (p. 80).

Ceux qui sont affligés d'une dépendance **Légère** sont les plus courants et les plus sociables des consommateurs. Ils sont poussés par leurs envies « là tout de suite » et s'adonneront sans hésitation à la drogue de leur choix, ne voyant pas pourquoi ils ne pourraient pas le faire. La plupart ne reconnaîtront même pas qu'ils ont un problème, bien que des tentatives de « couper les ponts » ou de « décrocher » puissent leur causer du souci. Si la dépendance peut devenir plus forte, il faut reconnaître qu'à ce stade, c'est encore gérable.

Les personnages qui souffrent d'une dépendance **Modérée** sont plus résistants et ont des besoins plus élevés, ils consomment plus, augmentent les doses, ou alors passent à quelque chose de plus violent. À ce niveau, le problème est plus flagrant même si le personnage tente de dissimuler sa dépendance ou nie être dépendant. Le phénomène est accompagné de répercussions supplémentaires, telles des sautes d'humeur et des délires mythomanes, et le personnage peut commencer à avoir des difficultés financières à cause de l'argent qu'il dépense pour assouvir ses besoins.

Les personnages au niveau de dépendance **Grave** ressemblent aux junkies auxquels on pense quand on évoque le fait d'être accro : complètement incohérents, en manque perpétuel et toujours à la recherche d'un fix, empruntant de l'argent pour financer leur dépendance, et ainsi de suite. Les plus désespérés recourent au vol (si le personnage est un shadowrunner, il pourrait déjà l'avoir fait), au jeu, à un emprunt contracté à des personnes peu recommandables ou à des usuriers, et tout ce qui viendra à l'esprit du joueur et du meneur de jeu, en gardant à l'esprit que si le personnage en vient à être ruiné, il se pourrait qu'il meure ou alors qu'il commence à songer à décrocher.

Les personnages **Cramés** sont sur la mauvaise pente, et ce n'est pas beau à voir. Ce sont en général des personnages qui ont une dépendance Grave pendant longtemps, et chez qui on commence à voir les effets sur le long terme de la consommation au niveau physique et mental. Les personnages qui continuent dans cette voie voient leur santé se détériorer de plus en plus, avec des effets qui seront déterminés par le meneur de jeu. Voici quelques exemples :

- Perte d'Essence
- Diminution d'Attribut (mental ou physique) ; cela affectera également le maximum naturel des attributs du personnage.

- Problèmes psychologiques graves, tels que flash-backs, pertes de conscience, sautes d'humeur drastiques et violentes, ou encore crises de paranoïa, de schizophrénie, amnésie, et ainsi de suite.
- Problèmes de santé en rapport avec l'usage de la substance en question, incluant des choses marrantes, comme des abcès, de l'incontinence ou encore un système immunitaire fragilisé (voir p. 81), une tolérance moindre à la douleur (voir p. 81), des difficultés à s'exprimer, et ainsi de suite.
- Dommages étourdissants impossibles à guérir.

Obtenir sa dose

Une fois qu'il est accro, le consommateur va avoir besoin de sa dose ou de son fix, de manière régulière et selon son degré de dépendance (*Dépendance*, p. 80). Si un personnage veut résister à cette envie, faites un Test de Dépendance comme indiqué ci-dessus, appliquez les modificateurs appropriés en fonction du degré de dépendance. Si le personnage ne parvient pas à résister à son besoin, il doit immédiatement se faire un fix sinon il est en manque.

SEUIL DE DÉPENDANCE

Exemple de drogue	Seuil
Hallucinogènes, narcopuces	1
Stimulants, moodchips et personafix	2
Narcotiques, tripchips	3

Décrocher et rester clean

Décrocher, que ce soit un acte volontaire ou forcé, est difficile. Pendant la période de

manque, le personnage peut souffrir d'effets déterminés par le meneur de jeu et qui peuvent prendre la forme de pertes d'appétit, de crampes, d'hallucinations, de dépressions, d'instabilité émotionnelle, d'irritabilité, de nausées, de tremblements ou de transpiration, voire pire. Le meneur de jeu peut décider d'imposer un modificateur de réserve de dés égal au Seuil de Dépendance pour toute la période de manque, et ce pour toutes les actions du personnage.

Une fois que le personnage a réussi à combattre l'effet de dépendance, il doit se reposer pour permettre à son corps de récupérer et de se soigner : pas évident de se débarrasser d'une mauvaise habitude. Même après avoir décroché et avoir recouvré sa santé, l'envie peut encore être présente. La façon dont le personnage va réagir à ce phénomène doit être négocié entre le joueur et le meneur de jeu. Le corps n'a peut-être plus besoin de la drogue, mais peut-être que l'esprit réclame encore sa dose.

Overdose

Une trop forte dose de n'importe quoi peut tuer un métahumain. Le point exact où l'on passe de « beaucoup » à « trop » et où on commence à mourir varie en fonction de la substance. C'est au meneur de jeu de déterminer à quel moment ce point est atteint et quand il convient d'appliquer des dommages au personnage. D'une manière générale, infligez une case de dommages à chaque (Constitution) doses.

DROGUES

Les drogues incluent toutes les substances, depuis le synthalcool jusqu'aux produits dopants, en passant par les drogues qu'on trouve dans la rue. Si un personnage abuse de drogues, il faut gérer ce changement par l'interprétation. La plupart des gens qui tombent dans la drogue changent de manière drastique. Ils sont désinhibés, euphoriques, ou constamment excités sexuellement, paranoïaques, hyperactifs, mous, incohérents, ou encore ont des accès de rage psychotiques extrêmes.

Algue des profondeurs

Durée : (6-Constitution) heures, 1 heure minimum

Effets : +1 Volonté, oblige les personnages éveillés à entrer en perception astrale

Description : également surnommée « bad karma », cette substance est un dérivé d'une algue éveillée utilisée par les houngans des Caraïbes. Naturellement chargée en nicotine et en THC, l'algue des profondeurs est particulièrement tentante pour les Éveillés et est parfois utilisée pour rendre plus docile les victimes d'une possession. On peut l'inhaler ou l'ingérer.

L'algue des profondeurs oblige une personne magiquement active à passer en perception astrale, même si le consommateur est un adepte et qu'il n'a pas la capacité de perception astrale. Une fois que les effets se sont estompés, les utilisateurs d'algue des profondeurs souffrent d'un modificateurs de réserve de dés de -1 pour un temps similaire.

Les consommateurs d'algue des profondeurs disent que cette drogue les détend et leur ouvre l'esprit. Si c'est vrai, il existe toutefois un certain danger à vouloir forcer la perception astrale, tel que de solliciter des attentions malvenues. Jouer les effets de l'algue des profondeurs, c'est jouer quelqu'un qui n'est pas tout à fait « présent » (et c'est le cas).

Bliss

Durée : (6-Constitution) heures, 1 heure minimum

Effets : -1 Réaction, +1 à tous les seuils, Résistance à la Douleur 3

Description : le bliss est un tranquillisant dérivé du pavot. En plus de tous ses effets, le bliss procure une résistance à la douleur égale au niveau 3 de l'avantage Endurance à la douleur (p. 78).

Le bliss (« béatitude », NdT) doit son nom à la sensation dans laquelle il plonge le consommateur. On décrit en général cette sensation comme si on flottait dans les nuages, on ne ressent plus rien mis à part du plaisir et de la joie. Les joueurs qui voudraient interpréter un consommateur de bliss devraient jouer quelqu'un qui cherche à s'évader, utilisant la drogue pour quitter un monde chaotique et sans saveur.

Cram

Durée : (12-Constitution) heures, 1 heure minimum

Effets : +1 Réaction, +1 Passe d'Initiative

Description : la dernière amphétamine sur le marché, le cram est une drogue énergisante qui vise à booster l'utilisateur. Quand les effets disparaissent, le retour à la réalité est douloureux et occasionne 6 cases de Dommages étourdissants (sans possibilité de résister) et ce, pour une durée équivalente.

Les « *cramés* » sous influence de cette drogue, sont en état d'alerte permanente, au point de devenir paranos. Ils réagissent vite, souvent sans prendre le temps de réfléchir. Une complète inconscience des risques, des tremblements nerveux ainsi que des explosions de rage ou d'angoisse sont également courants. Les personnages peuvent utiliser du cram s'ils ne peuvent pas se permettre de se payer du cyberware ou du bioware, ou s'ils cherchent à acquérir un léger avantage sur leurs adversaires.

Jazz

Durée : 10 x 1D6 minutes.

Effets : +1 Réaction, +1 Passe d'Initiative

Description : développée par le service R&D de la Lone Star, le jazz a été conçu pour augmenter les chances des officiers chargés de « faire régner la loi et l'ordre » et qui avaient en face d'eux des samourai des rues. On la prend à l'aide d'un inhalateur à prise unique (ou « détendeur »).

Quand les effets du jazz disparaissent, l'utilisateur retombe et il se retrouve abattu et misérable, souffrant de Désorientation (voir p. 247).

Si le cram est mauvais parce qu'il entraîne une hyperactivité et vous rend parano, le jazz est pire encore. Incarner un personnage sous jazz, c'est être à cran, et avoir beaucoup trop d'énergie à dépenser.

Kamikaze

Durée : 10 x 1D6 minutes

Effets : +1 Constitution, +1 Agilité, 2 Force, +1 Volonté, +1 Passe d'Initiative, Résistance à la douleur 3

Description : le kamikaze est une drogue de combat. En plus des autres effets décrits, elle procure l'avantage Endurance à la Douleur à l'Indice 3. Quand le kamikaze ne fait plus effet, l'utilisateur retombe et subit un malus de -1 à la Réaction et à la Volonté pendant 10 x 1D6 minutes. La victime encaisse également des dommages d'une Puissance de 6E (auxquels elle ne peut résister).

L'utilisation répétée de kamikaze a un effet désastreux sur le métabolisme de l'usager. De fortes doses peuvent provoquer une vive excitation, des tremblements, un sentiment d'euphorie, ainsi que la dilatation de pupilles. De trop fortes doses (à la limite de ou carrément dans l'overdose) causent des crises d'angoisse, des hallucinations et des mouvements musculaires incontrôlés. Des doses plus fortes encore peuvent tuer. Les consommateurs de kamikaze sont à moitié cinglés, ont le sentiment d'être invincibles et indestructibles, ne faisant que peu de cas de leur propre vie.

Longue marche

Durée : 4 jours

Effets : Supprime le besoin de dormir

Description : une combinaison d'hormones de synthèse et autres stimulants cérébraux chimiques, la longue marche stimule le cerveau afin de permettre à l'usager de rester éveillé en supprimant le besoin de dormir. Un personnage qui prend de la longue marche peut rester éveillé pendant 4 jours, sans souffrir des effets de la fatigue. Cependant, une fois cette période passée, l'usager tombe littéralement de sommeil et doit dormir pendant 8D6 heures. Si le personnage est obligé de rester éveillé au cours de cette période, il souffre de Désorientation (voir p. 247) du fait des hallucinations et de l'impossibilité qu'il a de se concentrer.

Si un personnage prend une seconde dose de longue marche à l'issue de la première, il peut rester éveillé pendant une période additionnelle de 1D6/2 jours. Après cette période, il encaisse 10E de dommages (sans pouvoir y résister) et doit se reposer pendant la période indiquée ci-dessus. La longue marche ne permet pas de rester éveillé plus longtemps, peu importe le nombre de doses additionnelles prises par le consommateur.

Nitro

Durée : 10 x 1D6 minutes

Effets : +2 Force, +2 Volonté, +2 Perception, Résistance à la douleur 6

Description : un mélange de plusieurs drogues, dont la novacoke et autres narcotiques et stimulants, les effets de la nitro peuvent facilement tuer n'importe quel consommateur. Elle est surtout répandue chez les gangers trolls.

En plus des autres effets, la nitro fait bénéficier d'une Endurance à la Douleur d'Indice 6 (p. 78). Une fois que la drogue ne fait plus effet, le sujet reçoit des dommages de Puissance 9E.

Les utilisateurs de nitro débordent d'énergie, sont moins attentifs et ont tendance à parler tout le temps (y compris à eux-mêmes).

Novacoke

Durée : (10 - Constitution) heures, 1 heure minimum

Effets : +1 Réaction, +1 Charisme, +1 Perception, Endurance à la Douleur 1

Description : un stimulant dérivé de la coca, la novacoke est une drogue hautement addictive. En plus des effets décrits ci-dessus, le consommateur gagne une Endurance à la Douleur d'Indice 1, comme l'avantage correspondant (p. 78). Une fois que la drogue a fini de faire effet, le Charisme est réduit de 1 point et la Volonté est réduite de moitié (arrondi à l'inférieur) pour une durée équivalente.

Psyché

Durée : (12 - Constitution) heures, 1 heure minimum

Effets : +1 Intuition, +1 Logique

Description : ce psychotrope, produit en sous-main par MCT, est très prisé par les magiciens et les technomanciens, car il produit une hyperactivité cérébrale. En plus des effets notés plus haut, les utilisateurs éveillés ne subissent qu'un modificateur réserve de dés de -1 pour chaque sort maintenu (au lieu du -2 habituel).

Un consommateur de psyché est hyperactif et détaché, se perd facilement dans les détails et est obsédé par certaines choses ou problèmes à résoudre.

Zen

Durée : 10 x 1D6 minutes

Effets : -2 Réaction, +1 Volonté, -1 à toutes les réserves de dés pour les actions physiques

Description : un hallucinogène psychédélique, le zen est populaire parmi ceux qui cherchent à échapper à la réalité ou qui cherchent à entrer en transe.

LES PUCES BTL

Les programmes BTL (« Better-Than-Life », « Mieux que la réalité ») sont les drogues technologiques du début des années 50. Hautement addictifs, ces programmes simsens procurent des signaux de sortie qui stimulent le système limbique, ou « centre du plaisir ». Parce que les sécurités ont été retirées sur les BTL, les sensations sont plus intenses et plus addictives que sur les sims standard.

Parce que les BTL sont hautement addictives, nombre d'utilisateurs se repassent les enregistrements en boucle, et restent bloqués. Des usages trop répétés peuvent entraîner des effets secondaires particulièrement déplaisants, comme la catatonie, des troubles dissociatifs de la personnalité, des amnésies, des flash-backs, des manies, des synesthésies (une affliction qui mélange les perceptions sensorielles : la vue devient l'odorat, le goût devient le toucher, etc.), et parfois même le décès de l'utilisateur. La majorité des consommateurs de BTL meurent d'accidents lorsqu'ils sont sous influence de leur drogue, souvent de malnutrition, de déshydratation ou finissent par se suicider.

Par le passé, avant que la technologie sans fil ne puisse traiter des signaux simsens intégraux, les BTL étaient principalement vendues sous la forme de copies de puces électroniques. En 2070, cependant, la plupart des dealers de BTL n'opèrent qu'en ligne au travers de serveurs particulièrement sécurisés et mobiles, distribuant les BTL sous la forme de programmes simsens téléchargeables.

Puces BTL

Les puces BTL sont connues sous plusieurs noms : beetles,

playback, puces-zombies, sucettes à cerveau, trancer et trip-chips, pour n'en citer que quelques uns. Bien qu'on puisse les télécharger sans problèmes, les puces restent populaires parmi les consommateurs les plus pauvres ou ceux qui sont moins équipés technologiquement. Certains dealers préfèrent vendre de la came qu'ils peuvent toucher, et conserver une clientèle de chair et d'os.

Les puces BTL se présentent sous deux formats d'enregistrement : les puces « dreamdeck » nécessitent un bon vieux lecteur simsens (utilisé pour jouer des vieilles puces sims) qui ont été modifiés pour lire les signaux des BTL (facile à faire). Elles sont difficiles à trouver, et on n'en trouve plus beaucoup. Le second format, plus facile à trouver, est une puce « directe ». Ces puces un peu plus compliquées à fabriquer contiennent toute l'électronique nécessaire et le consommateur n'a plus qu'à s'enficher la puce dans le crâne via un bon vieux chipjack ou un datajack (plus besoin de simdeck, donc).

Les modèles sont tous deux conçus pour s'autodétruire une fois qu'ils ont été lus, afin de garantir que les drogués reviendront. Cette procédure de lecture unique et d'auto-effacement peut être piratée via un Test étendu en Hardware (10, 1 heure).

BTL téléchargeables

Les BTL téléchargeables et à usage unique ont de nombreux surnoms : lignes de vies, rayons, zaps, e-beetles, boules de feu, et bien d'autres encore. Pour utiliser les BTL à télécharger, le commlink de l'utilisateur doit disposer d'un module sim modifié. Ces programmes s'effacent après usage.

Narcopuces

Description : les narcopuces sont des enregistrements simsens standard qui ont été modifiés pour produire des signaux de sortie BTL. Un simsens classique produit en studio peut être transformé en BTL fantastique, ou ce peut être l'enregistrement d'une personne vivant un moment intense. Les thèmes les plus populaires sont l'heroic-fantasy, les crimes ayant été filmés, la pornographie matinée de violence extrême, voire le snuff pour les plus vicieux.

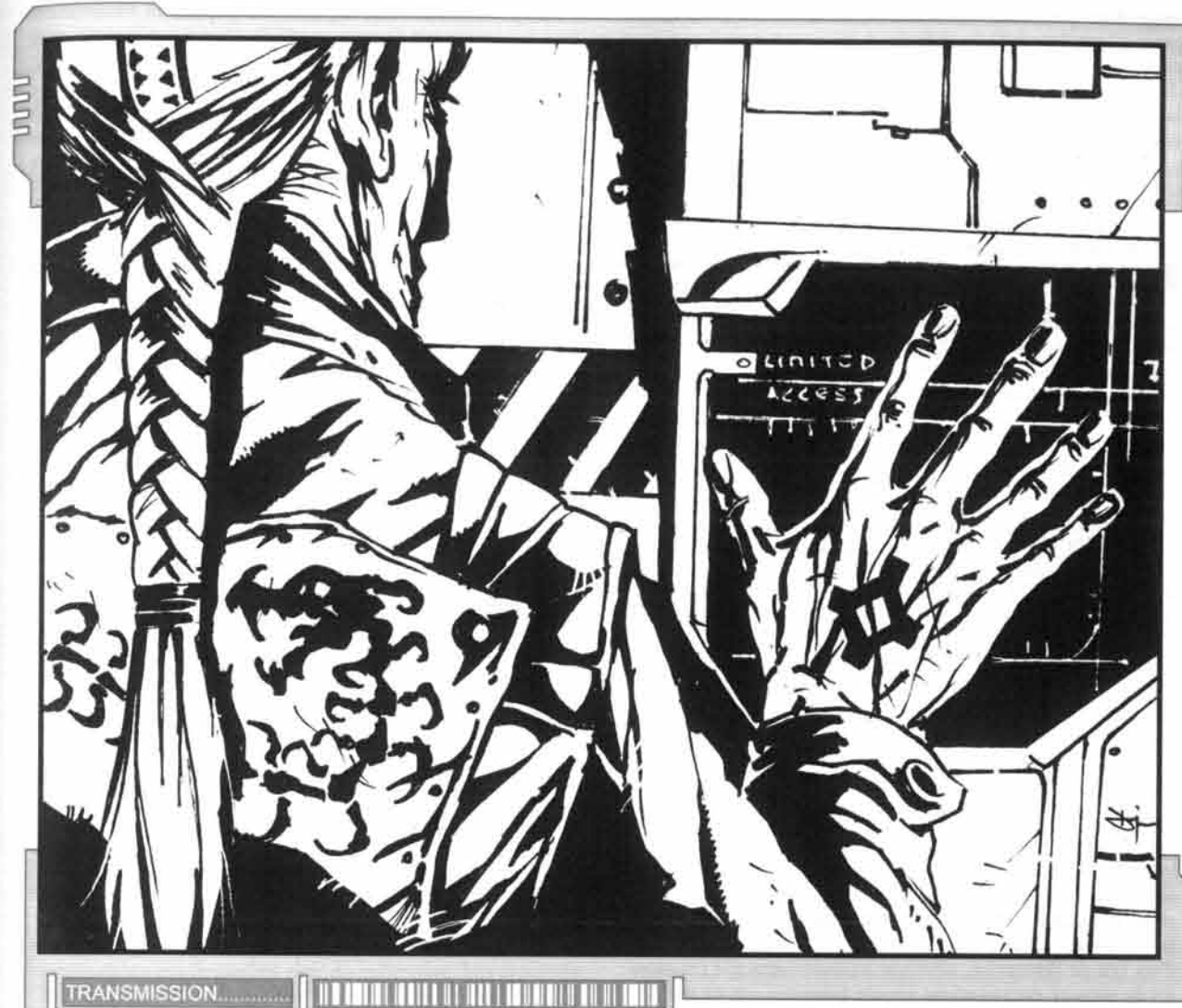
Moodchip

Description : ces BTL se focalisent sur le côté émotionnel, créant une longue période de fortes sensations émotionnelles. On retrouve les thèmes de l'euphorie, en passant par les fantasmes sexuels ou encore les épisodes violents, et les sentiments plus sombres, tels la terreur et la haine. Les surnoms donnés à ces variétés de puces ont tendance à suivre les thèmes qui y sont abordés : Bleu passion, Rouge sang, Blanc cool, ainsi de suite.

Une fois que le programme sur la puce est terminé, l'utilisateur retombe, et ressent alors l'inverse du sentiment qui prédominait sur la puce. Les utilisateurs d'une puce « Lever de soleil », par exemple, vont être très malheureux et très déprimés lorsqu'ils reviendront à la réalité. Les moodchips sont les BTL les plus communément rencontrées dans les rues. La sourdine RAS (Rétention d'activité sensorielle) est souvent déplombée afin que les utilisateurs puissent se déplacer pendant qu'ils sont en plein trip.

Personafix

Description : les personafix, qu'on appelle aussi les p-fix, sont les BTL les plus bizarres et les plus dangereuses qu'on puisse rencontrer sur le marché. Une combinaison de simsens et de logiciels de compétences modifie la personnalité de l'utilisateur, pour y installer en surimpression des routines comportementales. Sous l'effet de cette puce, le consommateur devient quelqu'un d'autre. Les puces les plus populaires sont en général basées sur les personnages les plus populaires ou sur les icônes de la culture populaire, bien qu'il existe un marché pour les animaux. Les « travailleuses » des bordels bunraku (aussi appelées



« poupées de chair ») se droguent avec des personafix, et on leur plante en plus des filtres de données cybernétiques afin qu'elles puissent garantir l'anonymat de leurs clients. La sourdine RAS est souvent désactivée pour que les utilisateurs puissent se déplacer quand ils sont sous influence de la puce.

Tripchips

Description : tout comme les moodchips, les tripchips produisent en masse des données sensorielles, noyant l'utilisateur dans un flot de sensations qui peuvent aussi bien être visuelles que tactiles, gustatives ou olfactives. Les effets peuvent être simples, ou peuvent reproduire des sensations particulièrement compliquées comme la sensation d'être sous l'eau. La dernière folie à la mode est de simuler la synesthésie en balançant les perceptions au maximum et en désactivant la sourdine RAS, permettant aux usagers de redécouvrir leur environnement sous un jour totalement nouveau.

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ

En 2070, la sécurité est omniprésente et au centre de nombreuses préoccupations. Tout le monde, depuis les corporations jusqu'au citoyen moyen, dispose d'un système de sécurité pour sa maison, ses communications, et toutes les choses qui nécessitent de telles mesures. Invariablement, les personnages tomberont sur des systèmes de sécurité (physiques, techniques, WiFi, magiques et ainsi de suite) au cours de leurs parties ; nous encourageons les meneurs de jeu à présenter à leurs joueurs des systèmes réalistes qui puissent représenter un défi amusant pour leurs personnages.

SÉCURITÉ PHYSIQUE

Les mesures de sécurité physique sont la base du système de sécurité, base à laquelle viennent s'ajouter d'autres systèmes visant à se prémunir des intrusions. Si la sécurité peut réussir à empêcher les éventuels criminels de pénétrer quelque part, c'est autant d'argent économisé sur le reste des systèmes de sécurité internes.

Architecture

L'architecture des lieux, composante d'une bonne sécurité physique, est trop souvent négligée. Elle permet pourtant de placer des obstacles et des barrières pour empêcher une approche. Cela va même jusqu'à la disposition des arbres et des buissons, jusqu'à l'étude des alentours du site, à la création de collines, de tranchées ou même de lacs. L'idée est de rendre l'accès à une personne non autorisée impossible sans se faire repérer, capturer, intercepter ou même tuer. On peut également concevoir une architecture qui empêche un intrus (ou même du personnel « sensible ») de s'enfuir, ce afin que le personnel de sécurité puisse rapidement l'intercepter et aller le cueillir une fois sa présence détectée.

Arbres, massifs denses et haies peuvent facilement servir à dissimuler des senseurs, des clôtures, des caméras, des fosses dissimulées, des entrées ou des sorties secrètes, ou encore des systèmes d'armes automatisés. Couplés avec un étang ou un lac, ils peuvent également fournir une barrière naturelle. Ces aménagements ne sont en général pas implantés à proximité des bâtiments, afin de ne pas pouvoir servir de couverture aux intrus, ni à leur faciliter l'entrée (comme un arbre relativement haut dont on pourrait se servir pour accéder aux second ou troisième

étage d'un bâtiment). Les buissons denses et les parterres de gravier sont des obstacles difficiles à passer pour un intrus sans causer de bruit (appliquez un modificateur approprié à leurs Tests d'Infiltration), et peuvent être couplés avec des détecteurs acoustiques.

Certaines corporations ont innové en utilisant des plantes éveillées afin d'assurer leur sécurité (voir *Sécurité magique*, p.258), les utilisant en complément et même en remplacement de leurs gardes et autres métacréatures en vadrouille.

Barrières

Les barrières incluent les obstacles, murs, et tout autre moyen d'obstruction qui ont un effet dissuasif sur les gens et les maintiennent à l'extérieur, empêchent les intrus de s'échapper ou bloquent toute surveillance ou attaque terroriste depuis l'extérieur (comme une attaque à la voiture piégée). Elles peuvent être disséminées le long du périmètre, posées le long de routes surveillées, ou intégrées à la sécurité interne ou externe d'un bâtiment. On peut y rajouter nombre de détecteurs, des caméras, des armes montées sur tourelles, ou des scanners (voir *Sécurité technique*, p.255). Les règles pour passer au-dessus des barrières sont présentées à la p. 115.

Des clôtures en bois, en pierre, grillagées ou électrifiées sont souvent disposées à l'extérieur du périmètre et peuvent être surmontées par du fil de fer barbelé, du concertina barbelé, et même du monofilament. Escalader des clôtures barbelées requiert un Test d'Escalade + Agilité (3) ; si le personnage échoue, il encaisse des dommages. Voyez la Table des clôtures pour les seuils de difficulté pour remarquer une clôture électrifiée (comparé à une clôture classique) ou monofilament à l'aide d'un Test de Perception, ainsi que les dommages que ces mesures de sécurité occasionnent à toute personne qui ne parvient pas à les contourner. Les armures d'Impact peuvent réduire les dommages. Notez que des matelas de protection peuvent être jetés par-dessus ces clôtures barbelées ou électrifiées pour éviter de prendre des dommages en les franchissant.

Les murs sont fabriqués dans toutes sortes de matériaux – en général de la brique, de la pierre, du plâtré, du béton ou même du plâtre, et peuvent être spécialement conçus pour résister aux explosions ou aux impacts. Pour plus de détails sur les attaques au travers d'un mur ou la destruction d'un mur, voyez le chapitre *Les barrières*, p. 157. La plomberie, le système de chauffage, de ventilation ou de climatisation passent en général par les murs, et peuvent donc en augmenter l'indice d'Armure.

Barbelés

Les barbelés peuvent également être disposés à même le sol, dissimulés dans le feuillage, ou disposés comme une clôture, enroulés autour ou le long de piquets. Cela les rend plus difficiles à repérer, et plus dangereux pour qui n'est pas habitué aux lieux. Les personnages qui n'arrivent pas à repérer le barbelé à l'issue d'un Test de Perception (voir la *Table des clôtures*) foncent dedans et subissent des dommages.

Éclairage

Un bon éclairage à l'extérieur et à l'intérieur peut dissuader également nombre de tentatives d'intrusion, car cela augmente les chances qu'à la sécurité de repérer d'éventuels intrus. Les éclairages sont en général contrôlés par liaison sans fil et sont activés à des moments prédéterminés (comme les éclairages extérieurs, qui ne sont utiles que la nuit) ou lors d'événements

prédéfinis (lorsqu'un détecteur repère un mouvement dans la zone : voir *Senseurs*, p. 256). L'éclairage interne peut être contrôlé manuellement à l'aide d'un banal interrupteur, ou être programmé pour répondre au mouvement ou pour ne fonctionner qu'au cours d'une période de la journée (comme durant les heures de bureau). La plupart des interrupteurs peuvent être outrepassés à l'aide d'un Test étendu de Hardware + Logique (5, 1 Tour de combat)

La plupart des éclairages sont incandescents, fluorescents ou halogènes, bien que des lampes à décharges de gaz puissent être installées comme éclairage extérieur (et mettent 5 minutes à s'allumer).

Éclairage infrarouge : un éclairage discret pour les systèmes de vision assistés et les senseurs. Appliquez le modificateur de Lumière partielle à tout personnage qui n'est pas doté d'un équipement d'amplification de la lumière ou de vision thermographique.

Ultraviolet : un éclairage employé en général par les forces de sécurité et la police scientifique pour retrouver rapidement les contrevenants ayant été marqués à leur insu ou pour localiser des empreintes digitales et autres traces biologiques. Les lampes à ultraviolet émettent un rayonnement bleu et ultraviolet qui est situé à la fin du spectre des couleurs visibles. S'ils sont exposés à de hauts niveaux à cette lumière pendant plusieurs minutes, les personnages peuvent souffrir d'éblouissement (voir p. 118) s'ils ne portent pas de verres teintés ou tout autre système anti-éblouissement. Ils peuvent également souffrir de brûlures sur des parties de peau non protégées, selon ce que décidera le meneur de jeu (Indice 3P suggéré).

Portes et fenêtres

Portes et fenêtres sont des points d'entrée et de passage, non seulement pour les usagers classiques, mais aussi pour ceux qui entrent par effraction. Les portes sont des barrières normales (p. 157), et sont en général renforcées au moyen de verrous (p. 257), d'alarmes, et/ou de senseurs (p. 256).

Les fenêtres sont en général en verre polarisé (empêchant à tout jeteur de voir de l'intérieur, bien que la teinte puisse être contrôlée vocalement ou par liaison sans fil. Le béton transparent est également utilisé, procurant la luminosité du verre et l'Indice de barrière d'un mur de béton.

CVAC

Chauffage, Ventilation et Air conditionné (CVAC) sont souvent négligés dans l'élaboration d'un système de sécurité. Les CVAC industriels peuvent inclure des conduites d'entretien suffisamment larges pour qu'un métahumain puisse s'y tenir (bien que les orks ou les trolls puissent ne pas être en mesure de passer). Ramper dans une conduite d'entretien est fatigant, avec une progression moyenne d'un mètre par Tour de combat. Les personnages rencontreront des ventilateurs dans les conduites, qui nécessitent la réussite d'un Test de Hardware + Logique (2) pour couper les ventilateurs qui peuvent déclencher des alarmes comme le feraient les portes et fenêtres. Si un personnage se coince les doigts dedans, tombe, ou est aspiré dans un ventilateur, il subira des dégâts de 3P pour les ventilateurs dans les conduites, et 6P pour les ventilateurs principaux.

Certaines installations disposent d'un système de « four » qui filtre l'air qui est pulsé au moyen de lampes UV, tuant au passage la majorité des agents pathogènes présents dans l'air et empêchant leur propagation au sein de l'installation. Ces

fournaises à UV ne représentent pas de danger pour les métahumains qui passent au travers et peuvent être coupées avec un Test de Hardware + Logique (2).

Personnel

Le personnel inclut les gardes de la sécurité, les mages et les hackers/riggers (« spider »). Selon le site, on peut trouver des flics-à-louer avec des armes non létales, des sociétés de sécurité spécialisées comme la Lone Star ou Knight Errant ayant le droit d'employer des moyens létaux pour leur défense, ou encore une force militaire corporatiste avec tout ce qu'on peut trouver dans un site extraterritorial. Ils sont chargés de maintenir une présence (qu'elle soit physique, wifi ou astrale), de patrouiller et de s'assurer personnellement que tout – bâtiment, matériel et résidents/visiteurs/employés – est sécurisé. Ils sont entraînés à répondre aux intrusions et aux menaces selon un plan pré-établi, qui peut aller de « on boucle tout et on appelle les flics » jusqu'à « on boucle tout, on appelle les gros bras, et on tire sur tout ce qui bouge ». Des shadowrunners avisés feraient bien de connaître les procédures de sécurité standard afin de les contourner ou de les neutraliser si nécessaire. Des exemples permettant de traiter les différents niveaux de sécurité peuvent être trouvés dans le chapitre *Alliés et ennemis*, p.273.

Les mages de sécurité sont rares, et se trouvent en général sur des sites sécurisés importants ; les esprits contrôlés (p. 180) sont plus couramment employés, et on leur ordonne d'alerter/obéir au personnel de sécurité. Les sociétés de sécurité privées qui offrent des services de sécurité magique ont en général des mages en patrouille astrale sur certains sites sélectionnés et répondent aux alarmes en envoyant des esprits en renfort.

Les spiders (riggers et hackers de sécurité) sont plus courantes, et peuvent servir de point focal pour toutes les opérations de sécurité, même s'ils ne sont pas présents sur site. Ils contrôlent en général toute une armada de senseurs et de drones.

Les animaux de garde sont parfois utilisés, notamment des métacréatures de garde qui viennent s'ajouter aux bons vieux chiens, qu'on gonfle parfois avec du cyberware. Les métacréatures de garde sont en général utilisées dans des endroits fermés et isolés (au sein de l'installation, là où l'animal ne pourra pas se sauver), et des sécurités sont utilisées pour neutraliser ou traquer la métacréature au cas où cette dernière deviendrait incontrôlable.

SÉCURITÉ TECHNIQUE

La sécurité technique comprend les alarmes, les senseurs, les scanners, les verrous et autres systèmes automatisés. Toute personne qui s'inquiète vraiment de sa sécurité – que ce soit le magasin de quartier équipé d'une alarme jusqu'aux mégacorporations AAA qui ont tout ce qui est cité plus haut – s'équipera d'un système de sécurité incorporant quelques détecteurs, verrous ou autres.

Matériel de piratage : on peut toujours réussir à leurrer un appareil, bien sûr, et ils peuvent toujours être forcés, que ce soit par un piratage (à l'aide d'une connexion matricielle, câblée ou sans fil si on dispose de ce type de connectivité) ou par manipulation manuelle. Les règles de hacking sont détaillées dans *Un monde sans fil*, p.207.

Sauf mention contraire, le forçage manuel d'un appareil requiert en général un Test étendu de Hardware + Logique (Indice d'Appareil x 2, 1 Tour de combat) – en plus du fait que le personnage a besoin d'une trousse à outils (voir p. 326) ; appliquez les modificateurs appropriés en vous servant de la Table de construction/réparation, p. 125. Le meneur de jeu devrait ajuster les seuils et intervalles des tests en fonction de ce qu'il juge approprié au matériel et à la situation.

Alarmes

Les alarmes, une forme de sécurité passive, sont à la base d'un système de sécurité technologique. Elles servent à alerter

les gardes, les hackers/riggers de sécurité, ou les prévenir que quelque chose ne va pas et qu'il faut aller vérifier. Les alarmes peuvent être silencieuses, ne prévenant que la sécurité ou la police afin de prendre par surprise les intrus, ou peuvent mettre en route tous les éclairages et faire sonner des alarmes qui résonneront dans tout le bâtiment. Des composantes individuelles d'un système de sécurité peuvent également être sous alarme, comme une porte coupe-feu qui sonne dès qu'on l'ouvre.

La majorité des alarmes, surtout celles qui sont sur les portes ou sur les fenêtres, utilisent des circuits électriques. Une fois qu'il est fermé, le circuit est clos et l'alarme ne sonnera pas. Si la porte ou la fenêtre est ouverte, le circuit sera coupé, et l'alarme déclenchée. Les fenêtres peuvent inclure des circuits d'alarme à même le verre, déclenchant l'alarme si la vitre est brisée. Pour passer outre de tels systèmes de sécurité, les contacteurs du circuit électrique doivent être leurrés avant de pouvoir ouvrir la porte. Ceci requiert un Test de Hardware + Logique (5, 1 minute), bien que cela puisse prendre plus ou moins de temps selon la porte en question.

Les capteurs volumétriques ou capteurs de proximité détectent la charge électrique générée par le corps d'un métahumain (ou d'un animal) dans un rayon de 2 mètres. Souvent utilisés aux limites du périmètre, ou dans des passages protégés, ou sur certains objets, ils déclenchent la mise en route de l'alarme ou d'une caméra de surveillance ou toute autre mesure de sécurité. Certains systèmes redondants utilisent ces capteurs en conjonction avec des détecteurs de mouvements (voir p. 256).

Rayons

Les rayons capteurs sont utilisés comme alarme de périmètre ou le long des entrées. Les rayons capteurs consistent en des lasers qui émettent une lumière visible ou infrarouge, un miroir et des détecteurs laser. Si le rayon de lumière est coupé (lorsque quelqu'un ou quelque chose passe au travers) l'alarme se déclenche. Ces systèmes peuvent être très complexes et former de véritables labyrinthes, nécessitant pas moins de 20 miroirs ou plus pour rediriger le rayon dans les directions voulues. Remarquer un rayon capteur nécessite la réussite d'un Test de Perception + Intuition (2) pour les rayons visibles. Et le seuil passe à 3 pour les rayons infrarouges. Les rayons lasers sont plus visibles avec de la fumée ou quand un spray aérosol est vaporisé dessus (encore que ce dernier puisse déclencher l'alarme dans des environnements particulièrement surveillés, appliquez un + 2 à la réserve de dé au Test de Perception dans de telles conditions).

Se faufiler au travers de rayons capteurs demande un Test d'Agilité + Réaction contre un seuil déterminé par le meneur de jeu. Les rayons capteurs peuvent également être abusés en mettant en place un faisceau laser porteur d'un courant approprié et qui vient frapper simultanément chaque détecteur du système, ce qui requiert un Test d'Agilité + Réaction. Un système de miroirs calibré peut également être utilisé pour réarranger le rayon capteur afin de permettre le passage de quelqu'un.

Détecteurs de pression

Les détecteurs de pression viennent s'ajouter à l'arsenal sécuritaire dans les zones restreintes ou interdites au personnel non autorisé (en particulier la nuit où personne n'est censé être là). Ce sont des détecteurs qui réagissent au moindre poids, ou si le poids dépasse un certain seuil autorisé (correspondant à trois ou quatre kilos de plus que le poids de la plus lourde personne accréditée). Les revêtements de pression fonctionnent de la même manière, mais sont beaucoup plus utilisés à l'extérieur et sont installés au sol. Remarquer la présence d'un revêtement ou d'une plaque de pression est très difficile, nécessitant un Test de Perception d'un seuil de 3 pour les plaques et de 4 pour les revêtements. Si un personnage avance précautionneusement sur la plaque, il aura plus de chances (réduisez

le seuil de 2), mais en général, il sera trop tard. Une fois que le personnage a marché sur la plaque, un second Test de Perception doit être fait : seuil de 1 pour les plaques, et 3 pour les revêtements. Si le test est un succès, le personnage peut reculer pour tenter d'empêcher que son poids ne fasse dépasser le seuil autorisé. C'est très difficile à faire et demande un Test de Réaction + Intuition (3), avec la Constitution du personnage en malus à la réserve de dé.

Senseurs

Les senseurs sont une forme passive de sécurité, attendant un signal particulier pour déclencher le signal de l'alerte. Tant que le signal n'est pas observé, ils restent silencieux.

Les détecteurs de mouvements se déclenchent au mouvement. Ils émettent un champ ultrasonique, et réagissent dès que quelqu'un entre dans ce champ. Les intrus peuvent repérer le champ ultrasonique sur une distance de 5 mètres en utilisant un détecteur d'ultrasons activé en mode passif. Pour passer outre un détecteur de mouvement, le personnage doit bouger tout doucement dans le champ, à une vitesse de 50 centimètres par Tour de combat, et réussir un Test d'Infiltration + Agilité (3). Les personnages un peu plus pressés pourraient trouver difficile d'opérer dans de telles conditions ; appliquez le malus à la réserve de dé pour toute Passe d'Initiative supplémentaire.

Les détecteurs de sons et de vibrations utilisent des microphones sensitifs pour analyser les sons ou des vibrations. Ils peuvent être programmés avec des algorithmes de reconnaissance et des échantillons pour ignorer certains sons/vibrations, mais ils repéreront facilement quelque chose qui ne correspond pas aux critères prédéfinis. Les personnages qui tentent de contourner un détecteur de sons doivent réussir un Test d'Infiltration + Agilité (3), et les sorts de Silence et de Furtivité peuvent également être utilisés. Certains modèles peuvent être programmés pour déclencher une alerte lorsqu'on entend certains sons, comme une fusillade (et pour trianguler la source du bruit à l'aide de plusieurs détecteurs).

Les caméras de sécurité sont disponibles dans une gamme très variée, depuis le modèle standard, en passant par celui avec amplification de lumière, infrarouge ou ultraviolet. Les caméras permettent au personnel de sécurité d'avoir toujours un œil sur toutes les zones où il y a du passage et qui présentent un intérêt, ce même quand les gardes sont en train de patrouiller, et permettent une surveillance constante lorsque le personnel n'est pas physiquement ou astralement sur site.

Les modèles infrarouge, aussi connus sous le nom de caméras thermographiques, sont capables de repérer les signatures de chaleur d'un corps (mais peuvent tout de même être trompées par un sort d'Invisibilité maintenu). Un truc courant au niveau sécurité consiste à utiliser les surfaces qui reflètent le spectre des infrarouges dans les angles des zones à surveiller, de manière à ce que les caméras thermographiques puissent repérer les intrus situés au-delà des angles, alors que les caméras elles-mêmes ne le peuvent pas.

Les systèmes à amplification de lumière augmentent la lumière ambiante pour émettre des images même dans les recoins les plus sombres (rendant ainsi la caméra plus difficile à repérer), mais peuvent être rendus inutilisables au moyen d'une vive lueur. Les shadowrunners peuvent d'ailleurs tirer avantage de ce fait en utilisant des grenades flashbang (p. 316).

La facilité avec laquelle ces caméras peuvent être repérées dépend en grande partie de la façon dont elles ont été cachées. Les caméras classiques fixées en haut de montures pivotantes peuvent facilement être repérées pour qui sait regarder. Les micro-caméras ont un seuil de détection de 3 pour les Tests de Perception. Si la caméra est cachée, appliquez un malus à

MODIFICATEURS DE DÉTECTION CHIMIQUE

Situation	modificateur de réserve de dés
Par tranche de 10 munitions	+1
Par grenade	+1
Par tranche de 30 grammes d'explosifs standards (autres que plastique)	+1
Par tranche de 100 grammes de plastique	+1
Explosifs/munitions emballés dans du plastique	-1

TABLE D'ANALYSE DE CYBERWARE

Accessoires	Seuil
Cyberware standard, arme	1
Alphaware, autres accessoires	2
Bétaware	3
Deltaware	4

Situation	Modificateur de réserve de dés
2 implants/améliorations ou plus	+1
4 implants/améliorations ou plus	+2
6 implants/améliorations ou plus	+3

TABLE DE L'ANALYSEUR DE PHÉROMONES

Condition	Modificateur de réserve de dés
personnage actif	
(activité physique intense, course, combat)	+2
Période d'ovulation (pour les femmes uniquement)	+2

la réserve de dé du Test de Perception équivalent au degré de couverture utilisé lors des combats (-2 pour une couverture partielle, -4 pour une bonne, -6 pour caché).

Scanners

Les scanners sont des mesures de sécurité actives ; ils servent à trouver quelque chose qui cloche, au lieu d'attendre un signal prédéfini.

Les scanners olfactifs, également connus sous le nom de systèmes de détection chimique ou renifleurs chimiques analysent les molécules dans l'air à la recherche de particules d'azote enrichi similaires à celles qu'on trouve dans les explosifs et les munitions. Pour repérer des explosifs ou des munitions, lancez un nombre de dés égal à l'indice du renifleur contre un seuil de 2 (3 si les explosifs/munitions sont dans des poches hermétiques). Appliquez les modificateurs en vous référant à la Table des modificateurs de détection.

L'analyseur de phéromones est un dérivé des renifleurs qui détecte les phéromones émises par les métahumains dans l'air. Ces détecteurs ne sont pas courants, mais sont très utiles pour repérer des individus qui tenteraient de se dissimuler par des moyens magiques ou technologiques. Les scanners de phéromones sont suffisamment sophistiqués pour pouvoir faire la différence entre un métahumain et un animal et peuvent également donner le sexe, mais ne sont toutefois pas suffisamment évolués pour retrouver une personne en particulier. Afin de repérer une odeur, l'analyseur jette autant de dé que son Indice d'Appareil contre un seuil de 3 (2 pour les personnages disposant de phéromones adaptatives). La réserve de dés du scanner est modifiée ensuite selon la Table des analyseurs de phéromones.

Il est établi que les shadowrunners et autres criminels auront besoin, à un moment ou un autre, de faire passer des armes dans un bâtiment et de passer par des points de contrôle sans se faire repérer. Les Détecteurs d'anomalie magnétique (DAM) détectent les substances métalliques afin de repérer les armes cachées. (Bien entendu, ces appareils ne fonctionnent pas sur les substances non-métalliques, comme le bois, la pierre ou le plastique). Afin de déterminer si le détecteur trouve une arme, faites un test en utilisant l'Indice d'Appareil comme réserve de dés ; un succès repère automatiquement toute arme ou objet ayant des parties en fer (flingue, couteau, etc).

Les systèmes de détection à ondes millimétriques, également connus sous le nom de détecteurs de cyberware, prennent des clichés dans le spectre des ondes millimétriques afin d'identifier la signature énergétique du cyberware et des objets qui ont été dissimulés (en particulier les armes) sur une personne. Ces appareils sont capables de « voir à travers » des couches de vêtements et autres moyens de dissimulation pour repérer les objets à une distance de 15 mètres. Afin de voir si le détecteur trouve du cyberware ou un objet interdit, lancez autant de dés que l'indice d'Appareil et comparez les succès obtenus avec la table d'Analyse de cyberware. Les scanners à ondes millimétriques sont capables de repérer tout objet non biologique de par sa forme et sa composition, en admettant que l'objet en question soit listé dans la banque de données de l'appareil. Si le seuil est atteint, le scanner détecte l'objet/l'implant ainsi que sa localisation et son type ; des succès supplémentaires donnent encore plus de détails (fonction, modèle, gamme, etc.).

Verrous

Presque tout ce qui a de l'importance est mis sous clé de nos jours.

Les serrures mécaniques sont les plus simples, nécessitant des verrous, des clés et des codes à combinaison pour être ouvertes au lieu de cartes et autres passes. Ces serrures ne sont plus dans l'air du temps, du fait qu'on accorde plus de crédit à des méthodes plus sophistiquées, mais dans certains endroits (comme des lieux privés ou des bureaux sans grand intérêt) on les utilise encore par nostalgie, parce qu'on ne peut pas se payer mieux, ou parce qu'au plus c'est rare, au moins les gens savent le forcer. Forcer une serrure mécanique demande un Test étendu de Crochetage + Agilité (Seuil variable, 1 Tour de combat), et dont le seuil sera déterminé par la qualité de la serrure. Un autocrocheteur (p. 329) ajoute son Indice à la réserve de dés pour le test ; l'indice de Matériel peut aussi être utilisé en lieu et place de la compétence Serrurerie.

Les clés avec transpondeur intégré contiennent une résistance calibrée pour compléter le circuit de la serrure. Afin d'ouvrir de tels verrous à la main, une trousse à outil d'électronique est nécessaire pour générer le courant électrique adéquat. Ceci nécessite la réussite d'un Test de Hardware + Logique (Indice du verrou, 1 minute) pendant le crochetage de la serrure. Si le personnage crochète la serrure en même temps qu'il tente de calibrer l'alimentation électrique, appliquez un malus de -2 aux deux tests.

Maglocks

Les puissants verrous magnétiques sont très répandus dans les années 2070, et sont vendus à divers degrés de sophistication. Les « clés » des maglocks peuvent être physiques (clavier à code, carte à puce, badge, carte-mémoire), biométriques (voir plus bas), ou toute combinaison des deux. Les maglocks sont souvent accessibles via le réseau local (filaire ou WiFi) et peuvent être surveillés par un hacker/rigger de sécurité. Les systèmes maglock enregistrent souvent les passages, conservant une trace de l'heure, de la date et de l'identité de l'utilisateur qui les ont déverrouillés.

La première chose à faire pour forcer un maglock est d'ouvrir le boîtier qui contient la serrure et de mettre les circuits à nu. Cette opération demande un Test étendu de Hard-

ware + Logique (Indice du maglock x 2, 1 Tour de combat). Si toutes les tentatives pour l'ouvrir échouent, on peut encore le fracasser ou tirer dedans ; dans ce cas, utiliser l'indice du maglock comme indice de Barrière. Des tentatives un peu trop violentes pour forcer le boîtier peuvent endommager les circuits électroniques à l'intérieur. Refermer le boîtier demande un test similaire à celui réalisé pour l'ouvrir.

Certains systèmes de maglocks sont construits avec des systèmes anti-ouverture, d'Indice 1 à 4. Afin de forcer les circuits anti-ouverture, un test supplémentaire en Hardware + Logique (Indice du système anti-ouverture) doit être réalisé. S'il échoue, l'alarme est déclenchée.

Les claviers à codes utilisent un code d'accès (ou plus souvent plusieurs codes pour plusieurs personnes). À moins de connaître le code, contourner un clavier à code demande de relier les circuits internes. Cela signifie qu'il faut ouvrir le boîtier (voir ci-dessus) et relier les circuits – un autre Test étendu en Hardware + Logique (Indice du maglock x 2, 1 Tour de combat). Un séquenceur (voir p. 329) peut être utilisé à la place ; faites alors un Test opposé entre les l'indice du séquenceur et celui du maglock. Si le séquenceur l'emporte, le maglock s'ouvre (notez que le boîtier doit quand même être ouvert pour pouvoir utiliser un séquenceur).

Les lecteurs de cartes vérifient l'authenticité de cartes à puce ou des balises RFID placées sur des badges. Ils peuvent être contournés en employant la même méthode que les claviers à code – en enlevant le boîtier et en bidouillant un peu. Des passes maglock (p. 329) peuvent également être utilisées pour forcer les lecteurs de cartes, et ne nécessitent pas qu'on enlève le boîtier. Si on réussit à se procurer une carte valide, celle-ci peut être copiée sur un copieur de clé magnétique (p. 329) afin d'en créer une fausse. Faites un Test opposé entre l'indice du passe/de la carte falsifiée et l'indice du maglock. Si le passe/la carte falsifiée l'emporte, le maglock s'ouvre.

Biométrie

Les systèmes biométriques prennent « l'empreinte » (digitale, rétinienne, vocale, etc) de l'utilisateur et vérifient que cette empreinte correspond à celle qui se trouve dans la base de données des empreintes autorisées. Cela veut dire que les scanners biométriques disposent presque toujours d'une connexion au réseau local (avec ou sans fil). Parce que les empreintes sont stockées dans une base de données, les scanners biométriques sont plus difficiles à contourner. Si le personnage peut avoir accès à la base de données (en la piratant ou par d'autre moyens), il peut la modifier pour entrer une empreinte dans la liste des empreintes autorisées. C'est une option risquée, car le système garde une trace des enregistrements et des modifications qui ont été faites (à moins que ces enregistrements ne soient modifiés par la suite).

Les scanners à empreintes analysent les empreintes digitales, palmaires, rétinienne et même le dessin des veines du visage ou de la paume. Une méthode pour forcer un scanner à empreintes est de forcer un utilisateur à appliquer ses propres empreintes. Une autre alternative peut être d'utiliser une sorte de gant synthétique (une « manche ») sur lequel figurent les empreintes de doigts et de pouce, à l'aide d'un mouleur d'empreintes (un échantillon d'une empreinte autorisée est toutefois nécessaire, voir p. 329). Les empreintes rétinienne peuvent également être dupliquées à l'aide de l'option de duplication rétinienne des yeux cybernétiques (p. 334). Si une empreinte falsifiée est utilisée, faites un Test Opposé entre le duplicata et l'indice du maglock ; si le faux l'emporte, le maglock l'accepte.

Les systèmes de reconnaissance vocale requièrent une réponse vocale d'un utilisateur accrédité, en général avec un certain timing. Si la réponse n'est pas donnée au cours de cet intervalle de temps, où que la réponse n'est pas bonne, le système déclenche une alarme. Tout ce que peuvent faire les personnages pour contrefaire le système de reconnaissance vocale est de « parler » avec la voix d'un utilisateur approprié – en utilisant un enregistrement, ou en simulant la voix par d'autre

biais. Le modulateur vocal cybernétique (voir p. 333) peut être utilisé. Un Test opposé doit être effectué entre le système de reconnaissance vocale et l'équipement utilisé pour le leurrer ; celui qui génère le plus de succès gagne.

Les **détecteurs cardiaques, cellulaires et ADN** collectent des échantillons cellulaires de l'utilisateur, que ce soit sur le pouce/la paume, via un prélèvement capillaire, ou grâce aux particules exhalées par l'utilisateur, ou quelque chose de similaire, et analyse les matériaux génétiques. Pour leurrer ce système, vous avez besoin d'un échantillon de matériel génétique autorisé, préservé dans un bain d'enzymes spécifique. Le bain d'enzymes peut être synthétisé dans un atelier de chimie à l'aide d'un Test étendu de Chimie + Logique (5, 1 heure).

Les **scanners à reconnaissance faciale** utilisent l'imagerie laser, thermographique, et/ou des ondes ultrasoniques pour cartographier le visage de la personne. C'est un des systèmes biométriques les plus pratiques à utiliser, mais c'est aussi le moins fiable. Les systèmes de reconnaissance faciale sont non seulement utiles pour ne laisser entrer que les personnes autorisées, mais également pour identifier les intrus et les empêcher d'entrer. Les prothèses synthétiques et la biosculpture peuvent être utilisées avec plus ou moins de succès contre les scanners à reconnaissance faciale ; faites un Test opposé entre le Déguisement + Intuition de l'intrus contre l'indice d'Appareil du lecteur. Appliquez un modificateur de +2 à l'appareil si le personnage qui essaie de le leurrer n'est pas au milieu d'une foule.

Systèmes automatisés

Les systèmes de sécurité automatisés offrent une réponse instantanée aux alarmes qui ont été déclenchées.

Les **systèmes d'armes automatisés** sont tout simplement des drones disposant d'armes sur montures et placés à des points fixes (en général, avec un arc de tir de 180°) ou sur des circuits à rails. Ces systèmes sont en général équipés de senseurs basiques, d'un logiciel autosoft d'Acquisition de cible et suivent les règles standard des drones (voir p. 240).

Les **systèmes de confinement** ressemblent un peu aux bons vieux pièges : quand l'alarme est déclenchée, les volets tombent devant les fenêtres, des plaques coulissantes et des grilles ferment les lieux. Ces systèmes peuvent également inclure l'activation de faisceaux laser ou monofilaments et un brouillage radio. L'objectif est de retenir les intrus dans une zone fermée, où on peut ensuite les parquer ou les « neutraliser ».

Les **diffuseurs de gaz** sont particulièrement vicieux, ils dispersent le gaz de manière complètement indétectable. Les systèmes de diffusion peuvent remplir une zone de 30 m³ en un Tour de combat. Le meneur de jeu doit déterminer à quel point et à quelle vitesse le gaz se répand. Le meneur de jeu peut aussi faire des Tests de Perception pour savoir si un personnage est en mesure de détecter le gaz, en se basant la discrétion du gaz (nombre de gaz sont incolores et inodores). Les personnages équipés d'un scanner olfactif (p. 328) peuvent être alertés par cet équipement. Voyez p. 246 pour les détails sur les différents gaz et la façon dont ils affectent les personnages.

Les **systèmes de marquage** sont conçus pour marquer les intrus avec un système de repérage discret afin qu'on puisse rapidement les identifier et les capturer. Les méthodes de repérage incluent des teintures ultraviolettes, des marqueurs RFID, des matériaux ADN encodés, et même des nanobalises. Les marqueurs sont en général vaporisés en toute discrétion au niveau des sorties et des zones de passages.

SÉCURITÉ MAGIQUE

Il existe quantité de méthodes pour tenir à l'écart un intrus astral, la plus courante étant une patrouille d'esprits de garde, une barrière astrale ou encore une rune de garde (voir p. 186). Nombre de métacréatures duales sont utilisées comme

animaux de garde, car elles sont capables de repérer une cible astrale aussi bien qu'une cible ordinaire. Les compagnies de sécurité bien établies entraînent souvent leurs gardes à ressentir les « frissons » que les ordinaires ressentent parfois lorsqu'une forme astrale les traverse (voir p. 184).

Certains sites disposant de mages de sécurité utilisent également des systèmes en fibre optique OptiMage (voir p. 327).

Biofibres

Une biofibre est une plante biologiquement modifiée qui s'apparente à du bois et qui se développe en de larges feuilles plates. La biofibre est un organisme naturellement dual, existant à la fois sur le plan physique et astral. Tant qu'elle est maintenue en vie (en utilisant des engrais complexes), elle fonctionne comme une barrière contre toute forme astrale, comme le ferait un mur physique. La biofibre a un Indice de Puissance, comme toutes les barrières astrales et fonctionne exactement de la même manière (voir p. 185). Les feuilles de biofibre sont placées le long de murs au sein des zones de haute sécurité, alimentées en engrais et surveillées de près. Le fait de détruire la barrière astrale détruit la biofibre. Il est de notoriété publique que la biofibre est particulièrement sensible et difficile à faire pousser. La Puissance maximale qu'elle peut atteindre est de 10.

SÉCURITÉ MATRICIELLE

La plupart des entreprises utilisent des réseaux sans fil pour des questions pratiques. Afin de protéger ces réseaux des intrusions, ils sont cryptés et opèrent en mode caché, n'étant paramétrés pour communiquer qu'avec certains périphériques. Les autres opèrent en ultra basse fréquence, et il vous faudra être au sein même de l'enceinte corporatiste pour pouvoir vous connecter au réseau. Les systèmes de haute sécurité n'utilisent de toutes les façons pas les connexions sans fil, préférant s'en tenir à un fonctionnement sur un réseau interne câblé et complètement isolé de la Matrice, ou relié par des points d'accès sécurisés, parfois même au travers de connexions temporaires et limitées dans le temps. Afin d'accéder à de tels systèmes, un hacker doit se frayer un chemin au sein même de l'installation physique qui abrite ce système pour trouver un point d'entrée. Les systèmes individuels sont gardés par des CI ainsi que des hackers de sécurité, mais aussi par d'autres mesures comme des bombes matricielles et des fichiers cryptés (voir p. 222).

Suppression du WiFi

Des peintures et papiers peints inhibiteurs de wifi sont couramment installés pour empêcher un réseau interne de pouvoir aller voir à l'extérieur ce qui s'y passe, et pour empêcher des intrus d'atteindre le réseau interne. Les systèmes de sécurité wifi sont traités comme des brouilleurs (p. 322) ; tout indice de Signal qui serait inférieur à l'indice du système de sécurité ne peut passer outre la sécurité.

Détection du WiFi

La plupart des réseaux sécurisés – et en particulier ceux administrés par des *spiders* – scannent systématiquement et en profondeur leurs réseaux sans-fil à la recherche de toute activité suspecte. Ces réseaux sont capables d'identifier de nouvelles connexions au réseau, et parfois même d'intercepter le signal ou de remonter à l'origine de l'activité illégale. La sécurité est même capable de trianguler un réseau en utilisant de multiples signaux pour déterminer si le signal émet ou pas au sein des limites du réseau. C'est pourquoi les runners intelligents opèrent en mode caché pendant leurs runs. Pour plus de détails sur la détection de réseaux, voir p. 227.



TRANSMISSION.....

LA RÉPUTATION

Votre image peut vous jouer des tours. Une solide réputation dans la rue peut faire beaucoup pour la carrière d'un runner, convaincre un contact de lui faire une fleur, ou de le tirer de situations tendues sans trop de casse. Mais d'un autre côté, trop de publicité peut l'empêcher de bosser, le mettant trop en confiance ou lui faisant gagner des ennemis puissants. D'un autre côté, si la réputation d'un runner quitte le niveau de la rue pour passer au niveau public, il se rendra vite compte que ses autres collègues des ombres l'éviteront comme la peste et il pourra sentir le souffle de ses ennemis sur sa nuque.

Cette « image de marque » se divise en trois facteurs distincts : la **Réputation**, la **Rumeur** et la **Renommée**. Chacun de ces facteurs doit être géré séparément par le meneur de jeu, et noté sur la feuille de personnage.

RÉPUTATION

• La Réputation représente en quelque sorte le cheminement professionnel du personnage dans la rue. Plus il est là depuis longtemps, plus on l'a vu, plus il en a fait, et plus ses collègues le respectent.

La Réputation est basée sur le Karma total amassé par le personnage (voir *Karma*, p. 264), divisé par 10 et arrondi à l'entier supérieur. Un personnage qui a acquis 35 points de Karma depuis le début de sa carrière aura une Réputation de 4 ($35/10 = 3,5$, arrondi à 4).

À la discrétion du meneur de jeu, des points supplémentaires peuvent être ajoutés à la Réputation du personnage s'il a vécu des aventures particulièrement épiques, s'il a obtenu des victoires écrasantes, s'en est tiré d'une manière incroyable, ou tout autre événement incroyable d'audace.

Utilisation de la Réputation

La Réputation s'applique comme un bonus à la réserve de dé pour toutes les Compétences sociales où la Réputation du personnage est connue et peut être avantageuse. Par exemple, un fixer avec une Réputation de 3 aura un +3 à sa réserve de dés quand il fera son jet d'Intimidation. Notez que ce modificateur ne s'applique que si les personnes en face connaissent sa Réputation. Cela veut aussi dire qu'un personnage qui se fait passer pour quelqu'un qui a une certaine Réputation pourrait l'utiliser pour traiter avec d'autres personnes, si le meneur de jeu l'y autorise.

Le bonus de Réputation ne peut pas dépasser le Charisme du personnage.

RUMEUR

La Rumeur concernant un personnage est le côté négatif de sa Réputation : pourquoi il est si difficile de s'en faire un ami, pourquoi il est si borné, le nombre de conneries qu'il a faites et les échecs qu'il a connus. La rumeur peut aussi refléter son côté impitoyable, le fait qu'on ne puisse pas lui faire confiance et tous les aspects négatifs de sa personnalité qui peuvent décider certains de se passer de lui.

Tout personnage commence avec une Rumeur de 0 : les gens ont une opinion neutre à son égard. Modifiez cette valeur en fonction des traits possédés par le personnage (+1 point par défaut, -1 point par avantage) :

Avantages : Chanceux, M. Tout-le-monde, Première impression

Défauts : Asocial, Dépendance, Écorché, Gremlins, Hostilité des esprits, Incompétent, Infirme, Malchanceux, Paralysie en combat, Poseur elfe, Poseur ork, Sauvageon, SINner (SIN-criminel uniquement)

Faire évoluer la Rumeur

Le meneur de jeu devrait récompenser certaines actions en distribuant des points de Rumeur si les actions ou circonstances le permettent. Voici quelques exemples de situations où le personnage pourrait gagner un point de Rumeur :

- Échouer ou refuser de terminer une run
- Insulter ou se moquer d'un Johnson
- Chercher la bagarre et se faire battre
- Se comporter de façon incroyablement égoïste ou impitoyable (« On ne rendra pas l'argent de l'orphelinat. Ces gosses n'ont qu'à crever. »)
- Se faire arrêter
- Trahir quelqu'un
- Tuer un innocent
- Se faire un ennemi puissant ou avoir un contrat sur sa tête
- Bosser pour un dragon
- Faire preuve d'une poisse répétée et exceptionnelle

Notez qu'un personnage ne devrait pas gagner un point de Rumeur pour quelque chose qu'il a déjà fait et pour lequel il a déjà gagné un point de Rumeur, à moins qu'il ne l'ait fait d'une manière particulièrement innovante.

Les personnages peuvent réduire leur Rumeur en sacrifiant définitivement un peu de leur Réputation. Pour 2 points de Réputation ainsi enlevés, réduisez la Rumeur de 1.

La rumeur au quotidien

Selon la situation, la Rumeur peut servir de modificateur à la Réputation d'un personnage. S'il tente de gagner la confiance de quelqu'un ou d'obtenir quelque chose de lui, soustrayez la Rumeur à la Réputation avant d'appliquer le modificateur de Réputation au Test mettant en jeu une Compétence sociale (notez que la Réputation ne peut jamais être réduite au dessous de 0).

Dans les situations où les personnages tentent d'impressionner ou d'intimider quelqu'un d'autre, la Rumeur est ajoutée à la Réputation du personnage. Un gangster troll avec une Réputation de 2 et une Rumeur de 4 à un bonus de +6 à sa réserve de dés quand il essaie d'intimider ses petits copains.

Tout comme pour la Réputation, la Rumeur n'est efficace que si elle est appliquée sur des individus qui connaissent la réputation du personnage.

Notez que le meneur de jeu peut utiliser la Rumeur comme une menace et réduire la proportion de personnages au comportement amoral, de fous de la gâchette et ceux qui accumulent les cadavres au cours de leurs parties. Les personnages dont on parle beaucoup sont plus susceptibles d'être ennuyés par la police, par des personnes voulant se venger, ou par des jeunes cow-boys qui voudraient se faire une réputation sur leurs cadavres.

LA RENOMMÉE

La Renommée mesure à quel point le personnage est connu par les médias, les autorités, et d'une manière plus générale, par le public. Plus la Renommée d'un personnage est importante dans les Ombres, plus ceux qui sont hors des Ombres en entendent parler.

La Renommée est la somme de la Réputation d'un personnage et de sa Rumeur, divisée par 3 et arrondie à l'inférieur. La Renommée ne peut jamais être inférieure à 0 : personne, c'est personne, même dans les Ombres. Par exemple, un samouraï des rues très sérieux avec une Réputation de 7 et une Rumeur de 2 aura une Renommée de 3 ($(7+2)/3 = 9/3 = 3$). À la discrétion du meneur de jeu, tout effort exceptionnel que fait le personnage pour conserver un profil bas et maintenir ses activités secrètes peut être utilisé pour diminuer le score. De la même manière, si un personnage fait quelque chose qui vient à être connu des médias, que ce soit intentionnel ou pas, il verra son score augmenter de manière appropriée.

Un personnage qui a une Renommée de 3 ou plus est connu de ceux qui gardent un œil sur les Ombres ; le nom d'un personnage ayant une Renommée de 10 ou plus est sur toutes les lèvres, et il se pourrait même qu'un sim ou un trid se base sur ses fantastiques exploits.

La Renommée en termes de jeu

La Renommée sert de bonus à la réserve de dés de tout individu hors des Ombres qui voudrait faire un Test de Compétence de connaissances pour savoir s'il a déjà entendu parler du shadowrunner, et ce qu'il connaît de l'histoire et de la réputation du runner. Si un personnage est au courant de la réputation du runner, les règles concernant la Réputation et la Rumeur s'appliquent.

Si la Renommée peut vous aider à publier vos mémoires de shadowrunner, elle risque aussi de nuire à votre carrière de manière générale. Si votre Renommée est supérieure ou égale à 3, vous pouvez être sûr que la police et les agences de sécurité ont un dossier sur vos activités, et il se pourrait qu'ils veuillent faire un exemple de vous et qu'ils vous arrêtent / foutent en taule / exécutent. De la même manière, les Johnsons potentiels et les autres runners pourraient penser que vous êtes trop voyant et refuser de bosser avec vous.

VOS PAPIERS, S'IL VOUS PLAÎT

L'identité est quelque chose que les shadowrunners prennent très au sérieux, en particulier lorsqu'on parle de leurs vraies identités. Remercions la Matrice, ses capacités de stockage infinies et autres recoupements de données, il est aujourd'hui très facile de suivre les personnes grâce à leurs noms, leurs SIN, leurs cartes de crédits et même les mouvements physiques de leurs commlinks si vous savez comment faire. Et comme la plupart des shadowrunners tiennent à leur vie privée, ils ont tendance à se tourner vers l'anonymat complet pour être tranquilles.

QU'EST-CE QU'ON MET DANS UN SIN ?

Les UCAS ont mis au point le Système d'Identification par Numéro (SIN) en 2036, ce qui a demandé l'enregistrement de chaque citoyen des UCAS. Les résidents des UCAS qui n'ont pas de SIN sont considérés comme des « citoyens probatoires », ce qui veut dire qu'il n'ont pas le droit de voter ni de droits civiques. De nos jours, le SIN d'une personne est légalement créé dès sa naissance, en admettant que la naissance soit enregistrée auprès des autorités compétentes. Nombre de naissances interviennent pourtant hors de tout environnement légal, en particulier dans les endroits pauvres et les Barrens.

Toutes les nations du monde n'utilisent pas de SIN. La plupart le font, mais il se peut qu'ils aient des noms différents selon le pays (par commodité, nous parlerons à chaque fois de SIN). Le GSINR Global SIN Registry, un projet entièrement subventionné par la Cour corporatiste) fait office d'organisme central de mise en place des standards mondiaux concernant la mise en place et l'administration des SIN, ainsi que la nature des données qui y sont consignées. Les corporations ayant un statut extraterritorial doivent adhérer à ces protocoles par le biais des lois corporatistes demandant des SIN pour repérer et enregistrer leurs employés/citoyens. Les agences nationales et corporatistes en charge des SIN sont priées de partager leurs données avec le GSINR, mais mis à part ce cas précis, elles considèrent que leurs données sont confidentielles et n'ouvrent leurs informations qu'aux forces de police et de maintien de l'ordre. Bien que rare, la double nationalité (par exemple UCAS/Ares) est possible : dans certains cas, vous aurez deux SIN séparés. Certaines corporations et nations révoqueront votre citoyenneté dès que vous deviendrez citoyen d'une autre nation ou corporation.

Le Crash de 64 a détruit des milliers si ce n'est des millions d'identités, créant un afflux de sans-SIN sans précédent. En réponse à ce phénomène, nombre de gouvernements ont

mis au point des « programmes d'amnistie SIN » et ont autorisé les sans-SIN à s'enregistrer (à nouveau), sans poser de questions – nombre d'entre eux en ont d'ailleurs profité pour prendre un nouveau départ dans la vie. D'autres, en revanche se sont dit que le passé était le passé, et ont saisi cette opportunité pour disparaître dans les Ombres. La vérité est que nombre de personnes sont vraiment préoccupées (et ce n'est pas de la paranoïa) par la manière dont sont utilisés leurs SIN et la façon dont leur vie est analysée et espionnée par les gouvernements et les mégacorporations. Ces personnes préfèrent rester en dehors du système, ou au moins utiliser une fausse identité à chaque fois que c'est possible.

Il est possible de s'enregistrer auprès du gouvernement des UCAS pour obtenir un SIN, mais pour ce faire, encore faut-il prouver qu'on est un citoyen modèle, sur qui on peut compter et dont l'admission profitera aux UCAS. La plupart des sans-SIN vivant dans la conurb' ne remplissent malheureusement pas ces conditions.

Les numéros qui composent un SIN sont générés à partir d'une formule complexe qui se base sur un grand nombre de données personnelles. Cela veut dire que les agents des forces de l'ordre peuvent connaître votre date de naissance, état et pays d'origine, citoyenneté et vos initiales d'après votre SIN.

Comme les shadowrunners sont des citoyens du monde de la pègre, nous nous basons sur le fait qu'ils sont tous sans-SIN, à moins qu'ils ne commencent leur carrière avec l'avantage SINner (p. 83).

Vivre sans SIN

Si un sans-SIN est arrêté, plusieurs choses peuvent se produire. Il est fréquent qu'un sans-SIN soit horriblement maltraité, enfermé, ou qu'il finisse par « disparaître » au cours de la procédure. Il n'a en effet que le droit de fermer sa gueule et il n'existe aucune trace de son existence. La plupart des sans-SIN qui se font arrêter, sont affublés d'un « SIN-criminel » – et sont ensuite enfermés jusqu'à la fin de leurs jours. Ce SIN est à présent enregistré dans la majorité des bases de données des forces de l'ordre et indexé avec leurs photos, leurs empreintes biométriques, leurs échantillons ADN, et des échantillons de tissus.

Si vous ne disposez pas d'un matricule SIN, nombre de choses qui sont banales pour un citoyen vous sont interdites. Par exemple, il vous faut un SIN pour avoir un boulot légal, ouvrir un compte en banque, posséder une maison, aller à l'école, louer un appartement, recourir à certains services, ainsi de suite. Mais plus important, un SIN est à présent requis pour tout déplacement légal – même pour se payer un ticket de bus. Même ceux qui disposent d'un SIN criminel auront du mal à faire quoi que ce soit sans avoir l'impression d'être marqués au fer rouge. Lorsqu'une personne disposant d'un SIN décède, le SIN est marqué afin d'indiquer qu'il appartient à une personne décédée, et est ensuite désactivé (mais l'entrée dans la base fichier est conservée).

COMMLINKS, CRÉDITUBES, ET IDENTITÉ

On avait pris l'habitude de mettre le SIN et tous les moyens d'identification sur un créditube, des sticks pas plus grands que des stylos et qui servaient d'identité et de carte de crédit. Mais depuis que la Matrice est devenue sans fil, toutes ces informations ont été placées dans les commlinks, et les seuls créditubes à avoir survécu sont ceux qui sont certifiés et qui restent des moyens de paiement relativement anonymes. En plus de cela, toutes les données qui concernent une personne et les données dont elle pourrait avoir besoin (permis, relevé de compte, police d'assurance, compte bancaire, etc.) sont stockées de manière cryptée dans son commlink (avec un indice de cryptage par défaut de 5). Pour des raisons de confidentialité, ces informations ne sont pas transmises en tant que moyen d'identification dans le cas de réseaux domestiques, encore que certaines zones placées sous haute sécurité puissent demander que ces informations-clés (en particulier le nom et le SIN) soient transmises.

Ces détails personnels peuvent également être transmis (là encore, sous un format crypté) à la demande, sur autorisation de l'utilisateur. Par exemple, une boutique vous demandera vos informations de compte bancaire (et votre relevé de compte ainsi que les permis adéquats si vous achetez quelque chose qui est soumis à réglementation), un hôpital pourrait vous demander vos antécédents médicaux et vos informations d'assurance, tandis qu'un point d'accès sécurisé vous demandera votre matricule SIN, passeport, et votre casier judiciaire. Pour des raisons de sécurité, ces données peuvent être transmises en baissant l'indice de signal, via des liaisons infrarouges courte distance, ou en connectant physiquement le commlink à un terminal pour effectuer une transmission par fibre optique.

Comptes en ligne

Le commlink est également utilisé pour conserver une trace des comptes bancaires d'un individu. Pour dépenser de l'argent, vous vous abonnez à une banque en ligne et vous l'autorisez à procéder à des transactions, ou vous autorisez des prélèvements automatiques pour certaines situations. Depuis que la plupart des transactions se font en temps réel, il est très difficile d'utiliser le compte bancaire de quelqu'un d'autre, mais c'est toujours possible si vous ne surveillez pas vos prélèvements automatiques.

Le problème avec la plupart des comptes en banque, cependant, c'est qu'ils vous demandent un SIN pour les créer et qu'ils conservent une trace de toutes vos transactions, ce qui veut dire que tous vos achats sont tracés. Bien entendu, capitalistes et institutions criminelles, toujours aussi entreprenants, ont relevé le défi. Nombre de banques « offshore » procurent des comptes sécurisés à leurs clients, mais à l'inverse des banques standard, elles conservent les informations de leur clients par devers elles, ne donnent aucune information quant à la nature des transactions, et ne répondent pas aux demandes des autorités. De la même manière, nombre de syndicats du crime ont leurs propres organismes de financement opaque et en ligne, procurant des comptes à toutes les personnes qui peuvent payer les coûts exorbitants, ne posent aucune question, et vous offrant même de vous faire crédit (il faut juste faire attention aux gros bras si vous êtes en retard de paiement).

Créditubes certifiés

Le moyen le plus courant pour se faire payer dans les ombres est de passer par les créditubes certifiés. Identique à l'argent cash ou au bons au porteur, un créditube certifié n'est pas enregistré comme appartenant à une personne en particulier et vaut autant que le montant qui y est indiqué. Il ne demande pas de s'identifier pour l'utiliser, et ne peut pas être utilisé comme pièce d'identité. Les institutions financières qui les fabriquent les encodent avec une certaine somme d'argent brute afin que quiconque puisse l'utiliser – et pas uniquement la personne qui l'a initialement émise. Les banques prennent toujours un certain pourcentage en commission pour créer un créditube certifié.

Les créditubes certifiés sont une forme de paiement populaire parmi ceux qui souhaitent conserver une certaine forme d'anonymat. À cause de cela, un tas de commerces acceptent les créditubes certifiés comme moyen de paiement, bien que les établissements classieux puissent vous regarder d'un drôle d'air.

Les banques émettent des créditubes certifiés de certaines couleurs afin d'indiquer la limite de fonds qu'ils peuvent contenir ; il n'existe aucune limite à la transaction, mis à part la limite interne du créditube (voir la *Tables des créditubes certifiés*).

FAUSSES IDENTITÉS

En 2070, falsifier une pièce d'identité – que ce soit un matricule SIN, un dossier médical, un permis pour un matériel réglementé, un relevé de compte, ou la totale – représente un boulot monumental. Remercions encore une fois la Matrice moderne, les vérifications d'identité sont gérées par des accès simultanés, des référencements croisés, et des doubles vérifi-



TRANSMISSION

cations dans de multiples bases de données via une dizaine de canaux et plus. Cela signifie que falsifier une identité implique des manipulations électroniques et des propagations de fausses données en masse. Autant dire que M. Tout-le-monde a peu de chances de créer quoi que ce soit d'utile. Il n'existe qu'une très petite quantité d'experts très bien renseignés (des hackers de haut vol et des faussaires professionnels) qui possèdent les ressources nécessaires pour monter des arnaques d'une telle envergure. En fait, des organisations entières se sont montées dans l'ombre dans le seul but de créer de fausses identités. En général basées dans l'un des paradis numériques de part le monde, ces organisations maintiennent un contact avec le « monde réel » via des canaux secrets.

Bien qu'il soit possible à un bon hacker d'ajouter une fausse identité en insérant la bonne clé comportant les bonnes données au bon moment – comme par exemple ajouter un mémo du boss parlant d'une équipe de maintenance appelée en urgence pour effectuer des réparations non prévues sur le planning du garde de sécurité en poste – ces efforts ne sont au mieux que temporaires et la forfaiture sera rapidement éventée, et ne résistera pas à une simple vérification.

La meilleure façon d'acquérir une fausse identité est d'en acheter une auprès d'un vendeur disposant des bonnes connexions. Heureusement, le marché des identités jetables est relativement compétitif, et la plupart des identités falsifiées exploitent encore les failles de sécurité et autres backdoors résultant des événements de 64 : et acquérir une ou plusieurs fausses identités est, dans les moyens d'un shadowrunner. Voyez *Identité et Crédits*, p. 325, pour les prix et la disponibilité.

Utiliser une fausse identité

À chaque fois qu'un personnage utilise sa fausse identité pour passer un contrôle d'identité (que ce soit pour acheter une robe ou pour passer la frontière), il doit faire un Test opposé entre l'Indice de son identité falsifiée et l'Indice du système de vérification. Celui des deux qui obtient le plus de succès l'emporte. En cas d'égalité, le système de vérification demandera à l'opérateur « d'interroger » le propriétaire de l'identité. L'écran de l'opérateur affichera alors une série de questions basées sur l'histoire du porteur auxquelles le porteur devra répondre correctement. Si l'individu ne répond pas correctement à toutes les questions, le vérificateur rejettera l'identité.

CRÉDITUBES CERTIFIÉES

Type de créditube	Maximum de transaction autorisé
Standard	5 000 ¥
Argent	20 000 ¥
Or	100 000 ¥
Platine	500 000 ¥
Ébène	1 000 000 ¥

NIVEAUX DE VIE

Même si on pourrait croire que la plupart des personnages de *Shadowrun* vivent dans un bar ou un squat, chaque personnage a un style de vie qui lui est propre. Le Niveau de vie est une indication générale du confort de vie dont dispose le personnage tous les jours et de ses dépenses courantes, ce qui inclut un toit, à manger, des loisirs, de quoi s'habiller et ainsi de suite. Cela ne couvre pas les ressources techniques telles que les armes, l'équipement magique, les frais professionnels et autres dépenses importantes mais qui sortent du domaine personnel. Le joueur et le meneur de jeu peuvent discuter des détails du Niveau de vie de personnage, qui peuvent varier à l'infini. Par exemple, un personnage peut vivre dans un bâtiment abandonné, mais y faire installer toutes les commodités possibles pour qu'on puisse qualifier son Niveau de vie de « Luxueux ». Faire marcher tous

ces gadgets, payer la sécurité, vérifier l'approvisionnement en eau et conserver un profil bas pourrait bien lui coûter aussi cher qu'un manoir dans un quartier rulin.

Les joueurs peuvent choisir parmi six Niveaux de vie différents : Luxueux, Élevé, Moyen, Bas, Squatter et À la rue. Ils peuvent également se retrouver obligés d'adopter le Niveau de vie Hospitalisation (voir plus bas). Un personnage qui vit à un niveau Moyen et plus peut accueillir des invités pour un surcoût de 10% par invité. Un hôte peut également accueillir un invité d'un Niveau de vie inférieur au sien en payant 10% du coût du Niveau de vie de son invité.

Les personnages ne peuvent pas acheter plus d'un Niveau de vie. Ce Niveau de vie reflète vraiment les conditions de vie du runner. Des aménagements supplémentaires tels que des chambres d'hôtel pour se planquer, un magasin, une planque, et ainsi de suite doivent être gérés séparément. De la même manière, si le Niveau de vie permet l'entretien d'un véhicule (ou les frais de transports, quels qu'ils soient), il ne permet cependant pas d'acheter un véhicule – ce dernier doit être acheté séparément.

LUXUEUX

Ce Niveau de vie vous offre ce qu'il y a de mieux : les meilleures piaules, un maximum de gadgets high-tech, la meilleure nourriture et boisson, tout ce que vous voulez. Le personnage a du personnel de maison, un domestique ou un drone sophistiqué pour faire toutes les corvées. Il vit dans une vaste maison, un superbe appartement ou loue une suite dans un hôtel cinq étoiles. La sécurité sur site est au top du top, avec des gardes entraînés, une sécurité astrale et des temps de réponse optimum. Son installation vidéo est de meilleure qualité que dans certains cinémas et peut être diffusée partout dans la maison. Il est dans la liste des VIP de plusieurs grandes tables et clubs, qu'ils soient réels ou virtuels. C'est le Niveau de vie de ceux qui ont réussi dans le monde de *Shadowrun* : les cadres de haut niveau, les grosses huiles gouvernementales, les boss du Yakuza et les quelques shadowrunners qui ont décroché le gros lot (et qui sont encore vivants pour pouvoir dépenser l'argent gagné).

Coût : 100 000 ¥ par mois et plus !

ÉLEVÉ

Un Niveau de vie Élevé vous offre une belle petite maison ou un chouette appart', de la bonne nourriture et la technologie utile pour vous rendre la vie plus facile. Le personnage n'a pas les mêmes avantages que les gros poissons, mais il n'a pas non plus autant de personnes qui veulent le descendre. Sa résidence est dans une zone sécurisée ou protégée grâce à des pots-de-vin conséquents auprès des forces de police et du chef du gang du coin. Il dispose d'un service d'étage ou de la technologie nécessaire pour s'occuper à sa place de la plupart des tâches quotidiennes. C'est la vie de ceux qui montent de chaque côté de la loi : les cadres moyens, les chefs mafieux et les autres.

Coût : 10 000 ¥ par mois

MOYEN

Le Niveau de vie Moyen offre une belle maison ou un appartement confortable. Les personnages avec ce Niveau de vie mangent parfois du nutrisoja mais aussi de la nourriture naturelle de qualité, et à défaut, l'autocuiseur a tout un assortiment de saveurs à proposer. C'est le Niveau de vie du salarié moyen qui a réussi ou du criminel de base.

Coût : 5 000 ¥ par mois

BAS

Avec ce Niveau de vie, le personnage a un appartement, et n'aura pas d'ennuis tant qu'il réussit à garder sa porte fermée. Il peut compter sur des repas fréquents ; le nutrisoja n'a pas un goût extra, mais au moins ça nourrit. L'électricité et l'eau sont disponibles pendant les heures non rationnées. La sécurité dé-

pend de la fréquence des paiements au gang du coin. Ceux qui bossent à l'usine, les petites frappes et autres personnes qui sont dans l'impasse, et ceux qui viennent juste de se lancer, ou qui n'ont pas eu de chance, ont tendance à adopter des Niveaux de vie Bas.

Coût : 2 000 ¥ par mois

SQUATTER

Ça pue chez le squatter, et en général lui aussi. Il mange des rations de nutrisoja de seconde zone et le goût vient de son imagination. Sa maison est un bâtiment squatté, peut être un peu plus en état que les autres, peut être même converti en plusieurs logements ou divisé en plusieurs piaules qu'il doit partager avec d'autres squatters. Ou peut-être que le personnage loue un cercueil pour la nuit. La seule chose qui puisse arriver de pire à un squatter, c'est de se retrouver dans la rue.

Coût : 500 ¥ par mois

À la Rue

Le personnage vit dans la rue, ou dans les égouts, les tunnels, les bâtiments abandonnés, ou tout autre endroit où il peut se poser un moment. La nourriture dépend de ce que va trouver le personnage, la propreté n'est plus qu'un lointain souvenir, et pour sa sécurité, il ne peut compter que sur lui-même. Ce Niveau de vie est le bas de l'échelle, hanté par ceux qui sont tombés ou ont été bottés en touche.

Coût : hé mec, tout ne va pas si mal ! C'est gratos !

HOSPITALISATION

Ce Niveau de vie particulier s'applique uniquement si le personnage est malade ou blessé. Le personnage doit rester à l'hôpital : un vrai de vrai, une clinique équipée comme un hôpital ou une résidence privée avec tout ce qu'il faut pour. Les personnages ne peuvent pas acheter ce Niveau de vie. Il paient jusqu'à ce qu'ils aillent mieux ou qu'ils crèvent, selon ce qui arrive en premier.

Coût : 500 ¥ par jour pour des soins de base, 1 000 ¥ par jour en soins intensifs.

PAYER LES FACTURES

Les personnages doivent allonger les nuyens chaque mois s'ils veulent conserver leur niveau de vie. S'ils ne paient pas, ils peuvent contracter des dettes et avoir à vivre à un Niveau de vie plus bas.

Pour chaque mois où un personnage manque un paiement, lancez un dé. Si le résultat est supérieur au nombre de mois impayés, pas de problème. Les crédits que le personnage a pu contracter (qui font partie intégrante de son Niveau de vie) épongent les paiements manqués. S'il effectue le versement suivant, tout rentre dans l'ordre.

Si le dé est inférieur ou égal au nombre de paiements manqués, le personnage se retrouve dans la mouise. Son Niveau de vie descend d'un niveau, ce qui veut dire qu'il se fait virer de son logement, qu'il doit rendre certains de ses gadgets, et qu'il va devoir revendre certaines de ses fringues et ainsi de suite.

Le personnage est également endetté et doit le montant d'un mois de son Niveau de vie à quelqu'un. Si le personnage est dans la légalité, il doit de l'argent à un organisme de crédit. Si c'est un criminel ou un shadowrunner ou qu'il a un Niveau de vie inférieur à Moyen, cela signifie qu'il doit de l'argent à un organisme financier qui fait moins de publicité. Ce genre de situation l'amènera certainement à avoir des discussions très enrichissantes avec des personnes particulièrement impressionnantes sur des sujets tels que le remboursement et la gestion de ses dettes. Une fois qu'il sera sorti de l'hôpital, il pourra finir de régler la facture. Sinon, le marché du don d'organes involontaire et de cybware usagé est en plein essor. « Ça coûte la peau des fesses » est une expression qui prend un sens nouveau en 2070.



ACHETER UN NIVEAU DE VIE

Un personnage peut s'acheter un Niveau de vie pour le restant de ses jours en payant une somme représentant 100 mois d'un Niveau de vie. Par exemple, dix millions de nuyens vous assurent de disposer d'un Niveau de vie Luxueux pour le restant de vos jours. Cette somme représente les investissements, les fonds placés, et tout ce qui vous permet d'assurer vos paiements.

Cependant, on ne peut être sûr de rien dans la vie. Un personnage peut perdre un Niveau de vie permanent à la suite des manigances d'un ennemi ou de la malchance. Un hacker peut réduire vos investissements en lambeaux, et vos ennemis peuvent faire exploser vos propriétés. Ce genre de choses dépend beaucoup de l'historique du personnage, et pas du montant de son compte en banque.

Si un personnage le souhaite, il peut vendre un Niveau de vie permanent de niveau Moyen ou plus. Si le personnage a quelques mois devant lui pour monter une affaire légale, jetez 2D6. Multipliez le résultat par 10% pour savoir à combien se montent les honoraires du personnage pour sa « propriété ». Si le personnage n'a pas le trait SINner (voir p. 83), ne jetez qu'1D6. Jetez également 1D6 pour savoir si le personnage ne doit pas revendre sa maison et tout ce qu'il a par le biais d'un intermédiaire parce qu'il est contraint de bouger.

NIVEAUX DE VIE D'ÉQUIPE

Si une équipe est particulièrement soudée et vit ensemble (ou si certains membres de l'équipe souhaitent se mettre ensemble), elle peut payer un Niveau de vie commun. Le coût est de 10 % en plus par personne supplémentaire.

Si l'équipe se paie un Niveau de vie Bas ou plus, un des membres de l'équipe doit être l'occupant déclaré. C'est celui qui sera dans la merde si l'équipe ne paie pas à temps.

KARMA

Dans *Shadowrun*, le Karma mesure l'expérience que les personnages gagnent après une aventure. Ils ne reçoivent pas de Karma parce qu'ils vont faire leur lessive (à moins que la laverie ne soit en plein milieu du domaine d'un esprit toxique). Les personnages utilisent du Karma pour augmenter leurs attributs, leurs compétences, et leurs capacités spéciales (voir *Progression du personnage*, plus bas).

À la fin d'une aventure, le meneur de jeu distribue du karma à chaque personnage, selon leur performance (notez qu'une aventure peut très bien ne pas être résolue en une unique séance de jeu. Des intrigues particulièrement compliquées ou tordues peuvent prendre plus d'une session pour être résolues). Les personnages qui ont contribué à l'aventure d'une manière substantielle, ainsi que les joueurs qui ont rendu la session intéressante et amusante, devraient également recevoir des points de Karma en plus.

GAGNER DU KARMA

Les personnages gagnent 1 point de Karma pour avoir survécu à l'aventure et un point supplémentaire s'ils ont accompli la majorité (au moins les 2/3) des objectifs de l'aventure. Si l'aventure représente un véritable challenge pour les personnages, ils peuvent recevoir un point supplémentaire, pour avoir su aller au-delà de leurs limites. Cette récompense est attribuée à tous les personnages encore capables de bouger à la fin de la run.

En plus, les personnages peuvent gagner des points supplémentaires de manière individuelle pour avoir été particulièrement courageux ou intelligents, en particulier si l'aventure comportait quelques beaux morceaux de bravoure. De la même manière, les joueurs devraient gagner des points de Karma pour un bon roleplay, un bon mot au bon moment, une interprétation dramatique, ou juste pour avoir rendu la session amusante et intéressante.

En règle générale, les personnages devraient gagner entre 4 et 5 points de Karma par aventure, sans excéder 10. Si les récompenses en Karma sont trop faibles, les joueurs seront frustrés de ne pas voir leurs personnages progresser. De la même manière, si les récompenses en Karma sont trop élevées, les joueurs s'ennuieront et finiront par snober le danger.

Bon roleplay : donnez un point de Karma aux joueurs qui auront bien interprété leurs personnages. Un jeu de rôle excellent mérite 2 points de Karma. Ce critère dépend du style du meneur de jeu, aussi soyez flexibles. *Shadowrun* est un jeu amusant, pas un cours d'art dramatique.

Audace : les guerriers courageux (et tout particulièrement ceux qui sont efficaces) peuvent gagner un point de Karma pour acte de bravoure, deux si l'action était tout particulièrement héroïque. Cela ne doit pas être une excuse pour faire des choses stupides ; le courage, c'est risquer sa vie quand il n'y a pas d'autre issue. Ne vous sentez pas obligés de récompenser les actions particulièrement stupides. (Après tout, la vie, c'est dur ; et c'est pire encore quand vous êtes stupide). Les personnages qui ont l'avantage Tripes pourraient avoir besoin d'en faire un peu plus que les autres pour obtenir la même récompense.

Subtilité : les personnages qui proposent des stratégies originales, résolvent une énigme particulièrement tordue, ou mettent au point une arnaque juteuse devraient gagner un point de Karma (peut être plus si l'intrigue était particulièrement vicieuse). Cette récompense s'applique aussi aux personnages qui ont l'intelligence de reconnaître le moment où il vaut mieux se rendre.

Motivation : les personnages qui font vraiment avancer l'histoire, qui sont toujours motivés pour aller au fond des choses, méritent un point de Karma ou deux. Les personnages qui démarrent des intrigues de leur propre initiative, plutôt que d'attendre que le meneur de jeu ne s'intéresse à eux, sont tout particulièrement concernés par cette récompense. Après tout, l'initiative est plus qu'un attribut, pas vrai ?

Au bon endroit au bon moment : les personnages qui se retrouvent à la bonne place, avec la bonne compétence pour accomplir la bonne action, devraient gagner un point de Karma. Cependant, ne distribuez pas de Karma parce que vos joueurs ont fait de bons jets de dés, le personnage doit avoir une compétence vitale pour l'équipe et l'utiliser au bon moment – et uniquement au bon moment, pas en avance. C'est une chose de se croire malin en achetant la compétence Serrurerie parce qu'on sait que l'entrée par effraction dans une zone de haute sécurité nécessitera certainement l'usage de cette compétence, c'en est une autre d'être piégé dans un cul-de-sac, de savoir que les gros bras ne vont pas tarder à rappliquer, et de remarquer soudain une porte cachée dans l'ombre et de la crocheter pour permettre à l'équipe de s'en tirer. Voilà ce qui mérite une récompense.

Humour et jeu d'acteur : un joueur qui plie de rire la table de jeu, tout en continuant à jouer son personnage mérite un point de Karma. De la même manière, un joueur qui interprète son personnage au point d'impressionner le groupe par la qualité de son jeu d'acteur mérite un point de Karma. On est tous là pour ça, après tout.

PROGRESSION DU PERSONNAGE

Les joueurs utilisent le Karma entre les aventures pour augmenter les attributs et les compétences, mais également pour s'initier/s'immerger, acheter des sorts ou des formes complexes...

La progression a lieu en temps de jeu et entre deux sessions, qu'on appelle aussi phase de récupération. Les personnages ne devraient pas pouvoir dépenser du Karma pour augmenter leurs compétences, attributs et autres talents au beau milieu d'une aventure. Qui plus est, certains avancements peuvent être sujets à certaines limitations et n'intervenir qu'une seule fois en phase de récupération ; si le personnage veut progresser encore, il faudra qu'il attende la fin d'une prochaine aventure.

Temps d'apprentissage : il est recommandé qu'un personnage ne puisse apprendre qu'une seule nouvelle compétence (ou spécialisation, sort, ou forme complexe) entre deux aventures ; et pendant son apprentissage, qu'il ne puisse pas en plus progresser dans une compétence, attribut, qu'il possède déjà. Un personnage devrait pouvoir augmenter autant de compétences, attributs existants qu'il souhaite, mais il devrait d'abord obtenir l'accord du meneur de jeu (un personnage qui n'a pas touché à un flingue depuis un mois devrait aller faire quelques cartons avant de pouvoir augmenter sa compétence Pistolets) – et il ne devrait pouvoir augmenter les compétences ou attributs que d'un seul point à la fois. Si le temps entre deux aventures est supérieur à un mois, le meneur de jeu peut lever cette restriction.

ATTRIBUTION DU KARMA

Situation	Karma
Le personnage a survécu à l'aventure	1
Le personnage a rempli la majorité (2/3) des objectifs	1
L'aventure représentait un véritable challenge	1
Le personnage a été particulièrement subtil ou courageux	1 ou 2
Bon roleplay	1 ou 2
Le personnage a fait avancer l'histoire	1
Le personnage était là au bon endroit au bon moment	1
Le personnage a été particulièrement humoristique ou dramatique	1 ou 2

AUGMENTER LES COMPÉTENCES ET GROUPES DE COMPÉTENCES

Entre les aventures, les personnages peuvent apprendre de nouvelles compétences, augmenter celles qu'ils possèdent déjà, ou choisir de se spécialiser. Chacune de ces options coûte un certain nombre de points de Karma, et certaines limitations s'appliquent aux différentes augmentations que pourrait vouloir faire un personnage entre deux scénarios.

Nouvelles compétences

Un personnage peut apprendre une Compétence active ou un groupe de compétences qu'il ne possède pas encore. Le coût est de 4 points de Karma pour une compétence et de 10 pour un groupe de compétences, ce qui donne au personnage un niveau dans la compétence (ou le groupe de compétences) d'Indice 1. Le coût pour apprendre une Compétence de connaissances/langues est égal à la moitié du coût d'une Compétence active, soit 2 points de Karma.

Augmenter les compétences existantes

Les personnages peuvent également augmenter leurs compétences existantes et leurs groupes de compétences de 1. Le coût pour augmenter la compétence est égal à l'indice souhaité x 2. Par exemple, si un personnage veut passer sa compétence Pistolets de l'indice 4 à 5, le coût est de 5x2, soit 10 points de Karma. Le coût pour augmenter un groupe de compétences est égal à l'indice souhaité x 5. Par exemple, augmenter le groupe de compétences Armes à feu de 4 à 5 vous coûtera 5x5, soit 25 points de Karma.

Augmenter une Compétence de Connaissances ou de Langues coûte moitié moins par rapport aux Compétences actives : le coût en Karma est égal à l'indice souhaité.

Les personnages ne peuvent pas augmenter leurs compétences ou leurs groupes de compétences au-delà de l'Indice 6, à moins qu'ils ne possèdent déjà l'avantage Aptitude pour cette compétence (et désolé, vous ne pouvez pas acheter Aptitude en même temps que vous essayez de dépasser le maximum). Si un personnage tente d'augmenter la compétence au-delà de l'indice 6 en utilisant Aptitude, le coût en Karma est doublé.

Groupes de compétences : si un personnage augmente n'importe quelle compétence d'un groupe de compétences au lieu d'augmenter le groupe de compétences en lui-même, les autres compétences seront traitées de manière individuelle et seront désormais considérées comme étant des compétences individuelles à partir de ce point – en d'autres termes, le groupe de compétences n'existe plus.

Acheter des spécialisations

Les personnages peuvent également se payer une spécialisation dans une Compétence active ou de connaissances qu'ils possèdent déjà. (Vous ne pouvez pas vous spécialiser dans quelque chose que vous êtes en train d'apprendre). Acquérir une spécialisation vous coûtera 2 points de Karma. Un personnage ne peut maîtriser qu'une seule spécialisation par compétence, et les spécialisations ne s'appliquent pas aux groupes de compétences.

Un personnage qui souhaiterait changer de spécialisation dans une compétence donnée ne pourra le faire qu'avec l'accord du meneur de jeu. Dans ce cas, le personnage paiera 2 points pour apprendre sa nouvelle spécialisation et perdra immédiatement l'ancienne.

AUGMENTER LES ATTRIBUTS

Un personnage peut augmenter ses Attributs physiques et mentaux, sa Magie, sa Résonance et sa Chance d'un point à la fois. Le coût pour augmenter un indice d'attribut est égal à l'indice souhaité x 3. Par exemple, si un personnage veut augmenter son Agilité de 4 à 5, il lui en coûtera 5 x 3, ou 15 points de Karma.

Les personnages ne peuvent pas augmenter leurs Attributs physiques et mentaux au-dessus de leur maximum racial (6, plus les modificateurs d'attributs raciaux), à moins qu'ils ne possèdent l'avantage Attribut exceptionnel pour cet attribut (voir p. 78). La Magie et la Résonance peuvent juste être augmentées jusqu'à 6, plus le grade d'Initiation/Immersion.

Augmenter un attribut naturel peut vouloir dire augmenter la valeur d'attribut augmenté, jusqu'au maximum d'attribut augmenté (maximum naturel x 1,5).

AUTRES AUGMENTATIONS

Le Karma peut également être utilisé pour acheter des avantages et pour supprimer d'anciennes avantages, ou apprendre des sorts

PROGRESSION DU PERSONNAGE

Progression	Coût en Karma
Nouvelle spécialisation	2
Nouvelle Compétence de connaissances/langues	2
Nouvelle Compétence active	4
Nouveau Groupe de compétences actives	10
Augmenter une Compétence de connaissances/langues de 1	Nouvel indice
Augmenter une Compétence active de 1	Nouvel indice x 2
Augmenter un Groupe de compétences actives de 1	Nouvel indice x 5
Augmenter un attribut de 1	Nouvel indice x 3
Nouvel avantage	Coût en PC x 2
Supprimer un défaut	Bonus en PC x 2
Nouveau sort	5
Nouvelle Forme complexe	2
Augmenter une Forme complexe de 1	Nouvel indice

et des formes complexes, comme indiqué plus bas. Les personnages Éveillés peuvent également utiliser leur Karma pour l'Initiation (p. 190) et pour lier des focus (p.191), tout comme les technomanciens peuvent utiliser leur Karma pour l'Submersion (p. 240).

Avantages

Si le meneur de jeu le désire, il peut « récompenser » un personnage avec un nouvel avantage. Cela ne devrait être possible unique-

ment dans le cas où cette avantage est approprié au personnage et à ses récents développements – le personnage doit avoir fait un travail sur lui-même ou avoir fait quelque chose qui corresponde avec l'avantage. Certains avantages représentent un changement majeur, et il devrait exister une bonne raison pour expliquer ce changement chez le personnage. Les joueurs vont certainement se lancer dans des actes de lobbying pour que leurs meneurs de jeu les « récompensent » par des avantages, mais le meneur de jeu devrait leur résister et ne les récompenser que rarement de cette manière, et seulement si les événements/efforts fournis le permettent ; il se pourrait même qu'une aventure soit créée rien que pour jouer ce changement.

Et l'avantage n'est pas gratuit : le personnage doit s'acquitter du prix, égal à deux fois le coût en Points de création (PC). Si le personnage n'a pas assez de Karma pour s'acquitter du coût de l'avantage, tout le Karma qui est gagné est directement injecté dans le coût de l'achat ; le personnage ne pourra pas dépenser de Karma dans quoi que ce soit d'autre tant que l'avantage n'aura pas été payée.

Notez bien que certains avantages doivent être considérés comme innés – ce n'est pas quelque chose qui s'acquiert avec le temps – et ne devrait pas pouvoir faire l'objet d'une récompense (l'ambidextrie, par exemple). Les avantages Adeptes, Adeptes mystique, Mage, et Technomancien ne devraient pas pouvoir être acquis en cours de jeu ; ils ne peuvent être acquis qu'à la création du personnage.

Notez que si le meneur de jeu décide qu'un avantage n'est plus adapté au personnage, cet avantage peut être définitivement supprimé. Le personnage ne sera pas « remboursé » pour les points perdus.

Défauts

Si le meneur de jeu l'accepte, un personnage peut se débarrasser d'un défaut en prenant les mesures qui s'imposent. Par exemple, un personnage souffrant de Dépendance devrait prendre sur lui pour se débarrasser de cette mauvaise habitude, résister à la tentation de retomber, ce pendant une certaine période (déterminée par le meneur de jeu). Si le meneur de jeu estime que le personnage a fait ce qu'il fallait pour se débarrasser de son défaut, il peut autoriser le personnage à payer deux fois le bonus en Points de Création (PC) pour s'en débarrasser.

Apprendre des sorts

Les mages et les adeptes mystiques peuvent utiliser du Karma pour apprendre de nouveaux sorts. Apprendre un nouveau sort coûte 5 points de Karma. Voir *Apprendre des sorts*, p. 172.

Apprendre des Formes complexes

Les technomanciens peuvent utiliser du Karma pour apprendre de nouvelles Formes complexes. Apprendre une nouvelle forme complexe ou en augmenter une vous coûtera la même chose qu'apprendre ou augmenter une Compétence de connaissances : 2 points de Karma pour une nouvelle forme complexe, et l'indice souhaité en points de Karma pour une augmentation de forme complexe. Voir *Apprendre des formes complexes*, p. 236.

CONSEILS AU MENEUR DE JEU

Shadowrun se déroule à une époque dangereuse, pleine de fureur et d'opportunités d'aventure. Qu'ils soient engagés pour voler les données cachées dans les bases top secrètes d'une quelconque mégacorporation ou pour assurer la sécurité d'un dignitaire en visite alors que tout le monde lui en veut, ou encore pour arracher un chercheur de renom à son enclave corporatiste de haute sécurité, les personnages-joueurs sont les héros – ou plus probablement les *anti-héros*. Les aventures que vous allez créer en tant que meneur de jeu doivent représenter un défi pour l'intelligence de vos joueurs plus que pour leurs flingues, et le meneur de jeu doit récompenser un bon jeu de rôle, pas la chance aux dés.

Avant de rassembler son groupe de joueurs, le meneur de jeu devrait se renseigner sur leurs centres d'intérêts afin d'éviter que son aventure ne fasse un flop. Une des choses les plus importantes à prendre en considération au moment de créer une aventure est de trouver quelque chose qui va titiller l'imagination de vos joueurs. Mais n'en attendez pas trop non plus. Vos joueurs en connaîtront certainement moins que vous au début sur les tenants et les aboutissants de l'univers, et peuvent n'avoir qu'une très vague idée de la façon de procéder. Ils pourraient vouloir se faire de l'argent, attaquer une corpo corrompue, rejoindre le crime organisé et ainsi de suite. Une fois qu'ils auront quelques runs au compteur et que l'histoire de leurs personnages aura pris de la consistance, les idées et les buts de vos joueurs deviendront un peu plus concrets. Ils pourraient vouloir traquer leurs ennemis, retrouver un amour perdu, se venger d'une corporation qui leur a fait une crasse par le passé, ou peut-être encore retrouver un trésor perdu ayant appartenu à Dunkelzahn, pour vous donner quelques exemples. Le meneur de jeu peut et doit faire de ces idées et suggestions les thèmes majeurs de ses aventures.

Encouragez vos joueurs à prendre un peu de temps pour écrire l'histoire de leurs personnages, ainsi que pour détailler leur famille, leurs amis et ce qu'ils ont pu faire avant de devenir shadowrunner. En tant que meneur de jeu, vous pourrez piocher dans ces histoires pour développer des aventures qui impliqueront directement vos personnages.

Soyez organisé !

Même le scénario le plus simple et le plus dirigiste se compose d'une multitude d'éléments que le meneur de jeu doit avoir à l'esprit : les PNJ, les événements principaux de son scénario, le rythme de l'aventure, et tous les petits détails qui rendent crédible le monde autour des joueurs. Conséquence de tout cela, organiser les éléments constituant un scénario – et rester organisé pendant la partie – est une de vos tâches primordiales. Conservez une liste des principaux personnages, incluant une brève description de leur apparence et de leur personnalité. Gardez sous le coude la liste des principaux événements de votre scénario. Vous pourrez aussi avoir de besoin de cartes ou de plans, des caractéristiques des personnages, ainsi que d'autres références à avoir sous la main.

Conserver des notes détaillées des différents événements qui ont émaillé vos séances de jeu peut vous aider à retrouver les informations importantes. Relisez vos notes au début de chaque session pour vous rafraîchir la mémoire. Et surtout, écoutez vos joueurs ; il se pourrait qu'ils aient remarqué quelque chose que vous n'aviez pas noté. Il se peut qu'ils n'aient pas la même vision des choses que vous, et leur point de vue sur les événements peut vous aider à rendre votre campagne encore plus intéressante pour vos joueurs.

Soyez incollable !

Un meneur de jeu devrait être familiarisé avec l'ensemble du jeu. Ça ne veut pas dire qu'il vous faille mémoriser la totalité de ce livre, mais juste conserver les règles les plus utilisées à portée de main. L'écran du meneur de jeu et les notes offrent deux excellents moyens de garder les règles les plus utilisées à portée des yeux. Conservez un résumé de l'aventure à portée de main pour vous y référer en cas de besoin. Les meneurs de jeu expérimentés ont tendance à improviser un peu plus, mais ceux qui débutent trouveront sans doute plus simple de réfléchir à ce qu'ils vont faire jouer entre deux aventures, et de concevoir des intrigues simples, du moins pour les premières.

Soyez juste !

Le meneur de jeu et les joueurs doivent travailler ensemble pour créer une bonne histoire, ce qui veut dire que le meneur de jeu devrait s'efforcer de rester fair-play lorsqu'il devra aider ou freiner ses joueurs. Ne rendez pas les choses trop simples pour les personnages-joueurs, mais ne les accablez pas trop non plus. D'une manière générale, tâchez de vous en tenir aux règles. Si vous ou vos joueurs détestez une règle en particulier, n'hésitez pas à la changer – mais assurez-vous auparavant que tout le monde a compris et a accepté la manière dont la nouvelle règle fonctionne. Si vous décidez d'utiliser une règle optionnelle ou si vous mettez en place une variante, assurez-vous de l'utiliser à chaque fois que l'occasion se présente. Restreignez les cas particuliers et les exceptions au minimum.

Qui plus est, souvenez-vous que les PNJ ne sont pas omniscients ; ils ne devraient pas savoir tout ce que le meneur de jeu sait, comme par exemple, les compétences des personnages-joueurs, leurs armes, leurs sorts, et ainsi de suite. Le meneur de jeu contrôle les PNJ, mais il ne devrait pas les autoriser à mettre sur pied ou à accomplir des actes qui pourraient être basés sur des informations qui ne sont pas en leur possession.

Soyez réaliste !

Tout comme les personnages-joueurs, les PNJ joués par le meneur de jeu sont des individus, avec leurs peurs, leurs envies, leurs espoirs et désirs. En leur donnant vie, le meneur de jeu peut rendre mémorable la partie pour tout le monde. Donnez à vos PNJ des personnalités, des motivations, des goûts et des dégoûts. Par exemple, peut-être que le Johnson sans cœur qui a prévu de doubler les personnages-joueurs s'occupe d'enfants

déshérités parce qu'il a lui-même grandi dans un orphelinat des Barrens de Seattle. Ou que ce chaman toxique que vos personnages-joueurs affrontent cherche tout bêtement à se venger d'une personne qui lui a fait du tort, et peut-être qu'il n'en veut pas à la terre entière, comme pourraient le penser les joueurs.

Même les animaux devraient agir selon des motifs crédibles. La plupart des animaux ne tuent pas sans avoir une bonne raison. Ils se battent par nécessité – ou parce qu'ils ont faim, ou qu'on leur fait du mal, ou pour protéger leur progéniture. Gardez aussi à l'esprit que les animaux sauvages préfèrent vivre là où ils peuvent trouver de la nourriture et un abri – et vos personnages ne devraient donc pas tomber sur une meute de chiens de l'enfer dans les Barrens à moins que quelqu'un ne les y ait introduits.

Soyez souple !

Si un personnage veut faire quelque chose qui n'est pas couvert par les règles, ne refusez pas par principe. Vous trouverez toujours une compétence ou un attribut qui s'appliquera à la situation et pourrez déterminer si les chances de parvenir à mener à bien son action sont bonnes, moyennes ou avoisinent le zéro.

Si votre groupe crée une nouvelle règle pour couvrir une situation spéciale en cours de partie, réfléchissez à cette nouvelle règle à la fin de la partie pour savoir ce que vous allez en faire. Une shadowrun n'est ni le moment ni le lieu pour discuter de points de règles (la règle pourrait d'ailleurs devenir une nouvelle « règle maison » qui s'appliquerait dans le futur, ou une solution que vous pourriez avoir à réutiliser, ou pas).

En règle générale, la plupart des joueurs excellent dans l'art de trouver de nouvelles manières de chambouler les plans savamment orchestrés du meneur de jeu. Lorsque cela se produit, le meneur de jeu a une alternative : tenter de résister à ce changement dans l'histoire ou au contraire en tirer parti. La seconde solution est de loin la meilleure ; les joueurs qui se retrouvent obligés de devoir trouver des solutions à des problèmes qu'ils avaient soigneusement tenté d'éviter risquent de s'ennuyer, et pourraient même se dire que le meneur de jeu ne les laisse pas vivre l'aventure comme ils le souhaitent. Un meneur de jeu qui peut poursuivre ses objectifs, tout en tenant compte des actions imprévues de ces joueurs, s'assure qu'ils ont le beau rôle dans l'histoire, mais peut également trouver de nouvelles sources d'inspirations pour les événements futurs et le développement de ses intrigues.

Soyez dur !

Incitez vos joueurs à se dépasser. S'ils ne suent pas sang et eau pour chaque point de Karma et chaque nuyen qu'ils gagnent, alors c'est que vous ne les poussez pas assez. *Shadowrun* est un jeu d'aventure et les joueurs sont les « stars » de cette aventure, leurs personnages devraient avoir à affronter de dangereux opposants et survivre à des courses contre la mort pour enfin arriver à leurs fins. Il ne faut pas rêver, le laboratoire top-secret corporatiste ne sera pas gardé par deux pauvres types armés de battes de base-ball, et le chef yakuza du coin n'est pas prêt de stocker toutes les informations sur son organisation sur un bête ordinateur de bureau.

L'indice de Professionnalisme et le système des runners d'élite (voir p. 274 et p. 279) sont des moyens excellents pour ajuster l'opposition à votre groupe de personnages-joueurs. Pour les meneurs de jeu qui débutent, gardez simplement à l'esprit que dans une run vraiment difficile, il s'en faut en général d'un cheveu pour que les personnages-joueurs s'en sortent, quand ils s'en sortent.

Soyez sympa !

Techniquement, le meneur de jeu a un pouvoir incroyable sur les personnages-joueurs. Il peut leur faire courir des risques énormes jusqu'à ce que leur chance les quitte et qu'ils échouent à un test, entraînant de sérieux dégâts et peut-être même la mort. Mais seuls les tyrans au rabais font ce genre de choses. Les meneurs de jeu qui mesurent leurs succès au nombre de fiches de personnages déchirés se retrouvent rapidement sans joueurs.

Si les choses deviennent vraiment trop tendues pour vos personnages-joueurs, rappelez-vous que les méchants aiment faire des prisonniers. Les prisonniers peuvent être cuisinés pour parler, et on peut s'en servir comme otages. Les prisonniers peuvent rapporter une rançon. Et plus important, les prisonniers peuvent s'évader et vivre assez longtemps pour revenir se battre au prochain épisode.

Parfois, le meneur de jeu devra tricher pour garder en vie ses personnages. Ce n'est pas parce qu'un joueur a fait un mauvais jet de dé et que le PNJ a réussi le sien que le personnage doit mourir. Le meneur de jeu peut tout à fait ignorer le résultat pour garder le personnage en vie. Mettez le personnage KO, ou envoyez-le à l'hosto. Ne laissez pas mourir un personnage qu'un joueur a pris soin de le développer parce que le joueur n'a obtenu que 2 succès au lieu de 3. Le meneur de jeu peut et doit décider que le personnage survit assez longtemps pour arriver à l'hôpital.

La même chose vaut pour un bon PNJ. Si le méchant que le meneur de jeu a passé des heures à créer vient à mourir à cause d'un tir bien placé, son corps pourrait être enseveli pour toujours sous les décombres d'un building en train de s'effondrer ou bien être atteint d'une manière « dont personne ne pourrait rattrapper ». Quelques mois plus tard, le méchant est de retour, un peu rafistolé de partout avec de la colle et du cyberware, prêt à se venger des personnages-joueurs.

Ne laissez pas vos personnages s'en tirer aussi facilement. Il devrait y avoir un risque véritable de voir son personnage mourir ici et maintenant – ne soyez pas effrayé à l'idée de tuer un personnage parce que son joueur l'a bien cherché, ou parce que son heure est venue. Cela fera prendre conscience aux autres à quel point leurs personnages sont sur un terrain glissant, et cela ne fera que renforcer l'ambiance et l'intensité de vos parties.

Être sympa, c'est aussi être à l'écoute de ses joueurs et tenter d'inclure ce qu'ils aiment dans vos parties. S'ils ont envie d'explorer les métaplans, faire partie des forces spéciales, ou créer leur propre gang dans East Los Angeles, laissez-les faire.

CRÉER UNE AVENTURE

Shadowrun offre nombre d'aventures à jouer et nombre de façons de le faire. Cette section vous fournira des suggestions pour créer des aventures intéressantes, bien que les meneurs de jeu trouveront parfois que l'expérience est en définitive le meilleur professeur.

Les principaux éléments qui constituent une bonne aventure sont les prémices, les objectifs, les motivations, l'opposition et les complications.

Les prémices

Les prémices forment l'arrière-plan de ce qui va amener les personnages-joueurs à être impliqués. Ils décrivent l'échelle de l'aventure, créent le décor et vous indiquent quel sera le thème de l'aventure. Les personnages-joueurs vont entrer dans l'aventure une fois que vous aurez posé les prémices.

L'échelle de l'aventure est une indication sur la taille de l'histoire. Dans une aventure à grande échelle, les runners pourraient mettre à bas une conspiration mondiale, et une aventure à petite échelle pourrait n'impliquer qu'une seule personne dans une seule ville. Le décor est l'endroit où va se dérouler votre aventure – ou les endroits, comme par exemple la ville de Seattle ou encore une petite ville de l'État Libre de Californie – et la sphère dans laquelle elle se déroule. La sphère du décor va décrire son environnement et son cadre. Par exemple, la sphère d'une run qui tourne autour des efforts visant à voler un prototype de commlink va parler de hardware matriciel, de hacking et ainsi de suite.

Pour avoir plus d'exemples sur les prémices et la façon dont ils fonctionnent, reportez-vous aux aventures publiées pour *Shadowrun*. Les suppléments et le site web *Shadowrun* (www.shadowrun.fr) vous donneront plein d'éléments sur la manière de créer une aventure et sur les prémices d'une campagne.

Objectifs

En plus de la survie des personnages (un objectif commun à toutes les aventures), toute aventure a un objectif que les personnages doivent tenter de remplir : retrouver le petit Willy, voler des données importantes, tuer ou capturer leur cible, et ainsi de suite. Les objectifs réels peuvent ne pas être évidents au premier abord. Une équipe de shadowrunners pourrait croire qu'ils vont devoir commettre un vol de données dans un système corporatiste pour obtenir leurs nuyens et pouvoir payer leur bookmaker, jusqu'à ce qu'ils se rendent compte que le fichier montre comment la corpo en question a prévu d'expulser une tribu de ses terres afin qu'elle puisse y installer sa nouvelle usine. Et si un de vos personnages appartient à la tribu en question, votre équipe a désormais un nouvel objectif : saboter le plan de la corpo.

Atteindre les objectifs d'une aventure permet aux personnages-joueurs de gagner du Karma, et ils devraient donc avoir une chance d'y parvenir. Lorsque vous écrivez votre aventure, conservez une trace des objectifs ; laissez les personnages-joueurs accumuler les preuves et faire ce qu'il faut faire pour qu'ils puissent se rendre compte des objectifs que vous leur aurez fixés.

Motivations

Les personnages-joueurs du monde de *Shadowrun* sont des gens comme tout le monde, ils n'aiment pas se mêler de choses qui pourraient les mettre en danger sans avoir une bonne raison pour le faire. Les motivations peuvent être quelque chose d'aussi primaire que le besoin d'argent, ou d'aussi compliqués que le fait d'accepter cette run sur cette installation d'Aztechnology parce qu'un des gardes d'Aztech a tué le meilleur pote du runner il y a 5 ans de ça et que le runner s'est juré de le faire payer à la corpo un jour où l'autre. Plus vous disposerez d'informations sur la vie des personnages de vos joueurs, leurs croyances et leur psychologie, plus vous aurez de matériel à votre disposition pour les motiver à participer à vos aventures. Et au fur et à mesure que vos joueurs pratiqueront ce jeu, ils se feront des amis, des ennemis, auront des obligations et des relations qui vous fourniront toutes sortes de leviers pour motiver vos joueurs... En particulier quand le risque pour leurs personnages sera élevé.

Si vous disposez d'une aventure toute prête et que les personnages-joueurs décident de passer la main après avoir écouté le petit speech de Johnson, vous devriez demander à vos joueurs pourquoi ils ne veulent pas s'attaquer à cette aventure. Si c'est un problème d'argent, augmentez les récompenses. Certains personnages pourraient vouloir être payés avec autre chose que de l'argent : les mages sont toujours à la recherche de professeurs et de matos, les hackers veulent des commlinks et des programmes dernier cri, les samouraïs peuvent préférer avoir un nouveau joujou et ainsi de suite. Tout le monde peut vouloir d'une info, et peut-être que M. Johnson a le mot de passe de ce fameux réseau...

Si les prémices de l'aventure sont déjà en train de faire bailler les joueurs, il pourrait être plus simple de tout laisser tomber et de mener une session où les joueurs font ce qu'ils veulent avec leurs personnages.

Opposition

Toute aventure a besoin d'un ou plusieurs « méchants » que l'équipe va devoir vaincre pour pouvoir achever ses objectifs, et *Shadowrun* vous offre du choix en la matière. L'opposition peut être n'importe quoi depuis des individus isolés jusqu'aux vastes et anonymes organisations que sont les mégacorporations.

Quand c'est possible, les shadowrunners ont tendance à s'occuper des grosses cibles par des moyens détournés, plutôt que de se salir les mains en attaquant leurs adversaires ouvertement et en tirant sur tout ce qui bouge. Les grosses organisations ont tendance à être des cauchemars bureaucratiques, grouillant de magouilles politiques et sont donc lentes à réagir. Les shadowrunners peuvent exploiter ce fait et danser sur la tête de ces géants en leur envoyant des petites piques plutôt que de chercher

à les attaquer de face. Souvent, une opposition à grande échelle est représentée par un individu qui dirige une partie de cette organisation, plutôt que par la bande au grand complet. Si l'équipe parvient à vaincre cet individu, la grande organisation l'oublie et passe à autre chose. Si l'organisation prend sa revanche sur les shadowrunners, elle le fait en général parce qu'ils ont été trop loin (ils ont piqué le nouveau prototype et ont détruit toutes les données de recherche, ce qui a coûté une véritable fortune à la corpo) ou que les grosses huiles pensent que les runners méritent d'être châtiés pour l'exemple (personne ne peut dire qu'il a déconné avec le Yakuza et rester suffisamment longtemps en vie pour pouvoir s'en vanter).

L'opposition peut aussi provenir d'individus ou de petits groupes qui sont plus à l'échelle d'une équipe de shadowrunners. Ce genre d'opposition peut très vite tourner au conflit personnel. Un bon ennemi est une bonne source d'inspiration pour vos aventures. Selon la manière dont les shadowrunners le traitent, un tel ennemi pourrait chercher à nuire à l'équipe pour une simple question de vengeance. Les aventures peuvent facilement introduire la lutte entre vos joueurs et leur ennemi, pour se finir en un affrontement final en forme d'apothéose.

Évitez de créer des méchants trop simples. L'ennemi est la principale source de conflit et de drame dans une aventure, et ces PNJ devraient être des personnages complets avec une vraie personnalité et des motivations leur permettant d'agir d'une manière originale pour enrichir votre histoire. Mais gardez tout de même à l'esprit que les PNJ ne représentent qu'une partie des ennemis qu'on peut rencontrer dans *Shadowrun*. Tout ce qui fait office d'obstacle aux personnages-joueurs et qui peut les menacer peut vous servir d'opposition – les animaux, les systèmes de sécurité particulièrement vicieux, la nature éveillée particulièrement hostile, et ainsi de suite. Utilisez des ennemis peu ordinaires pour permettre à vos joueurs de faire progresser leurs compétences et aptitudes, mais aussi pour ouvrir de nouvelles perspectives à leur imagination.

Ce qui suit vous présente quelques opposants potentiels.

Les corporations : les corporations des années 2070 – depuis les géants que sont Ares Macrotechnology jusqu'aux bons vieux magasins de quartier qui cherchent à progresser sur la chaîne alimentaire corporatiste – offrent des tas d'opportunités pour présenter des individus impitoyables qui utiliseront tous les moyens nécessaires pour parvenir à leurs fins, ce qu'ils soient en bas de l'échelle ou qu'ils aient leurs propres nids. Avec les récents bouleversements qui ont suivi le Crash de 64, le milieu des affaires est encore plus dangereux qu'auparavant. Conséquence de tout cela : les corporations sont moins indulgentes avec les runners qui viennent tout saboter et qui arrivent à s'en sortir qu'elles ne l'ont été par le passé.

Les corpos sont particulièrement chatouilleuses envers tout ce qui peut nuire à leur image de marque et à la bienveillance du gouvernement à leur égard ; après tout, les boycotts, les procès et les enquêtes sont mauvais pour les affaires. Si les personnages font une run contre une corporation et qu'ils mettent à jour ses activités illégales, la maison-mère niera avoir eu connaissance des agissements criminels de ses filiales.

Le crime organisé : le crime est une industrie florissante en 2070, et le milieu est une très bonne source d'ennemis : les Yakuza, la Mafia, le Vory, les Triades et autres contrebandiers ou pirates. Toutes ces organisations criminelles ont pour proie les innocents, ceux qui ne sont pas si innocents que ça, et les autres. Les shadowrunners qui sont affiliés à de tels groupes, que cette association soit formelle ou pas, pourraient se retrouver à la solde de l'organisation, ou au beau milieu d'une guerre des gangs.

S'attaquer à un syndicat du crime peut être mortel parce que de tels groupes ont tendance à réagir vite et de manière expéditive. D'un autre côté, les personnages ont pour eux les fréquentes luttes de pouvoir qui paralysent ces organisations et les shadowrunners pourraient tirer avantage du code de l'honneur en vigueur dans ces organisations. S'ils jouent dans les règles et que leurs adversaires ne le font pas, leurs collègues pourraient aider les personnages à vaincre leurs ennemis.



Les organisations gouvernementales ou militaires : dans le chaos qu'est la politique du Sixième monde, le gouvernement peut être un ennemi ou un allié. Les gouvernements sont immenses et puissants, mais ils ont tendance à être très maladroits quand il s'agit d'écraser un ennemi de la taille d'un moustique. L'ennemi gouvernemental-type est une agence de renseignements ou une administration bureaucratique. Si un tel ennemi opère dans le plus grand secret ou dans l'illégalité la plus totale, vos personnages peuvent le vaincre en révélant au grand jour ses activités ; le gouvernement niera alors avoir eu connaissance de tels agissements et laissera les responsables se perdre dans la tourmente.

La plupart des gouvernements peuvent appeler à l'aide des militaires que presque personne ne peut vaincre, dont des divisions entières de soldats, des joujoux technologiques incroyables et des trucs magiques déments. À une échelle plus réduite, presque toute armée moderne dispose de forces spéciales : les Ghosts de Tir Tairngire, les Wildcats de la Nation Sioux, les Navy SEALs et ainsi de suite. De tels groupes sont en général appelés pour s'occuper de phénomènes magiques particulièrement étranges ou de sujets trop importants et trop sensibles pour qu'on puisse faire confiance à quelqu'un d'autre. Ils ont tendance à être extrêmement bien équipés et à disposer du fin du fin en matière d'armement personnel, et ils sont très bons dans leurs domaines.

La police : Les flics peuvent être avec ou contre vous – plus souvent contre, d'ailleurs. Les agences de sécurité du monde de *Shadowrun* sont très préoccupées par le fait de ne pas laisser les gens qui les paient crouler sous une nouvelle vague de crime sans pouvoir les protéger. La corruption ambiante laisse souvent les flics intègres sans grand pouvoir ; un officier ripoux qui viendrait à croiser la route de l'équipe serait un adversaire très crédible. Qu'il soit intègre ou ripoux, la majorité de ceux qui travaillent du côté de la loi ont tendance à être hostiles et à se serrer les coudes contre les shadowrunners qui, par définition, enfreignent la loi dans tout ce qu'ils font.

Les politiciens et les activistes : la politique est un sale boulot, et les shadowrunners peuvent sentir très mauvais quand la politique s'en mêle. Pour vous donner un exemple, un gouverneur qui est la cible de sales coups politiques mis en place par les personnages pourrait embaucher sa propre équipe de shadowrunners pour qu'ils s'attaquent à eux. Et s'il remporte les élections, un tel adversaire pourrait sans trop de problème influencer les agences de sécurité locales pour qu'elles retrouvent les runners qui lui ont causé du tort.

Les groupes d'activistes radicaux (ou « radicaux ») – que ce soit au travers d'une organisation publique ou qui tirent les ficelles dans l'ombre – font également de bons adversaires. Ils sont en général embourbés dans leurs querelles internes et n'apprécient pas la mauvaise presse. Ils ne disposent que rarement de mercenaires compétents sous la main, mais leurs membres sont souvent des fanatiques et des tueurs, et selon leurs histoires personnelles, pourraient même avoir reçu une excellente formation militaire. L'opposition des radicaux typiques inclut en général une cellule locale ou un groupe d'agents qui ont des projets incluant des tentatives de chantage, d'assassinat, d'attentats terroristes, et bien d'autres choses encore.

Les gangs : les gangs du monde de *Shadowrun* vont du groupe de copains qui se rassemblent pour se défendre contre les autres jusqu'aux punks des rues qui se prostituent pour de l'argent en passant par les gangs de motards qui terrorisent les autoroutes et les groupes de criminels endurcis qui ont de la drogue, des flingues et des relations. Si les personnages-joueurs sont membres d'un gang opposé, ou s'ils se retrouvent en plein milieu d'une guerre des gangs, ils deviendront vite des cibles de choix.

Le niveau d'opposition dépend de la taille du gang et des individus qui le composent, vous permettant une liberté totale pour l'ajuster en fonction de votre histoire.

La classe internationale : les mégacorporations peuvent avoir usurpé le pouvoir qui autrefois était aux mains des gouvernements, mais elles n'en ont pas pour autant diminué les enjeux géopolitiques ni réduit le nombre d'espions, d'affairistes et de terroristes qui gravitent autour de ces enjeux. La CIA, EuroPol, les successeurs du KGB, les dealers internationaux, les revendeurs d'armes et les trouble-fête à l'échelon mondial ne sont que quelques uns des opposants de classe internationale qui peuvent débarquer dans vos aventures.

Complications

Si toutes les shadowruns consistaient à se faire des amis pour aller tuer des ennemis, ça ne resterait pas amusant pendant très longtemps. Les complications sont ces petits grains de sable qui aident à rendre les choses amusantes et qui font que les joueurs restent sur leurs gardes. Une complication peut être une chose aussi simple qu'un équipement qui refuse de fonctionner au mauvais moment, ou aussi complexe que les objectifs d'une aventure qui s'avèrent être complètement différents de ce qu'ils semblaient être de prime abord. Par exemple, vos joueurs pourraient être engagés pour commettre un simple cambriolage, pour finir par se rendre compte que l'objet qu'ils ont volé fait partie du trésor d'un dragon.

Les complications sont un moyen parfait pour introduire retournements de situation et trahisons, et les joueurs pourraient ainsi se rendre compte au cours de l'aventure qu'il est clair que leur Johnson ne leur a pas dit toute la vérité. Un Johnson pourrait mentir sur la corpo qui l'emploie, envoyer les runners droit à la mort, inclure dans leur paiement un gadget technologique qui transmettrait leur position aux flics du coin, et ainsi de suite. Ces mécanismes d'une intrigue ajoutent une part de l'imprévu qui régit la vie réelle et procure la saveur caractéristique d'une bonne partie de *Shadowrun*. Mais c'est comme pour tout, il ne faut pas en abuser. Plonger vos joueurs dans des complications trop nombreuses peut amener vos joueurs à penser qu'ils n'ont pas le contrôle de leurs vies, et ils pourraient en être frustrés au lieu de s'amuser d'un imprévu.

Ajouter de la couleur

Une aventure doit stimuler l'imagination, ce qui est également le but final de tout jeu de rôle. Les joueurs doivent pouvoir visualiser la scène, entendre les coups de feu, sentir la sueur perler de leurs fronts. La plupart feront la majorité du boulot. D'autres encore, vous feront vous arracher les cheveux parce qu'ils refusent de s'impliquer dans le jeu. La majorité se situe entre les deux.

Le meilleur conseil qu'on puisse donner à un meneur de jeu est « ne le dites pas, montrez-le ». Plutôt que de réciter une description monotone, faites la bouger, exagérez certaines choses. Rendez la situation ou le décor aussi vivant que possible dans l'esprit de vos joueurs.

Si possible, utilisez des figurines et un plan pour montrer à vos joueurs leur environnement. C'est plus facile de dessiner un mur avec une porte que de tenter de décrire l'aspect général d'un bâtiment. Ce genre de plan vous permet aussi de repérer sans contestation possible qui est dans la ligne de mire, où tombe la grenade qui vient d'être jetée, et ainsi de suite. (Voyez *Quelques tuyaux pour des shadowruns moins stressantes*, p. 272)

Mais ne négligez pas pour autant les autres accessoires. Lorsque l'équipe tombe sur un fichier qui contient un plan diabolique d'une corporation, ne faites pas que le lire. Rédigez-le avant de commencer l'aventure et donnez-le à vos joueurs pendant la partie. De tels accessoires accélèrent le jeu et ajoutent de la couleur à vos parties.

De même, rendez vos PNJ aussi vivants que possible. Tâchez d'interpréter vos PNJ, imitez des voix amusantes. Piochez dans les bandes dessinées, les films, les séries télé et les romans. Si vous voulez interpréter un fixer qui ressemble à Groucho Marx, foncez. D'un autre côté, si ce genre de mise en scène ne plaît pas trop à votre groupe, ne vous embarrassez pas avec ça.

La couleur pourrait aussi venir des personnages-joueurs. Utilisez des intrigues secondaires pour aider vos joueurs à donner vie à leurs personnages et pour qu'ils sachent à quoi ressemble leur vie quand ils ne sont pas en train de tirer à tout va et de hacker la Matrice. Une aventure, ce devrait être un peu plus qu'un butin et du Karma. Les personnages ont-ils des histoires d'amour ? Si non, ont-ils quelqu'un en vue ? Qui sont leurs amis ? Qu'est-ce qu'ils font pendant toutes ces journées de temps libre ? Tâchez de prendre un peu de temps pendant vos aventures pour développer ces détails, car ils peuvent non seulement être la source de nombre d'intrigues très riches, mais ce sont aussi les raisons qui font avancer le personnage quand tout semble perdu.

Temps de préparation

Les joueurs et les meneurs de jeu auront besoin de temps pour préparer une run. La majorité des joueurs voudra faire des tas de préparatifs avant de se lancer dans quelque entreprise qu'ils savent être périlleuse. Ils pourraient vouloir repérer les lieux, passer en revue leurs adversaires potentiels, chercher à corrompre ceux qui pourraient l'être, etc. En fait, ils pourraient bien passer une session de jeu entière à se préparer. Ne les laissez pas faire. À la place, donnez-leur un délai au cours duquel leurs personnages vont devoir faire tous ces préparatifs. Ils devraient avoir le temps d'accomplir certaines choses, mais ne les laissez pas mettre sans fin leur nez partout afin d'être sûrs d'avoir bien couvert chaque angle de la situation. Si le délai est écoulé, faites-le leur savoir. Et s'ils ne se remuent pas assez vite, faites-les transpirer.

• Pour faire un peu avancer les choses, donnez-leur toutes les infos préliminaires. Faites les passer via un contact ou via leur fixer favori. S'ils veulent tout vérifier par eux-mêmes ou faire des recherches complémentaires, réduisez le temps que cela peut prendre. Si le hacker veut aller se renseigner alentour, faites lui faire un simple lancer de dés et déterminez ce qu'il a appris en fonction du nombre de succès obtenus. Si un des membres de l'équipe veut faire copain-copain avec quelqu'un qui bosse pour la cible, ou surveiller les allées et venues pour tenter de savoir quelles sont les procédures de sécurité et les heures de relève, faites faire au joueur un Test de compétence + attribut approprié. Analysez les succès obtenus ainsi que le temps qui va s'écouler avant que vous ne délivriez les informations, et assurez-vous de n'être pas précis dans ce que vous dites. (« Vous êtes presque sûrs que le mage de garde pense que vous êtes réglos, » ou « ils ont changé trois fois les mots de passe à deux heures du matin au cours de ces quatre derniers jours. Mais un jour, ils ont changé ce code à trois heures du matin et ils ont eu une alarme incendie dans la journée »). Après tout, les personnages ne peuvent que supposer que ce qu'ils ont pu voir ou apprendre représente les conditions habituelles. S'il leur faut du matériel spécial, laissez-les le demander – mais vous déciderez si oui ou non le matériel est disponible pour l'heure H.

INTÉGRER DE NOUVEAUX MEMBRES DANS L'ÉQUIPE

Il n'existe que peu de groupes qui veuillent recommencer une nouvelle campagne pour intégrer un nouveau joueur ou un nouveau personnage joueur. Chaque fois qu'un personnage veut se joindre à la partie ou qu'un nouveau personnage joueur a besoin de rejoindre l'équipe parce que l'ancien personnage est parti à la retraite ou est mort, ou encore parce que l'équipe a besoin d'un spécialiste dans une compétence bien précise, le groupe doit trouver un moyen d'intégrer les nouveaux personnages qui viennent compléter votre équipe de shadowrunners.

Utiliser les contacts de votre équipe est peut-être le moyen le plus simple d'introduire un nouveau personnage au sein d'un groupe. Un contact pourrait introduire un nouveau personnage n'importe où et n'importe quand. Un contact pourrait pistonner un nouveau personnage au sein d'un groupe, mais l'équipe pourrait ensuite faire passer une sorte d'« entretien d'embauche » à l'aspirant candidat. Vous trouverez sûrement le moyen d'agréer de telles parties de surprises et de moments amusants, parce que les nouveaux arrivants et l'équipe ne seront certainement pas habitués à travailler ensemble et pourraient ne pas être familiers avec leurs compétences, capacités, méthodes de travail et personnalités mutuelles.

Enfin, la chance pourrait aussi faire se rencontrer un nouveau personnage et une équipe. Les meneurs de jeu peuvent utiliser n'importe quel élément de leur campagne pour faire en sorte qu'un nouveau joueur intègre une équipe de shadowrunners déjà existante.

Garder le secret

Nombre de situations dans *Shadowrun* ont tout à gagner à rester secrètes. Parfois, annoncer un seuil donne aux joueurs une information importante qu'ils n'auraient pas du connaître. Une alternative consiste à demander aux joueurs de lancer les dés et de compter les succès. Puis d'expliquer ce qui se passe en fonction du seuil de réussite que vous vous serez fixé.

Parfois, le simple fait de demander de lancer les dés peut mettre la puce à l'oreille des joueurs. Par exemple, si le meneur de jeu demande un Test de Perception alors que les personnages se dirigent vers un piège ou une embuscade, les joueurs ne vont pas mettre longtemps avant de se rendre compte que quelque chose cloche. Conservez les réserves de dés de Perception de vos joueurs quelque part afin de pouvoir jeter les dés pour eux en secret. Pour rendre les choses encore plus déroutantes, demandez de temps à autre à vos joueurs de lancer les dés sans raison : donnez-leur un seuil de réussite imaginaire ou demandez-leur leurs résultats (souvenez-vous que c'est la paranoïa qui maintient vos shadowrunners sur leurs gardes).

Faites attention de ne pas trop vous attarder sur une personne ou un objet. Trop de détails signifie pour vos joueurs que vous y avez passé du temps. Par exemple, lorsque l'équipe rencontre trois PNJ – l'un d'entre eux est votre méchant, et les deux autres sont ses gardes du corps – évitez dire quelque chose qui pourrait ressembler à ça : « vous rencontrez trois costards de la corporation. Le type de gauche porte un superbe costume et doit utiliser un parfum conçu spécialement à son attention, porte à son petit doigt gauche un anneau avec une opale enchâssée et dispose d'implants de cyberware qui doivent en faire un adversaire redoutable. Et les deux autres ? Oh, ben c'est juste des gros bras. » Au lieu de ça, décrivez les trois en détail (et laissez les joueurs se demander qui est celui dont ils doivent se méfier) ou présentez les trois comme étant des « costards de base ». Dans les deux cas présents, rien ne transpire de vos descriptions.





TRANSMISSION

QUELQUES TUYAUX POUR DES SHADOWRUNS MOINS STRESSANTES

Le meneur de jeu peut utiliser les quelques astuces qui suivent pour tenter de mieux gérer les millions de trucs qui constituent une aventure, depuis l'histoire jusqu'aux PNJ en passant par la gestion des fusillades.

Cartes et dessins

Les plans et autres aides de jeu visuelles sont extrêmement utiles, et parfois même essentielles. Une carte de la ville où se déroule la campagne, même si c'est juste un croquis avec quelques formes qui représentent les quartiers, peut devenir le meilleur outil qu'un meneur de jeu puisse avoir à sa disposition. Tâchez d'en avoir deux sous la main : une pour montrer la ville que tout le monde connaît (et donnez-la à vos joueurs) et une autre qui montre tous les endroits secrets (gardez celle-là pour vous). Une fois que l'équipe a trouvé un endroit tenu secret, ils peuvent le dessiner sur leur carte « publique ». Vous pouvez également utiliser un plan de ville ordinaire pour vos aventures. Utilisez des feutres de couleur pour indiquer les quartiers et autres lieux notables. Un fichier tableur ou bloc-notes, ou même une base de données peuvent vous servir pour conserver la liste des adresses utiles et intéressantes.

Des plans de lieux plus petits (bâtiments, égouts, quartier, etc) sont également importants. Dessinez-les, utilisez les plans d'endroits qui existent vraiment, ou piquez-les dans d'autres jeux. N'ayez pas peur de les réutiliser, d'ailleurs – nombre de bâtiments réels ont des plans relativement similaires.

Le meneur de jeu peut également dessiner sur un tableau véلédа ou sur une grande feuille, ou encore utiliser ces plateaux de jeu à cases carrées ou hexagonales conçus pour certains jeux. Pour les figurines, pensez à l'échelle 25 mm : elles sont suffisamment détaillées pour qu'on puisse savoir de quoi on parle et suffisamment petites pour qu'on n'ait pas besoin d'un amphithéâtre pour mettre en scène une fusillade.

Fiches de PNJ

Un fichier avec les principaux PNJ peut se révéler très utile. Utilisez un tableur, un bloc-notes ou une base de données pour stocker les caractéristiques de vos contacts, des membres de la famille des personnages, des amants, des spécialistes (mages, médecins, avocats), du chef de la police, et tout autre PNJ que vous allez utiliser et réutiliser dans vos aventures. Un accès facile et rapide à ce fichier vous garantit un jeu fluide.

Préparez également quelques profils de PNJ types (mages-à-louer, tueurs corporatistes, membres de gangs, et ainsi de suite) pour pouvoir vous y référer rapidement. Si les profils décrits dans les suppléments de FanPro passent et repassent sans arrêt dans vos aventures, vos joueurs finiront par connaître les caractéristiques de leurs adversaires par cœur. Créer vos propres profils vous assure que vos joueurs se poseront toujours des questions sur les capacités de leurs adversaires.

...ALLIÉS ET ENNEMIS...

Le visage d'Ivan s'éclaira de plaisir lorsqu'il aperçut la sorcière. « Alexandra, priyatenisha ! C'est si bon de te revoir ! »

Alexandra sourit brièvement avant de reprendre son souffle sous l'effet de l'embrassade de l'ork russe. Après toutes ces années, elle avait oublié à quel point l'étreinte cybernétique de l'ork pouvait être rude. « Ouille, tu savais que je ne passerais pas par Seattle sans te rendre visite, espèce de vieux gangster. Alors, la vie de retraité, c'est chiant ? »

« Je survis, je survis. C'est pas toujours évident de passer une journée sans avoir à te soucier de savoir si ta tête est mise à prix. » Alexandra sourit de l'humour de son ami. La décoration somptueuse du bureau indiquait à quel point Ivan avait réussi.

« S'il te plaît, Alex, assieds-toi. Laisse-moi t'apporter un verre. » Et tandis qu'Ivan le Noir se dirigeait vers le plateau à cocktails posé sur une table derrière lui, le regard d'Alexandra fut attiré par l'un des objets décorant son bureau. C'était une serre de dragon, reconverte en petite corbeille pour y déposer quelques petits objets. « Ivan, ne me dit pas que tu as conservé ça ? »

« Un trophée de chasse qui m'a beaucoup coûté », protesta Ivan avec un air moqueur. La sorcière gloussa doucement en acceptant le verre. « À quoi buvons-nous, chère Alexandra ? »

« Aux vieux amis. »

La lueur dans les yeux d'Ivan se dissipa, tandis qu'il se souvenait de ses frères d'armes morts au combat. Ivan se tourna brièvement.

« – et aux nouvelles opportunités », ajouta rapidement Alexandra. Elle se reprocha intérieurement d'avoir ainsi rouvert d'anciennes blessures.

L'ork sourit à nouveau tandis qu'il trinquait avec son verre. « Za vashche soodba. »

Le goût de l'alcool explosa tandis qu'il passait dans la gorge d'Alexandra. C'était de l'authentique vodka Rodnick, importée de la mère patrie russe, et pas cette merde au soja qu'on pouvait trouver dans les rues. Mais si on considérait les liens que devait entretenir Ivan avec les gangs russes du Vory de Seattle, Alexandra n'en attendait pas moins.

Ivan s'exclama de plaisir une fois qu'il eut fini son verre. « Alors Alexandra, qu'est-ce qui t'amène à Seattle ? »

« En fait, Ivan, j'aurais une faveur à te demander. » Alexandra faisait tourner son verre et tentait de choisir soigneusement ses mots. « Je pars pour un boulot à Vladivostok, et je me demandais si tu pouvais me rencarder avec quelques personnes que tu connaîtrais là-bas. »

« Mais bien sûr, » répondit Ivan tandis qu'il se saisissait de son commlink. « Après tout, les amis sont faits pour ça, n'est-ce pas ? »

Votre personnage n'existe pas dans le vide. Dans sa lutte quotidienne pour survivre dans les Ombres de la conurb', il va rencontrer et interagir avec d'autres personnes. Certains l'aideront, d'autres tenteront de lui causer du tort. Et certains ne seront même pas métahumains...

Ce chapitre traite des *Personnages non joueurs (PNJ)*. Il traite également des contacts, ces types que les personnages connaissent et qui peuvent les aider pendant leurs aventures. Et pour finir, la section parle aussi des créatures, des entités non métahumaines et des esprits.

PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJ)

Les personnages non joueurs sont différents des *personnages-joueurs (PJ)*. Ils regroupent des individus tels que le PDG d'Ares, Damien Knight, les soldats d'élite de Renraku, les Red Samurais, et même le vieux pote de vos personnages qui vit dans le squat de la rue d'à côté. Le meneur de jeu interprète le rôle de chacun des PNJ dans chacune de leurs rencontres avec les PJ.

Dans la majorité des cas, les interactions entre PJ et PNJ se résoudront par des discussions entre le meneur de jeu et ses joueurs – c'est ce qui fait le fun de *Shadowrun*, après tout. Cependant, il y aura des cas pour lesquels les discussions ne suffiront pas. Les règles qui suivent fournissent des indications aux meneurs de jeu afin qu'ils puissent résoudre de tels cas.

BRUTES

Les personnages-joueurs finiront toujours pas tomber sur des groupes de PNJ typiques : les bons vieux gangers de la route, gardes de la sécurité, militants politiques fanatiques, escouades des forces spéciales, etc. Plutôt que de les considérer individuellement, vous pourrez trouver plus simple de les traiter comme un groupe. Les PNJ qui peuvent être regroupés s'appellent des *brutes*.

Parce qu'elles sont presque toutes identiques, les brutes ont pratiquement toutes les mêmes caractéristiques de jeu. N'utilisez qu'une seule série d'attributs et de compétences pour représenter un individu du groupe. Vous pouvez aussi considérer que les brutes ont le même équipement et les mêmes armes, bien qu'il puisse se trouver quelques *spécialistes* qui pourraient avoir droit à un petit extra (par exemple, un gangster pourrait avoir un pistolet, ou l'escouade corporatiste tactique pourrait avoir un de ses membres avec une mitrailleuse moyenne montée sur gyroscopique – notez bien ces cas particuliers. Les spécialistes pourraient avoir un implant spécial que les autres brutes n'ont pas. Les spécialistes sont utiles pour que les joueurs restent sur leurs gardes (et qu'ils évitent de se dire que toutes les brutes se valent), mais pour éviter de vous perdre, limitez les spécialistes à un ou deux par groupe, et limitez également les différences entre les spécialistes et les autres.

Pendant les combats, vous n'aurez qu'un seul Test d'Initiative à faire pour tout le groupe de brutes (les spécialistes que vous aurez gonflés pourront faire leur propre test, si vous le souhaitez). Le résultat s'applique à toutes les brutes, mais certains modificateurs de blessures pourraient ralentir certaines brutes par rapport à leurs camarades.

Moniteurs de condition

Pour simplifier les choses pour le meneur de jeu, les brutes ne possèdent qu'un seul Moniteur de condition qui sert à la fois pour les Dommages physiques et étourdissants. Le nombre de cases dans le Moniteur de condition est égal à 8 plus la moitié de la Constitution ou de la Volonté, au choix (celui qui est le plus élevé), arrondi au supérieur. Quand les brutes encaissent des Dommages physiques ou étourdissants, faites une croix dans le Moniteur de condition, ce à chaque fois. Quand le Moniteur de condition d'une brute est plein, il est hors combat. Ne tenez pas compte des dommages supplémentaires.

S'il s'avère nécessaire de savoir si une brute est vivante ou morte à la fin du combat (pour lui poser des questions, par exemple), conservez une trace de l'attaque qui a mis hors combat la brute. Si c'était des Dommages étourdissants, ou des Dommages physiques inférieurs à l'attribut Constitution de la brute, il a survécu. Si le coup de grâce a infligé des Dommages physiques supérieurs à la Constitution des brutes, elle est morte.

CARACTÉRISTIQUES DES PNJ ET DES CRÉATURES

Abréviation	Attribut
Con	Constitution
Ag	Agilité
Réa	Réaction
For	Force
Cha	Charisme
Int	Intuition
Log	Logique
Vol	Volonté
Chance	Chance
Ess	Essence
Mag	Magie
Rés	Résonance
INIT	Initiative
PI	Passes d'Initiatives
MC	Moniteur de condition
P	Puissance

Indice de Professionnalisme

Tous les groupes ne se valent pas. Parfois les personnages se retrouveront face à un groupe de gangers particulièrement peu courageux, qui s'enfuiront au premier signe de résistance sérieuse. Et d'autres fois, ils se retrouveront face à des membres des forces spéciales qui mériteront leur respect, chapeau bas. Un indice spécial, qu'on appelle l'indice de Professionnalisme, mesure le niveau du groupe.

L'indice de Professionnalisme du groupe mesure le degré de conscience professionnelle, la discipline et l'expérience générale du groupe. Il sert également de modificateur à la réserve de dés pour résister aux Tests de Compétences sociales qui sont faits à l'encontre du groupe :

Novices (indice de Professionnalisme de 0) : les brutes de ce groupe sont des débutants et ne sont pas habitués aux situations de combat. Ils ont tendance à

réagir de façon maladroite, lentement, et sans plan. Si plus d'un quart du groupe est à terre, le groupe s'enfuit dans la panique la plus totale. Exemples : petits truands, flics-à-louer.

Semi-entraînés (indice de Professionnalisme de 1-2) : ces brutes sont partiellement entraînées et ont quelque expérience du combat. Ils continueront le combat jusqu'à ce qu'il soit clair que les choses leur échappent complètement. Ils auront tendance à agir de manière coordonnée et à suivre les consignes, mais ils n'ont pas encore le sang-froid des véritables professionnels. Si plus de la moitié du groupe est hors combat, le groupe s'arrêtera de combattre et commencera à courir. Exemples : gangs des rues, flics, gardes de la sécurité, révolutionnaires.

Entraînés (indice de Professionnalisme de 3-4) : les brutes de ce groupe sont entraînées au combat et savent en général ce qu'ils font. Ils ne sont pas stupides et ils ne prennent pas de risques inconsidérés. Si plus des trois quarts du groupe est incapable de poursuivre, le groupe se repliera. Exemples : garde du corps, mercenaires, anciens militaires, flics expérimentés.

Élite (indice de Professionnalisme de 5-6) : ce sont des professionnels qui vivent du combat. Ils se battront jusqu'au dernier et jusqu'à la fin, ou jusqu'à ce que leurs paramètres de mission leur disent le contraire. Exemples : escouades du SWAT, forces spéciales, fanatiques.



Chance de groupe

Contrairement aux personnages normaux, les brutes n'ont pas de Chance. À la place, ils partagent une Chance de groupe. C'est plus simple pour le meneur de jeu qui n'a pas besoin de se compliquer la vie pour de telles broutilles. Le meneur de jeu dépense les points de Chance en piochant dans cette réserve.

La Chance du groupe est égale à l'indice de Professionnalisme du groupe. Comme les brutes ne font qu'une courte apparition dans l'aventure, ils ont moins de Chance disponible. Les meneurs de jeu devraient faire attention de n'utiliser des points de Chance que pour les actions qui sont importantes aux yeux du groupe. Si un groupe de brutes joue un rôle récurrent dans votre aventure, augmentez leur Chance de groupe en fonction.

Les meneurs de jeu peuvent, bien sûr, ajuster la Chance du groupe comme ils le souhaitent, en fonction de la résistance qu'il veulent opposer aux joueurs. De la même manière, le meneur de jeu décide si et quand la Chance de groupe se renouvelle (bien qu'elle ne doive pas se renouveler aussi vite que la Chance des personnages-joueurs).

Lieutenants

À l'occasion, un individu un peu plus compétent ou puissant peut commander à un groupe de brutes. Par exemple, un chaman de guerre pourrait commander un groupe de guerriers tribaux. Ce leader est appelé *lieutenant*.

Un lieutenant est considéré comme une brute, mais plus puissante que les autres. Un groupe ne peut avoir qu'un seul lieutenant. Les lieutenants n'ont pas les mêmes attributs et compétences que leurs suivants; ils ont leurs propres caractéristiques. Comme ils sont plus puissants et compétents que les autres brutes, la somme des attributs des lieutenants devrait être supérieure à celle des brutes d'au moins 4 points. De même, la somme des Compétences actives devrait être de 4 points supérieure à celle des brutes.

Les lieutenants utilisent la Chance du groupe, mais ils font leur propre Test d'Initiative. Si un lieutenant obtient le même résultat au Test d'Initiative que son groupe, il agira toujours en premier.

Comme toutes les brutes, le lieutenant dispose d'un seul Moniteur de condition qui tient compte à la fois des Dommages physiques et étourdissants. Les lieutenants encaissent mieux les dommages que les brutes; un lieutenant ne meurt que si l'attaque physique qui le met hors combat est plus élevée que sa Constitution x 1,5.

EXEMPLES DE BRUTES

Les échantillons de brutes qui suivent présentent les groupes face auxquels les runners se retrouveront certainement. Chacun des exemples inclut une brève description du groupe et les caractéristiques de chaque brute. Les descriptions et les caractéristiques de jeu sont également fournies pour les lieutenants, mais les meneurs de jeu devraient faire attention à ne pas incorporer de lieutenant à chaque rencontre avec un groupe de brutes. Notez que les caractéristiques du lieutenant peuvent aussi servir pour simuler un groupe de brutes « d'élite ».

Escouade de fanatiques du Policlub Humanis (indice de Professionnalisme 0)

En dépit de la haine qu'il déverse en continu, le Policlub Humanis a réussi à se faire une place au sein des nations les moins tolérantes vis-à-vis des nouvelles races. Bien que ses dirigeants travaillent à soigner son image de parti politique non-violent et militant pour la démocratie, l'Humanis continue néanmoins à utiliser des groupes de fanatiques pour tabasser et intimider d'innocents métahumains qui ont le malheur



de croiser leur chemin. Bien qu'ils apprécient la violence, ces petites frappes ne posent aucun problème à un combattant expérimenté et ils s'enfuient dès qu'ils rencontreront le moindre signe de résistance.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	2	2	4	1	2
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
1	2	6	4	1	10

Compétences : Armes contondantes 1, Combat à mains nues 1, Intimidation 2

Équipement : Couteaux, Gourdins

Lieutenant de l'Humanis : lorsque la section du coin a besoin d'un peu plus que de la violence sans intelligence, elle assigne au groupe un de ces leaders qui pourra mettre un semblant d'organisation. Les leaders de ces groupes sont dans l'Humanis depuis plusieurs années et ils ont eu leur quota de bagarres avec les ennemis du policlub, comme les Fils de Sauron ou les Ancients. Néanmoins, le leader n'est qu'un tueur à la petite semaine et n'est pas de taille, même face à un shadowrunner débutant.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	4	2	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	2	6	6	1	10

Compétences : Combat à mains nues 2, Intimidation 3, Pistolets 2, Policlub Humanis (Connaissance de la Rue) 2

Équipement : Streetline Special

Membres du gang des Halloweeners (indice de Professionnalisme 1)

Un gang haut en couleur de Seattle, les Halloweeners ont la réputation de toujours renaître de leurs cendres. Malgré les multiples tentatives d'extermination mises en place par leurs nombreux adversaires, il s'est toujours trouvé un ou deux Halloweeners pour s'en sortir et reformer le gang avec des nouvelles recrues. Et cette fois-ci ne fait pas exception à la règle, puisque les Halloweeners se sont reformés au cours de l'année 2070, après qu'ils aient été massacrés l'année dernière par le gang de motards elfe des Ancients. Bien qu'ils soient encore en cours de restructuration, les Halloweeners ont une bonne mémoire, et un jour, ils auront leur revanche contre les Ancients.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	3	2	2
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	2	5,8	5	1	10

Compétences : Armes contondantes 2, Combat à mains nues 2, Étiquette (La Rue) 3, Pistolets 1

Cyberware : Griffes

Équipement : Streetline Special

Lieutenant des Halloweeners : les nouveaux membres du gang observent avec respect ceux qui ont pu survivre au massacre perpétré par les Ancients et qui se font appeler les Enragés au sein des Halloweeners. Les Enragés ont toujours une torche sur eux, en mémoire de leur camarades défunts : les Enragés ne sont ni plus ni moins que des pyromanes, et ils utilisent des armes enflammées au combat, en général des cocktails molotov.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	4	3	3	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	3	5,7	7	1	10

Compétences : Armes de jet 2, Combat à mains nues 3, Esquive 2, Étiquette (La Rue) 4, Pistolets 2

Cyberware : Griffes rétractiles

Équipement : Ares Predator IV, Cocktail Molotov (dommages 4P)

Groupe de sécurité corporatiste (indice de Professionnalisme 2)

Les gardes de la sécurité sont la première ligne de défense d'une corporation contre les intrus. Bien que l'extraterritorialité autorise la corpo à employer des moyens létaux, les restrictions budgétaires et le souci de conserver une bonne image auprès du public empêchent en général les corpos d'armer leurs gardes jusqu'aux dents. Les gardes de la sécurité ont reçu une formation et un équipement qui leur permet de traiter les cas de violence urbaine. Dans le cas d'une effraction commise par un groupe de shadowrunners, on demande aux gardes de la sécurité de tout faire pour bloquer les shadowrunners jusqu'à ce que des renforts plus lourdement armés puissent arriver.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	4	3	3	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	3	6	7	1	10

Compétences : Combat à mains nues 2, Esquive 2, Pistolets 3,

Équipement : Gilet pare-balles, Fichetti Security 600, HK 227X, Électro-matraque

Lieutenant de la sécurité

Les détachements de sécurité des sites corporatistes particulièrement importants ont parfois un mage de combat en soutien magique. Parce qu'un mage est une personne aux talents précieux, tout ce qui concerne la sécurité n'est qu'une partie du boulot qu'il doit accomplir pendant ses heures de travail. Les mages qui s'occupent à plein temps de sécurité sont rares, sauf dans les sites particulièrement sensibles.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	3	3	4
Log	Vol	Ess	Mag	INIT	PI
MC					

Initiative astrale/PI : 8/3

Compétences : Analyse astrale 3, Combat astral 1, Conjuración (GC) 3, Pistolets 1, Sorcellerie (GC) 3

Équipement : Gilet pare-balles, Fichetti Security 600

Sorts : Détection de la vie, Barrière physique, Boule étourdissante, Éclair de force, Lumière, Silence

Patrouille de la Lone Star (indice de Professionnalisme 3)

Dans le monde corporatiste de *Shadowrun*, même les services les plus basiques, comme le maintien de l'ordre, ont été privatisés auprès d'agences corporatistes. L'agence de sécurité la plus connue est la Lone Star Security Services, qui détient le contrat de police de la ville de Seattle et nombre d'autres conurbes. Juste après les gardes de sécurité corporatistes, la patrouille de la Lone Star est l'adversaire qu'un shadowrunner est le plus susceptible de rencontrer.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	4	4	3	3	4
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
3	3	6	8	1	10

Compétences : Armes contondantes 3, Combat à mains nues 3, Perception 2, Pistolets 3, Procédures policières (Compétence professionnelle) 3

Équipement : Veste pare-balles, Colt America L36, Défiance Super Shock, Électro-matraque

Lieutenant de la Lone Star : Les sergents des forces de police de la Lone Star sont des vieux loups. Après avoir battu le pavé pendant de nombreuses années, nombre de sergents ont développé un instinct de la rue. Certains sont même équipés

de cyberware, afin de remplacer certains membres perdus dans l'exercice de leurs fonctions, ou pour leur donner un avantage dans la course à l'armement contre les punks des rues.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	4	4(6)	3	4	5
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
3	4	4,3	9(11)	1	11

Compétences : Armes contondantes 3, Combat à mains nues 4, Infiltration 2, Leadership 2, Perception 3, Pistolets 4, Procédures policières (Compétence professionnelle) 4

Cyberware : Accroissement de réaction 2, Bras cybernétique, Smartlink

Équipement : Veste pare-balles, Browning Max-Power avec Smartlink, Defiance Super Shock, Electro-matraque

Bande des Triades (indice de Professionnalisme 3)

De tous les syndicats du crime de la planète, les Triades chinoises sont celles qui se sont le mieux adaptées au Sixième monde, employant fréquemment la magie dans leurs opérations criminelles. Les shadowrunners croiseront la route de bandes de soldats des Triades si leurs pas les mènent vers le crime organisé ou la magie. Les Triades croient fermement à la numérologie, et les bandes de soldats des Triades que les shadowrunners rencontreront iront par deux, trois, huit ou neuf. Les bandes des Triades éviteront soigneusement de se regrouper en groupes de quatre ou cinq, ces chiffres étant synonymes de malchance dans la numérologie pratiquée par les Triades.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	5	4	3	3	4
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
3	4	6	8	1	10

Compétences : Armes tranchantes 3, Automatiques 3, Combat à mains nues 3, Esquive 3, Intimidation 3, Pistolets 3.

Équipement : Ceska Black Scorpion, Manteau renforcé, Couteau ou Épée

Lieutenant des Triades : nombre de Triades comptent des adeptes dans leurs rangs. La magie fait partie intégrante des opérations et des pratiques des Triades, là où le cyberware est réprouvé. Les adeptes des Triades remplissent le rôle des samouraïs des rues des autres syndicats, exerçant leurs capacités affinées avec le temps dans les domaines des arts martiaux et des capacités magiquement augmentées.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	6	5(6)	5	3	4
Log	Vol	Ess	Mag	INIT	PI
3	3	6	4	9(10)	2

Compétences : Athlétisme (GC) 3, Combat rapproché (GC) 5, Escroquerie 3, Esquive 4, Feng Shui (Connaissance académique) 4, Infiltration 3, Perception 3, Pistolets 2

Équipement : Arme focus 1, Manteau renforcé, Remington Roomsweeper

Pouvoirs d'adepte : Coup critique 2, Grand saut 2, Perception astrale, Réflexes améliorés 1

Détachement de Samouraïs rouges (indice de Professionnalisme 5)

Les Samouraïs rouges sont une force d'élite paramilitaire appartenant à la corporation Renraku, dotée d'une réputation redoutable qu'elle mérite amplement. Si un shadowrunner se retrouve face aux Samouraïs rouges, il est dans de très, très sales draps.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	5	5(6)	4	3	4
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
3	4	3,8	9(10)	2	10

Compétences : Armes à feu (GC) 5, Armes tranchantes 3, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 4, Esquive 4, Étiquette (Corporatiste) 3, Infiltration 3, Perception 3

Cyberware : Yeux cybernétiques avec Compensation anti-flash, Smartlink, Réflexes câblés 1

Équipement : Fusil d'assaut, Katana, Armure corporelle intégrale

Lieutenant Samouraï rouge : comme nombre de mégacorporations, Renraku emploie des agents spéciaux, des tueurs professionnels, et des agents de terrain qui accomplissent des missions spéciales pour la mégacorp. Parfois, ces agents spéciaux sont des shadowrunners corporatistes, sauf qu'ils sont trop précieux pour être gaspillés.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	6	5(7)	4	4	5
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
4	5	2,7	10(12)	3	11

Initiative matricielle : 10

Compétences : Armes à feu (GC) 5, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 4, Électronique (GC) 3, Esquive 5, Étiquette (Corporatiste) 4, Explosifs 3, Infiltration 3, Perception 3, Recherche de données 2,

Cyberware : Datajack, Interface visuelle (modification rétinienne), Smartlink, Réflexes câblés 2

Équipement : Gilet pare-balles, Commlink (Réponse 5, Signal 4, Système 4, Firewall 4), Fichetti Security 600

Programmes : Analyse 4, Attaque 3, Catalogue 3, Discretion 4, Exploitation 3, Scan 3

Ghosts du Tir (indice de Professionnalisme 6)

Il y a une bonne raison pour que les forces spéciales de Tir Tairngire se fassent appeler les Ghosts : ils sont passés maîtres dans l'art des opérations spéciales et sont entrés dans quelques-uns des endroits les plus secrets du monde sans avoir été repérés. La plupart de leurs cibles n'ont même pas su qui les avait tuées, mais sans l'avantage de la surprise, ils ne valent pas forcément mieux que des vétérans du combat.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	6	5(7)	4	5	6
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
4	5	2,6	11(13)	3	11

Compétences : Armes à feu (GC) 5, Athlétisme (GC) 3, Combat à mains nues 5, Esquive 4, Explosifs 3, Furtivité (GC) 6, Perception 4,

Cyberware : Compensation anti-flash (modification rétinienne), Commlink (Réponse 6, Signal 3, Système 5), Smartlink, Réflexes câblés

Équipement : Armure corporelle moulante intégrale, Lance-grappin, HK 227X, Grenades fumigènes (2), Grenades fumigènes (IR) (2).

Notes : Les Ghosts du Tir sont de race elfique uniquement et disposent tous d'une vision nocturne naturelle.

Lieutenant Ghost : aucun commando dans le monde de la réalité augmentée ne serait vraiment complet sans un hacker de combat. Tout comme les Ghosts sont des experts en infiltration en zone de haute sécurité, les hackers de combat sont passés maîtres dans l'art de forcer les sécurités des réseaux informatiques. Et ces hackers de combat sont tout aussi compétents en combat dans le monde réel, pour ne pas représenter une gêne pour le reste de l'équipe.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	6	5(7)	4	5	6
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
5	6	2,6	11(13)	3	11

Initiative matricielle : 12

Compétences : Armes à feu (GC) 6, Athlétisme (GC) 3, Combat à mains nues 4, Électronique (GC) 6, Esquive 4, Furtivité (GC) 6, Perception 5

Cyberware : Compensation anti-flash (modification rétinienne), Commlink (Réponse 6, Signal 3, Système 5, Firewall 4), Smartlink, Réflexes câblés 2

Équipement : Armure corporelle intégrale, HK 227X

Programmes : Analyse 4, Armure 5, Blackout 4, Catalogue 3, Discretion 4, Exploitation 5, Pistage 4, Scan 3

RUNNERS D'ÉLITE

Un runner d'élite est un individu unique, aussi unique que les personnages-joueurs. En tant que tel, il doit être conçu en utilisant le système de Points de création (Voir *Concevoir un shadowrunner*, p. 72). Le nombre de Points de création qui sera utilisé pour concevoir le runner d'élite va dépendre du niveau que doit avoir le personnage par rapport au niveau des personnages-joueurs : Inférieur, Égal, Supérieur, ou Surhumain. Selon le niveau choisi, le total de PC utilisé pour concevoir le runner d'élite sera un certain pourcentage de la moyenne des PC utilisés pour créer tous les PJ (voir la Table de création et de progression des runners d'élite).

Inférieur : ces runners d'élite sont moins puissants que les PJ. Les PNJ Inférieurs peuvent se faire écraser par les PJ au cours d'un combat, mais ils disposent souvent de contacts influents et d'amis puissants qui peuvent rendre la vie des PJ particulièrement difficile.

Égal : les runners d'élite qui sont l'Égal des PJ et font partie de leurs pairs. Nombre d'entre eux sont des shadowrunners, comme les PJ, d'autres sont des agents corporatistes, ou gouvernementaux, ou des gros bras d'un syndicat.

Supérieur : un runner d'élite Supérieur surclasse n'importe quel PJ en combat singulier, mais des PJ qui coordonnent leurs actions et travaillent en équipe devraient pouvoir s'en débarrasser. Les runners d'élite Supérieurs ne respectent pas les restrictions en matière de compétences ou de matériel qui s'appliquent normalement à la création d'un personnage.

Surhumain : certains runners d'élite sont tellement puissants qu'ils peuvent se faire le groupe de PJ avec une main dans le dos et gagner. Tout comme les runners d'élite Supérieurs, ils ne sont pas limités par les restrictions qui s'appliquent aux personnages-joueurs débutants. En général, les personnages-joueurs ne rencontreront que très rarement des runners d'élite Surhumains ; de tels personnages sont les maîtres des ombres et manipulent les éléments en restant dans les coulisses.

Progression des runners d'élite

Nombre de runners d'élite n'apparaissent que dans l'aventure qui les concerne et ne reviennent plus une fois que l'aventure est terminée. Cependant, il peut arriver qu'un runner d'élite particulièrement mémorable soit trop bon pour qu'on puisse se débarrasser de lui, et qu'il réapparaisse une nouvelle fois pour aider, défier, ou gêner les PJ quelques aventures plus tard. Et comme les PJ accumulent du Karma pour augmenter leurs attributs, leurs compétences et leurs ressources, les runners d'élite récurrents font de même – ce pour pouvoir continuer à défier les personnages-joueurs.

Si un meneur de jeu décide qu'un de ses runners d'élite va revenir dans une prochaine aventure, il lui faudra conserver une trace du Karma individuel qui a été donné dans chaque aventure qui a été jouée entre les deux apparitions du runner d'élite (en incluant la première apparition du runner d'élite). En fonction de la puissance du runner d'élite, multipliez la moyenne des récompenses en Karma individuel par un pourcentage (en consultant la table de création et de progression des runners d'élite). Le résultat sera le nombre de points de Karma disponibles pour augmenter et faire progresser le runner d'élite. Les meneurs de jeu peuvent dépenser ces points de Karma de la même manière que les joueurs les dépensent pour faire progresser leurs personnages (voir p. 266).

La Main de Dieu

Un runner d'élite est un des éléments-clé d'une campagne, une de ces choses qui rendent une aventure mémorable, et en tant que meneur de jeu, vous pourriez trouver très frustrant qu'un personnage joueur ne le descende prématurément (en particulier si c'est un runner d'élite que vous avez prévu de faire revenir encore et encore).

En général, si en tant que meneur de jeu, vous n'êtes pas prêt à voir mourir votre runner d'élite, vous devriez exploiter toute opportunité mise à votre disposition pour faire planer un certain doute sur son trépas. Par exemple, si le runner d'élite est pris dans une explosion mortelle, l'explosion devrait détruire le plafond, et l'effondrement de ce dernier devrait pouvoir empêcher les joueurs d'assister au destin fatal du runner d'élite. De la même manière, si un runner d'élite prend une balle qui aurait du lui être fatale, il tombe dans un canyon ou un trou dans lequel les PJ ne peuvent pas aller. Le bon vieux truc des films est toujours d'actualité : si les héros ne peuvent pas mettre la main sur son corps, c'est que le méchant n'est pas forcément mort.

Mais parfois, un runner d'élite peut se retrouver dans une situation où il ne peut pas employer d'artifice pour échapper à la mort. Dans ce cas, le meneur de jeu devrait invoquer la Main de Dieu afin de permettre à son runner d'élite de s'en tirer. Pour utiliser la Main de Dieu, il faut que le meneur de jeu utilise la totalité de la Chance restant au runner d'élite. Le runner d'élite semble avoir succombé, mais en fait il s'en est miraculeusement sorti. Dès que l'attention des joueurs sera attirée par quelque chose, le runner d'élite puisera dans ses ultimes ressources pour se frayer un chemin vers la sortie. Néanmoins, cet incident lui aura laissé une marque, comme par exemple une cicatrice qui ne guérira jamais complètement, la perte d'un ou plusieurs points d'attributs, ou même un défaut (les points générés par le défaut ou la diminution d'un attribut peuvent être utilisés pour recouvrer la perte de certains points de Chance perdus).

TABLE DE CRÉATION ET DE PROGRESSION DES RUNNERS D'ÉLITE

Niveau du runner d'élite	PC de départ	Progression
Inférieur	80-90 % de la moyenne de tous les PJ	80 % du Karma distribué
Égal	90-110 % de la moyenne de tous les PJ	100 % du Karma distribué
Supérieur	110-150 % de la moyenne de tous les PJ	125 % du Karma distribué
Surhumain	150-250 % de la moyenne de tous les PJ	200 % du Karma distribué

INDICES D'INFLUENCE

Indice	Description
1	Ne connaît que très peu de monde et n'a quasiment aucune influence dans la société. Est utile pour ses compétences de connaissances. Exemples : squatter, laborantin, assistant universitaire.
2	Connaît certaines personnes mais n'a pas beaucoup d'influence. Exemples : membre d'un gang, barman, mécano, soldat de la mafia, prostituée du coin, esclave corporatiste.
3	Rencontre régulièrement les personnes et dispose d'une certaine influence. Exemples : flic des rues, détective privé, doc des rues, secrétaire corporatiste, patron de club, intermédiaire ou fixer des rues.
4	Connaît nombre de personnes ou est en position de force. Exemples : chef de gang, lieutenant du crime, sergent ou détective de police, agent de maîtrise corporatiste, M. Johnson de bas étage, fixer ou intermédiaire au niveau local et régional.
5	A de nombreuses relations dans de nombreux domaines, ou possède une position de chef. Exemples : capitaine de police, cadre corporatiste moyen, M. Johnson de haute volée, fixer ou intermédiaire disposant de connexions sur le plan national.
6	Individu aux nombreuses relations connaissant des gens partout dans le monde, ou disposant d'une place de décideur final. Exemples : patron de syndicat, cadre corporatiste, M. Johnson, fixer ou intermédiaire au niveau international.

CONTACTS

Il y a un vieux dicton qui sonne très vrai dans les rues : « Dis moi qui tu connais, et je te dirais qui tu es. » Les contacts sont les gens que les personnages-joueurs connaissent.

Les contacts sont des PNJ qui servent de sources d'informations, de biens et de services et ajoutent de la crédibilité et de la couleur au monde de *Shadowrun*. Les contacts sont les meilleurs (et parfois même les seuls) moyens pour un runner de savoir dans quelle merde il s'est fourré. Ce qui suit décrit comment utiliser au mieux les contacts – comment les utiliser en termes de jeu, leur donner vie, et comment maximiser les opportunités de roleplay entre eux et vos joueurs.

DES CONTACTS ET DES CHIFFRES

Puisque vos personnages-joueurs vont interagir avec eux de façon régulière, vos contacts se doivent d'être conçus avec soin, avec un profil d'attributs et de compétences complet. Vous pouvez expédier ça en leur attribuant des caractéristiques à la volée, ou vous pouvez décider d'être plus pointilleux et de créer tous vos contacts en utilisant le système des Points de création, en en les considérant comme des PNJ Inférieurs ou Égaux. Plutôt que de leur assigner des Ressources (sauf pour le cyberware et le bioware), vous pouvez simplement décréter que les contacts ont le matériel nécessaire et le style de vie qui correspond au rôle que vous avez choisi pour eux. Par exemple, un contact flic des rues aura une armure, un pistolet, et le matériel de base d'un flic, tandis qu'un contact hacker aura à sa disposition tout un assortiment d'options pour son commlink et des programmes de hacking.

Les contacts sont définis par deux indices qui vont déterminer leur utilité : la Loyauté et l'Influence.

Indice d'Influence

L'Influence mesure l'ascendance du contact. Au plus l'Indice d'Influence du contact est élevé, au plus il connaît de monde et au plus il a de pouvoir sur les gens. L'Influence s'étend en général sur une échelle de 1 à 6. La *Table des indices d'Influence* vous fournit la description des indices et la manière de les représenter.

Indice de Loyauté

La Loyauté détermine à quel point le personnage peut faire confiance au contact. Certains contacts ne feront rien de plus que ce pour quoi on les paie, et n'auront aucun scrupule à balancer le personnage si quelqu'un y met le prix. D'autres se-

ront de véritables amis, et lui rendront service, ou planqueront le personnage et pourront aller jeter quelques coups d'oeils – mais pas trop loin non plus. D'autres encore seront les potes de toujours du personnage et feront tout pour lui ; ils prendront tous les risques et iront au delà des limites s'il le faut. La *Table des indices de Loyauté* (p. 281) détaille comment gérer les différents indices de Loyauté.

L'indice de Loyauté est appliqué comme bonus de réserve de dés à chaque fois que le personnage négocie avec le contact. Il peut aussi servir de modificateur au seuil lorsqu'une tierce partie tente d'obtenir des informations sur le runner en faisant pression sur le contact.

DONNER VIE AUX CONTACTS

Faire des contacts des personnages à part entière – leur « donner vie » – est la clé pour en tirer le meilleur parti. Afin d'y parvenir, le meneur de jeu (avec l'aide du joueur) doit passer un peu de temps à inventer l'historique de chacun des contacts du joueur.

Savoir ce que fait le contact quand il n'est pas en train d'aider le personnage peut être un bon début. Savoir définir l'archétype de chaque contact – comme par exemple Doc des rues, Mage de combat, Mercenaire, Détective, et ainsi de suite – peut également vous aider à lui donner une personnalité bien distincte. Avec un peu d'efforts, un contact peu rapidement devenir une personne unique.

Par exemple, Joe le barman passe toutes ses soirées derrière son comptoir. Mais qu'est-ce qu'il fait pendant son temps libre ? Peut-être que c'est un fan de combat urbain, et qu'à chaque fois que le runner l'appelle, il le dérange en plein match. Peut-être aussi qu'il ne s'entend plus très bien avec sa femme, ou que son business ne se porte pas très bien. Peut-être même que sa fille a mis le pied là où il ne fallait pas : gangs, BTL, ou autre. Toutes ces choses vont influencer sur les réactions de Joe face aux demandes du runner et il se pourrait même que cela puisse servir de base à une *shadowrun*.

Un contact pourrait également retourner la situation et demander au runner de lui rendre un service. Trouvez un moyen pour que vos joueurs sachent que leurs contacts ont leurs propres vies. Ils ne sont pas là à attendre que les runners les appellent.

UTILISER LES CONTACTS

Tout l'intérêt d'un contact réside dans ce qu'il peut faire pour le personnage joueur. En général, les personnages-joueurs peuvent utiliser leurs contacts de plusieurs manières : investigation, réseau relationnel, fourgue et faveur.

INDICES DE LOYAUTÉ

Indice de Loyauté	Description
1	Les affaires sont les affaires. Le personnage et le contact ont des relations purement professionnelles. Les interactions sont basées sur l'argent. Il se peut même qu'ils ne s'apprécient pas entre eux, et ils ne s'offriront aucun traitement de faveur.
2	Bon client. La relation est toujours basée sur les affaires, mais le contact traite le personnage avec un minimum de respect parce que c'est un bon client.
3	Une de mes connaissances. Une relation amicale existe entre le personnage et le contact, mais il serait encore prématuré de qualifier cette relation d'amitié véritable. Le contact pourra rendre quelques services au personnage, mais il ne fera rien qui puisse lui nuire.
4	Pote. Une solide amitié ou un respect mutuel existe. Le contact pourrait prendre quelques risques pour le personnage si nécessaire.
5	J'te couvre. Le contact et le personnage ont établi une relation basée sur la confiance. Le contact acceptera de couvrir le personnage, même dans les situations risquées.
6	À la vie, à la mort. Le contact fera tout ce qui est en son possible pour aider le personnage, même si sa vie doit être mise en jeu.

Disponibilité

Avant qu'un personnage ne puisse obtenir l'aide d'un de ses contacts, il doit d'abord pouvoir entrer en contact avec lui ; les contacts n'attendent pas qu'on les appelle pour leur demander des services. La disponibilité d'un contact est d'abord et avant tout fonction du meneur de jeu et de la manière dont il entend mener l'aventure. Si un contact est en mesure de fournir une information ou une pièce d'équipement que le meneur de jeu ne souhaite pas que les joueurs puissent obtenir, ou si les personnages sont sur une fausse piste qui ne les mènera nulle part, alors le contact est trop occupé pour répondre (mais laissez un message après le bip sonore). D'un autre côté, si le contact détient un indice vital que les personnages ont manqué, et qu'ils n'ont pas encore réussi à le joindre, alors peut-être qu'il faudrait que le contact les appelle pour leur parler de ses petites affaires, ou peut-être pour discuter un peu avec eux – et par là même les aider à s'en sortir.

Si le meneur de jeu préfère le jouer au feeling, et se fiche de savoir si le contact est concerné ou pas, lancez 1D6. Le contact est disponible si le résultat est supérieur ou égal à l'Indice d'Influence – après tout, plus le contact est puissant, moins il a de temps. Gardez aussi à l'esprit que d'autres facteurs peuvent jouer sur la disponibilité du contact, comme le fait que le personnage/contact soit recherché ou fasse l'objet d'une enquête, le nombre de faveurs dues, la manière dont le personnage a traité le contact lors de leur dernière entrevue, etc.

Investigation

Donner des informations est la fonction principale de la plupart des contacts du monde de *Shadowrun*. Dans une aventure typique, mener une investigation veut dire suivre ou découvrir une piste en se renseignant sur les gens, les lieux et les situations. Les contacts fournissent un des meilleurs moyens pour les runners d'obtenir les informations dont ils ont besoin. La plupart des aventures publiées incluent une section Investigations qui contient des tables qui listent les informations disponibles pour les runners en fonctions des succès obtenus et des sources disponibles.

Lorsqu'un personnage demande des informations, il y a une chance que ce contact ait déjà la réponse. Faites un test de compétence en prenant n'importe laquelle des Compétences de connaissance que vous jugerez appropriée + l'attribut lié afin de déterminer si le contact sait et ce qu'il sait.

Si le test réussit, le personnage sait quelque chose, le meneur de jeu déterminera si le contact est disposé à donner ses informations. En général, les contacts donneront volontiers leurs informations s'ils sont sûrs que cela n'aura aucune conséquence pour eux et s'ils sont sûrs de ne rien risquer si on vient à savoir

que c'est eux qui ont balancé. Si le contact sait quelque chose qu'on lui a demandé de garder secret, ou s'il sait qu'il se fera tabasser si les mauvaises personnes apprennent qu'il était au courant et qu'il a café, il sera beaucoup moins volontaire pour tout balancer aux personnages. Dans ce cas, un Test de Négociation sera nécessaire pour faire en sorte que le contact divulgue ce qu'il sait ; ajoutez autant de dé que l'Indice de Loyauté du contact avant de procéder au test.

Si le contact ne sait rien, il peut tenter de se renseigner et tâcher de trouver une réponse. Faites un Test étendu de Charisme + Indice d'Influence avec un intervalle de 1 heure. Le meneur de jeu peut choisir d'utiliser une compétence de Connaissances à la place du Charisme. Le seuil est déterminé par le meneur de jeu en fonction de la difficulté de la réponse à la question ou l'information demandée, comme indiqué dans la *Table des difficultés des Tests étendus* (p. 58). Le meneur de jeu devrait appliquer tout modificateur qu'il juge approprié, en particulier si l'information se situe en dehors de la sphère d'influence/de connaissance.

Locke se demande quelle est la nature du liquide contenu dans la bouteille. N'ayant pas de chimiste dans son carnet d'adresses, il appelle un de ses contacts, Marchand de talismans, se disant que c'est un bon endroit par où commencer. Il se trouve que le Marchand de talismans est calé en Botanique, et le meneur de jeu fait un test de Botanique. Le contact détermine que le liquide est plutôt synthétique et que ce n'est pas un dérivé de plantes. Locke demande au Marchand de talismans s'il peut se renseigner, et le meneur de jeu fait un Test étendu en utilisant le Charisme de 4 + l'Influence de 2 du marchand, et fixe un seuil de 10 (un tout petit peu au-dessus d'une difficulté moyenne). Après avoir jeté 5 fois les dés (5 heures), le Marchand de talismans rappelle Locke – Il a demandé à un de ses potes alchimiste d'analyser le liquide, et il s'avère que c'est une saloperie de poison ! Locke a la réponse à sa question, mais il doit également une faveur au marchand et à son pote alchimiste.

Réseau relationnel

Parfois, les personnages auront besoin de rencontrer des personnes importantes qu'ils ne connaissent pas afin d'obtenir leur coopération. Par exemple, les personnages voudront peut-être persuader le chef du gang de les aider à éradiquer ce gang ennemi, ou ils voudront peut-être revendre à sa concurrente les données bien juteuses qu'ils ont volé à une mégacorporation, afin de persuader cette dernière d'arrêter de les traquer. Si les personnages ne connaissent pas la bonne personne, ou s'il leur est impossible d'accéder directement à la bonne personne, ils devront utiliser leurs contacts en tant qu'intermédiaires.



TRANSMISSION

Si un personnage demande à un contact d'agir en tant qu'intermédiaire, déterminez en premier lieu si le contact risque quelque chose à faire ce genre de demande. (Par exemple, demander une audience au grand dragon Ghostwalker sans avoir une bonne raison pour ce faire pourrait entraîner un séjour du contact dans l'estomac du dragon). Le personnage devra réussir un Test de Négociation si nécessaire. Si le contact est d'accord pour poser la question autour de lui, faites un Test d'Influence + Charisme avec un seuil de difficulté à peu près égal à l'importance relative du PNJ ciblé (Utilisez la Table des indices d'Influence pour vous guider). Appliquez tous les modificateurs sociaux qui découlent de la relation entre les personnages et le PNJ visé.

En cas de succès, le contact a réussi à entrer en contact avec la personne en question et a pu arranger un meeting (que ce soit en face-à-face ou via la Matrice). Si le timing est critique, le meneur de jeu devrait s'en remettre à son jugement ou donner un timing équivalent à 2 x 2D6 heures. Une fois que le meeting a été arrangé, c'est aux personnages à intimider ou à impressionner le PNJ-cible. Le contact leur laisse la main, mais si le meeting se déroule particulièrement bien ou particulièrement mal, nul doute que le contact en question en subira les retombées.

Si le contact ne peut pas arranger un meeting directement, il peut tenter de se renseigner auprès d'un autre intermédiaire plus proche du PNJ. Dans la plupart des cas, il serait plus facile d'organiser une entrevue avec les personnages, qui demanderont à ce nouvel intermédiaire d'intercéder en leur faveur. Peut-être que les personnages devront passer par toute une série d'intermédiaires avant d'avoir l'oreille de la bonne personne.

Fourgue

La fourgue s'apparente au réseau relationnel, sauf que les personnages passent par leurs contacts pour trouver quelqu'un susceptible de vendre ou d'acheter des biens. En utilisant ses relations, un contact peut trouver plusieurs parties susceptibles d'être intéressées par de la fourgue.

Si un contact cherche un marchand pour un personnage joueur, suivez la procédure habituelle des Test de Disponibilité et de recel, en utilisant le Charisme du contact et sa Négociation à la place des caractéristiques du personnage joueur (Voir *Disponibilité et achat de l'équipement*, p. 302). L'indice d'In-

fluence du contact est ajouté au nombre de dés lancés pour ce test. Si le personnage joueur veut dépenser plus ou qu'il veut réduire son prix de vente pour faciliter le deal, il faudra qu'il en informe au préalable son contact.

Ce genre de service a un prix, pour tout vous dire. Un contact prendra une « commission » pour son aide, commission qui sera égale à l'indice d'Influence du contact multiplié par 5%. Ce pourboire sera ajouté au coût de l'objet et devra être réglé d'avance. Si le personnage joueur rechigne à payer, alors le deal sera annulé (et bon courage pour pouvoir retrouver un receleur !). Une fois que le contact aura reçu sa compensation pour le temps et le dérangement, il fixera une heure et un lieu pour procéder à la transaction.

Faveur

Une faveur couvre tous les autres types de services et d'assistance que peuvent fournir les contacts, comme de trouver rapidement une voiture, une aide médicale d'urgence, un taudis où se planquer. Toute forme d'aide directe fournie par un contact compte comme une faveur.

Il existe deux types de faveurs qui peuvent s'appliquer aux contacts : les services et l'assistance. Les services couvrent tout ce qu'un personnage pourrait obtenir d'un parfait étranger, comme la réparation de son équipement ou de l'assistance médicale (rien de personnel, juste le business). En général, le personnage se tournera vers ses contacts pour qu'ils puissent lui arranger une transaction « sous la table », sans que les autorités (ou tout autre indésirable) puissent remonter jusqu'à lui. Le contact se fera payer normalement pour tous les services rendus, encore que le personnage puisse vouloir qu'on lui fasse « un prix d'ami ». Si cela se produit, faites un Test opposé de Négociation + Charisme pour les deux parties, en ajoutant l'indice de Loyauté du contact à la réserve de dés du personnage. Chaque succès net sur l'autre côté augmente ou diminue le prix de 10%, selon ce qui est le plus avantageux pour le vainqueur.

L'assistance est quelque chose de plus nébuleux et couvre toute sorte d'aide qui ne se paie pas avec de l'argent. En général, il faudra s'en remettre à l'interprétation et au jugement du meneur de jeu pour savoir si un personnage est d'accord (ou capable) pour fournir une assistance personnelle. Cependant, il vous faudra parfois utiliser une méthode un peu plus formelle.

INDICES DE FAVEUR

Indice	Description
1	Mineure. Faire passer un message à quelqu'un. Procurer un accès dans une zone de faible sécurité (zone bagages d'un aéroport, poste de police).
2	Risque minimum. Prêt de matériel spécialisé (pour un montant maximum de 5 000 ¥). Opération dans une corporation nécessitant la signature du chef d'équipe.
3	Moyen. Procurer un accès à une zone de sécurité moyenne (laboratoire de recherche corporatiste de base).
4	Risque modéré. Prêt de matériel spécialisé (pour un montant maximum de 50 000 ¥). Réquisition corporatiste nécessitant la signature d'un chef de service.
5	Sérieux. Procurer un accès à une zone de haute sécurité (bureaux du FBI, siège d'une AA, siège régional d'une AAA).
6	Risque majeur. Prêt d'un équipement spécialisé (pour un montant maximum de 500 000 ¥). Réquisition corporatiste nécessitant la signature d'un responsable de division ou d'un cadre supérieur.

Pour déterminer à quel point la faveur personnelle que demande le personnage est importante, le meneur de jeu pourra se référer à la *Table des indices de Faveur*. Les indices de Faveur vont de 1 à 6 : plus le chiffre est grand, plus l'implication et les risques pris par le contact sont grands. Les contacts acceptent d'aider personnellement les personnages tant que l'indice de Faveur ne dépasse pas leur indice de Loyauté. Si l'indice de Faveur dépasse l'indice de Loyauté, le personnage devra convaincre le contact en réussissant un Test opposé de Négociation + Charisme.

Si le personnage joueur a recours à un Test de Négociation pour obtenir la coopération du contact, il lui devra une faveur (et peut-être même plusieurs) dans le futur. La manière dont la faveur devra être remboursée dépend du meneur de jeu, mais elle doit au moins être égale en termes d'indice de Faveur, peut-être réduite de un point par succès net obtenu lors du test de Négociation. Bien sûr, un meneur de jeu pourra utiliser un remboursement de faveur pour en faire l'accroche d'une prochaine aventure (voir *Une faveur à un ami*, p. 282).

Contacts et Complications

Si un personnage provoque une complication quand il discute avec un contact, ou si le contact subit une complication en faisant quelque chose pour le personnage, le meneur de jeu a plusieurs options : Si le contact menait des investigations, il se pourrait qu'il ramène des informations erronées, et son compte-rendu pourrait n'être que partiellement vrai. Si le contact était en train de fourguer pour le personnage, il pourrait se retrouver avec un matériel d'occasion, ou avec un modèle qui est réputé pour avoir quelques « bugs ». D'un autre côté, une complication pourrait aussi vouloir dire qu'un tiers a eu vent de ce qui se passait. Les murs ont des oreilles, et c'est tout particulièrement vrai dans les Ombres, où l'information est un produit qui se vend plutôt bien. Le meneur de jeu déterminera si les personnages se sont rendus compte qu'ils étaient compromis d'une manière où d'une autre, et s'ils peuvent y faire quelque chose, ou s'ils s'en rendront compte d'une manière peu agréable pour eux lorsqu'ils verront leurs tranches aux infos du soir ou que des invités surprise sèmeront la pagaille pendant qu'ils sont en train de dealer.

En cas d'échec critique, quelque chose a très mal tourné. L'information fournie par le contact est totalement bidon, les vendeurs vont tenter de les arnaquer, ou quelqu'un a dit quelque chose aux PNJ impliqués et ils l'ont très mal pris. Dans le même ordre d'idées, des détails sur ce que font les personnages pourraient arriver dans les oreilles des pires personnes possibles – les rivaux des personnages, l'assassin qui est sur leurs traces, ou les autorités à la gâchette facile et soucieuses de rendre le monde plus sûr en allant tabasser la racaille des rues à même le trottoir.

JOUER LES CONTACTS

Les règles sur les contacts devraient permettre aux meneurs de jeu de prendre autant de plaisir à interpréter leurs contacts que les joueurs en ont à interpréter leurs personnages. Mais nous n'avons fait qu'effleurer les possibilités qui s'offrent à vous par le biais de ces PNJ.

Les meneurs de jeu peuvent faire de leurs contacts des personnages à part entière en rédigeant un historique pour chaque contact. Lorsque les contacts commencent à être de plus en plus sollicités, les meneurs de jeu peuvent en tirer parti de nombre de manières : instructeurs, ennemis, concurrents, pigeons, taupes, traîtres, agents secrets, parrains et marraines – et chacun de ces rôles peut être le point de départ d'une aventure ou d'une campagne.

Pour les faire sortir de leurs rôles habituels pendant le jeu, certains contacts pourraient chercher les personnages-joueurs pour leur demander des informations. Dans certaines circonstances, les contacts pourraient entrer en compétition avec les personnages-joueurs pour obtenir des données ou des ressources, une situation qui peut rapidement à la course aux enchères et à une guerre de l'information tandis que les contacts court-circuitent les PNJ ou manipulent les événements à leur avantage. D'autres contacts pourraient subir des pressions de la part de personnes extérieures, ou de groupes (plus connus sous l'appellation « pendez-les haut et court ») ou encore de forces mystérieuses. Ces pressions pourraient avoir pour but de rendre impossible toute coopération avec les personnages-joueurs ou de les désinformer. Les contacts pourraient aussi vouloir ne pas coopérer pour des raisons qui leur sont propres.

D'autres contacts pourraient servir de « voix de la rue » – des sources de rumeurs, de désinformation, ou autres informations apparemment utiles. Un contact habituel pourrait dire aux runners ce qu'ils veulent savoir, puis qui partirait dans des discussions à bâtons rompus sur les trucs louches qui se sont passés récemment, sur un nouveau truc bizarre qu'il aurait vu, un rêve qu'il fait de manière récurrent, les problèmes de boulot de sa femme, ou sur le déclin généralisé de qualité des soyshakes du Stuffer Shack du coin. Cela vous donne d'excellents moyens d'introduire de nouveaux indices à propos d'événements futurs dans votre campagne, sans pour autant restreindre le contrôle qu'ont les joueurs sur la destinée de leurs personnages.

Enfin, en donnant à ses contacts des compétences spécialisées, des histoires secrètes, des relations bizarres, ou encore des réseaux d'informateurs que les joueurs n'auraient pas soupçonnés, les meneurs de jeu peuvent faire de leurs contacts des personnages étonnamment versatiles ou particulièrement restreints dans leurs spécialités, selon ce que le scénario demandera. Demander à un marchand de talisman de vous procurer un flingue peut paraître bizarre au premier abord, mais demander à votre partenaire d'échecs du jeudi après-midi au soycafé du coin de vous refiler l'adresse de ce cadre de haut niveau de chez Knight Errant peut être plus payant qu'on ne l'aurait cru de prime abord.

Une faveur à un ami

Nombre d'aventures contiennent au moins un passage où quelqu'un demande à un runner de faire « une faveur à un ami ». La faveur à un ami transcende en général la shadowrun de type « boulot pour les nuyens » et permet aux meneurs de jeu d'ajouter de nouveaux rebondissements inattendus ou d'introduire de nouveaux niveaux de conflit au sein de leurs campagnes.

Les faveurs que peuvent solliciter les contacts permettent également aux personnages-joueurs de choisir leurs propres runs, plutôt que d'attendre passivement que M. Johnson se pointe pour leur en offrir une. S'acquitter d'une faveur pour le compte d'un contact ou d'un ami offre aux runners une motivation toute personnelle et plus importante, permet aux personnages de bosser avec l'assurance qu'il n'y aura pas de lézard – bien qu'ils puissent se faire piéger plus loin dans l'aventure.

En général, plus un contact devient utile et précieux, plus il est susceptible de demander au personnage joueur une faveur en retour. Bien sûr, plus le contact est utile, plus il sera difficile de s'acquitter de la faveur qu'il aura sollicitée.

EXEMPLES DE CONTACTS

Les exemples de contacts qui suivent représentent les personnes avec qui les shadowrunners de tous niveaux ont pu discuter et qu'ils ont pu trouver les plus utiles. Chacune des entrées inclut une vignette illustrant le contact et un texte décrivant ce à quoi il peut servir, les endroits où les joueurs peuvent le rencontrer, les contacts similaires, et ses caractéristiques de jeu.

Barman

Utilisations : informations, contacts supplémentaires, arrière-salles pour des rencontres privées

Lieux de rencontre : n'importe quel bar/boîte de nuit

Contacts similaires : Propriétaire de bar/boîte de nuit, Serveuse, Strip-teaseuse, Videur

En plus d'un verre, le barman peut vous vendre des informations. Si vous êtes nouveau en ville (ou dans le quartier) et que vous cherchez des informations, vous pourriez faire pire que d'entrer dans le bar du coin, prendre quelques verres, et discuter avec le gars ou la gonze qui fait marcher la pompe à bière. Les barmen font office de confidentes, de défouloirs, et de psychologues pour toute personne qui peut se payer un ou plusieurs verres, ce qui veut dire que tout barman qui se respecte connaît un petit peu la vie de chaque personne qui passe un peu de temps sur ses tabourets. Il savent toujours si les clients réguliers ne sont pas passés depuis un moment, et connaissent toutes les dernières rumeurs bien salaces, qui a des ennuis avec son épouse, ses gosses, ou bien ses associés – et si vous avez vraiment de la chance, il peut même vous relier un tuyau de première qu'un type bourré a laissé échapper entre deux baragouinements d'ivrogne. Il peut aussi indiquer aux débutants les endroits et les services qui pourront leur être utiles, comme par exemple l'adresse de ce doc des rues qui ne vous charcutera pas pour vous revendre en pièces détachées aux trafiquants d'organes, de cette marchande de talisman qui ne vous arnaquera pas sur le matériel magique, ou de ce trafiquant d'armes qui pourrait bien avoir le dernier modèle que votre revendeur habituel n'a même pas en stock.

Ne vous attendez pas à ce qu'un barman vous ouvre son cœur juste parce que vous vous asseyez – les barmen sont également réputés pour savoir rester discrets, et vous aurez parfois besoin de les persuader que vous avez une très bonne raison pour avoir besoin de savoir ce que vous voulez qu'il vous dise. Lui lâcher quelques thunes ou payer quelques tournées à l'as-



semblée vous mettra en bonne place dans ses petits papiers, peut-être pour finir par rejoindre sa longue liste d'amis.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	2	3	4	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	3	2	6	5	1

Compétences actives : Combat à mains nues 2, Étiquette (La Rue) 3 (+2), Fusils (Shotguns) 1 (+2), Intimidation 3, Négociation 3

Compétences de connaissance : Alcool 5, Futilités 4, Rumeurs de la rue 5, Sports 3, Stars des médias 3

Blogueur

Utilisation : informations, contacts supplémentaires

Lieux de rencontre : matrice

Contacts similaires : Indic, Journaliste, Opérateur de radio pirate, Reporter trid

Si vous recherchez quelqu'un qui soit à la pointe de son centre d'intérêt, le blogueur est la bonne personne à qui s'adresser. Passant la majorité de son temps sur la Matrice à traquer les faits et à discuter de bouts d'infos avec ses amis blogueurs du monde entier, il a accès aux dernières infos, rumeurs, et mises à jour au bout de ses doigts. S'il ne le sait pas, donnez lui une heure ou deux pour faire marcher ses petites antennes et il peut vous trouver presque tout ce que vous voulez.

Les blogueurs (ceux qui sont utiles, tout du moins) se spécialisent en général dans un domaine bien précis – politique, sports, mégacorps, magie, et ainsi de suite, et certains restreignent encore plus leur champ de recherche (par exemple, politique des conservateurs, Mitsuhamas, ou les Seattle Mariners). Vous êtes en train de planifier une run et vous avez besoin de savoir ce qui se dit dans la rue ? Les blogueurs spécialistes des corps disposent souvent de véritables perles rares en matière de données et de réseau d'information, auprès de qui ils peuvent parfois trouver des choses encore plus intéressantes. Gardez toutefois à l'esprit qu'au plus le sujet du blog est secret, au plus il y a de chances pour qu'il soit surveillé par les personnes sur qui vous tentez justement de vous renseigner.

Les blogueurs adorent les informations et ils échangeront volontiers les leurs si vous avez quelque chose susceptible de les intéresser. Et comme les blogueurs tentent toujours de rivaliser avec les « vrais » journalistes, ils sont toujours à la recherche de quelque chose que les médias corporatistes n'ont pas.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	2	3	2	4	4
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
3	2	2	6	7	1

Compétences actives : Étiquette (Matrice) 2 (+2), Hacking 2, Hardware 2, Informatique 4, Négociation 2, Perception 3, Recherche de données 5

Compétences de connaissance : Courants de pensée 3, Rumeurs de la matrice 4, Sites matriciels 4, Sujet de prédilection 5

Consigliere de la Mafia

Utilisation : information, contacts supplémentaires

Lieux de rencontres : restaurants, casinos, bars

Contacts similaires : Wakagashira yakuza, Maître de l'encens des Triades



Si votre business vous demande l'oreille d'un don de la Mafia, la personne par qui commencer est son *consigliere*, ou conseiller. Véritable éminence grise de la famille, il occupe une position unique. Il n'est techniquement pas membre, mais suffisamment au fait des secrets internes de l'organisation pour être l'homme de confiance des plus hauts dirigeants. Le *consigliere* a souvent accès aux informations et à une vue très précise des affaires de la famille, de ses plans et même de sa psychologie.

Mais comme vous pouvez vous en douter, le *consigliere* n'accorde pas facilement sa confiance – son espérance de vie pourrait se réduire de manière drastique si le don ou ses lieutenants apprenaient qu'il a fait passer des secrets en dehors de la famille. Il faudrait lui proposer quelque chose en échange, comme par exemple lui offrir de l'aide pour un problème que la famille ne préfère pas traiter en direct, des informations sur les activités des familles ennemies, ou quelque chose de similaire. Bien sûr, si le *consigliere* a perdu la foi en son don et son rôle envers sa famille, il se pourrait bien qu'il vous refille de bons tuyaux en échange d'expédients moins honorables (comme des nuyens, par exemple).

Les *consigliere* ont un boulot traditionnel en plus de leurs activités au sein de la famille – nombre d'entre eux sont avocats, psychologues ou même magiciens.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	2	5	5
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
3	4	3	6	8	1

Compétences actives : Étiquette (Syndicat du crime) 3 (+2), Informatique 2, Instruction 4, Leadership 3, Négociation 3, Perception 3, Pistolets 1, Recherche de données 2

Compétences de connaissances : Affaires 3, Droit 4, Politiques du syndicat du crime 5, Politiques locales 3, Procédures policières 2, Psychologie 4

Doc des rues

Utilisation : soins médicaux, information, contacts supplémentaires, matériel (drogues)

Lieux de rencontre : clinique du coin, bodyshop

Contacts similaires : chauffeur d'ambulance, Mage ou Chaman des rues, Urgentiste

Il n'est pas toujours très pratique d'aller aux urgences du coin quand vous vous êtes fait tirer dessus pendant une run et si vous n'avez pas payé votre abonnement DocWagon, le doc des rues peut vous permettre de voir le jour se lever alors que sans lui, vous auriez servi de repas aux goulues. Opérant en dehors des cliniques et des bodyshops du coin, les docs de rues ne posent pas trop de questions à leurs patients, sans pour autant que ça vous coûte les yeux de la tête (au sens propre comme au figuré). D'un autre côté, ils ne sont pas tous docteurs – et vous pourriez bien vous retrouver à confier votre vie à un étudiant en médecine recalé, à un ancien infirmier militaire ou une sage-femme – mais comme ils vous le diront eux-mêmes, vous payez et vous tentez votre chance. Mais si un jour vous vous retrouvez en train de pisser le sang à cause d'une blessure dans le buffet et que vous ne pouvez pas vous permettre d'aller dans un centre de soins légal, le doc des rues pourrait bien être votre meilleur ami.

En plus de recoller vos morceaux et de vous refoirguer de la drogue (qu'elle soit légale ou pas), nombre de docs des rues sont également impliqués dans le florissant business de la pose de cybware – souvent d'occasion, souvent récupéré sur des runners qui n'ont pas eu autant de chance que vous. Parfois, vous pourriez conclure d'excellentes affaires de cette manière, mais comme d'habitude, c'est à vos risques et périls. Apprenez



à connaître votre doc des rues, et tâchez de vous faire apprécier de lui, pas uniquement parce qu'il vous soignera mieux et pour moins cher, mais aussi parce qu'il n'est jamais bon de se mettre à dos un type qui s'occupe de vous alors que vous êtes inconscient. De nos jours, les trafiquants d'organes paient très bien pour certaines pièces détachées...

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	4	3	2	3	4
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
5	3	3	6	7	1

Compétences actives : Cybertechnologie 5, Médecine 5, Négociation 2, Perception 3, Premiers soins 4

Compétences de connaissances : Biologie 4, Contrebandiers 2, Psychologie 2, Recherches médicales 3, Trafiquants d'organes 2

Fixer

Utilisation : boulot et pognon, informations, matériel, contacts supplémentaires

Lieux de rencontre : là où le veut le fixer : en général, des bars ou des clubs du coin, des cafés, des coins de rue où toute surveillance est pratiquement impossible

Contacts similaires : M. Johnson, Prêteur sur gages, Receleur

C'est simple, le *fixer* est le contact le plus important du shadowrunner. Telle une araignée au centre de sa toile partant dans toutes les directions, le *fixer* a les connexions, les relations et la réputation pour faire et défaire la carrière d'un runner. Quoi que vous ayez besoin, il peut vous l'obtenir : boulot, flingues, infos, jantes alu – vous en voulez, et il vous l'obtient tôt ou tard. Moyennant commission, bien sûr. Dans les ombres, rien n'est gratuit.

Les *fixers* vivent et meurent par leurs relations. Ils connaissent tout le monde, ou en tous les cas, ils font bien semblant. Pensez au *fixer* comme à une combinaison d'agence d'intérim, une centrale d'achat, et un receleur en tous genre : ils gagnent leur vie grâce à ce qu'ils savent et qui ils connaissent, et comment ils peuvent mettre en relation ceux qui cherchent avec ceux qui vendent. Lorsqu'un Johnson corporatiste a besoin qu'on lui vole le prototype d'un rival ou qu'on « persuade » un responsable scientifique qu'il serait beaucoup mieux ailleurs, il appelle un *fixer* afin qu'il lui trouve la meilleure équipe pour le job. Quand un samouraï a récupéré du matériel volé et qu'il doit s'en débarrasser rapidement, le *fixer* est la personne vers qui se tourner pour en tirer le meilleur prix. Quand une équipe a besoin d'une expertise particulière qu'elle n'a pas à sa disposition (traduisez : un hacker pour passer outre le système de sécurité), un petit coup de fil au *fixer* et elle a ce dont elle a besoin.

Toutefois, il y a une chose que les *fixers* ne font pas : des réductions. Ils prennent une part dans toutes les transactions – un pourcentage sur une run, un dessous de table pour le matériel fourgué – et au plus le *fixer* est bon, au plus le prélèvement sera important. Si vous êtes bien placé dans son carnet d'adresses, il vous fera peut-être une réduction. Quoi qu'il en soit, la place est toujours bonne à prendre : être bien placé auprès d'un *fixer* est toujours une bonne chose, et si vous vous retrouvez dans sa liste noire – et bien, vous vouliez aller bosser dans une autre ville, pas vrai ?

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	2	5	5
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
3	4	3	6	8	1

Compétences actives : Esquive 2, Étiquette (La Rue) 4

(+2), Informatique 3, Négociation 5, Perception 3, Pistolet 3, Recherche de données 4

Compétences de connaissances : Équipes de shadowrunners 4, Prix du marché 6, Receleurs 4, Rumeurs corporatistes 4

Flic des rues

Utilisations : informations, contacts supplémentaires, matériel

Lieux de rencontre : les rues de son secteur, cafés

Contacts similaires : Détéctive, Flic-à-louer, Flic sous couverture, Mouchard

Le flic des rues bat le pavé depuis longtemps, et tout ce qu'il ne connaît pas de son secteur de patrouille ne vaut pas la peine qu'on s'y intéresse. Il connaît tous les gangs du coin, les nouveaux dans le quartier, les vieux résidents, les activités suspectes, les drogues et BTL, et toute autre activité sordide. S'il ne le sait pas encore, il ne tardera pas à le savoir, grâce à son solide réseau de contacts et d'indices qui le rencardent sur tous les mouvements. S'il vous a à la bonne, il pourra peut-être en partager un peu avec vous.

Les flics des rues peuvent varier, certains patrouillent à pied, d'autres en voiture, et d'autres encore en moto, à vélo, et même (mais c'est plus rare) à cheval. Certains sont raides comme la justice alors que d'autres sont plus pourris que la verole et vendraient leurs grand-mères pour un peu d'argent. Le truc pour conserver de bonnes relations avec un flic des rues, c'est de savoir ce qui le motive – faire régner l'ordre sur ses plates-bandes, se faire un peu de thunes en plus, nettoyer (ou aider à) le gang du coin – et l'aider à atteindre cet objectif. En échange, il peut vous fournir toutes sortes d'informations sur ce qui se passe au niveau local, vous mettre en relation avec des personnes qui peuvent vous aider, et même de temps à autre, vous refiler des pièces à conviction « tombées de la patrouilleuse ».

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	4	3	2	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	3	2	6	7	1

Compétences actives : Armes contondantes 3, Combat à mains nues 3, Étiquette (La Rue) 3 (+2), Intimidation 2, Leadership 2, Perception 3, Pistolets 2

Compétences de connaissances : Gangs locaux 4, Marchandises illégales 3, Procédures policières 4, Rumeurs de la rue 3, Syndicats du crime 3

M. Johnson

Utilisation : shadowruns, information liées au boulot, contacts supplémentaires

Lieux de rencontre : là où Johnson vous le dit ; les endroits habituels sont des tables ou des salles réservées dans des restaurants, des clubs, ou des endroits bondés impossibles à surveiller (parcs, zoo, musées et ainsi de suite)

Contacts similaires : Agent corporatiste, Agent gouvernemental, Fixer et tout autre employeur potentiel pour les shadowrunners.

M. Johnson est la graisse qui fait tourner la machine à courir les Ombres. En tant qu'intermédiaire entre les cadres corporatistes, les agences gouvernementales, et le monde des Ombres et de la rue, il est celui par qui tout commence. Sans



M. Johnson, il n'y aurait pas de shadowruns, parce que les corpos et autres employeurs ne se risqueraient pas à se salir les mains directement – c'est pour cela que les shadowrunners sont qualifiés de « personnels jetables », après tout.

M. Johnson organise la rencontre, gère le recrutement, et paye pour le job. Il est votre première source d'information concernant ce qui doit être fait – plans des lieux que vous allez cambrioler, habitudes de la personne que vous êtes censés extraire, fréquence des patrouilles de sécurité – et il est également la bonne personne pour parler matériel spécial, codes secrets et faux papiers pour accomplir votre travail.

Il est dans le milieu depuis longtemps, et il connaît la musique dans les Ombres. Ses relations, bien que pas aussi étendues que celles du fixer, plongent loin dans le monde corporatiste, et il a la mémoire longue. Jouez cartes sur tables avec lui, et il y a des chances qu'il fasse de même avec vous (bien sûr, on est jamais certain de rien, mais si vous ne pouvez pas supporter un peu d'imprévu dans votre vie, qu'est-ce que vous foutez dans les Ombres ?). Doublez-le ou cassez-lui la baraque, et vous pouvez être sûr qu'il se rappellera à votre bon souvenir – peut-être pas tout de suite, mais M. Johnson ne pourra pas accepter qu'on puisse dire qu'il ne sait pas contrôler ses employés. Les runners feraient bien de comprendre rapidement tout l'intérêt qu'il y a à maintenir de bonnes relations avec lui.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	3	2	5	5
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
4	4	3	6	8	1

Compétences actives : Escroquerie 4, Étiquette (Corporatiste) 4 (+2), Informatique 4, Intimidation 2, Négociation 5, Perception 3, Pistolets 3, Recherche de données 3

Compétences de connaissances : Finances corporatistes 3, Psychologie 5, Rumeurs corporatistes 5, Technologie de pointe 3

Marchande de Talismans

Utilisation : objet magiques, informations en relation avec la magie, contacts supplémentaires

Lieux de rencontre : boutique de talismans, loge-médecine, bibliothèque occulte, café

Contacts similaires : Fixer, Mage ou Chaman des rues, Mage corporatiste

Tous les magiciens devraient connaître (et se lier d'amitié avec, s'ils sont malins) au moins une marchande de talisman. Passage obligé pour tout ce qui concerne les arcanes et le mystique, elle peut vous fournir des focus magiques, des fétiches, du matériel pour les rituels, et presque tout ce qui peut avoir un intérêt pour un Éveillé. Et comme toutes les personnes douées d'un talent magique passent par chez elle tôt ou tard, c'est également une excellente source d'informations à propos de ce qui se passe dans la communauté des Éveillés.

Nombre de marchands de talismans sont aussi des enchanteurs, ce qui veut dire qu'ils peuvent non seulement vous vendre du matériel magique, mais qu'en plus, ils sont capables de réaliser des commandes spéciales, fabriquant le matériel que vous avez commandé selon vos désirs. Si vous préférez faire le boulot vous-même, elle peut vous vendre les matériaux bruts. Elle est également une personne intéressante quand vous avez besoin de savoir si cet « ancien talisman mystique » que vous avez dérobé dans l'appartement de ce cadre corpo est authentique, ou si c'est juste une babiole pas chère et fabriquée à la chaîne dans les pays de l'Est. Et pour couronner le tout, si vous avez besoin des services d'un bon chaman ou d'un bon mage pour votre prochain run, elle peut vous mettre en relation avec la personne qui a les compétences que vous recherchez.



Les marchands de talismans font de bons amis et de très mauvais ennemis. Traitez-les correctement, et vous y gagnerez des alliés fiables. Faites les cons avec eux et votre tout nouveau focus de pouvoir pourrait bien lâcher au moment où vous en avez le plus besoin.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	3	4	4
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
3	3	3	6	4	7

Compétences actives : Analyse astrale 4, Conjuración (GC) 4, Étiquette (Magique) 3 (+2), Négociation 4, Perception 2, Sorcellerie (GC) 4

Compétences de connaissances : Estimation d'objets magiques 6, Théorie magique 3, Travail du bois 4, Travail du métal 4

Mécanicien

Utilisation : réparations, voitures d'occasion et autres véhicules

Lieux de rencontres : garage du coin, station-service, magasin de pièces détachées, casse automobile, hangar à avions

Contacts similaires : Expert technique

Si vous ne jurez plus que par votre véhicule, vous ne pouvez pas vous passer de lui. Ce bricoleur de génie est capable de prendre n'importe quel engin qui roule, flotte, vole, afin de le réparer et de le bricoler d'une manière que même ses concepteurs n'auraient jamais pensé possible. Donnez-lui suffisamment de temps et d'argent et il peut ranimer à la vie même la pire des carcasses pourries, mais gardez quand même en tête que ces véritables résurrections vous coûteront plus cher – et dans certains cas, sacrément plus cher.

En plus de faire le bonheur de votre joujou favori et de le réparer quand il est cassé, le mécano peut même vous en trouver un tout neuf. Que ce soit une occasion pas chère, le remplacement de votre drone qui s'est fait descendre au cours de la run de la semaine dernière, ou cette superbe voiture de sport qui vous a tapé dans l'œil et dont vous n'arrêtez pas de parler, il a certainement de quoi vous satisfaire.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	3	3	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
4	3	3	6	6	1

Compétences actives : Artillerie 2, Hardware 4, Informatique 2, Mécanique aéronautique 4, Mécanique automobile 5, Mécanique industrielle 2, Véhicules terrestres 3

Compétences de connaissances : Combat de motos 5, Magasins de pièces détachées 4, Véhicules 4

CRÉATURES

L'humanité ne fut pas la seule race à être affectée par l'Éveil. De la même façon que le retour de la magie vit la création de nouvelles races, elle affecta également nombre de plantes et d'animaux normaux, ramenant à la vie nombre de créatures fantastiques toutes droit sorties des contes de fées. Dans certains cas, les effets de la pollution et des expérimentations génétiques pervertirent ces transformations, créant ainsi des monstruosité jamais encore imaginées. Qui plus est, la magie ouvrit des portes vers de nouveaux plans, permettant aux esprits et autres créatures fantasmagoriques de traverser l'espace astral en direction de notre monde ; certains à la suite d'appels lancés par les magiciens à leur intention, d'autres de leur propre volonté et pour des motifs qui ne regardaient qu'eux.

On entend par créature toute forme de vie non humaine que les personnages peuvent rencontrer. Certaines d'entre elles sont complètement ordinaires, comme les lions, les tigres et les ours, mais cela ne veut pas dire qu'elles ne soient pas dangereuses pour autant malgré le fait qu'elles ne soient pas magiques ! D'autres, tels les sasquatchs et les dragons, sont dotées de conscience et sont tout aussi intelligentes que les humains (et parfois même plus). Certaines sont des esprits qui résident majoritairement dans le plan astral, bien qu'ils puissent se matérialiser pour affecter le monde physique.

Les créatures sont des PNJ. Les meneurs de jeu peuvent utiliser les règles des brutes pour jouer un groupe de créatures, en particulier pour celles qui opèrent en meute ou en essaim. Un meneur de jeu peut également créer des créatures en utilisant les règles des runners d'élite, afin de refléter le profil d'une créature qui sera sur le devant de la scène pendant une aventure ou une campagne. Les créatures « runners d'élite » sont bien plus intéressantes lorsqu'elles représentent des métacréatures conscientes, comme des dragons, des sasquatch, ou des vampires, mais le meneur de jeu est libre d'élever une créature ordinaire au rang de « runner d'élite » si cela s'avère utile à son scénario.

ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

Tout comme les personnages normaux, les créatures possèdent un jeu complet d'attributs. Et comme la taille d'une créature peut varier de celle d'un rat du diable jusqu'à celle d'un grand dragon, ces attributs peuvent grandement varier. Dans certains cas, la capacité de la créature représentée par un attribut est tellement limitée que l'attribut a un indice de 0. Si une créature a un indice de 0, elle n'ajoute pas de dé pour les tests liés à cet attribut, et elle ne peut pas utiliser l'attribut comme valeur par défaut (Bien sûr, si la créature a une compétence associée, elle peut toujours l'utiliser).

Le meneur de jeu peut choisir d'augmenter ou de diminuer ces attributs, afin de refléter les différences entre créatures qui pourraient être plus ou moins puissantes que leurs congénères (par exemple, des mâles alpha ou des créatures naines). Les attributs peuvent être ajustés de 1 à 3 points dans un sens comme dans l'autre. Aucun attribut ne peut être diminué en dessous de zéro.

Les créatures disposent également de compétences, comme les personnages. Dans ce cas, les compétences représentent les instincts naturels de la créature, ses compétences et capacités innées. Par exemple, les prédateurs comme les lions et les loups possèdent la compétence « Combat à mains nues » (ce terme est employé de manière générique pour désigner le combat sans armes, par souci de cohérence avec les compétences métahumaines, même si les créatures n'ont pas de mains). Tout comme pour les attributs, les meneurs de jeu peuvent ajuster les compétences pour des créatures particulièrement douées ou incapables de 1 à 3 points en plus ou en moins. Aucune compétence ne peut avoir un indice inférieur à zéro. Si une créature ne possède pas la compétence, elle est considérée comme étant Ignorante (voir p. 92) pour cette compétence.

La plupart des créatures éveillées disposent de la compétence Magie, indiquant le potentiel magique inné de la créature. Ceci ne leur donne cependant pas la capacité de lancer ses sorts, d'invoquer des esprits, ou de perception ou de projection astrale, à moins qu'elles ne disposent en plus de l'avantage Magicien.

Déplacement

Les créatures ne se déplacent pas forcément à la même vitesse que les humains, et certaines peuvent se déplacer à des vitesses différentes selon la méthode qu'elles emploient pour se déplacer, tel le vol ou la nage. Chaque créature a un indice de déplacement qui indique à quelle vitesse elle se déplace en mètres par Tour de combat, et la méthode de déplacement. Le premier indice liste le déplacement standard (l'équivalent de la marche), le second le déplacement rapide (l'équivalent de la course).

Vol : les créatures capables de voler possèdent la compétence spéciale Vol. Cette compétence mesure le degré de maîtrise de la créature et est utilisée de la même manière que les compétences Course ou Natation sont utilisées pour gérer les déplacements.

POUVOIRS

Les pouvoirs sont des capacités spéciales que les créatures possèdent et qui font partie intégrante de leur physiologie. Certains pouvoirs sont naturels, comme les mâchoires ou l'armure. Certains, comme Dissimulation ou Englobissement, sont magiques.

Les systèmes de jeu décrits ci-dessous ne sont pas à considérer au pied de la lettre, mais plutôt comme des outils pour le meneur de jeu. Les joueurs ne devraient jamais être absolument certains des capacités réelles d'une créature, en particulier pour celles qui sont éveillées. Il y a toujours une chance pour qu'un pouvoir fonctionne différemment pour une métacréature donnée, en particulier pour celles que vous créez en utilisant les règles des runners d'élite. L'incertitude est un excellent outil dramatique.

Notez que pour qu'une créature puisse utiliser un pouvoir contre une cible, elle doit être dans le même plan : astral ou physique. Les formes astrales ne peuvent pas affecter des cibles physiques, et vice versa (voir *Le monde astral*, p. 181). Les créatures astrales qui se matérialisent peuvent affecter des cibles sur les plans physique et astral avec la même efficacité.

Chaque pouvoir décrit ci-dessous liste le nom du pouvoir, le type, l'action nécessaire pour l'utiliser, et la portée du pouvoir. Suit une description du pouvoir et de ses effets.

Type : les pouvoirs peuvent être mana (M) ou physiques (P), tout comme les sorts (voir p. 196). Les pouvoirs mana n'affectent pas les cibles inertes, tandis que les pouvoirs physiques ne peuvent pas être utilisés dans l'espace astral ou pour affecter des formes astrales.

Action : les pouvoirs peuvent requérir soit une Action complexe soit une Action simple pour être activés, ou ils fonctionnent de manière automatique (« Auto ») à n'importe quel moment et sans que la créature ne s'en soucie. Les pouvoirs Automatiques ne requièrent aucune action pour être activés.

Portée : les pouvoirs peuvent avoir une portée de type Champ de vision (CDV), Toucher, ou Personnel (ce qui signifie que le pouvoir n'affecte que la créature en elle-même). Les règles de Champ de vision utilisées pour lancer des sorts s'appliquent également pour les pouvoirs des créatures. À moins que le contraire ne soit spécifié, un pouvoir ne peut affecter qu'une seule cible à la fois.

Durée : les pouvoirs ont une durée d'effet qui indique combien de temps ils sont efficaces : Perpétuel, Instantané, Maintenu, Permanent, ou Spécial.

Les pouvoirs qui sont toujours en activité (et fonctionnent de manière automatique) sont *Perpétuels*, puisqu'ils sont toujours « actifs ».

Les pouvoirs *Instantanés* prennent effet et se terminent dans la même action, bien qu'ils puissent laisser des traces (comme des dommages, par exemple).

Les pouvoirs *Maintenus* peuvent être maintenus dans le temps sans effort ni coût. Parce que ces pouvoirs sont innés, la créature n'est pas sujette au drain ou aux modificateurs liés au maintien. Même si elle prend des dommages, l'effet du pouvoir ne s'interrompt pas. Qui plus est, le Champ de vision n'aura pas à être maintenue une fois que le pouvoir aura touché sa cible. Les créatures peuvent maintenir simultanément autant de pouvoirs que leur attribut Magie.

Les pouvoirs *Permanents* doivent être maintenus pendant une période spécifique avant que les effets ne deviennent permanents, comme indiqué dans la description du pouvoir.

D'autres pouvoirs peuvent avoir une durée *Spéciale*, ce qui veut dire que la durée des effets dépend de plusieurs facteurs, expliqués dans la description.

Accident

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Instantané

Ce pouvoir permet à l'être qui le possède de causer un accident d'apparence ordinaire. La nature exacte de l'accident est laissée à l'appréciation du meneur de jeu, basée sur les circonstances et l'environnement.

Lorsqu'un personnage est pris pour cible par ce pouvoir, faites un Test opposé entre la Magie + Volonté de la créature et la Réaction + Intuition du personnage. Si la créature gagne, le personnage est victime d'un accident déterminé au préalable par le meneur de jeu. Parmi les possibilités : il glisse, baragouine n'importe quoi, se tort le genou, laisse tomber quelque chose, ou pète un câble et éjecte le chargeur de son flingue. Accident n'est pas dangereux en soi, mais avec un environnement propice, il peut le devenir. Tomber d'une corniche en pleine montagne peut être relativement douloureux, par exemple. Si la créature a fait 4 succès excédentaires ou plus, traitez l'accident comme un échec critique – l'accident n'est pas juste un petit problème, c'est un gros plantage.

Si une créature utilise Accident contre un véhicule, elle peut obliger son conducteur à faire un Test d'Accident. L'attribut Magie de la créature sert de modificateur négatif à la réserve de dés.

Arme naturelle

Type : P • Action : Complexe • Portée : Toucher • Durée : Instantanée

La créature possède des défenses naturelles qui sont capables d'infliger des Dommages physiques, comme des serres, des dents pointues ou un dard. La description de ce pouvoir décrit la nature de l'attaque, ainsi que les modificateurs de Valeur de Dommages et de Pénétration d'Armure qui s'appliquent. Les Armes Naturelles peuvent être soit de mêlée, soit des armes à distance, et les créatures suivent les règles standard de combat lorsqu'elles les utilisent. Les créatures utilisent la compétence Combat à mains nues pour attaquer avec les armes de mêlées naturelles, et Arme à distance exotique pour attaquer à l'aide d'une arme à distance naturelle.

Les créatures qui ne disposent pas d'Arme naturelle peuvent quand même tenter d'attaquer sans arme. Comme pour les personnages, la Valeur de Dommages est de (FOR/2)L.

Armure

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

La créature a une peau qui offre une protection contre les attaques. Une créature avec ce pouvoir a un indice d'Armure qui vient se cumuler avec toute armure portée. L'Armure de la créature se divise en une composante Balistique et d'Impact, tout comme les armures des personnages.

Armure mystique

Type : M • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Permanente

Les créatures avec une Armure mystique ont une protection naturelle contre les attaques astrales. Appliquez l'indice d'Armure mystique de la créature à toutes les attaques astrales qui lui sont adressées. Certaines créatures peuvent également avoir des Armures mystiques renforcées (Si elles ont également le pouvoir Armure renforcée).

Armure renforcée

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Permanent

L'Armure renforcée est encore plus résistante qu'une armure normale. Si la VD modifiée de l'attaque ne dépasse pas l'indice d'Armure (modifié par la Pénétration d'Armure), elle ricoche sur la créature sans lui causer le moindre dommage ; ne vous

embêtez même pas à faire un Test de Résistance aux Dommages. Autrement, l'Armure renforcée procure une protection Balistique et d'Impact égale à son indice.

Attaque élémentaire

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Instantané

Une créature avec Attaque élémentaire peut projeter une explosion d'énergie destructrice ou négative, qu'elle prenne la forme de flammes, de froid intense, d'électricité, d'eau, et ainsi de suite. Le pouvoir est traité comme une attaque à distance (voir *Combat à distance*, p. 139) en utilisant l'Agilité + Arme à distance exotique pour attaquer. La VD de l'attaque est égale à la Magie de la créature, et est traitée comme une attaque due au froid, à l'électricité, ou au feu (voir p. 154), selon ce qui est approprié à l'attaque. De telles attaques sont réduites de moitié par les armures d'Impact. Le type d'Attaque élémentaire utilisé par l'esprit est choisi en fonction de leur élément et choisi au moment de l'invocation ; une fois choisi, on ne peut plus en changer.

Aura énergétique

Type : P • Action : Auto • Portée : Toucher • Durée : Permanent

Une créature douée d'une Aura énergétique irradie en permanence une aura d'énergie destructrice ou négative, qu'elle prenne la forme de flammes, de froid intense, d'électricité, d'eau, ou quelque chose de similaire. Les attaques de mêlée faites par la créature gagnent un bonus de +4 à la Valeur de Dommages. Qui plus est les dommages sont traités comme provenant du froid, de l'électricité ou du feu (voir p. 154), selon ce qui est approprié à l'attaque. De telles attaques sont réduites de moitié par les armures d'Impact.

Toute attaque réussie sur une créature dotée d'une Aura énergétique signifie que l'attaquant encaisse également des dommages consécutifs à l'attaque. L'attaquant doit faire un Test de Résistance aux Dommages contre une Valeur de Dommage équivalente à la Magie de la créature. L'armure d'Impact protège de moitié contre ces attaques.

Collage

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Instantané

La créature peut faire en sorte que sa victime « adhère » à la surface qu'elle a touchée (ce peut être la créature elle-même). La victime peut s'enfuir en une Action complexe, et en faisant un jet de Force + Constitution contre la Magie + Volonté de la créature. Si la victime gagne la confrontation, elle a pu s'échapper.

Compulsion

Type : M • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Instantané

Une créature dotée du pouvoir de Compulsion peut contraindre une cible à accomplir une action spécifique (chaque créature se spécialise en général dans un type d'action particulier). Pour utiliser ce pouvoir, la créature doit réussir un Test opposé de Magie + Charisme contre la Volonté + Charisme de la cible. Si la victime échoue, elle doit immédiatement accomplir l'action à laquelle on la contraint. Compulsion ne peut pas agir sur les actions futures de la cible.

Confusion

Type : M • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Le pouvoir de Confusion permet à une créature d'embrouiller l'esprit de sa victime, de sorte que la cible est incapable de prendre une décision, est désorientée, ne se souvient plus de ce qu'elle faisait, et ainsi de suite. La créature fait un

Test opposé de Magie + Volonté contre la Volonté de la cible. Les succès excédentaires enregistrés par la créature servent de malus à la réserve de dé pour toutes les actions que souhaiterait entreprendre le personnage.

Conscience

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnelle • Durée : Perpétuel

Les créatures dotées du pouvoir de Conscience sont conscientes d'elles-mêmes et peuvent faire des choix conscients. Les créatures conscientes sont considérées comme étant Sans formation (voir p. 92) pour toutes les compétences qu'elles ne possèdent pas et peuvent utiliser leurs attributs par défaut de manière normale. Les créatures conscientes sont également capables d'apprendre de nouvelles compétences.

Si la majorité des créatures conscientes sont des créatures ordinaires, certains membres de leurs espèces se sont éveillées et possèdent un attribut Magie. Les métacréatures conscientes sont capables de tous les actes magiques et sont soumis aux mêmes règles concernant la magie que les autres personnages. Ce n'est désormais plus qu'une question de temps avant qu'une créature consciente ne devienne technomancienne.

Contrôle animal

Type : M • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Certains êtres sont capables de manipuler mentalement certains types d'animaux ordinaires. Ce pouvoir permet à l'être de contrôler le comportement d'un animal ou d'un groupe d'animaux. Ce contrôle permet uniquement de faire agir les animaux de manière normale. Par exemple, un singe sous contrôle ne pourra pas conduire une voiture, mais on pourrait lui ordonner de monter à un arbre et d'y aller y chercher quelque chose, ou d'attaquer, de s'asseoir et de se tenir tranquille, ou de suivre quelqu'un. Il est obligatoire d'avoir la créature dans son Champ de vision pour lui donner, mais l'animal contrôlé continuera à exécuter pleinement les ordres qu'on lui a dicté même après avoir quitté le Champ de vision de la créature disposant de ce pouvoir. L'être peut contrôler un nombre de petits animaux (chats, rats, etc.) égal à son Charisme x 5, ou un nombre de grands animaux (loups, lions, ours, etc.) égal à son Charisme. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé sur une créature dotée du pouvoir Conscience ou d'une compétence Magie.

Contrôle météorologique

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Le pouvoir de Contrôle météorologique permet à une créature de manipuler les conditions climatiques. Le temps souhaité doit être crédible dans l'environnement concerné (pas de blizzard dans la Vallée de la mort ou de vagues de chaleur en Islande, par exemple). Les conditions climatiques prennent du temps à se former, atteignant un pic lorsque la créature fait un Test étendu de Magie + Volonté (10, 30 minutes). La créature ne fait « qu'invoquer » le temps souhaité ; elle ne le contrôle pas. Par exemple, une créature qui invoque un violent orage ne pourra pas contrôler l'endroit où la foudre va frapper.

Créature duale

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Permanent

Une Créature duale est active sur le plan astral et peut aussi bien affecter les êtres astraux que les êtres physiques. Les Créatures duales peuvent percevoir et interagir sur le plan astral de la même manière que les personnages qui utilisent la perception astrale (voir *Perception astrale*, p. 183).

Dissimulation

Type : P • Action : Simple • Portée : CDV • Durée : Maintenu



TRANSMISSION

Ce pouvoir confère à la créature la capacité à se dissimuler magiquement aux autres, ou bien de dissimuler quelque chose à la vue des gens. Dissimulation soustrait un nombre de dés égal à la l'attribut Magie de la créature à tous les Tests de Perception effectués pour localiser l'objet ainsi dissimulé. Dissimulation peut être utilisé sur un nombre simultané de cibles au maximum égal à l'attribut Magie de la créature ; les personnages cachés peuvent se voir entre eux si la créature le souhaite.

Drain d'Essence

Type : P • Action : Complexe • Portée : Toucher • Durée : Permanent

Le Drain d'Essence permet à une créature de drainer l'Essence d'un personnage, afin de l'ajouter à sa propre caractéristique Essence. Le Drain d'Essence ne peut affecter que des êtres dotés de conscience (les personnages et les créatures dotées du pouvoir Conscience).

Les créatures ne peuvent pas drainer des victimes qui lui résistent ; la victime doit être volontaire, ou être dans l'incapacité de pouvoir refuser (retenue, paralysée, plongée dans l'inconscience, contrôlée mentalement, etc). Le transfert d'Essence ne se produit qu'en cas de forte émotion. Ce peut être la passion amoureuse, la terreur d'une victime innocente, ou la rage d'un ennemi vaincu, par exemple. Les émotions doivent être fortes, et elles doivent être focalisées vers la créature qui utilise le pouvoir. Parfois, le transfert est véhiculé sur le plan physique, comme du sang pour le vampire, ou de la chair pour le wendigo, bien que cela serve surtout à augmenter le sentiment de passion ou de terreur à cet instant.

Drainer un point d'Essence requiert un Test étendu de Charisme + Magie (10 - Essence de la cible, 1 minute). Si la créature est interrompue avant que la durée du test ne soit écoulée, le point d'Essence n'est pas drainé. La créature peut drainer autant de points d'Essence qu'elle en possède déjà, avec un minimum de 1 point. Une créature ne peut pas aller au-delà du double de son maximum naturel de sa caractéristique Essence.

Perdre de l'Essence affectera l'indice de Magie ou de Résonance du personnage, comme il est indiqué p. 62. Si l'Essence d'un personnage est drainée à 0, il meurt.

Les stimuli psychiques provoqués par le drain créent un sentiment d'euphorie chez la victime. Une victime drainée doit faire un Test de Volonté (2). Un échec entraîne une dépendance, et la victime recherchera dorénavant ces créatures afin de pouvoir ressentir à nouveau cette « montée ». Traitez ceci comme si la victime avait le défaut Dépendance au niveau Moyen (voir p. 80). Ceci conduit, bien sûr, à une perte rapide en Essence et à finalement à la mort si le personnage ne parvient pas à se restreindre et à « décrocher ».

En cas d'urgence, une créature qui a drainé de l'Essence durant les dernières heures peut déverser cette énergie dans ses attributs, dont (et en particulier) la Magie. Pour 2 points d'Essence drainés, la créature peut booster un attribut Mental ou Physique, ou sa Magie de + 1. Un seul attribut peut être boosté au même moment. Cette augmentation perd tout effet après 12 heures, et la moitié des points d'Essence utilisés pour alimenter cette augmentation seront perdus.

Engloutissement

Type : P • Action : Complexe • Portée : Toucher • Durée : Maintenu

Le pouvoir d'Engloutissement donne à la créature la capacité d'absorber la cible en elle ou dans le terrain qu'elle contrôle, étouffant par la même la victime. Traitez l'Engloutissement comme une attaque de mêlée. Si l'attaque réussit, elle inflige des dommages (voir plus bas) et la créature engloutit sa victime dans sa prise. La créature inflige automatiquement des dommages au début de chacune de ses Phases d'action avec une base de VD égal à son attribut Magie. Les succès nets obtenus lors de l'attaque de mêlée sont ajoutés à la VD. La victime résiste à ces dommages en effectuant un test de Résistance aux Dommages, utilisant sa Constitution + la moitié de son armure d'Impact (arrondi au supérieur) à moins que le contraire ne soit précisé.

Une victime engloutie ne peut plus bouger. Pendant la Phase d'action de la victime, elle peut tenter de s'échapper. Faites un Test opposé entre la Force + Constitution de la victime contre la Magie + Volonté de la créature. Si la victime l'emporte, elle est parvenue à s'échapper et n'encaisse donc plus les dommages de l'attaque.

Les effets secondaires d'une attaque par engloutissement sont décrits ci-dessous :

Engloutissement par le feu : la victime doit résister à des dommages causés par le feu (voir p. 154).

Engloutissement par l'eau : la victime encaisse des Dommages étourdissants. C'est plus qu'une noyade normale, parce que la créature est capable d'exercer une forte pression sur la victime. Les victimes qui dépassent leur compteur de Dommages étourdissants après être tombés inconscients vont continuer à prendre des dommages et les reporter dans le Moniteur de condition physique en suivant la procédure habituelle.

Engloutissement par l'air : La victime encaisse des dégâts étourdissants comme si elle était attaquée par une toxine par voie d'inhalation (voir p. 246). Les armures ne protègent pas contre ces attaques, mais d'autres systèmes de protection le permettent (voir la Table de protection contre les toxines, p. 247). Si la victime dépasse son compteur de Dommages étourdissants, elle va continuer à prendre des dommages et les reporter dans le Moniteur de condition physique en suivant la procédure habituelle.

Engloutissement par la terre : la victime encaisse des Dommages physiques

Forme astrale

Type : M • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Perpétuel

Une créature avec le pouvoir de Forme astrale n'existe que sur le plan astral. Elle ne peut pas être attaquée par des attaques physiques ; seules les attaques astrales et les sorts mana peuvent blesser une créature astrale. De la même manière, une créature astrale ne peut pas affecter les créatures dans le monde matériel, mais uniquement les créatures de nature duale ou les personnages en perception astrale.

Les créatures avec ce pouvoir peuvent se manifester sur le plan physique de la même manière que le font les magiciens pour se projeter dans l'astral (voir p. 183).

Forme brumeuse

Type : P • Action : Complexe • Portée : Personnel • Durée : Maintenu

La créature peut utiliser Forme brumeuse pour transformer magiquement son corps en brume. La brume à un indice de déplacement de 5 mètres par Tour de combat et peut passer au travers de n'importe quel interstice ou crevasse qui n'est pas hermétiquement clos. Les systèmes qui sont conçus pour résister aux gaz, bactéries et infiltrations virales empêcheront l'accès d'une créature sous forme brumeuse. Tant qu'elle est sous cette forme, la créature dispose d'une Immunité contre les armes normales mais est vulnérable au vent, qui peut repousser/étirer la brume et désorienter la créature. Si elle est exposée à une substance pour laquelle elle est allergique, elle obligée de reprendre immédiatement sa forme originelle. Se transformer en brume ou revenir à sa forme normale requiert une Action complexe.

Garde

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Le pouvoir de Garde permet à la créature d'empêcher les accidents et dangers liés à l'environnement (qu'ils soient naturels ou provoqués par le pouvoir d'Accident), comme par exemple, empêcher quelqu'un de mourir d'un arrêt cardiaque ou sauver quelqu'un de la noyade. Le pouvoir de Garde peut aussi empêcher qu'une complication ne survienne. Garde peut être utilisé sur autant de personnages que l'attribut Magie de la créature.

Hurllement paralysant

Type : P • Action : Complexe • Portée : Spéciale • Durée : Spéciale

Ce pouvoir affecte toute personne (amie ou ennemie) capable de l'entendre. La créature fait un Test opposé en utilisant sa Magie + son Charisme contre la Volonté de la cible. Si elle possède un dispositif d'atténuation sonore ou qu'elle lance le sort Chut, appliquez un modificateur à la réserve de dés égal à l'indice concerné. Si la créature gagne, chaque succès excédentaire obtenu réduit la Réaction de la victime pendant (Magie) minutes (ceci affecte également l'Initiative). Si la Réaction est réduite à 0, le personnage est paralysé et il ne peut plus bouger (mis à part pour respirer). Une fois que la paralysie prend fin, la Réaction retrouve son niveau originel au rythme de 1 point par minute.

Imitation

Type : P • Action : Simple • Portée : CDV • Durée : Maintenu

Le pouvoir d'Imitation permet à la créature d'imiter une grande variété de sons, incluant des paroles ou des appels à la chasse chez d'autres créatures. Le seuil du Test de Perception pour déterminer que le son est un faux est égal aux succès enregistrés par la créature sur un test de Charisme + Magie.

Immunité

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Permanent

Une créature dotée d'une Immunité a développé une résistance accrue à un certain type d'attaque ou d'affliction. La créature gagne un « indice d'Armure » égal à deux fois sa Magie contre tous les dommages. Cette Armure d'Immunité est considérée comme étant « renforcée » (voir *Armure Renforcée*, ci-dessus), ce qui signifie que si la Valeur de Dommages n'excède pas l'Armure, alors l'attaque n'a aucun effet.

Immunité à l'âge : certaines créatures possèdent une immunité face à la vieillesse. Ces êtres ne vieillissent pas et ne souffrent pas non plus des effets du vieillissement.

Immunité aux armes normales : cette immunité s'applique à toutes les armes qui ne sont pas magiques (armes focus, sorts, pouvoirs d'adeptes ou de créatures). Si la créature a une Allergie (voir *Faibleses*), l'immunité ne s'applique alors pas aux attaques faites à l'aide de l'allergène.

MODIFICATEURS DE RECHERCHE

Situation	Modificateur à la Réserve de Dé
Cible cachée par un pouvoir de Dissimulation	- Magie du dissimulateur
Cible cachée par une barrière mana	- Force de la barrière
Situation	Modificateur de Seuil
Cible à plus d'un kilomètre de distance	+ nombre de kilomètres
Cible est un lieu ou un objet inerte	+5

Infection

Type : P • Action : Auto • Portée : Toucher • Durée : Permanent

Le pouvoir d'Infection permet à une créature dispensant de Drain d'Essence d'infecter toute créature qu'elle a réussi à drainer à un niveau d'Essence de 0 avec le virus du VVHMH dont elle est porteuse. Afin de savoir si une victime a été infectée, faites un Test opposé entre la Magie + Charisme de la créature et la Constitution + Volonté de la victime. Si la créature gagne, la victime est infectée. Elle entre dans un état proche de la mort, tandis que l'infection entame le processus de transformation sur le plan physique, mental et spirituel.

En 24 heures, la créature nouvellement créée ressuscite avec un point d'Essence et doit immédiatement drainer l'Essence d'une autre créature.

Les personnages-joueurs qui sont transformés suite au pouvoir d'Infection deviennent immédiatement des PNJ à leur « mort » et sont dorénavant contrôlés par le meneur de jeu.

Influence

Type : M • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Instantanée

Le pouvoir d'Influence permet à un être d'insinuer des suggestions dans l'esprit de la cible, la prédisposant ainsi à accomplir certaines actions et à avoir certaines réactions, ou émotions. Faites un Test opposé entre la Magie + Charisme de l'être et la Volonté de la cible. Si le test réussit, la victime fera ce qu'on lui suggère de faire. Si on la confronte à l'idiotie de la suggestion, le sujet aura droit à un Test de Volonté pour s'en débarrasser, comme précisé dans le paragraphe *Manipulations mentales*, p. 205.

Matérialisation

Type : P • Action : Complexe • Portée : Personnel • Durée : Maintenu

Certaines créatures astrales sont capables de se projeter dans le monde matériel, pouvant ainsi interagir physiquement avec d'autres créatures. Lorsqu'elles se matérialisent, les créatures peuvent affecter physiquement leurs cibles. Qui plus est, des créatures qui se sont matérialisées ont automatiquement le pouvoir d'Immunité aux armes normales.

Mouvement

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Maintenu

La créature peut augmenter ou diminuer l'indice de déplacement sur le terrain qu'elle contrôle. Multipliez ou divisez le déplacement de la cible par l'attribut Magie de la créature.

Peur

Type : M • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Spécial

Le pouvoir de Peur donne à l'être concerné la capacité d'emplir ses victimes d'une terreur sans nom. La victime sera prise de panique et s'enfuira vers un endroit où elle se sentira en sécurité, et ne s'arrêtera pas avant d'être hors de vue et à une distance qui la met hors d'atteinte. La créature fait un Test opposé de Volonté + Magie contre la Volonté de sa cible. La terreur fait effet un Tour de combat par succès net obtenu par la créature. Et même après cela, la cible doit encore réussir un Test de Volonté + Charisme (nombre de succès nets obtenus par la créature) pour revenir en arrière et faire à nouveau face à la créature.

Psychokinésie

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Maintenu

La créature capable de Psychokinésie est capable de générer de l'énergie psychokinétique avec une Force et une Rapidité égale au succès enregistré sur un Test de Magie + Volonté, de la même manière que le sort de Doigts télékinésiques (p. 205).

Recherche

Type : P • Action : Complexe • Portée : Spéciale • Durée : Spéciale

La créature peut trouver une personne, lieu ou objet. Pour chercher sa cible, la créature fait un Test étendu de Magie + Intuition (5, 10 minutes). Appliquez les modificateurs de la *Table des modificateurs de recherche*. La créature doit avoir vu au moins

une fois ce qu'elle devait rechercher ; les esprits peuvent visualiser ce qu'ils doivent chercher à partir de l'image mentale que projette leur invocateur.

Les créatures en Forme astrale peuvent utiliser Recherche dans l'espace astral et n'ont pas besoin de se matérialiser pour faire leurs recherches.

Régénération

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnelle • Durée : Permanente

Une créature avec le pouvoir de Régénération récupère plus rapidement des dommages qui lui sont infligés. À la fin d'un Tour de combat, faites un Test de Magie + Constitution. Chaque succès régénère un point de Dommages physiques ou étourdissant. Si une créature a encaissé suffisamment de dommages pour avoir rempli son surplus de Dommages physiques, elle ne sera pas considérée comme morte avant qu'elle n'ait fait son Test de Régénération. Une fois que la créature a fait son Test de Régénération, si le Surplus de Dommages physiques est toujours supérieur à l'attribut Constitution de la créature, elle est considérée comme morte.

Certains types de dommages ne peuvent pas être régénérés par ce pouvoir. Les dommages au cerveau et à la colonne vertébrale (par exemple une balle en pleine tête) ne peuvent pas être soignés de cette manière. De la même manière, les dommages magiques des focus armes, des sorts de combat, des pouvoirs de créatures/d'adeptes et autres moyens magiques ne peuvent pas être soignés par la Régénération. Si la créature souffre d'allergie, elle ne peut pas régénérer des dommages tant que l'allergène n'a pas été retiré.

Salive corrosive

Type : P • Action : Complexe • Portée : CDV • Durée : Spécial

Cette créature crache une salive particulièrement corrosive vers ses adversaires, jusqu'à une portée de (Constitution) mètres. Traitez cela comme une attaque à distance classique, en utilisant la compétence Arme à distance exotique de la créature + Agilité. La salive cause des dommages acides (voir p. 154) avec une VD égale à sa Magie, et n'est réduite que de moitié par les armures d'Impact (arrondissez au supérieur).

Sens accrus

Type : P • Action : Auto • Portée : Personnel • Durée : Permanent

Sens accrus couvre toutes les augmentations des sens au-delà de la perception humaine. Ceci inclut la vision de nuit et la vision thermographique, l'ouïe améliorée et l'odorat, les organes capables de détecter la chaleur, les sonars naturels, et ainsi de suite.

Sort inné

Type : M/P • Action : Complexe • Portée : selon sort • Durée : selon sort

Une créature avec le don de Sort inné a la capacité instinctive de lancer un sort. La créature doit juste posséder la compétence Lancement de sorts afin de pouvoir utiliser ce pouvoir. Les sorts innés lancés par une créature sont les mêmes que ceux que lancent les magiciens, et les magiciens peuvent utiliser normalement leur capacité de Contresort pour s'en défendre.

Souffle nocif

Type : P • Action : Complexe • Portée : Spéciale • Durée : Instantanée

La créature peut projeter une odeur nauséabonde et particulièrement repoussante afin de gêner ses adversaires. Traitez ceci comme une attaque de toxine par inhalation (Vitesse : Immédiate, Puissance : Magie de la créature, Effet : Dommages étourdissants, Nausée ; voir p. 247). L'armure est sans ef-

fer contre une telle attaque, mais les équipements respiratoires sont utiles (voir la *Table de protections des toxines*, p. 247). Ce Souffle nocif s'étend sur un cône de (Constitution) mètres, et peut affecter deux cibles si elles se trouvent à moins d'un mètre l'une de l'autre.

Venin

Type : P • Action : Auto • Portée : Toucher • Durée : Instantanée

La créature secrète un venin naturel qui peut empoisonner des personnages et d'autres créatures. Traitez-le comme une toxine (voir p. 246) avec les attributs suivants : Vecteur : Injection, Vitesse : 1 Tour de combat, Puissance : 6, Effets : Dommages physiques. Notez que certaines créatures ont des toxines pouvant avoir d'autres attributs, comme indiqué dans leurs descriptions individuelles.

FAIBLESSES

Si l'Éveil a accordé de nouveaux pouvoirs à certaines créatures, elle leur a également infligé des nouvelles faiblesses qui peuvent être exploitées. C'est la nature qui rétablit l'équilibre dans le conflit perpétuel qui oppose la société des hommes et la nature sauvage. Ce qui suit vous indique les Faiblesses dont peuvent être affligées les créatures.

Allergie

Nombre de créatures souffrent d'une allergie à une ou plusieurs substances ou conditions particulières. Une créature affectée par une Allergie souffre de désagréments ou de dommages lorsqu'elle est touchée par l'allergène. Cette faiblesse est traitée et dispose d'un niveau qui s'applique de la même manière que le défaut Allergie (p. 80).

Exigence alimentaire

La créature doit consommer une substance unique à des intervalles de temps réguliers pour rester en vie. Cette substance peut varier, mais elle doit rester inhabituelle et exotique. Parmi les exemples les plus courants, on peut trouver l'or, la chair métahumaine, l'orichalque, ou les déchets toxiques. La quantité et la fréquence varient souvent en fonction de la créature. Si elle ne peut pas satisfaire à ses exigences, la créature peut tomber malade, voire même mourir.

Perte d'Essence

Les créatures qui sont affligées d'une Perte d'Essence ne disposent plus d'Essence propre et doivent drainer d'autres créatures afin de pouvoir survivre. Les créatures avec la faiblesse Perte d'Essence perdent un point d'Essence à chaque cycle lunaire (1 mois). Si l'Essence baisse, la Magie peut s'en retrouver affectée (voir p. 62).

Si la créature se retrouve à 0 en Essence et qu'elle ne peut pas se reconstituer une réserve, elle meurt en (Constitution + Volonté) jours. Une créature dans cet état est extrêmement dangereuse : c'est un prédateur affamé obnubilé par sa soif d'Essence et fou de rage.

Primitif

Si les créatures dotées de Conscience sont capables d'interagir en société, toutes les créatures conscientes ne sont pas pour autant capables de s'adapter à une société technologiquement évoluée. Certaines, comme le naga ou le triton par exemple, continuent de vivre selon des standards très primitifs et ne sont pas au même niveau d'évolution que la métahumanité. Cette faiblesse reflète ce phénomène, et en termes de jeu, elle est identique au défaut Primitif (voir p. 83).

Sens réduits

Un ou plusieurs des cinq sens de base de la créature sont

limités. Les Sens réduits ont une portée générale moitié moins effective que la normale, mais une créature peut être handicapée de manière plus importante, même au point que le sens en question soit complètement absent.

LES CRÉATURES AU COMBAT

Les créatures se battent de la même manière que les personnages, en ajoutant attribut + compétence d'attaque, et toutes les règles de combat entre personnages s'appliquent également aux créatures. Si une créature tente une action et qu'elle ne possède pas la compétence adéquate, appliquez les règles des attributs par défaut.

En général, les créatures ne disposant pas de compétences de combat tenteront de s'enfuir à moins d'être acculées, auquel cas elles se battront tant qu'elles n'auront pas trouvé le moyen de s'enfuir. Les prédateurs naturels (les créatures possédant une compétence de combat) entameront le combat si elles pensent avoir l'avantage ; sans quoi elles ne se battront que pour se défendre, tentant de s'enfuir à la moindre opportunité. Si un prédateur est bloqué dans un coin, il se lancera dans un combat sans merci, jusqu'à ce que lui ou son adversaire soit tué.

CRÉATURES ORDINAIRES

Tout comme pour les métahumains, la grande majorité du règne animal a été épargné par l'Éveil. Vous trouverez ci-dessous quelques créatures ordinaires que les shadowrunners sont susceptibles de rencontrer.

Cheval

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
8	5	5	8	3	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
1	2	2	6	8	1

Déplacement : 20/100

Compétences : Course 3

Chien

Toujours considéré comme le meilleur ami de l'homme, les chiens dressés ont leur place dans la société, en particulier dans le domaine de la sécurité, où leurs sens développés et leur instinct de prédateur naturel sont particulièrement recherchés. Les statistiques ci-dessous vous présentent un chien d'une taille qui va de moyenne à grande et qui constitue la majorité des chiens qui s'opposent aux runners (par exemple, les bergers allemands, les rottweilers et les dobermans).

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	3	2	3	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
1	3	3	6	6	1

Déplacement : 10/45

Compétences : Combat à mains nues 3, Intimidation 2, Perception 2, Pistage 2,

Pouvoirs : Armes naturelle (Griffes / Morsure : VD 2P, PA 0), Sens accrus (Odorat)

Grand félin

Le terme « grand félin » fait référence aux grands félins sauvages de part le monde, tels que les lions, les tigres, les panthères et les pumas.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
6	5	4	5	3	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	3	4	6	7	2

Déplacement : 10/60

Compétences : Combat à mains nues 4, Infiltration 3, Perception 2, Pistage 3,

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 5P, PA 0)

Loup

Bien qu'on en voie rarement dans la conurb', des meutes de loups arpentent toujours les campagnes, en particulier celles des Nations des Américains d'origine de la région du Pacifique Nord. Les loups chassent en meutes de deux ou six, en général menés par un membre alpha plus fort et plus résistant (il peut même arriver que le mâle Alpha soit un loup-garou !)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	3	2	3	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	3	6	6	6	2

Déplacement : 10/50

Compétences : Combat à mains nues 4, Infiltration 2, Perception 2, Pistage 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes/Morsure VD 2P, PA 0)

Requin

Considérés comme étant les créatures les plus dangereuses des océans, la plupart des requins ne sont en fait pas agressifs et s'enfuient au moindre signe de menace. Cependant, le moindre signe de faiblesse ou la plus petite goutte de sang les plongent dans une véritable frénésie meurtrière. Les statistiques qui suivent s'appliquent aux requins communs ; les requins-tigres et les grands blancs sont plus gros et plus meurtriers.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	5	5	3	1	4
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
1	2	2	6	9	1

Déplacement : 20/60 (nage)

Compétences : Combat à mains nues 4, Natation 4, Perception 2,

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure VD 5P, PA 0)

MÉTACRÉATURES

Les paragraphes qui suivent décrivent certains des animaux éveillés qui foulent le sol du Sixième monde. Nombre d'entre eux sont des variantes éveillées ou gobelinisées d'animaux ordinaires, tandis que d'autres sont métahumains et ont été transformés par le Virus vampirique humain-métahumain (VVHMH). L'origine des autres espèces demeure un mystère qui reste à expliquer.

Barghest

Le barghest ressemble à un énorme mastiff, avec un pelage soit tout blanc, soit tout noir. Doté d'une fourrure très rase, il a l'air complètement décharné, et des protubérances courent même le long de son dos. Ses yeux ont une lueur rougeâtre et ses dents luisent faiblement dans la nuit à cause d'une bactérie contenue dans sa salive. Ils chassent seuls ou par paire durant la saison des amours ; le reste du temps, ils chassent en meute de douze et plus. Nombre de corpos ont tenté de dresser des barghests pour en faire des animaux de garde, à chaque fois à des degrés de réussite plus qu'aléatoires.

Habitat naturel : Amérique et Europe du Nord, avec une forte concentration dans les îles britanniques. On a également repéré des barghests dans des zones urbaines qui faisaient autrefois partie de l'Empire britannique, comme l'Australie, Hong-Kong et Nairobi.



Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
7	5	6	5	3	3	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
1	3	4	6	4	9	2

Déplacement : 15/50

Compétences : Combat à mains nues 3, Intimidation 4, Perception 3, Pistage 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure VD 5P, PA 0), Hurlerment paralysant, Nature duale, Peur, Sens accrus (Sonar)

Rat du diable

Animal sans aucun poil, le rat du diable est un animal nocturne qui peut atteindre jusqu'à un mètre de long (queue comprise), et peser jusqu'à 4 kilos. Chassant en meutes qui peuvent atteindre jusqu'à 30 individus, leur taux de reproduction et leur immunité à la majorité des poisons, rendent leur extermination pratiquement impossible.

Habitat naturel : toutes les zones urbaines de part le monde

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
2	5	5	1	5	5	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
2	3	2	6	3	10	1

Déplacement : 2/10

Compétences : Combat à mains nues 3, Escalade 3, Esquive 3, Infiltration 4 Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure VD 1P, PA 0, Allonge -1), Contrôle des animaux (rats ordinaires), Dissimulation (personnelle uniquement), Immunité (Toxines)

Faiblesses : Allergie (Soleil, Moyenne)

Goule

Les goules sont des métahumains ayant été infectés par la variante Krieger du Virus vampirique humain-métahumain (VVHMH). Le virus cause la perte complète de tous les poils du sujet, la peau devient particulièrement rugueuse et caverneuse, et les doigts s'allongent, les ongles se transformant en griffes. Les dents deviennent plus acérées et plus prononcées, tandis que les yeux développent une cataracte et se recouvrent petit à petit d'une fine pellicule blanche. La mutation détruit l'intellect de la victime, bien qu'on ait pu croiser des goules qui soient restées intelligentes.

Les goules se nourrissent de la chair morte des métahumains, ainsi que celle des animaux. Elles chassent en général en meute pouvant aller de six à vingt individus. Elles vivent dans des zones isolées à l'écart des humains et des métahumains, mais suffisamment près pour pouvoir se nourrir de leurs morts. Cimetières, morgues, et cliniques des rues illégales sont les lieux qu'elles hantent.

Habitat naturel : Partout dans le monde

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
7	3	5	6	1	4	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
2	5	3	5	1	9	1

Déplacement : selon le métatype



Compétences : Analyse astrale 2, Combat à mains nues 3, Infiltration 4, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes VD 4P, PA 0), Conscience, Créature duale, Sens accrus (Oûie, Odorat)

Faiblesses : Allergie (Soleil, Moyenne), Exigence alimentaire (Chair Métahumaine), Sens réduits (Aveugle)

Notes : les statistiques vous sont données ici pour une goule standard de race humaine ; appliquez les modificateurs d'attributs selon le métatype concerné. Certaines goules peuvent également disposer de l'avantage Adeptes, Magiciens, ou Adeptes mystiques.

Chien de l'enfer

Le chien de l'enfer est un chien noir comme la suie doté d'yeux cerclés de rouge, mesurant près de 90 centimètres au garrot et pesant plus de 100 kilogrammes. Prédateur redoutable, le chien de l'enfer chasse en meutes particulièrement bien organisées, mais ne s'attaque que rarement à plus grand que lui, et n'utilise sa capacité de projection de flammes que s'il est menacé.

Habitat naturel : principalement les forêts d'Amérique du Nord, mais également partout où on peut trouver des chiens domestiques.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
4	4	5	4	3	4	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
2	3	3	6	3	9	3

Déplacement : 15/50

Compétences : Armes à distance exotiques 4, Combat à mains nues 3, Infiltration 4, Intimidation 3, Perception 3, Pistage 5

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA0), Attaque Élémentaire (Feu), Créature duale, Immunité au feu, Peur, Sens accrus (Oûie, Vision nocturne, Odorat)

Triton

Avec la partie supérieure de son corps humanoïde, son torse et sa longue queue effilée, le triton ressemble vaguement aux sirènes des contes de fées. Ses longs avant-bras se terminent par des membres préhensiles dotés de trois doigts et de pouces opposables. Une longue toison recouvre son cou, et une série d'épines rétractiles courent le long de ses vertèbres du dos. En dépit de l'armure dermale qui recouvre le bas de son corps, on peut constater que la queue du triton est remarquablement flexible. Les tritons sont connus pour savoir utiliser des outils simples, et nombre de zoologues pensent qu'ils sont dotés d'une intelligence proche des métahumains.

Habitat naturel : mers salées du monde entier, avec des colonies significatives autour de la mer du Nord et de la mer d'Irlande, la grande barrière de corail, et dans la mer des Sargasses près des Bermudes.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
-----	-----	-----	-----	-----	-----

5	3	7	7	3	3	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
3	3	3	6	1	10	1

Déplacement : 15/45 (natation)

Compétences : Analyse astrale 3, Combat à mains nues 2, Esquive 3, Natation 4, Perception 2

Pouvoirs : Conscience, Créature duale

Faiblesses : Primitif

Notes : certains tritons peuvent avoir l'un des avantages suivants : Adeptes, Magiciens ou Adeptes mystiques

Naga

Le naga est un grand serpent de 10 mètres de long, terminé par une tête en pointe. Les couleurs peuvent varier, mais c'est le plus souvent un ensemble de couleurs multiples qui forment un dégradé qui s'estompe en se rapprochant du bas-ventre. Le naga devient inactif en période de forte chaleur ou de froid extrême. Il se nourrit de petits mammifères et vit dans des crevasseuses rocaillieuses ou dans des habitats humains. Solitaires par nature, les nagas se retrouvent parfois pour former un groupe de deux douzaines d'individus au maximum. La limite d'âge pour un spécimen vivant en captivité est pour l'instant de 32 ans.

Les nagas sont bien plus intelligents que nombre de reptiles. Ils peuvent apprendre à réagir à plusieurs stimuli comme des signaux verbaux ou somatiques jusqu'aux activités compliquées, ce sur une très courte période de temps. Nombre de parazoologues et de défenseurs des droits des animaux éveillés maintiennent que les nagas sont des créatures dotées de conscience. Leur capacité à lancer des sorts tendrait à démontrer ce fait. Hautement territoriaux, les nagas sont fréquemment utilisés en tant qu'animaux de garde dans des complexes de sécurité.

Habitat naturel : le sous-continent indien et l'Asie du sud-est.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
5	2	4	6	4	4	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
3	3	4	6	4	8	1

Déplacement : 5/20

Compétences : Analyse astrale, Combat à mains nues 3, Escalade 2, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure VD 5P, PA 0), Armure (2/3), Conscience, Créature duale, Garde, Venin

Faiblesses : Primitif

Notes : certains nagas peuvent avoir l'un des avantages suivants : Adeptes, Magiciens ou Adeptes mystiques.

Sasquatch

Ce gigantesque humanoïde mesure près de 3 mètres de haut, pour un poids qui avoisine les 300 kilos. Les sasquatches typiques sont couverts d'une fourrure noire ou brun foncée, mais les plus vieux peuvent avoir une fourrure poivre-et-sel. Curieux et pacifiques par nature, les sasquatches ne se battent que s'ils sont attaqués. Les Nations Unies ont officiellement reconnu les sasquatches en tant qu'espèce consciente en 2042, et on a vu plusieurs sasquatches migrer en ville depuis, ou leurs



talents d'imitateurs leur assurent des carrières lucratives dans les industries du loisir.

Habitat naturel : régions boisées et montagneuses du nord de l'Amérique du Nord et de l'Asie. On peut également trouver des sasquatchs dans les chaînes de montagnes de l'Himalaya.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
8	3	3	7	3	3	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
3	2	4	6	3	6	1

Déplacement : 15/35

Compétences : Analyse astrale, Artisanat 4, Athlétisme (GC) 2, Cris d'animaux (Connaissance professionnelle) 5, Infiltration 3, Perception 4

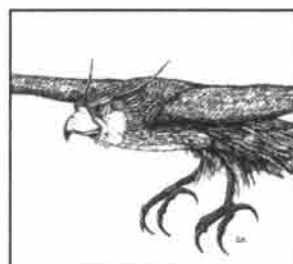
Pouvoirs : Conscience, Créature duale, Imitation

Notes : le sasquatch a un bonus d'Allonge de +1. Certains sasquatchs peuvent avoir l'un des avantages suivants : Adeptes, Magiciens ou Adeptes mystiques.



Aiglon-tonnerre

Créature diurne, l'aiglon-tonnerre ressemble à un aigle brun, mais doté d'une envergure de 3 mètres. Capable de générer et de projeter des éclairs de foudre, l'aiglon-tonnerre apprécie tout particulièrement l'atmosphère électrique d'une météo orageuse.



Habitat Naturel : Amérique et Asie du Nord.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
3	3	6	3	1	5	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	P
1	3	2	6	4	11	1

Déplacement : 25/40

Compétences : Vol 3, Perception 4, Lancement de sorts 2, Combat à mains nues 3

Pouvoirs : Créature duale, Sens accrus (Vision nocturne), Sort Inné (Éclair de foudre) Arme naturelle (Bec/Serres : VD 5P, PA 0), Contrôle météorologique (Foudre)

Vampire

Les vampires sont des humains ayant été infecté par le virus VVHMH. Les vampires se nourrissent des créatures dotées de conscience, absorbant leur essence vitale par l'intermédiaire de leur sang. Encore plus capables de sentiments que les autres métahumains, les vampires sont capables de retenir leur soif de sang. Certains d'entre eux refusent même de drainer une personne non consentante, tandis que d'autres ont embrassé leur rôle de prédateur et de tueurs. S'ils tentent de consommer autre chose que du sang, les vampires tombent malades dans l'heure qui suit, et ils sont tout particulièrement sensibles aux effets de l'alcool (traitez cela comme de la nausée, p. 247).

Nombre de vampires font montre d'aptitudes magiques, et la transformation révèle parfois des potentiels cachés. De

tels vampires sont capables d'utiliser et d'apprendre la magie comme le ferait n'importe quel humain. Les vampires sorciers sont sans doute à l'origine des pouvoirs des vampires, comme leur aptitude à se métamorphoser en animaux ou à hypnotiser leurs victimes.

Habitat naturel : zones habitées de par le monde

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
3	5	5	3	5	4	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
3	4	3	2D6-1	3	9	2

Déplacement : 10/25

Compétences : Combat à mains nues 3, Filature 4, Infiltration 3, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD2P, PA0, Allonge -1), Conscience, Drain d'Essence, Forme brumeuse, Immunité (Âge, Pathogènes, Toxines), Infection, Régénération, Sens accrus (Oùie, Odorat, Vision thermographique)

Faiblesses : Allergie (Soleil, Modérée), Allergie (Bois, Sèvre), Exigence alimentaire (Sang), Perte d'Essence



Note : certains vampires sont dotés de l'un des avantages Adeptes, Magiciens ou Adeptes mystiques. Les vampires ont tendance à moins bien flotter que les métahumains (-4 à la réserve de dés pour tous les tests en rapport avec la natation). Les vampires ont également une faiblesse supplémentaire connue sous le nom de Sommeil induit (Manque d'air). Si un vampire est privé d'air pendant plus de (Essence) minutes, il tombe inconscient pour une période indéterminée. Cependant, si le vampire est à nouveau exposé à l'air libre, il reprend conscience dans la minute qui suit.

Wendigo

Un Wendigo est un ork infecté par le VVHMH. Il se présente sous la forme d'un humanoïde recouvert de fourrure mesurant près de 2,30 mètres. Ses ongles se sont transformés en des griffes particulièrement meurtrières, et les canines du haut et du bas sont très prononcées.

Les wendigos se nourrissent de la chair des humains et des métahumains, d'où ils tirent également leur énergie psychique. En général, ils influencent leurs victimes afin qu'elles participent à des rites cannibales. Ceci produit chez elles une dépendance psychologique, permettant par la même au wen-



digo de pouvoir banaliser ces pratiques, et créant de véritables sociétés cannibales. Les membres de ces groupes ne savent pas qu'ils finiront comme repas pour des wendigos, qui semblent apprécier le fait de pouvoir savourer de la chair ainsi corrompue.

Les wendigos sont des créatures éveillées qui utilisent leurs compétences magiques pour parfaire leurs techniques de chasse. Certains wendigos utilisent même des sorts d'illusion pour marcher parmi leurs proies sans se faire remarquer.

Habitat naturel : forêts et villes du monde entier

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
6	2	3	5	4	3	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
3	3	3	2D6-1	3	6	2

Déplacement : 10/25

Compétences : Analyse astrale 2, Combat à mains nues 4, Combat astral 2, Conjuración (GC), Infiltration 3, Intimidation 3, Perception 3, Sorcellerie (GC) 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure / Griffes : VD 5P, AP 0), Drain d'Essence, Immunité (Âge, Pathogènes, Toxines), Infection, Influence, Peur, Régénération, Sens accrus (Oùie, Vision nocturne, Odorat, Acuité visuelle)

Faiblesses : Allergie (Métaux Ferreux, Modérée), Allergie (Soleil, Modérée), Exigence alimentaire (Chair métahumaine), Perte d'Essence

Notes : tous les wendigos sont dotés de l'avantage Magicien (p. 78).

ESPRITS

Les esprits sont les habitants du plan astral. Les esprits décrits ci-dessous peuvent être invoqués par des magiciens, voir *Conjuración*, p. 176). Les Attributs physiques décrits ci-dessous sont utilisés lorsqu'un esprit se matérialise sur le plan physique ; le minimum dans ces attributs est toujours de 1. Sur le plan astral, les esprits utilisent toujours leur Puissance pour remplacer tous les attributs.

En plus de leurs pouvoirs standard, chaque esprit est doté d'un pouvoir optionnel en plus par 3 points de Puissance. Le magicien choisit le ou les pouvoir(s) qu'il souhaite attribuer à l'esprit qu'il vient d'invoquer. Les pouvoirs optionnels ne peuvent plus être changés par la suite.

Compétences d'Esprit : le niveau d'un esprit dans une compétence est égal à son indice de Puissance.

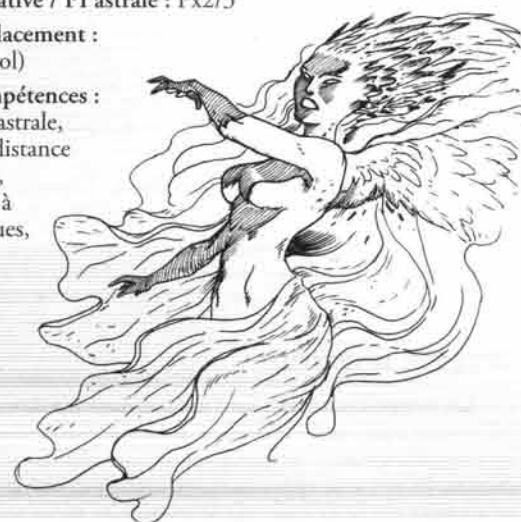
Esprit de l'Air

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
P-2	P+3	P+4	P-3	P	P	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
P	P	P	P	P	(Px2)+3	2

Initiative / PI astrale : Px2/3

Déplacement : 15/75 (vol)

Compétences : Analyse astrale, Arme à distance exotique, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception, Vol



Pouvoirs : Accident, Confusion, Conscience, Dissimulation, Englobissement, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Pouvoirs optionnels : Attaque élémentaire, Aura énergétique, Garde, Peur, Psychokinésie, Souffle nocif

Esprit de la Bête

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
P+2	P+1	P+2	P+2	P	P
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT
P	P	P	P	P	(Px2)+2

Initiative / PI astrale : Px2/3

Déplacement : 10/45

Compétences : Analyse astrale, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception

Pouvoirs :

Contrôle animal, Conscience, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Peur, Sens accrus (Oùie, Vision nocturne, Odorat)

Pouvoirs optionnels : Arme naturelle (VD Puissance P, AP 0), Confusion, Dissimulation, Garde, Recherche, Souffle nocif, Venin



Esprit de la Terre

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
P+4	P-2	P+2	P+4	P	P	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
P	P	P	P	P	(Px2)+2	2



Initiative / PI astrale : Px2/3

Déplacement : 10/25

Compétences : Analyse astrale, Arme à distance exotique, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception

Pouvoirs : Collage, Conscience, Forme astrale, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Pouvoirs optionnels : Attaque élémentaire, Confusion, Dissimulation, Englobissement, Peur

Esprit du Feu

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
P+1	P+2	P+3	P-2	P	P	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
P	P	P	P	P	(Px2)+3	2

Initiative / PI astrale : Px2/3

Déplacement : 15/40

Compétences : Analyse astrale, Arme à distance exotique, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception, Vol

Pouvoirs : Accident, Attaque élémentaire, Aura énergétique, Conscience, Forme astrale, Englobissement, Matérialisation

Pouvoirs optionnels : Garde, Peur, Recherche, Souffle nocif

Faiblesses : Allergie (Eau, Sévère)



Esprit de l'Homme

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
P+1	P	P+2	P-2	P	P	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
P	P	P	P	P	(Px2)+2	2

Initiative / PI astrale : Px2/3

Déplacement : 10/25

Compétences : Analyse astrale, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Lancement de sorts, Perception

Pouvoirs : Accident, Confusion, Conscience, Forme astrale, Dissimulation, Garde, Influence, Matérialisation, Recherche, Sens accrus (Vision nocturne et thermographique)

Pouvoirs optionnels : Mouvement, Peur, Psychokinésie, Sort inné (n'importe quel sort connu de l'invocateur)



Esprit de l'Eau

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
P+2	P	P+2	P	P	P	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
P	P	P	P	P	(Px2)+2	2

Initiative/PI astrale : Px2/3

Déplacement : 10/25 (natation 30/75)

Compétences : Analyse astrale, Armes à distance exotiques, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception

Pouvoirs : Confusion, Conscience, Dissimulation, Englobissement, Forme astrale, Matérialisation, Recherche

Pouvoirs optionnels : Accident, Attaque élémentaire, Aura énergétique, Collage, Contrôle météorologique, Garde

Faiblesses : Allergie (Feu, Sévère)



Veilleurs

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
1	1	1	1	1	1	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
1	1	0	1	1	2	3

Compétences : Analyse astrale 1, Combat astral 1, Esquive 1

Pouvoirs : Forme astrale, Recherche

Note : les Veilleurs n'existent que sur le plan astral (bien qu'ils puissent se manifester sur le plan physique). Leur Puissance est toujours de 1.



DRACOMORPHES

On parle de dracomorphes pour évoquer les différents types de dragons qu'on peut trouver dans le monde. Grands sauriens à l'intelligence prodigieuse, ils sont à la hauteur (et parfois les surpassent) des légendes locales qui parlent d'eux. On doit le peu qu'on connaît des dracomorphes aux interviews qu'a donné le défunt grand dragon Dunkelzahn. Nombre de dragons sont des créatures solitaires, évitant tout contact avec les membres des autres races quand ce n'est pas nécessaire, bien que certains d'eux aient dernièrement joué un rôle public au sein du Sixième monde.

À cause de ce qu'ils sont, les dragons devraient toujours être considérés comme des Runners d'élite (voir p. 279), d'un niveau Surhumain, voire plus. Tous les dragons d'un certain type disposent des pouvoirs innés listés dans la description de leur espèce. En plus, certains dragons ont des pouvoirs qui leurs sont propres (listés dans leurs descriptions), bien qu'on ne puisse pas faire de généralités.

Pouvoirs communs

Les dragons sont tous des magiciens puissants et particulièrement doués qui suivent leur propre tradition magique, d'un niveau bien supérieur à tout ce dont la métahumanité est capable. Ils disposent également d'un pouvoir propre à leur espèce, un langage qu'on appelle le draconique.

Draconique : les dragons sont incapables de vocaliser, mais ils peuvent communiquer par télépathie avec d'autres êtres qui se trouvent dans leur champ de vision grâce au draconique. Cette forme de télépathie ne peut pas être enregistrée par des moyens technologiques tels que des micros, et les dragons qui souhaitent communiquer par des biais technologiques doivent employer un humain comme « interprète ».

Compétences : Analyse astrale 8, Arme à distance exotique 6, Conjuración (GC) 6, Combat à mains nues 6, Perception 6, Sorcellerie (GC) 8, Vol 6 (Natation pour les Léviathans)

Pouvoirs innés : Arme naturelle (Morsure/Griffes VD 10P, PA -2), Armure mystique 8, Armure renforcée 8, Attaque élémentaire (en général, Feu), Conscience, Créature duale, Draconique, Sens accrus (Odorat, Vision nocturne et thermographique, Audition large bande)

Pouvoirs individuels : Compulsion, Contrôle des animaux, Influence, Peur, Salive corrosive, Souffle nocif, Venin

Notes : tous les dragons sont dotés de l'avantage Magicien et connaissent la plupart des sorts. Ils disposent également d'une Allonge de +2

Dragons orientaux

Les dragons orientaux sont natifs d'Asie. Un dragon oriental mesure environ 15 mètres de la tête au corps, plus 15 mètres supplémentaires de queue, pour une taille au garrot de 2 mètres. Ils ont une apparence sinueuse, avec une gueule fine et allongée dotée de poils sur le menton et sur le sommet du

crâne, ainsi que de multiples paires de cornes qui partent de derrière leurs têtes et de barbeles qui descendent bien en dessous de naseaux particulièrement prononcés.

Une armure d'écailles recouvre le corps, le cou et la queue, et est surmontée d'une membrane rigide qui forme l'épine dorsale. Les pattes sont particulièrement dextres et disposent de quatre doigts (bien que certaines variantes n'en possèdent que trois, voire cinq), qui sont toutes terminées par une grande griffe. Les motifs les plus courants qu'on peut trouver chez les dragons orientaux sont d'un vert iridescent avec des poils et des écailles couleur or, bien qu'on ait pu voir d'autres couleurs apparaître.

Sirrush : le sirrush, natif d'Asie Mineure, est similaire en bien des points au dragon oriental. Cependant, ses pattes sont plus longues et sa queue plus courte. Sa gueule est encore plus effilée et plus longue que celle d'un dragon oriental et il n'a ni poils ni barbeles. Les doigts des pattes postérieures du sirrush se font tous face et montre des capacités préhensiles limitées. Ses écailles ont tendance à adopter des couleurs moins vives, adoptant plus souvent des tons tirant vers le brun, le gris, l'or et l'ocre. En termes de jeu, un sirrush est quasiment identique à son cousin oriental.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
14	8	8	35	9	8	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
10	8	6	6+1D6	Ess	16	2

Déplacement : 15/50 (vol 30/100)

Serpents à plumes

Les serpents à plumes sont originaires d'Amérique Centrale et du Sud, mais également d'Afrique. Un serpent à plumes est un dracomorphe au corps allongé, disposant d'une paire d'ailes et d'une paire de pattes. La plupart des serpents à plumes mesurent 20 mètres de la tête à la queue pour une envergure d'environ 15 mètres. Les plumes du cou et les du corps adoptent souvent une superbe couleur arc-en-ciel. De leurs larges ailes partent deux paires de serres dotées de doigts osseux. Derrière les ailes, on trouve les pattes qui se terminent par des serres. Ces serres disposent de cinq doigts, dont l'un est un pouce opposable, donnant ainsi suffisamment de dextérité pour pouvoir manipuler des objets. Nombre de spécimens ont en plus un dard au bout de leur queue relié à un sac à venin, alors que d'autres disposent de crocs venimeux.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
12	4	8	30	8	8	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
8	8	6	6+1D6	Ess	16	2

Déplacement : 15/50 (vol 30/100)



Léviathans

Les léviathans, ou dragons de mer, se trouvent dans les profondeurs des mers salées.

La tête et le corps d'un léviathan mesure bien 25 mètres de long. Doté de quatre pattes palmées qui se terminent toutes par des griffes et de pouces opposables sur les pattes antérieures, le léviathan a une capacité préhensile médiocre. Lent et maladroit sur terre, le dragon des mers est capable de nager de manière particulièrement rapide et gracieuse en utilisant les mouvements de son corps et de ses pattes. Les léviathans sont amphibiens, bien qu'on n'ait jamais vu un léviathan sur la terre ferme. La tête longue et effilée est dotée d'une puissante mâchoire, et se termine par une longue touffe d'une sorte de varech qu'on pourrait prendre pour des cheveux et qui court tout le long du dos. Les écailles des léviathans sont petites et fines si on les compare avec ses cousins terrestres, et prennent en général une teinte bleu-vert iridescente, plus prononcée sur le dos et qui s'estompe près du ventre.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
13	4	8	35	8	8	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
8	8	6	6+1D6	Ess	16	2

Déplacement : 15/30 (natation 30/75)

Dragons occidentaux

Les dragons occidentaux sont natifs de l'Europe et de l'Ouest asiatique. Un dragon occidental mesure 20 mètres de long, et fait 3 mètres au garrot. La queue mesure 17 mètres de long et l'envergure est de 30 mètres. Le dragon occidental est doté de quatre pattes et une paire d'ailes. Sa tête ornée de cornes

est au sommet d'un long cou. Seules les pattes antérieures disposent de doigts opposables, les pattes arrières faisant office de pieds. Des épines dorsales et/ou une membrane sont présentes sur le corps. Le dragon occidental a la peau d'une seule couleur, mais elle est plus foncée près de la colonne vertébrale et plus claire près de l'abdomen. Certains spécimens ont en plus une armure dermale formée de plaques osseuses, en plus des grosses écailles.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	
15	7	8	40	8	8	
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI
8	8	6	6+1D6	Ess	16	2

Déplacement : 15/40 (vol 30/60)



Grands dragons

Les grands dragons sont des spécimens particulièrement grands, souvent 50% plus imposants que les dragons du même type. Toutes les espèces de dragon comptent des grands dragons parmi eux. La taille est en général le meilleur indicateur pour savoir si on a affaire à un grand dragon, mais ce n'est pas forcément vrai dans tous les cas. Tous les grands dragons sont particulièrement intelligents, maîtrisant au moins une langue humaine, plusieurs dans la plupart des cas. Ce sont également de puissants magiciens.

Les grands dragons sont des acteurs majeurs de ce monde et sont bien au-dessus des considérations basement matérielles de la rue. Les statistiques qui vous sont fournies ci-dessous ne sont que des valeurs indicatives qui permettront au meneur de jeu d'avoir un point de comparaison chiffré ; en règle générale, les grands dragons surclassent largement les personnages-joueurs, peu importe les valeurs de leurs attributs et compétences.

En plus des pouvoirs individuels et innés de leur espèce respective, les grands dragons possèdent deux pouvoirs supplémentaires : **Forme métahumaine** et **Manipulation du destin**, décrites ci-dessous.

Forme métahumaine : les grands dragons (et eux seuls) ont le pouvoir de **Forme métahumaine**. En une Action complexe, le dragon peut adopter une forme métahumaine de son choix, et dispose des aptitudes physiques moyennes d'un membre de la race choisie. Les grands dragons ont tendance à ne pas beaucoup apprécier la fait de devoir prendre une forme métahumaine, car ils se sentent vulnérables (en comparaison avec leur forme originelle particulièrement impressionnante). Les dragons mettent en place des défenses magiques afin d'assurer leur sécurité quand ils sont transformés, afin qu'une attaque ne puisse pas les détruire avant qu'ils n'aient pu reprendre leur forme originelle. Retrouver leur forme originelle leur prend également une Action complexe.

Les dragons plus « petits » utilisent en général la magie pour se transformer en métahumain, mais ce n'est pas une capacité innée (ce qui veut dire qu'ils doivent utiliser la magie pour ce faire, et que la magie doit être maintenue par un focus ou quelque chose de similaire).



Manipulation du destin : les grands dragons ont la capacité magique innée de pouvoir influencer la roue du destin avec rien moins d'autre que l'immense pouvoir de leur esprit. Ceci donne aux grands dragons la possibilité d'influer sur l'utilisation de la Chance. En plus de l'utilisation classique de la Chance, les grands dragons peuvent faire appel à la Manipulation du destin pour produire les effets suivants :

Le grand dragon peut dépenser un point de Chance pour annuler les effets de la dépense de Chance par une créature présente dans son champ de vision. Les effets du point de Chance sont tout simplement annulés, mais le point est tout de même dépensé. Utiliser de la Chance de cette manière est une Action Automatique. Les dragons ne peuvent pas annuler les effets du sacrifice définitif d'un point de Chance.

Le grand dragon peut dépenser un point de Chance pour obliger toute créature dans son champ de vision à relancer immédiatement tous les dés qui ont enregistré un succès. Les échecs ne sont pas relancés. La cible conservera le nouveau résultat. C'est une Action simple pour le dragon. La cible peut dépenser un point de Chance pour résister à cet effet.

Finalement, un grand dragon utilisant la Voie de la destinée peut donner ses propres points de Chance à d'autres personnages présents dans son champ de vision. Ceci peut même faire dépasser le niveau de Chance au-dessus de son maximum, mais il sera impossible de les récupérer par la suite (en d'autres termes, une fois utilisés, ils sont perdus). Une fois dépensés, ces points reviennent au dragon qui les a distribués.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
+10	+3	+3	+10	+5	+5
Log	Vol	Chance	Ess	Mag	INIT
PI+5	+5	6	12	12	+8

Déplacement : x1,5

Compétences : Conjuración (GC) 8, Sorcellerie (GC) 10, Vol 6

Pouvoirs innés additionnels : Armure mystique (+12), Armure renforcée (+12), Forme métahumaine, Manipulation du destin

...ÉQUIPEMENT...

Quand Franz Stengel arriva chez lui, le soleil du soir baignait son visage d'une lueur paisible et la chaleur de la brise estivale caressait sa peau. Grâce à son filtre RA personnel, c'était toujours l'été à son retour à la maison, même quand il faisait des heures sup' et qu'il ne rentrait que vers minuit, un soir de tempête de novembre. Comme ce soir.

Yeux cybernétiques Zeiss-Uhu-209 avec interface visuelle, unité d'enregistrement et vision nocturne – 1 500 nuyens. Logiciel ERA Virtual Weather de Lusiada-Tempolmagi – 100 nuyens.

Le dispositif de reconnaissance faciale de la caméra de sécurité de son appartement au dixième étage détecta son arrivée et lui ouvrit la porte, emplissant l'air autour de lui d'une odeur salée d'océan et du rugissement distant des vagues.

Alors que la porte se refermait derrière lui, ses paramètres ERA s'imposèrent et son autre vie commença. Il accrocha son manteau dans la penderie, récupéra le repas préparé à son intention par l'auto-cook dans son combiné réfrigérateur-four et se dirigea vers la fenêtre. De là, il pouvait respirer à pleins poumons l'air de l'océan et profiter d'une vue imprenable sur la plage de l'Isle de Esmeralda, le repaire secret de son équipe. Il pouvait distinguer sa petite amie, Iruka, allongée sur un transat au bord de l'eau, bronzant au soleil. Elle était visiblement rentrée tôt de son travail et avait décidé de prendre un peu de temps pour se reposer.

Logiciel ERA Wall Space de Proteus-Enviro 6.01D – 50 nuyens. MMORPG Shadowrun de FanPro Ltd. – 50 nuyens.

« Okaeri ! Okaeri ! ». Les couinements provenaient de l'un des coins du chalet où Fuuridigoru avait bâti son nid. Le minuscule bébé dragon ressemblait beaucoup à Teclador, un personnage de la série tridéo La Saga d'Armation. Sauf qu'il était bleu au lieu d'être vert, qu'il pouvait cracher du feu et parlait un japonais parfait – avec une voix évidemment très enfantine.

« Tadaima ! Ich bin zu Hause. » Franz remarqua qu'il « portait » toujours son persona d'esclave corporatiste de Saeder-Krupp.

L'heure était venue de se changer. Il mangea ses soy-cisses au curry avec des frites, se rinça le gosier avec une boisson nutritive et s'assit dans son fauteuil, fermant les yeux et reposant son corps en se connectant. Grâce à son régulateur de sommeil, il pouvait passer la moitié de la nuit à jouer tout en étant prêt pour une autre journée de 14 heures de travail le lendemain matin.

Logiciel ERA Virtual de Renraku-Petto-Kawaii – 100 nuyens. Linguasoft de japonais Langenscheidt – 500 nuyens. Régulateur de sommeil Barytech-Wolke7 – 10 000 nuyens.

Franz – à présent Takano Natsunokun, shadowrunner recherché – se leva de son fauteuil et étira ses membres augmentés. Fuuridigoru vola à travers la pièce et atterrit dans sa paume ouverte.

« Hoi, Fuuri ! Je t'ai manqué ? »

« Oui-Oui ! »

« Très bien. Allez, voyons où en sont les autres ». Natsunokun s'empara de son arme, prit son animal de compagnie et quitta la pièce en quête d'aventures : une nuit comme les autres dans les Ombres virtuelles.

« Fais voir c'que t'as et j'te dirai qui tu es. »

— *Proverbe urbain*

Cette section introduit les règles d'équipement – transport, dissimulation et coût – et vous fournit la meilleure sélection du matos légal, illégal et carrément méchant qu'on trouve dans les rues de 2070.

Notez qu'un personnage débutant ne peut pas acheter de pièces d'équipement dont l'indice excède 6 et la Disponibilité 12. Une fois que le jeu a démarré, les personnages sont libres de tenter de mettre la main sur tout ce qu'ils peuvent acheter, chouraver, récupérer d'une manière ou d'une autre – pour peu qu'ils aient préalablement reçu l'accord du meneur de jeu, bien évidemment.

INDICES D'ÉQUIPEMENT

Chaque pièce d'équipement décrite dans ce chapitre possède une série de caractéristiques : chaque article a un Coût, et la plupart ont une Disponibilité et un indice d'Appareil. Les autres caractéristiques dépendent du type d'équipement et sont détaillés dans l'encadré indices d'équipement.

TRANSPORTER L'ÉQUIPEMENT

Tant que vos joueurs restent raisonnables sur les capacités de leurs personnages à transporter des choses, il n'est nullement nécessaire de faire de la micro-gestion du poids et de l'encombrement de l'équipement (et s'ils ne sont pas raisonnables, pénalisez-les comme bon vous semble). Dans certaines circonstances pourtant, le poids qu'un personnage peut transporter peut avoir un impact sur le déroulement de l'histoire – par exemple, lorsqu'un personnage tente de fuir un complexe corporatiste en passant par le portail principal, les bras chargés de prototypes électroniques avec son camarade nain inconscient sur l'épaule, le tout avant que les cyberchiens ne le rattrapent. Dans ce cas, les règles pour *Soulever et transporter*, p. 130, peuvent se révéler utiles et vous fournissent un bon point de départ.

CAPACITÉ DE TRANSPORT

Un personnage peut soulever et transporter sa Force x 10 kilogrammes sans avoir besoin de faire un test – c'est sa capacité de transport. Soulever et transporter plus nécessite un Test Force + Constitution. Chaque succès excédentaire augmente le poids que le personnage peut soulever de 10 kilos supplémentaires.

ENCOMBREMENT

Si un personnage se surcharge, il subit des modificateurs d'encombrement. Pour chaque tranche de 5 kilos au-delà de la capacité de transport, un modificateur de réserve de dés de -1 s'applique à toutes ses actions physiques. Un personnage de Force 3 (capacité de transport 30) qui peine avec 50 kilos d'équipement sur le dos subit un modificateur de -4.

La charge maximale qu'un personnage peut supporter est égale à sa Capacité de transport x 2 (ou Force x 20 kilogrammes).

ADAPTATIONS DE TAILLE

Les trolls ont des corps et des mains incroyablement grandes alors que les nains ont au contraire des corps et des mains plus petits. Pour cette raison, ils ont des problèmes pour utiliser les équipements conçus pour des dimensions humaines. Grâce à certaines initiatives, notamment celles de la division MetaErgonomics d'Évo, il existe une large gamme de produits de consommation courante conçus spécialement pour les nains et les trolls, sans surcoût. Pour les équipements moins communs, cependant, les personnages nains et trolls devront parfois payer un supplément pour acquérir des versions modifiées pour leur métatype. L'équipement modifié coûte en général 110% du prix standard bien qu'il puisse s'élever jusqu'à 125%. Le meneur de jeu détermine quand cette règle s'applique (notre suggestion est de ne pas appliquer cette règle pour tout l'équipement acheté à la création).

UTILISATION D'ÉQUIPEMENT INADAPTÉ

Quand ils utilisent un objet qui n'est pas adapté à la taille de leurs mains, les nains et les trolls reçoivent un modificateur de réserve de dés de -2. Ce modificateur s'applique également en sens inverse : un elfe qui tente d'utiliser une arme modifiée pour un nain subit un modificateur de réserve de dés de -2. Qui plus est, cet effet est cumulatif : un nain forcé d'utiliser un outil modifié pour un troll (ou l'inverse) subira donc un modificateur de -4.

DISSIMULER DE L'ÉQUIPEMENT

La surprise est la meilleure amie du shadowrunner et il n'existe pas de meilleur ami qu'un pistolet caché dans un holster de cheville. Les runners transportent en général de l'équipement dont ils ne souhaitent pas faire la publicité auprès des passants, qu'il s'agisse de matériel illégal, qu'il y ait un risque d'attirer sur eux l'attention ou parce qu'ils veulent conserver un atout dans leur manche. Certains objets sont évidemment plus faciles à dissimuler que d'autres : planquer un pistolet de poche sans se faire remarquer n'est en général pas bien dur, mais tenter de dissimuler un katana sous un manteau long est une autre paire de manches.

Pour déterminer si quelqu'un remarque un objet que le personnage porte ou transporte, faites un Test de Perception et appliquez un modificateur de réserve de dés de Dissimulation approprié à l'objet. La *Table de Dissimulation* (p. 304) fournit une liste d'articles et les modificateurs applicables. Si un personnage tente de cacher quelque chose à dessein, faites un Test opposé contre le Test Prestidigitation + Agilité du personnage qui tente de dissimuler l'objet.

* Certaines pièces d'équipement sont conçues pour être facilement dissimulables ou sont fabriquées de telle manière qu'elles permettent d'y dissimuler d'autres objets plus facilement (comme un long manteau pourvu de poches secrètes). Ces objets procurent un modificateur de Dissimulation spécial, indiqué dans leur description.

Fouilles physiques

Qu'arrive-t-il si quelqu'un palpe votre personnage, à la recherche de matériel illégal ? Le personnage qui exécute l'action fait un Test Agilité + Intuition et les modificateurs de Dissimulation ne s'appliquent que pour moitié (arrondi à l'inférieur).

DISPONIBILITÉ ET ACHAT DE L'ÉQUIPEMENT

L'indice de Disponibilité détermine la facilité (ou la difficulté) à dénicher un équipement. La Disponibilité représente tout une série de facteurs : rareté, légalité, problèmes de distribution, etc.

LE MARCHÉ LÉGAL

La plupart des objets courants n'ont pas d'indice de Disponibilité, ce qui signifie qu'ils sont disponibles chez le premier détaillant venu (qu'il soit physique ou matriciel). Dans ce cas, il suffit au personnage de payer le prix indiqué pour l'objet. Le meneur de jeu est libre d'ajuster le prix au gré des fluctuations du marché.

Même si les marchandises standard sont faciles à acheter, il existe des inconvénients. Le « profilage de la clientèle » est tellement répandu en 2070 qu'il a atteint un point où les traces d'achats légaux sont conservées indéfiniment, partagées et inter-références, ce qui crée une piste matricielle potentielle menant jusqu'au personnage. Les habitudes de consommation sont des informations de grande valeur pour les sociétés de marketing, qui peuvent ainsi adapter leur publicité RA en fonction de l'historique des achats de chaque individu. Il peut se révéler gênant pour un samouraï des rues qu'un rival hac-



ker s'incrute dans son PAN et localise son épicerie favorite pour aller lui tendre une embuscade, mais il serait peut-être pire de détruire sa réputation en demandant à ce même hacker de diffuser le fait que le samouraï en question a une longue liste d'achat de sous-vêtements féminins usagés. De fausses identités (voir p. 261) peuvent naturellement être employées pour déjouer la construction de tels profils de consommation, mais gardez à l'esprit que même ces identités-là accumulent leurs propres profils au bout d'un certain temps, qu'elles soient authentiques ou non.

Notez également que de nombreuses marchandises standard peuvent également se trouver au marché noir. Un Test de Disponibilité n'est en général pas nécessaire, mais le meneur de jeu est libre d'en ajuster le prix (voir *Au prix de la rue*).

LE MARCHÉ NOIR

Si vous cherchez du matos intéressant, il vous faut savoir que plus l'indice de Disponibilité est élevé, plus il vous sera difficile d'acquiescer l'objet en question.

Le Test de Disponibilité

Si un personnage souhaite acquiescer sur le marché noir un article qui serait autrement soumis à restrictions, faites un Test étendu de Négociation + Charisme avec un seuil égal à la Disponibilité et un intervalle déterminé par le coût de l'objet (voir la Table d'intervalles de disponibilité, p. 304). Si un personnage est prêt à dépenser un peu plus d'argent, il peut augmenter ses chances de trouver un vendeur coopératif qui accélérera la transaction. Pour chaque tranche de 25% ajoutés au prix de l'article, le personnage obtient un dé supplémentaire sur le Test de Disponibilité (10 dés supplémentaires au maximum). Le personnage doit déclarer son intention de dépenser plus d'argent avant de faire le Test de Disponibilité.

Complications : si un personnage obtient une complication sur un Test de Disponibilité, ses recherches ont peut-être attiré l'attention des mauvaises personnes : la Lone Star, un syndicat du crime, des rivaux, des ennemis ou quelque chose du même genre. Si un personnage obtient une complication critique, il a peut-être insulté quelqu'un d'important (et il aura intérêt à s'excuser s'il espère un jour conclure une nouvelle transaction avec ce contact), ou il peut justement avoir choisi le jour de la descente des douanes pour conclure son deal. Y'a des jours, comme ça...

Twitch (Charisme 3, Négociation 3 avec la spécialisation Marchandage) cherche à acheter un fusil d'assaut Ares Alpha (Disponibilité 12P, Coût 1 700Y). Sa réserve

TABLE DE DISSIMULATION

Modificateur de Dissimulation	Exemples
-6	marqueur RFID, mouchard, patch, équipement microélectronique, micro-drone
-4	Pistolet de poche, fouet monofilament, munitions, créditube, puces/softs, séquenceur passe magnétique
-2	Pistolet léger, couteau, petite matraque, micro-grenade, flash-pak, brouilleur, mini-drone
+0	Pistolet lourd, taser, grenade, lunettes de vision nocturne, commlink
+2	Pistolet-mitrailleur, médikit, massue
+4	Mitraillette, électro-matraque, épée
+6	Fusil d'assaut, katana

de dés est 8 (3 + 3 + 2) pour un Test étendu de Négociation + Charisme (12, 2 jours). Il obtient 4 succès sur son premier jet et 3 de plus sur le deuxième. Ces 7 succès sont une bonne chose, mais ça ne suffit pas. Après 4 jours, Twitch cherche toujours, mais les choses sont en train de partir en sucette et il a besoin d'un fusil d'assaut, et fissa ! Il décide donc de payer trois fois le prix normal (200% de hausse), ce qui lui rapporte 8 dés supplémentaires. Ce coup-ci il obtient 5 succès (pour un total cumulé de 12 sur le Test étendu) : au sixième jour de ses recherches, il peut enfin acheter son fusil pour 5 100Y.

Fixers et disponibilité

Un personnage peut choisir de demander à un fixer ou à un autre contact de trouver du matériel à sa place. Voir *Fourgue*, p. 282, pour plus de détails.

Au prix de la rue

Plusieurs facteurs peuvent affecter la valeur d'un article dans la rue, selon qu'il ait été volé ou non, s'il est d'occasion ou a servi lors d'un crime récent (vous n'avez quand même pas envie de vous faire choper avec un flingue qui a servi à commettre un crime dont vous n'êtes pas responsable, pas vrai ?). Cette valeur dépend aussi de sa rareté, de la répression exercée par les autorités vis-à-vis de ce type de matériel, de la possibilité qu'un seul syndicat contrôle tous les circuits d'approvisionnement de ce produit ou du fait qu'il s'agisse d'une contrefaçon bidon d'un article de marque, etc. Les marchandises du marché noir sont quelquefois beaucoup moins chères (pas de TVA !), tandis que d'autres seront bien plus chères. Au meneur de jeu de déterminer les variables qui affectent les prix, à l'aide des indications fournies par la *Table des prix de la rue*.

FOURGUER LE MATOS

Les personnages peuvent refourguer le butin qu'ils ont récupéré lors d'une shadowrun. Comme lors de l'achat d'équipement, le montant qu'un personnage peut tirer en fourguant du matos dépend de sa Disponibilité : plus celle-ci est élevée, plus le personnage a de chances d'obtenir un bon prix pour sa vente. Le prix de négociation de base pour un matériel à refourguer est de 30% de son prix d'origine. Refourguer un article implique un Test étendu de Négociation + Charisme (10, 6 heures). Le personnage peut ajouter la Disponibilité de l'article à sa réserve de dés pour le test. Il peut aussi décider de diminuer son prix d'annonce pour trouver un acheteur

plus facilement – pour chaque diminution de 5% du prix demandé à l'origine, le personnage reçoit un dé supplémentaire pour sa réserve de dés. D'autres modificateurs peuvent s'appliquer, selon le type d'objet fourgué et l'état dans lequel il est vendu, à la discrétion du meneur de jeu. Le personnage peut embaucher un receleur ou un autre contact pour vendre l'objet pour lui : voyez *Fourgue*, p. 282, pour de plus amples détails.

Complication : si un personnage obtient une complication sur son test de recel, ses efforts ont attiré l'attention de personnes indésirables (voir l'effet des complications sur les Tests de Disponibilité, p. 304).

INDICES D'ÉQUIPEMENT

Allonge : toutes les armes de mêlée ont un indice d'Allonge, une valeur abstraite qui reflète la taille de l'arme, donnant à celui qui la manipule un avantage sur ses ennemis disposant d'une allonge plus faible.

Capacité : certains packages de senseurs et de cyberware peuvent disposer de matériel embarqué et être équipés de toute une gamme de sous-systèmes. Une valeur de Capacité est donnée pour ces packages et indique le nombre maximum de points de Capacité disponibles pour les équipements embarqués qui peuvent y être logés. Le coût en points de Capacité de ces sous-systèmes et de ces accessoires est noté entre crochets. Notez que certains articles de cyberware peuvent être installés indépendamment (ne coûtant donc que de l'Essence) ou au contraire comme sous-systèmes embarqués (ne consommant alors que des points de Capacité).

Compensation de recul (RC) : indique la quantité de recul absorbée par l'arme et réduit d'autant les modificateurs liés au recul (voir *Recul*, p. 142). Les valeurs entre parenthèses sont celles de la compensation totale fournie, qui ne s'applique que lorsque tous les accessoires intégrés sont utilisés (telles que crosses pliables ou détachables, etc.).

Coût : il s'agit du prix de base que le personnage doit payer pour acheter l'objet. S'il est légal, il s'agit du prix normal affiché dans les boutiques et en ligne. Notez que certains articles rares et/ou illégaux peuvent coûter plus ou moins cher en fonction des fluctuations du marché noir (voir *Au prix de la rue*, p. 304). Le coût dépend également de l'offre et de la demande locales et le meneur de jeu est libre de l'ajuster selon divers paramètres.

Coût en Essence : tous les implants de cyberware et de bioware coûtent de l'Essence, ce qui diminue l'attribut Essence du personnage quand le 'ware est implanté. Les Coûts en Essence du cyberware et du bioware sont comptés séparément et seul le montant le plus élevé s'applique entièrement, le moins élevé n'étant appliqué qu'à 50% de sa valeur à l'Essence du personnage (voir *Essence*, p. 61).

Disponibilité : plus la Disponibilité d'un article est élevée, plus il est difficile et cher de l'obtenir (voir *Disponibilité*, p. 302). Un équipement sans Disponibilité peut être acheté à son prix de base au magasin du coin sans le moindre problème. La lettre qui suit la Disponibilité indique si l'article est d'accès restreint (R) ou prohibé (P). Les articles sans lettre entre parenthèses sont légaux. Voir *Légalité*, p. 306.

Indice d'Appareil : l'indice d'Appareil détermine l'efficacité d'un équipement. Quand celui-ci fournit un bonus pour certains types de tests, appliquez l'indice comme un modificateur de réserve de dés. Par exemple, un médikit d'indice 3 ajoute trois dés à un Test de Premiers soins alors qu'un médikit d'indice 5 en ajoute cinq. Dans certains cas, l'Indice d'Appareil peut être utilisé à la place d'un attribut du personnage, par exemple dans le cas où un médikit est branché sur un patient et fonctionne sans nécessiter la supervision du personnage.

Mode : le mode de tir d'une arme à feu indique sa cadence de tir. Certaines armes disposent de plusieurs modes entre lesquels le personnage peut choisir (voir *Armes à Feu*, p. 142). Les modes de tir sont : CC (coup par coup), SA (semi-automatique), TR (tir en rafales) et TA (tir automatique).

Modificateur de Dissimulation : ce modificateur indique dans quelle mesure il est possible de dissimuler un article et s'applique comme modificateur de réserve de dés aux Tests Perception + Intuition (voir *Dissimuler* de l'équipement, p. 302).

Montures : indique à quelle endroit des accessoires peuvent être montés sur une arme : sous le canon, sur le canon ou au-dessus du canon. Un seul accessoire peut être monté sur chaque emplacement. Les accessoires intégrés (livrés de série avec l'arme) n'occupent pas ces emplacements. Les pistolets de poche n'ont pas de montures. Les pistolets (notamment les pistolets-mitrailleurs) ont une monture sur et au-dessus du canon. Les mitrailleurs, tous les fusils et les armes lourdes ont une monture sur, au-dessus et en dessous du canon. Les armes de trait ne peuvent être équipées que d'une visée laser ou d'un système smartgun.

Munitions : indique la quantité de munitions que peut tirer une arme à distance avant de devoir être rechargée, suivie par la méthode de rechargement entre parenthèses : (cb) signifie « canon basculant », (c) « chargeur », (t) « tambour », (en) « chargement par le canon », (m) « magasin interne », (b) « barillet » et (bande) « alimentation par bande ».

Pénétration d'Armure (PA) : toutes les armes ont une valeur de Pénétration d'Armure indiquant leurs effets sur les protections (voir *Pénétration d'Armure*, p. 152). Une valeur positive s'ajoute à la Valeur d'Armure de la cible alors qu'une valeur négative s'en retranche.

Protection : chaque protection a une Valeur d'Armure divisée en deux composantes : Balistique et Impact. Plus la Valeur d'Armure est élevée, plus la protection fournie est importante. La valeur à gauche du slash (« / ») est l'indice de protection balistique, utilisé pour les attaques qui dégagent une grande quantité d'énergie cinétique sur une zone limitée (comme la plupart des armes à feu, les arcs ou les arbalètes, etc.). La valeur de droite est l'indice de protection d'impact, utilisé pour les attaques qui dégagent une énergie cinétique plus diffuse (attaques de mêlée, armes à énergie, explosifs, munitions non létales, etc.).

Signal : cet indice indique la puissance d'un transmetteur électronique (équipements de communications, commlinks wifi, senseurs et CME). La portée effective du signal est indiquée sur la *Table des indices de Signal*, p. 214).

Souffle : indique dans quelle mesure la Valeur de Dommages d'une arme à effet de zone est réduite par mètre d'éloignement du point d'origine de l'explosion (voir *Explosifs*, p. 317).

Valeur de Dommages : la Valeur de Dommages d'une arme représente la quantité de dégâts causés quand elle touche une cible. La Valeur de Dommages est indiquée par un nombre (le nombre de cases de dommages infligées) et une lettre pour indiquer le type de dommages : P pour Physique, E pour Étourdissant. Voir *Dommages*, p. 152. Un (f) à la suite de la VD indique que les dommages et la PA de l'arme sont précalculés pour des munitions de type fléchettes (voir p. 315). Un (e) indique que l'arme inflige des dommages électriques (voir p. 154).

LÉGALITÉ

Opérer du mauvais côté de la loi fait partie de la définition du boulot de shadowrunner. Cela ne couvre pas seulement les activités criminelles mais également la détention de tout un tas d'équipements prohibés : ce chapitre détaille une large gamme de matériel dont une bonne partie est considérée comme illégal.

Pour refléter cet aspect, l'équipement est **légal**, **restreint** (R) ou **prohibé** (P). Un article **légal** peut être acheté librement et sa détention, son transport et son usage sont libres. Bien évidemment, vous pouvez toujours être puni si vous l'utilisez pour commettre un crime (par exemple si vous fracassez une boîte à outils sur le crâne de quelqu'un ou si vous le menacez de lui défoncer le crâne avec une batte de baseball), mais ce sera du fait de votre acte, pas de l'objet que vous avez utilisé.

Un article **restreint** peut être acheté, détenu et porté dans des circonstances particulières. Vous avez par exemple le droit d'acheter et de détenir une arme si vous disposez d'un permis pour cela. Pour porter une arme sur vous, vous aurez besoin d'un permis de port d'arme. Si vous menacez ou tirez sur quelqu'un, les forces de l'ordre se chargeront de votre cas. Les permis peuvent être obtenus par des moyens légaux si vous êtes un bon citoyen avec un SIN légal. Un shadowrunner avec un faux SIN peut évidemment obtenir des permis falsifiés de la même manière. Un faux permis est toujours associé à un faux SIN et si l'un d'entre eux est perçé à jour, l'autre devient aussitôt inutilisable.

Un article **prohibé** ne peut jamais être acheté légalement, et encore moins être transporté ou utilisé par un individu sans avoir une excellente raison pour le faire. En gros, évitez de vous faire choper.

JURIDICTIONS

La loi varie bien entendu d'un pays à l'autre dans Shadowrun – et parfois d'un pâté de maison à l'autre, grâce au principe de l'extraterritorialité des mégacorporations. Il se peut que les policiers d'une juridiction ferment les yeux sur un objet que vous détenez, alors que sous d'autres latitudes, ces mêmes flics vous auraient abattu sans sourciller pour être entré en possession du même objet. Les restrictions légales indiquées dans cet ouvrage sont basées sur la réglementation en vigueur à Seattle, dans les UCAS. Quand les personnages se trouvent dans une zone couverte par une autre juridiction nationale ou corporatiste, le meneur de jeu détermine en fonction des besoins de sa campagne ce qui est légal ou pas ainsi que les peines encourues.

GAMMES DE CYBERWARE ET DE BIOWARE

Le cyberware et le bioware sont disponibles en quatre gammes : standard, alphaware, bêtaaware et deltaware. Seuls des produits de gamme standard et alphaware sont disponibles à la création. Les prix du cyberware et du bioware présenté dans ce chapitre sont ceux du cyberware standard (à l'exception du bioware de culture, voir p. 341). Si un personnage achète des implants d'autres gammes, appliquez les ajustements nécessaires de Coût et de Coût en Essence tels qu'indiqués sur la *Table des gammes d'implants* (p. 341).

Remarque : les accessoires doivent être de la même gamme que l'implant qu'ils complètent.

AU PRIX DE LA RUE

Situation	Ajustement du coût
Objet contrefait	-20%
Objet volé	-20%
Objet d'occasion	-20%
Objet utilisé pour un crime faisant l'objet d'une enquête	-10%
Guerre des prix entre dealers	-10%
Marché saturé	-10%
Circuits de distribution monopolisés	+20%
Répression policière concernant l'objet	+50%
Pénurie sur le marché	+20%

GAMMES D'IMPLANTS

Gamme	Multiplicateur du Coût d'Essence	Multiplicateur de Coût
Standard	x 1	x 1
Alphaware	x 0,8	x 2
Bêtaaware	x 0,7	x 4
Deltaware	x 0,5	x 10

CONNECTIVITÉ SANS FIL

En 2070, presque tous les appareils sont informatisés et équipés d'une connexion sans fil – des flingues aux grille-pains en passant par les vêtements et le cyberware. En règle générale, partez du principe que toute pièce d'équipement électronique ou mécanique est dotée d'un micro-ordinateur équipé en WiFi. Même les appareils non électroniques sans pièces mobiles peuvent disposer d'un ordinateur intégré à partir du moment où cela peut être pratique ou intéressant pour l'utilisateur (ça vous branche pas, vous, de pouvoir télécharger et écouter vos chansons favorites à partir de votre veste ?). Le meneur de jeu a le dernier mot pour déterminer ce qui est WiFi et ce qui ne l'est pas.

Même si un appareil n'est pas sans fil, il peut être marqué (voir *Marqueurs RFID*, p. 321). De nombreux objets qui n'ont pas de fonctionnalité sans fil sont marqués pour permettre d'identifier leur propriétaire en cas de vol, alors que d'autres sont dotés de senseurs qui surveillent le bon fonctionnement de l'objet et alertent l'utilisateur en cas de dysfonctionnement ou l'avertissent qu'un nettoyage est nécessaire. Cela est également vrai pour le cyberware non électronique, tel que les ossatures renforcées – les marqueurs-senseurs sont le meilleur moyen pour détecter les fractures et autres complications.

Des exemples d'indices d'Appareil sont disponibles p. 215 du chapitre *Un monde sans fil*.

ÉTEINS-MOI ÇA

Même si les fonctions WiFi sont pratiques, elles présentent également un risque en termes de sécurité. Si vous pouvez effectivement sauvegarder vos fichiers sur votre fusil préféré ou sur votre bras cybernétique, le revers de la médaille, c'est que n'importe qui peut les hacker et y accéder à votre place. Les appareils sans fil tendent également à laisser une piste matérielle quand ils interagissent avec les autres réseaux environnants (une bonne raison d'opérer en mode caché et d'asservir tous les éléments de son PAN à son commlink). Si vous n'êtes pas prudent, quelqu'un risque de remonter votre piste ou de vous repérer sur les lieux du crime. Une façon d'éviter cela est de blinder vos appareils avec des CI et du cryptage – grâce au hacker de votre équipe – mais la solution la plus simple reste... d'éteindre tout ça. La connectivité sans fil de tout appareil peut être coupée par une simple commande. Il faudra ensuite la réactiver manuellement ou avoir préalablement programmé un horaire de réactivation.

QUELQUES PRIX COURANTS

Les divers coûts donnés ci-dessous correspondent à divers services susceptibles d'intéresser les personnages. La plupart de ces coûts sont compris dans le Niveau de vie du personnage, mais ces prix sont fournis ici pour servir de référence au meneur de jeu. Les prix qui vous sont donnés varient en fonction du lieu et des circonstances.

Coût du service	
Terminal public	0,5 ¥ par minute
Vêtements achetés dans un distributeur automatique (« distrifringues »)	5 ¥
Salle privée dans un restaurant ou un club	100 ¥ par heure
Salle privée avec mesures de confidentialité†	200 ¥ par heure
Planque	500 ¥ par jour
Prostituée	20-50 ¥
Poupée de chair	50 ¥ par heure
Escort girl (ou boy)	100 ¥ par heure
Garde du corps	200 ¥ par jour
Assurance médicale	200 ¥ par semaine

Hébergement	
Hôtel-cercueil (24 heures)	30 ¥
Auberge de jeunesse (24 heures)	30 ¥
Chambre de motel (à l'heure)	20 ¥
Chambre de motel (24 heures)	100 ¥
Chambre d'hôtel (24 heures)	200 ¥
Suite (24 heures)	500 ¥
Suite de luxe (24 heures)	1 000 ¥

Nourriture (par personne)	
Repas acheté dans un distributeur	2 ¥
Repas dans un fast food	5-10 ¥
Petit déjeuner ou déjeuner	10-15 ¥
Dîner	20-25 ¥
Dîner dans un grand restaurant	100-200 ¥

Divertissements	
Entrée en boîte	15-50 ¥
Concert	10-200 ¥
Boisson normale	5 ¥
Boisson chère (cocktail...)	10-15 ¥
Billet pour un grand événement sportif	20-50 ¥
Forfait saisonnier	2 000 ¥
Film tridéo ou simsens	15 ¥
Salle de jeu tridéo/sim	30 ¥ par heure

Voyages	
Transport urbain	
Transports publics (bus, tram)	1 ¥ pour 10 km
Transports en commun (forfait à la semaine)	20 ¥
Taxi	1 ¥ pour 1 km
Taxi en zone Z*	10 ¥ pour 1 km
Taxi aérien	10 ¥ pour 1 km
Parking (1 heure)	6 ¥
Parking (journée)	25 ¥
Location de voiture (1 jour)	100 ¥
Location de voiture (1 semaine)	500 ¥
Transport aérien	0,1 ¥ pour 1 km
Vol suborbital/semi-balistique	0,5 ¥ pour 1 km
Vol domestique	1 ¥ pour 1 km
Billet de train	0,2 ¥ pour 1 km
Ticket de bus	0,1 ¥ pour 1 km
Forfait train/bus (1 mois)	250 ¥

Mode corporelle	
Tatouage	50-1 000 ¥
Teinture corporelle intégrale	275 ¥
Piercing	20-250 ¥
Branding	150-500 ¥

* Charges supplémentaires possibles selon le niveau de menace rencontré et les dommages subis

† Mesures de confidentialité = générateur de bruit de fond et runes de garde astrales

Si vous jugez que la connexion WiFi d'un appareil est nuisible, vous pouvez la supprimer complètement avec un Test étendu de Hardware + Logique (8, 10 minutes) – ou alors achetez des appareils sans fonction WiFi (c'est toujours une option, même si on risque de vous regarder de travers). Les marqueurs RFID peuvent également être neutralisés avec un démarqueur (voir p. 321).

LISTES D'ÉQUIPEMENT

La sélection d'équipement qui suit est disponible auprès de fixers, de receleurs, dans les arrières-boutiques crasseuses du marché noir, sur des sites de vente en ligne ou des boutiques de magie.

ARMES DE MÊLÉE

Les armes de mêlée sont les instruments de combat au corps-à-corps toujours utilisés de nos jours (voir *Combat en mêlée*, p. 146). Cette liste n'inclut pas les armes improvisées ou créées pour l'occasion (voir la *Table des armes de mêlée*, p. 149, pour des exemples). La Valeur de Dommages de la plupart des armes de mêlée a pour base la Force/2 du personnage, modifiée par l'arme.

Remarque : les armes de mêlée cybernétiques sont détaillées p. 340.

Armes contondantes

Utilisez la compétence Armes contondantes pour assommer vos adversaires.

Bâton : ce grand bâton lourd est populaire auprès des magiciens qui cherchent à adopter un look traditionnel.

Électro-matraque : arme anti-émeutes standard, cette matraque lestée délivre des décharges qui causent des dommages électriques (voir p. 154). Ses 10 charges se rechargent sur secteur au rythme de 10 secondes par charge.

Massue : n'importe quel gourdin de fortune, du démonte-pneu à la batte de baseball en passant par la planche avec un clou rouillé planté dedans.

Matraque : cette petite matraque est spécialement conçue pour sa discrétion (-2).

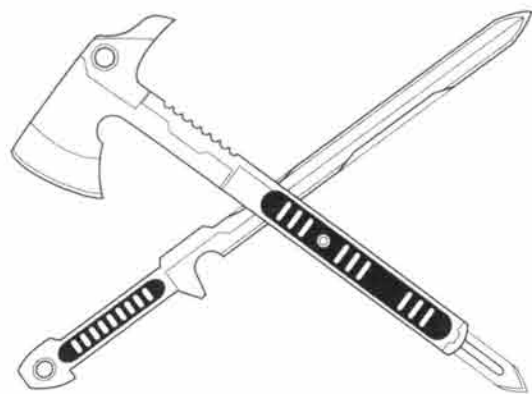
Matraque télescopique : cette matraque télescopique se déploie hors de son manche d'un coup sec. Repliée, elle est plus facile à dissimuler (-2).

Armes tranchantes

Ces armes s'utilisent à l'aide de la compétence Armes tranchantes.

Couteau : la bonne vieille lame à tout faire.

Couteau de survie : cette lame de qualité comprend de multiples accessoires : écran GPS rétractable, micro-briquet et un compartiment dans la garde qui peut contenir un objet de petite taille. Les cotés plats de la lame sont couverts d'un produit chimique non toxique qui peut être utilisé pour obtenir deux heures de lumière phosphorescente.



Épée : jouez-la médiéval avec cet instrument de destruction lourd et coupant. Le terme d'épée fait référence à toute une gamme d'armes tranchantes à une main, du cimeterre à la machette en passant par les épées longues.

Épée monofilament : cette épée large soigneusement équilibrée comporte un monofilament ultra-fin le long de son double tranchant.

Hache de combat : cette hache à deux mains en alliage de tungstène est généralement équipée d'une pointe rétractable dissimulée dans la garde.

Katana : la mythique épée à deux mains des samouraïs. Découpez vos ennemis avec style !

Lames d'avant-bras : ces lames externes sont formées de trois lames rétractiles montées dans un fourreau place sur l'avant-bras et commandées par pression musculaire ou par connexion WiFi.

Armes exotiques

Ces armes nécessitent l'emploi de la compétence Arme de mêlée exotique.

Arme d'hast : une telle arme ressemble à une lance et comporte en général une lame de hache ou autre et est particulièrement populaire auprès des trolls ou d'autres individus massifs, malgré son manque de maniabilité.

Fouet monofilament : comptant parmi les armes les plus mortelles dans la rue, ce fouet en nano-câble tranche couches

de protection et os avec une efficacité terrifiante. Le fouet de deux mètres de long se rétracte dans la poignée de l'arme quand il n'est pas utilisé. Le mouvement du fouet, la présence d'un lest à son extrémité et le danger représenté par le monofilament rendent l'emploi de cette arme très difficile. Si un attaquant utilisant un fouet monofilament obtient une complication, il s'est soit empêtré dans le monofilament, a coincé le lest quelque part ou a malencontreusement coupé en deux un objet proche. Si l'attaquant obtient une complication critique, il s'est auto-flagellé et doit résister au Code de Dommages standard du fouet.

Combat à mains nues

Ces armes s'utilisent avec la compétence Combat à mains nues.

Électro-gants : cette paire de gants en plastissu isolant est dotée d'un réseau de fils conducteurs qui déchargent du courant électrique à l'impact. Les gants causent des dommages électriques (voir p. 154) et comportent chacun 10 charges ; quand ils sont branchés sur secteur, ils se rechargent à une vitesse de 10 secondes par charge.

ARMES DE TRAIT ET DE JET

Le fonctionnement de ces armes repose sur la force physique de leurs utilisateurs, mais utilisent parfois des dispositifs mécaniques pour accroître leur portée ou le temps de rechargement. Les règles relatives aux projectiles sont disponibles p. 144.

Arc : Un grand arc traditionnel en bois ou en fibre de verre ou sa version moderne en alliage composite. Encocher une flèche nécessite une Action de type « Préparer une arme » (p. 137).

Les arcs disposent d'un indice de Force minimum qui indique la Force minimale qu'un personnage doit avoir pour pouvoir utiliser cette arme. Quand il attaque avec un arc, un personnage dont la Force est inférieure à la Force minimum subit un modificateur de réserve de dés de -2 par point de Force en deçà du minimum ; cette pénalité reflète la difficulté à encocher une flèche et à bander l'arc. L'indice de Force minimum sert également à déterminer la portée et les dommages de l'arme.

Armes contondantes	Allonge	Dommages	PA	Disponibilité	Coût
Bâton	2	(FOR / 2 + 2)P	—	—	50 ¥
Électro-matraque	1	6E(e)	-moitié	4R	400 ¥
Massue	1	(FOR / 2 + 1)P	—	—	30 ¥
Matraque	—	(FOR / 2 + 1)E	—	—	30 ¥
Matraque télescopique	1	(FOR / 2 + 1)P	—	—	50 ¥
Armes tranchantes					
Couteau	—	(FOR / 2 + 1)P	—	—	20 ¥
Couteau de survie	—	(FOR / 2 + 1)P	-1	—	50 ¥
Épée	1	(FOR / 2 + 3)P	—	4R	350 ¥
Épée monofilament	1	(FOR / 2 + 3)P	-1	8R	750 ¥
Hache de combat	2	(FOR / 2 + 4)P	-1	8R	600 ¥
Katana	1	(FOR / 2 + 3)P	-1	4R	1 000 ¥
Lames d'avant-bras	—	(FOR / 2 + 2)P	—	6R	150 ¥
Armes de mêlée exotiques					
Arme d'hast	2	(FOR / 2 + 2)P	-2	4R	1 000 ¥
Fouet monofilament	2	8P	-4	12P	3 000 ¥
« Mains nues »					
Électro-gants	—	5E(e)	-moitié	3R	200 ¥

Arbalète : les arbalètes modernes sont équipées de systèmes de rechargement automatiques qui permettent des cadences de tir supérieures (recharger ne nécessite pas d'action « Préparer une arme », à moins que le personnage ne se serve d'une pièce de musée. Les arbalètes comportent par ailleurs un magasin interne (m) pouvant contenir jusqu'à 4 carreaux. Disponible en version légère, moyenne ou lourde.

Carreaux/Flèches à injection : un carreau ou une flèche à injection inflige les dommages habituels d'un carreau ou d'une flèche, mais toute attaque causant au moins 1 case de dommages délivre également une dose du produit chimique avec lequel il ou elle a été préalablement chargée. Cette attaque compte comme une attaque de vecteur injection (voir p. 246).

Shuriken : cette lame de lancer à multiples tranchants est disponible dans une grande variété de styles. Un personnage peut préparer Agilité/2 shurikens par action « Préparer une arme ».

Couteau de lancer : cette arme existe dans toute une gamme de petits couteaux et pointes effilés. Un personnage peut préparer Agilité/2 couteaux de lancer par action « Préparer une arme ».

ARMES A FEU

Les armes à feu crachent des bastos, essentiellement. De nombreuses armes offrent deux versions, munitions standard ou caseless (sans douilles), bien que cette dernière catégorie soit beaucoup plus répandue dans les années 2070. Une arme peut tirer qu'un seul et unique type de munitions, à douilles ou caseless.

Compteur digital de munitions et connectivité sans fil font partie de l'équipement standard des armes à feu modernes.

Tasers

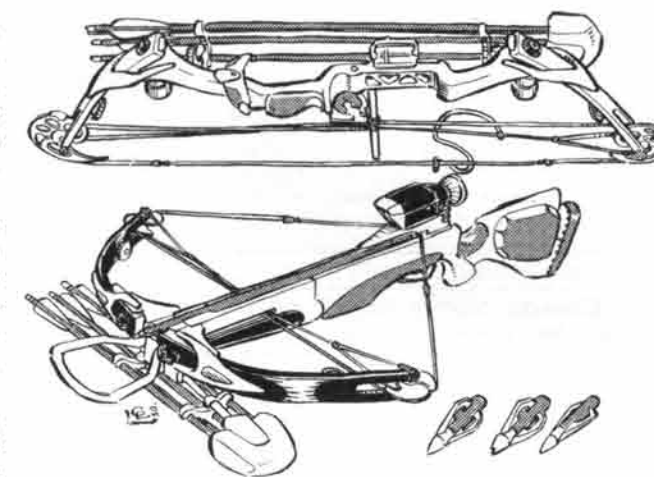
Les tasers délivrent une décharge de courant qui inflige des dommages électriques (voir p. 154) pour incapaciter une cible. On résiste aux tasers avec la moitié de la protection d'Impact (arrondi au supérieur). Utilisez la compétence Pistolets quand vous vous servez d'un taser.

Defiance EX Shocker : le EX Shocker peut tirer jusqu'à 4 dards retenus par des câbles qui peuvent se dérouler jusqu'à 20 mètres. Des contacteurs électriques permettent également de s'en servir comme d'une arme étourdissante en mêlée.

Yamaha Pulsar : le Pulsar tire des dards-accus qui, contrairement aux autres armes de ce type, n'ont plus besoin de câbles pour être alimentés.



Arbalètes	Dommages	PA	Disponibilité	Coût
Légère	3P	—	2	300 ¥
Moyenne	5P	—	4R	500 ¥
Lourde	7P	-1	8R	750 ¥
Carreau	—	—	2	5 ¥
Carreau à injection	—	—	8R	50 ¥
Arcs				
Arc	(FOR min +2)P	—	2	Indice x 100 ¥
Flèche	—	—	2	5 ¥
Flèche à injection	—	—	8R	50 ¥
Armes de jet				
Couteau de lancer	(FOR / 2 + 1)P	—	2	20 ¥
Shuriken	(FOR / 2)P	—	2	30 ¥



Pistolets de poche

Utilisez la compétence Pistolets pour tirer avec un pistolet de poche

Raekor Sting : le design de « presse-citron » de ce pistolet (le canon dépasse des doigts du tireur qui tire en fermant le poing) et sa fabrication en polyrésine (indétectable par les détecteurs de métaux) en font une arme extrêmement discrète. Il ne tire que des munitions fléchettes (déjà prises en compte dans les caractéristiques de l'arme).

Streetline Special : cette arme légère de petite taille est conçue en matériaux composites (les détecteurs de métaux subissent un modificateur de -2 pour le détecter, voir p. 256). C'est une arme courante au sein des couches les plus basses de la société.

Pistolets légers

Utilisez la compétence Pistolets pour tirer avec ce type d'armes.

Colt America L36 : un vieux de la vieille très apprécié, ce pistolet automatique aux lignes épurées est facile à dissimuler et facile à obtenir.



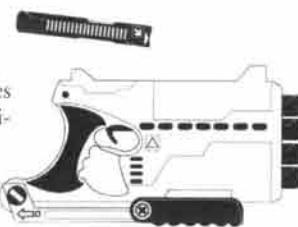
Fichetti Security 600 : conçue comme une arme de poing légère destinée aux services de sécurité, ce pistolet dispose d'un mécanisme d'alimentation très efficace qui lui permet de contenir la quantité incroyable de 30 balles. Il est équipé d'une crosse pliable détachable et d'une visée laser de série.



Hammerli 620S : simple et tendance, le Hammerli allie la portée de tir d'un pistolet lourd et la taille d'un pistolet léger (voir *Portées de pistolet* p. 140). Il inclut également un système pneumatique de compensation de recul et un système smartgun.



Yamaha Sakura Fubuki : la « Tempête de fleurs de cerisier » est le produit-phare de la nouvelle gamme d'armes électroniques sans pièces mobiles de Yamaha. Au lieu d'un chargeur standard, les balles sont alignées dans chacun des quatre canons, permettant un tir ultrarapide de rafales courtes. Le Fubuki ne peut tirer que des rafales concentrées mais le recul des rafales est traité comme un recul semi-automatique (seulement -1 au recul de la seconde rafale pour chaque Phase d'action). Inclut une crosse pliable intégrée.



Pistolets lourds

Utilisez la compétence Pistolets quand vous employez ce type d'arme.

Ares Predator IV : grande favorite des mercenaires et des services de sécurité, cette arme de poing inclut un système smartgun.



Ares Viper Slivergun : le Slivergun est une arme aux lignes racées dotée d'un silencieux intégré et capable de tirer des rafales. Il tire des aiguilles en métal traitées comme des munitions fléchettes (déjà prises en compte dans le Code de Dommages).



Tasers	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
Defiance EX Shocker	8E(c)	-moitié	CC	—	4 (m)	—	150 ¥
Yamaha Pulsar	6E(c)	-moitié	SA	—	4 (m)	—	150 ¥
Pistolets de poche							
Raecon Sting	6P(f)	+2	CC	—	5 (c)	6R	350 ¥
Streetline Special	4P	—	CC	—	6 (c)	4R	100 ¥
Pistolets légers							
Colt America L36	4P	—	SA	—	11 (c)	4R	150 ¥
Fichetti Security 600	4P	—	SA (1)	30 (c)	6R	—	450 ¥
Hammerli 620S	4P	—	SA 1	6 (c)	8R	—	650 ¥
Yamaha Sakura Fubuki	4P	—	SA / TR (1)	10 (cn) x 4	10R	—	2 000 ¥

Colt Manhunter : populaire auprès des forces de l'ordre, le Manhunter dispose d'une visée laser intégrée.



Remington Roomsweeper : ce « pistolet-shotgun » peut être chargé avec des munitions à grenaille à la place des balles. Dans ce cas, il utilise les portées des pistolets lourds et les règles des shotguns (voir *Les Shotguns*, p. 144).



Ruger Super Warhawk : alors, racaille, on dirait que c'est pas ton jour de chance aujourd'hui ? Ce revolver lourd fait aussi peur que les trous qu'il fait dans les gens. Il ne peut pas être équipé d'un silencieux.

Mitraillettes

Utilisez la compétence Armes automatiques pour employer ce type d'armes.

AK-97 Carabine : l'AK-97 a obtenu ses lettres de noblesse dans d'innombrables conflits à travers le monde. Sa fiabilité est légendaire — vous pouvez l'enterrer pendant dix ans, le récupérer et tirer avec immédiatement sans le moindre souci. Livré avec une crosse pliable détachable.



HK 227X : mitrailleuse de prédilection de nombreuses forces de sécurité corporatistes et militaires, la HK 227X dispose d'une crosse rétractable, d'un système smartgun et d'un atténuateur de son intégré.

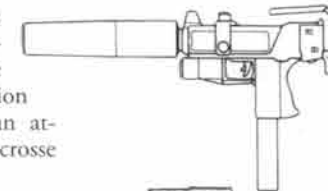


HK MP-5 TX : porté par le succès du design classique du MP-5, mais également par une campagne marketing agressive et par sa présence remarquée dans le sim *Combat Mage* : TNG qui a fait un carton au box-office, le TX est devenu populaire dans les rues. Il inclut un système pneumatique de compensation de recul d'indice 2, une visée laser et une crosse pliable détachable.



Ingram Smartgun X :

Cette amélioration du modèle Smartgun comporte un système de compensation de recul pneumatique, un atténuateur de son et une crosse pliable détachable.



Uzi IV : Digne descendant de la célèbre arme israélienne, cette mitrailleuse possède une crosse pliable intégrée et une visée laser.



Fusils d'assaut

Utilisez la compétence Armes automatiques pour employer ce type d'armes.

AK-97 : La version générique de cette référence parmi les fusils d'assaut est idéale pour les petits budgets.



Ares Alpha : Conçu pour les forces spéciales Firewatch d'Ares, l'Alpha comporte un lance-grenades sous le canon et un système smartgun. Le design particulier de sa chambre fournit en outre 2 points de compensation de recul.



FN HAR : Ce fusil d'assaut est de plus en plus populaire au sein des équipes d'intervention corporatistes et des forces sécurité privées spécialisées dans les opérations en zones à haut risque. Il est livré avec une visée laser et un système de compensation de recul pneumatique d'indice 2.



Fusils d'assaut	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
AK-97	6P	-1	SA / TR / TA	—	38 (c)	4R	500 ¥
Ares Alpha	6P	-1	SA / TR / TA	2	42 (c)	12P	1 700 ¥
Lance-grenades	grenade	—	CC	—	6 (c)	—	—
FN HAR	6P	-1	SA / TR / TA	2	35 (c)	8R	1 000 ¥
HK XM30	6P	-1	SA / TR / TA	(1)	30 (c)	15P	2 500 ¥
Lance-grenades	grenade	—	CC	—	8 (c)	—	—
Fusil à pompe	7P	+1	SA	(1)	10 (c)	—	+1 000 ¥
Carabine	5P	—	SA / TR / TA	(1)	30 (c)	—	+500 ¥
Fusil de précision	7P	-2	SA	(1)	10 (c)	—	+1 000 ¥
Mitrailleuse légère	6P -1	TR / TA	2	(3)	100 (bande)	—	+1 000 ¥
Fusils de sport							
Fusil à éléphants PJSS	9P	-1	CC	(1)	2 (cb)	12R	6 000 ¥
Ruger 100	7P	-1	SA	(1)	5 (m)	4R	900 ¥
Fusils de précision							
Ranger Arms SM-4	8P	-3	SA	(1)	15 (c)	16P	6 200 ¥
Walther MA-2100	7P	-3	SA	(1)	10 (m)	10P	5 000 ¥
Shotguns							
Mossberg AM-CMDT	9P(f)	+2	SA / TR / TA	—	10 (c)	12R	1 000 ¥
Remington 990	7P	-1	SA	(1)	8 (m)	4R	550 ¥
avec fléchettes	9P(f)	+2	—	—	—	—	—

H K

XM 30 : Plusieurs fois primée, cette « plateforme d'armes » modulaire transforme un seul soldat en une armée à lui tout seul.



La structure de base en matériaux composites légers, inspirée du fusil d'assaut, comporte un système smartgun, une crosse rigide avec un rembourrage antichocs et un lance-grenades équipé d'un programmeur d'explosion en vol, situé sous le canon. Cette arme peut être démontée et remontée avec des modules optionnels (Test étendu d'Armes automatiques + Agilité (5, 1 minute) nécessaire) qui transforment l'arme en un fusil à pompe d'appoint (sous le canon), en une carabine compacte, en un fusil de précision (avec sa lunette de visée) ou en une mitrailleuse légère (avec son bipied).

Fusils de sport

Utilisez la compétence Fusils pour employer ce type d'armes.

Fusil à éléphants PJSS : Si vous voulez faire un carton sur quelque chose de gros, tout en restant à une distance respectable, ce mastodonte à double canon est l'arme qu'il vous faut. Il est possible de décharger les deux canons en même temps avec un modificateur de VD de +1 et une pénalité de recul de -1. Inclut une crosse rigide avec rembourrage antichocs.

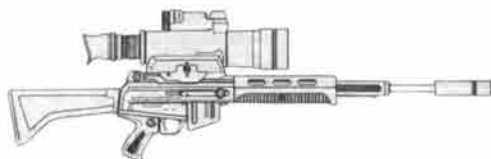


Ruger 100 : Ce fusil de sport est l'arme favorite de nombreux chasseurs professionnels. Il comporte une lunette de visée intégrée et une crosse rigide avec rembourrage antichocs.



Fusils de précision

Utilisez la compétence Fusils pour employer ce type d'armes.



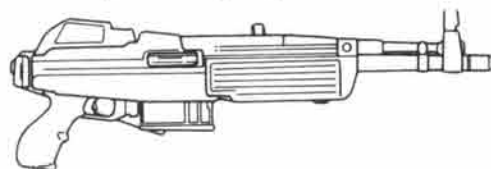
Ranger Arms SM-4 : Ce fusil de sniper inclut un silencieux, une lunette de visée et une crosse rigide avec rembourrage antichocs. Le SM-4 est entièrement démontable et tient dans une mallette : le monter ou le démonter prend 3 Actions Complexes. Son canon est extrêmement sensible : en cas de choc après le montage – ce qui a tendance à se produire lorsqu'il est utilisé dans des situations de combat normales plutôt que dans son rôle de tir de précision – un modificateur de réserve de dés de -1 s'applique à tous ses jets d'attaque.



Walther MA-2100 : En service dans l'armée des États Américains Confédérés (CAS), le MA-2100 est conçu pour un usage militaire. Il ne souffre pas de la fragilité courante chez les autres modèles de fusils de précision mais d'un autre côté, il a l'inconvénient de ne pas être démontable. Il est équipé d'un système smartgun et d'une crosse rigide avec rembourrage antichocs.

Shotguns

Utilisez la compétence Fusils pour employer ce type d'armes. Voir les règles des shotguns p. 144.



Mossberg AM-CMDT : Ce shotgun automatique lourd peut remplir toute une salle de plomb en un instant, ce qui en fait une arme terrifiante en intérieur. Il ne tire que des munitions fléchettes (déjà prises en compte dans les caractéristiques de l'arme).

Pistolets lourds	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
Ares Predator IV	5P	-1	SA	—	15 (c)	4R	350 ¥
Ares Viper Slivergun	8P(f)	+2	SA / TR	—	30 (c)	5R	500 ¥
Colt Manhunter	5P	-1	SA	—	16 (c)	4R	300 ¥
Remington Roomsweeper	5P	-1	SA	—	8 (m)	6R	250 ¥
avec fléchettes	7P(f)	+2					
Ruger Super Warhawk	6P	-2	CC	—	6 (b)	3R	250 ¥
Pistolets-mitrailleurs							
Ceska Black Scorpion	4P	—	TR / TA	(1)	35 (c)	8R	550 ¥
Steyr TMP	4P	—	SA / TR / TA	—	30 (c)	8R	600 ¥
Mitraillettes							
AK-97 Carbine	5P	—	SA / TR / TA	(1)	30 (c)	4R	400 ¥
HK 227X	5P	—	SA / TR / TA	(1)	28 (c)	8R	800 ¥
HK MP-5 TX	5P	—	SA / TR / TA	2 (3)	20 (c)	4R	550 ¥
Ingram Smartgun X	5P	—	TR / TA	2 (3)	32 (c)	6R	650 ¥
Uzi IV	5P	—	TR	(1)	24 (c)	4R	500 ¥



Remington 990 : Le Remington inclut une lunette de visée et une crosse rigide avec rembourrage antichocs. Il peut être chargé de cartouches normales ou de munitions fléchettes.

Armes spéciales

Utilisez la compétence Arme à distance exotique pour employer ce type d'armes.

Ares S-III Super Squirt : Cette arme non létale très populaire tire des capsules de gel de sulfoxyde de diméthyle (ou DMSO, un transmetteur qui force la peau à absorber d'autres produits chimiques) qui permettent de délivrer une substance chimique sur une cible à portée de tir d'un pistolet léger. L'attaque en tant que telle ne cause aucun dommage, mais si le tir est réussi, le DMSO conduit la substance directement dans le système sanguin de la cible (voir *Utiliser les substances toxiques*, p. 247).



Fichetti Pain Inducer : Cette arme non létale utilise un laser à micro-ondes qui excite les molécules de l'épiderme de la cible, infligeant une douleur intense (la cible a l'impression de brûler vive). Traitez cette attaque comme une toxine (voir p. 247) de Puissance 8. La cible résiste avec Constitution + la moitié de son armure (arrondi au supérieur). Si la Puissance modifiée excède la Volonté de la cible, celle-ci doit passer sa Phase d'action suivante à faire le nécessaire pour fuir la douleur (en général en prenant la fuite). L'attaquant peut maintenir son faisceau sur la cible avec une Action complexe à moins que le meneur de jeu n'estime que la cible l'a esquivé ou qu'elle s'est mise à couvert. Si la cible ne peut pas fuir, elle est réduite à l'impuissance par la douleur et subit un modificateur de réserve de dés égal à la Puissance modifiée sur tous les tests tant que le faisceau est braqué sur elle. Le Pain Inducer possède 10 charges ; quand il est branché sur secteur, il se recharge à un rythme de 10 secondes par charge.



Mitrailleuses et canons d'assaut

Utilisez la compétence Armes lourdes pour employer ce type d'arme ; le recul applicable est doublé (voir *Recul*, p. 142).

Ingram White Knight : Si vous cherchez une grosse pétoire qui vaille son pesant de nuyens, la White Knight est faite pour vous. Elle est équipée d'une crosse pliable détachable et d'un système pneumatique intégré fournissant 5 points de compensation de recul (qui ne peut pas être amélioré).

Stoner-Ares M202 : Cette mitrailleuse moyenne possède une énorme patate et un poids relativement faible, avec une structure faite de composés ultra-solides. Sa petite taille (comparée à d'autres armes lourdes) en fait un choix populaire comme arme secondaire pour les véhicules militaires, mais elle peut également être équipée de divers accessoires pour en faire une arme personnelle.



Ultimax-HMG-2 : Équipée d'un trépied détachable, d'une crosse rigide avec rembourrage antichocs et d'un système anti-recul pneumatique d'indice 3, l'Ultimax est généralement utilisée en position allongée, assise ou à genoux, même s'il est possible que certains trolls soient assez forts pour s'en servir debout.

Panther XXL : Cet énorme canon d'assaut tire des munitions spéciales similaires aux obus utilisés par les tanks légers. Il est équipé d'un système smartgun et d'une crosse rigide avec rembourrage antichocs, même si ces éléments sont loin de pouvoir compenser complètement le terrible recul de l'arme. Heureusement, la cadence de tir de cette arme reste assez basse.



Armes spéciales	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
Ares S-III Super Squirt	produit chimique	—	SA	—	20 (c)	4	500 ¥
Fichetti Pain Inducer	spécial	-moitié	CC	—	spécial	8R	2 000 ¥
Mitrailleuses légères							
Ingram White Knight	6P	-1	TR / TA	5(6)	50 (c) ou 100 (bande)	12P	2 000 ¥
Mitrailleuses moyennes							
Stoner-Ares M202	6P	-2	TA	—	50 (c) ou 100 (bande)	12P	4 500 ¥
Mitrailleuses lourdes							
Ultimax HMG-2	7P	-3	TA	3 (10)	50 (c) ou 100 (bande)	15P	7 500 ¥
Canons d'assaut							
Panther XXL	10P	-5	CC	(1)	15 (c)	20P	5 500 ¥
Lance-grenades							
Ares Antioch-2	grenade	—	CC	—	8 (m)	8P	600 ¥
ArmTech MGL-12	grenade	—	SA	—	12 (c)	10P	2 000 ¥
Lance-missiles							
Aztechnology Striker	missile	—	CC	—	1 (cn)	10P	1 000 ¥
Mitsubishi Yakusoku MRL	missile / roquette	—	SA	—	8 (m)	20P	12 000 ¥

Lances-grenades et lance-missiles

Utilisez la compétence Armes lourdes pour employer ce type d'armes.

Ares Antioch-2 : L'Antioch-2 est conçu comme un lance-grenades classique couplé à un système smartgun.

ArmTech MGL-12 : La configuration bullpup de ce modèle doit sa popularité à la possibilité de tirer en mode semi-auto et à son magasin à grenades, d'une capacité bien supérieure à celle de ses concurrents.



Aztechnology Striker : Le Striker est un lance-missiles jetable extrêmement léger, parfaitement indiqué pour les shadowrunners qui veulent pouvoir concilier force de frappe supplémentaire et mobilité.

Mitsubishi Yakusoku MRL : Le mécanisme de chargement interne du lance-roquettes multiples Yakusoku permet de charger 4 types de missiles différents (2 de chaque) et de choisir librement via l'interface smartgun lequel lancer à chaque tir. Ces deux tubes de lancement permettent en outre une cadence de tir accrue.

ACCESSOIRES POUR ARMES A FEU

La plupart des accessoires pour armes à feu doivent être fixés sur une monture particulière (voir l'encadré *Indices d'équipement*, p. 302). Chaque monture ne peut accueillir qu'un seul accessoire.

Atténuateur de son : L'atténuateur de son est un accessoire monté sur le canon semblable à un silencieux mais conçu spécialement pour les armes tirant en rafales et en automatique. Un modificateur de -4 s'applique aux Tests de Perception pour remarquer l'utilisation de l'arme et l'origine du tireur. Le fixer ou l'enlever prend une Action complexe. Il doit être remplacé après 300 coups en rafales ou en automatique.

Bipied : Les bipieds consistent en une double branche déployée sous l'arme permettant à l'utilisateur de tirer assis ou allongé. Un bipied peut être fixé sur la monture située sous le canon et fournit 2 points de compensation de recul quand il est correctement installé. Le fixer ou l'enlever prend une Action complexe.

Chargeur supplémentaire : Les chargeurs de munitions sont vendus vides et contiennent le nombre maximum de balles accueillies par une arme. Ils ne sont pas interchangeables d'une arme à l'autre, pas même au sein d'une même catégorie.

Holster dissimulable : Divers types de holsters peuvent être portés sur la hanche, dans le creux du dos, sous le bras, sur l'avant-bras ou à la cheville. Le holster dissimulable fournit un bonus de -1 à la Dissimulation de l'objet (voir p. 302).

Étui de bras dissimulé : Fixé à l'avant-bras et porté sous les vêtements, cet étui peut accueillir une arme de la taille d'un pistolet. Un signal sans fil ou une série de mouvements du bras permet de libérer l'objet directement dans la main du personnage. Cela ne prend qu'une Action automatique.

Gyrostabilisateur : Ce lourd harnais est doté d'un bras articulé gyrostabilisé qui peut accueillir un fusil ou une arme lourde. Le système annule 6 points de recul et de modificateurs de mouvement. Fixer ou enlever une arme prend une Action simple. S'installer dans le harnais prend 5 minutes et s'en débarrasser avec le dispositif d'urgence, une Action complexe.

Holster rapide : Ce holster spécial réduit le seuil pour dégainer rapidement une arme à 2 (voir *Dégainer rapidement*, p. 137).

Lunette de visée : Cette lunette classique est fixée à la monture supérieure d'une arme. La fixer ou l'enlever ne prend qu'une Action simple. Les lunettes de visée peuvent être équipées de tous les types d'amélioration de vision indiqués p. 326.

Périscopes : Ce dispositif de visée hors-axe se fixe au-dessus du canon et permet de viser des cibles situées au-delà d'un angle.

Plateforme de tir intelligente : Ce trépied robotique non mobile (voir ci-dessous) est équipé d'un pivot contrôlable à distance qui permet un arc de tir de 180 degrés (et inclinable à 60 degrés). Une arme équipée d'un smartgun montée sur cette plateforme peut être utilisée à distance ou grâce à l'Autopilote de la plateforme. La plateforme est équipée d'un Autopilote 3, de Senseurs 3 et d'un autosoft de Ciblage 3 (voir p. 241).

Programmeur d'explosion en vol : Cet accessoire de smartgun pour lance-roquettes ou lance-grenades se base sur la distance de la cible donnée par le télémètre pour programmer l'explosion de la grenade ou de la roquette dans l'air après qu'elle ait parcouru la distance indiquée. Ces paramètres d'explosion en vol réduisent le souffle de 3D6 à 1D6. Toutes les mini-grenades ou les roquettes peuvent être programmées de cette façon. Les projectiles tirés avec une arme dotée d'un programmeur explosent durant la phase d'action où ils ont été lancés.

Rembourrage antichocs : Ce rembourrage absorbe les chocs et peut être monté sur la crosse rigide d'un fusil, d'un fusil à pompe ou d'une arme lourde et fournit 1 point de compensation de recul.

Silencieux : Le silencieux est un accessoire monté sur le canon qui atténue le bruit et la luminosité d'un tir. Un silencieux ne peut être utilisé que sur des armes tirant en mode coup par coup ou semi-automatique (et pas sur les revolvers). Il entraîne un modificateur de réserve de dés de -4 sur tous les Tests de Perception réalisés pour remarquer l'emploi d'une arme et localiser le tireur. Fixer ou enlever un silencieux prend une Action complexe.

Système pneumatique anti-recul : Les systèmes de compensation de recul évacuent les gaz accumulés dans le canon selon un vecteur spécifique pour contrer la remontée du canon. Les dispositifs pneumatiques peuvent être installés dans les pistolets-mitrailleurs, les mitraillettes, les fusils d'assaut et les mitrailleuses. Leur installation s'effectue sur la monture du canon et nécessite un Test étendu d'Armurerie + Logique (8, 1 heure) ; une fois installés, ils ne peuvent être retirés. Les armes équipées d'un système pneumatique intégré ne peuvent être équipées d'un système pneumatique supplémentaire. Le système pneumatique d'indice 2 fournit 2 points de compensation de recul, l'indice 3, 3 points.

Speedloader : Le speedloader est un simple anneau sur lequel sont fixées des balles qui sont insérées rapidement dans un revolver (c-à-d un pistolet à barillet). Voir la *Table de recharge des armes à feu*, ci-dessous.

Système smartgun : Le système smartgun connecte directement une arme à feu ou une arme de trait au smartlink de l'utilisateur (voir p. 326). Il incorpore un télémètre laser et une petite caméra affiche le compte des munitions, de l'accumulation de chaleur et de l'usure du matériel. Un personnage smartlinké peut circuler mentalement entre différents modes de tir, éjecter son chargeur et tirer sans avoir à presser la détente.

La caméra permet de tirer de derrière les angles sans s'exposer au feu ennemi. Le système utilise des logiciels de calcul sophistiqués qui permettent au tireur de viser même avec des armes de tir indirect (telles que les grenades) sur une énorme distance. Le système smartgun peut également être commandé par connexion sans fil, ce qui permet de tirer à distance ou de verrouiller la détente (dans le cas où un adversaire s'en emparerait). Utilisé avec un smartlink, il fournit un bonus de +2 sur les tests d'attaque à distance.

Équiper une arme d'un système smartgun interne double le prix de l'arme. Un système smartgun externe peut être fixé au-dessus ou en dessous du canon avec un Test étendu d'Armurerie + Logique (1 heure). La mini-caméra peut être équipée d'améliorations de vision (p. 326).

Trépied : Un trépied permet de stabiliser une arme au sol pour un utilisateur assis ou à genoux. Un trépied peut être fixé à la monture située sous le canon d'une arme et fournit 6 points de compensation de recul quand il est correctement installé. Le fixer ou l'enlever prend une Action complexe.

RECHARGEMENT DES ARMES À FEU

Méthode de recharge	Type d'action nécessaire	Résultat
Chargeur amovible (c)	Action simple	Enlève ou insère un chargeur
Remplir le chargeur	Action complexe	Insère (Agilité) balles dans le chargeur
Canon basculant (cb)	Action complexe	Insère 2 cartouches
Magasin interne (m)	Action complexe	Insère (Agilité) balles
Chargement par le canon (cn)	Action complexe	Charge 1 tube
Barillet (b)	Action complexe	Insère (Agilité) balles
Speedloader	Action complexe	Utilise le speedloader pour regarnir entièrement un barillet
Alimentation par bande (bande)	Action complexe	Insère la bande
Remplir une bande	Action complexe	Insère (Agilité + 2) balles dans la bande
Tambour (t)	Action complexe	Insère tambour

Visée laser : Cet appareil émet un faisceau laser qui fait apparaître un point rouge brillant sur la cible, fournissant un modificateur de réserve de dés de +1 pour les attaques à distance (non cumulable avec le bonus d'un smartlink). La visée laser peut être fixée soit en dessous soit au-dessus du canon. La fixer ou l'enlever prend une Action complexe.

MUNITIONS

Les munitions sont définies avant tout selon leur type (normales, gel, APDS, etc.), puis selon le type d'arme pour lequel elles ont été fabriquées (pistolet léger, fusil d'assaut, mitrailleuse moyenne, etc.) et enfin selon si elles ont ou pas un étui.

Pour des raisons de simplicité, chaque type d'arme peut échanger ses munitions avec une autre arme de même catégorie : les munitions de pistolets légers sont par exemple utilisables sur tous les pistolets légers. Le meneur de jeu est libre de déterminer que d'autres catégories d'armes peuvent échanger leurs munitions (même dans la réalité, des armes de différents types ont parfois les mêmes munitions).

La différence entre balles classiques et balles caseless (ou « autocombustibles ») est que ces dernières ne sont pas contenues dans une douille et que la poudre qui les propulse est automatiquement combustionnée. Une arme peut tirer des munitions à douille ou caseless mais pas les deux.

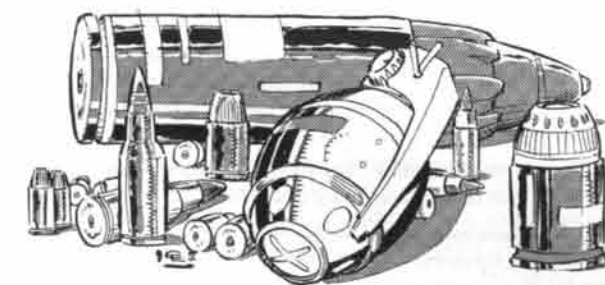
Le Modificateur de Dommages et le modificateur de PA s'ajoutent à la VD et à la PA. Par exemple, un Ares Predator IV (VD 5, PA -1) avec des munitions APDS (PA -4) a un Code de Dommages modifié de VD 5, PA -5.

Dards taser : Ces dards sont les munitions employées par les tasers.

Munitions APDS : Les munitions perforantes à sabot détachable (*Armor Piercing Discarding Sabot*, ou APDS) sont des balles à haute vélocité conçues spécialement pour percer les armures. Les munitions APDS réduisent l'efficacité des armures balistiques (PA -4).

Munitions de canon d'assaut : Ces obus explosifs d'une grande stabilité sont fabriqués en matériau composite super-plast HDX.

Munitions électrifiées : Ces projectiles adhésifs spéciaux se fixent sur la cible et délivrent de courtes décharges électriques de haute intensité grâce à leurs batteries intégrées. Les muni-



tions électrifiées remplacent la Valeur de Dommages de l'arme par la leur.

Munitions explosives : Les munitions explosives sont des cartouches solides conçues pour se fragmenter et exploser à l'impact. Elles augmentent la VD de 1 et réduisent l'efficacité des armures balistiques (PA -1).

Les munitions explosives sautent sur un échec critique. Si cela se produit, le tireur est touché par sa propre « attaque » avec un Code de Dommages égal aux dégâts normaux causés par l'arme. Le personnage peut y résister normalement. Toute attaque menée à ce moment-là par le personnage rate automatiquement.

Munitions EX explosives : Ce modèle amélioré de munitions explosives ajoute 2 à la VD de l'arme et a une PA de -2. Ces munitions suivent les mêmes règles que les munitions explosives standard.

Munitions fléchettes : Des rangs serrés de petites aiguilles en métal forment la tête d'une balle-fléchette. Ce type de munitions est dévastateur contre les cibles non protégées mais ne sont pas très efficaces contre les protections rigides. Les munitions fléchettes augmentent la VD d'une arme de +2 et augmentent également la valeur effective de l'armure d'impact (PA +2), qui est utilisée pour y résister.

Les armes tirant des munitions fléchettes dont l'effet est déjà pris en compte dans leur Code de Dommages sont suivies d'un (F) à la suite du Code de Dommages.

Munitions gel : Ces munitions non-létales utilisent une substance gélifiée durcie et sont souvent employées pour réprimer des émeutes. Il s'agit en général de cartouches semi-rigides qui s'écrasent à l'impact, délivrant leur énergie cinétique sur une surface plus large que des munitions normales. Les mu-

Accessoires pour armes à feu	Montures	Disponibilité	Coût
Atténuateur de son	canon	12P	300 ¥
Bipied	dessous	2	100 ¥
Chargeur supplémentaire	—	4	5 ¥
Holster dissimulable	—	2	75 ¥
Holster rapide	—	4	100 ¥
Gyrostabilisateur	dessous	7	3 000 ¥
Étui de bras dissimulé	—	4	350 ¥
Lunette de visée	dessus	3	300 ¥
Périscopes	dessus	3	50 ¥
Plateforme de tir intelligente	dessous	12P	2 000 ¥
Programmeur d'explosion en vol	—	6R	500 ¥
Rembourrage antichocs	—	2	50 ¥
Silencieux	canon	8P	200 ¥
Speedloader	—	2	25 ¥
Système pneumatique 2	canon	4R	200 ¥
Système pneumatique 3	canon	6R	400 ¥
Système smartgun interne	—	6R	Coût de l'arme
Système smartgun externe	dessus/dessous	4R	400 ¥
Trépied	dessous	4	300 ¥
Visée laser	dessus/dessous	2	100 ¥

ditions gel ajoutent +2 à la VD de l'arme mais subissent une PA de +2 contre les armures. Les munitions gel infligent des dommages Étourdissants auxquels la cible résiste avec son armure d'impact. Les munitions gel réduisent la Constitution de la cible de 2 pour les tests de projection au sol (voir *Projection au sol*, p. 151).

Munitions normales : Les balles chemisées standard qui servent à tout (en général à tuer des gens).

Munitions traçantes : Les munitions traçantes comportent des « balles traçantes » qui rendent l'alignement d'une cible plus facile. Ce type de munitions ne peut être utilisé que par des armes tirant en tir automatique : une balle sur trois est en fait traçante – c'est là une exception aux restrictions d'un seul type de munitions dans un même chargeur. Les utilisateurs de balles traçantes qui n'ont pas de système smartgun bénéficient d'un modificateur de réserve de dés de +1 pour toutes les portées au-delà de la courte quand ils tirent une rafale courte, +2 pour une rafale longue et +3 pour une rafale automatique.

GRENADES, ROQUETTES ET MISSILES

Les grenades sont de petites charges explosives individuelles équipées d'une minuterie pour sauter après un temps prédéfini (en général 5 secondes), ou d'un détecteur de mouvement pour les faire sauter à l'impact ou encore d'une connexion WiFi pour les faire exploser sur commande. L'armure d'Impact protège des dommages causés par les grenades.

Certaines grenades sont sphériques ou cylindriques, d'autres modèles aérodynamiques ont une forme d'anneau ou de disque avec une portée supérieure. Des mini-grenades sont conçues spécialement pour être utilisées par les lance-grenades. Elles sont réglées pour s'armer quand elles dépassent une distance de 5 mètres à partir de leur point d'origine et pour exploser à l'impact (sauf si un programmeur d'explosion en vol est utilisé, voir p. 314). Ce dispositif de sécurité peut être désactivé avec un Test étendu d'Armurerie + Logique (3, 5 minutes). Les mini-grenades coûtent le même prix et ont les mêmes effets que les grenades standard.

Utilisez la compétence Armes de jet pour lancer des grenades ou Armes lourdes si vous les tirez avec un lance-grenades. Suivez les règles du chapitre *Les grenades*, p. 144. Les grenades et autres explosifs du même type peuvent être reliés à un câble pour constituer ce qu'on appelle en général un « piège à con » et sauter si quelque chose ou quelqu'un entre en contact avec le fil. Mettre cela en place nécessite un Test étendu d'Explosifs + Agilité (8, 1 Action complexe).

Flash-pak : De la taille d'un paquet de cigarettes, cet instrument contient quatre micro-flashes à quartz-halogène conçus pour produire des séquences stroboscopiques aléatoires qui vont désorienter, distraire et aveugler l'adversaire. Toute personne faisant face à un flash-pak reçoit un modificateur de réserve de dés de -4 sur tout test d'attaque à cause de la lumière intense (les systèmes de compensation anti-flash le réduisent à -2). Le flash-pak contient 10 charges et consomme une charge par Tour de combat quand il est activé. Sur secteur, il se recharge au rythme d'une charge toutes les 10 secondes.

Grenades flashbang : Quand elles explosent, les grenades flashbang répandent une poudre métallique qui s'enflamme au contact de l'oxygène contenu dans l'air, créant une onde de choc accompagnée d'un grand bruit et d'un flash aveuglant sur 10 mètres de rayon.

Grenade à fragmentation : Ces grenades sont conçues pour répandre un nuage de shrapnels mortels sur une vaste zone, blessant gravement toutes les cibles non protégées. Leur Valeur de Dommages est réduite de -1 par mètre d'éloignement du point d'origine de l'explosion.

Grenade fumigène : Semblable à la grenade à gaz, la grenade fumigène répand un nuage de fumée sur une zone de 20 mètres de diamètre. Le nuage obscurcit la vue, appliquant les modificateurs de visibilité de fumée aux tests correspondants. Le nuage se



maintient pendant à peu près 4 Tours de combat (moins dans les zones aérées ou en extérieur, plus dans les espaces confinés, à la discrétion du meneur de jeu).

Grenade fumigène (IR) : Ces grenades sont identiques aux grenades fumigènes, à ceci près que la fumée contient des particules très chaudes qui obscurcissent la vision thermographique ; appliquez les modificateurs applicables à la fumée (IR).

Grenade à gaz : Plutôt que d'exploser, une grenade à gaz répand un nuage de gaz sur une zone d'un diamètre de 20 mètres. Il s'agit en général de gaz lacrymogène ou d'un autre produit similaire employé par les unités de police anti-émeutes, bien que d'autres produits chimiques puissent être choisis (voir p. 247). Le nuage se maintient pendant à peu près 4 Tours de combat (moins dans les zones aérées ou en extérieur, plus dans les espaces confinés, à la discrétion du meneur de jeu).

Grenade hautement explosive : Ces grenades sont conçues pour délivrer une onde de choc considérable, pénétrant même les cibles les mieux protégées. Leur Valeur de Dommages est réduite de -2 par mètre d'éloignement du point d'origine de l'explosion.

Roquettes et missiles

Les roquettes sont des projectiles constitués d'une structure en métal léger ou en plastique dotée d'ailettes stabilisatrices, d'un système de propulsion (en général, un carburant chimique solide) et d'une ogive. Ce sont des armes « sans intelligence » car elles vont là où on les tire et n'ont pas de système de guidage interne ou externe.

Contrairement aux roquettes, les missiles sont équipés d'un système de guidage et de repérage interne ; ils sont donc plus chers que les roquettes « sans intelligence ». Du fait de leur électronique embarquée qui aide le tireur à acquiescer et à toucher sa cible, les missiles sont considérés comme des armes « intelligentes ». Voyez *Résoudre le tir de roquettes et de missiles*, p. 146, pour les règles applicables aux roquettes et aux missiles. Les roquettes et les missiles sont réglés pour s'armer après avoir parcouru une distance de 20 mètres à partir de leur point d'origine et pour exploser à l'impact. Ce dispositif de sécurité

peut être désactivé avec un Test étendu d'Armurerie + Logique (3, 5 minutes). Les roquettes et les missiles tirés à l'aide d'un programmeur d'explosion en vol (p. 314) peuvent être paramétrés pour exploser en vol à une position prédéfinie (réduisant le rayon du Souffle à 1D6 mètres).

Anti-véhicules : Les roquettes/missiles AV contiennent une ogive spécialement conçue pour traverser les structures (véhicules ou barrières). Même si l'explosion provoque une onde de choc, celle-ci reste limitée par rapport aux projectiles hautement explosifs. Les attaques AV ont une PA de -6 contre les véhicules, -2 contre les autres cibles.

Fragmentation : Essentiellement anti-personnelle, l'ogive d'un tel projectile décharge des fragments de métal ou de métal et de plastique à haute vitesse, conçus pour déchirer la chair et les surfaces non protégées. Ces roquettes et ces missiles sont très efficaces contre les individus non protégés, mais ont assez peu d'effet sur les barrières, les structures et les véhicules.

Hautement explosive : Les roquettes et les missiles HE sont conçus pour causer des dégâts importants sur une vaste zone. Le schéma de dispersion de l'onde de choc est semblable à celui d'une grenade, en beaucoup plus grand. Ces projectiles ne sont pas très efficaces contre les cibles particulièrement protégées, telles que les véhicules militaires ou les structures blindées. Les armes HE utilisent les règles standard des grenades pour déterminer le souffle et ses effets.

EXPLOSIFS

La fonction principale des explosifs est d'endommager les structures. Un personnage utilise la compétence Explosifs pour préparer ses explosifs, déterminer et localiser les points faibles de la structure qu'il veut démolir et enfin, le poser de manière à produire les dégâts souhaités. Chaque succès au Test d'Explosifs + Logique ajoute 1 à l'indice de l'explosif. Voir *Détruire des barrières*, p. 157, pour calculer l'effet d'une charge explosive contre une barrière. La Valeur de Dommages d'une charge explosive est calculée comme suit : indice (modifié) x racine carrée du nombre de kilos d'explosifs employés. Les dommages sont Physiques. Comme pour les grenades, la VD diminue dès qu'on s'éloigne de l'épicentre de l'explosion. 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. Quand la charge est directement attachée à la cible, son armure est divisée par deux – pour tous les autres cas, la PA d'une charge explosive est 0.

Si une explosion détruit une barrière, il se crée un nuage mortel de débris de verre, de pierres et de bois qui emplit une zone plus vaste que celle de l'explosion elle-même : la valeur de Souffle y est multipliée par deux, doublant dans les faits la taille de l'aire d'effet.

Munitions (10 coups)	Modif. Dommages	Modif. PA	Armure applicable	Disponibilité	Coût
Dard taser	taser	-moitié	I	2	50 ¥
Munitions APDS	—	-4	B	16P	70 ¥
Munitions de canon d'assaut canon	—	canon	B	16P	450 ¥
Munitions explosives	+1	-1	B	8P	50 ¥
Munitions électrifiées	6E(e)	-moitié	I	5R	80 ¥
Munitions EX-explosives	+2	-2	B	12P	100 ¥
Munitions fléchettes	+2	+2	I	2R	100 ¥
Munitions gel	+2 (Étourdissant)	+2	I	4R	30 ¥
Munitions normales	—	—	B	2R	20 ¥
Munitions traçantes	—	—	B	5R	75 ¥

Grenades

Flash-Pak	special	—	special	4	200 ¥
Flashbang	6E	-3	10m de rayon	6R	30 ¥
Fragmentation	12P(f)	+2	-1/m	10P	35 ¥
Fumigène	—	—	10m de rayon	4R	30 ¥
Fumigène (IR)	—	—	10m de rayon	6R	35 ¥
Gaz	produit chimique	—	10m de rayon	4+ produit	20 ¥ + produit
Hautement explosive	10P	-2	-2/m	7P	45 ¥

Roquettes

Anti-véhicules	16P	-2 / -6*	-4/m	20P	1 000 ¥
Fragmentation	16P(f)	+2	-1/m	16P	500 ¥
Hautement explosive	14P	-2	-2/m	20P	750 ¥

Missiles

cf. roquettes	cf. roquettes	cf. roquettes	cf. roquettes	+5	+indice de Senseurs x 500 ¥
---------------	---------------	---------------	---------------	----	--------------------------------

* Les RAV ont une PA de -2 contre les personnes, -6 contre les véhicules

Explosifs (au kilo)	Indice	Disponibilité	Coût
Civils	Indice 3	8R	100 ¥
Mousse	Indice 4-15	12P	Indice x 100 ¥
Plastic	Indice 4-15	16P	Indice x 100 ¥
Accessoires			
Détonateur	—	8R	75 ¥

Détonateur : Ce fusible explosif ou électrique permet de déclencher une explosion. Il comporte un minuteur et un récepteur WiFi pour pouvoir être contrôlé à distance.

Explosifs civils : Cette catégorie couvre tout une gamme d'explosifs composés d'un produit hautement détonnant et d'un composé stabilisant qui réduit la sensibilité de la charge tout en en la rendant plus stable.

Mousse explosive : Ce type de plastic spécial a la consistance de la mousse à raser et est contenu dans une bombe aérosol, ce qui permet de l'étaler sur une surface ou dans une faille. Comme les explosifs plastic standard, il faut un détonateur à impulsion électrique pour faire sauter la charge.

Plastic : Ces explosifs très stables, façonnables et adhésifs sont la solution idéale pour certains « travaux » - du genre « déconstruction » qui consistent à faire des trous dans les murs. Les charges sont généralement colorées pour indiquer le voltage nécessaire pour les faire sauter, du noir activable par champ magnétique induit au blanc craie des explosifs industriels 440 volts.

VÊTEMENTS ET PROTECTIONS

Personne n'a vraiment envie de se balader à poil dans la rue - pas seulement à cause des conséquences sociales d'un tel comportement, mais également à cause des risques quotidiens tels que les pluies acides ou les radiations ultraviolet.

Les fringues de 2070 proposent des options incroyables pour améliorer la qualité de vie de celui ou celle qui les porte, qu'il s'agisse de commlinks, de lecteurs de musique ou d'autres appareils électroniques intégrés directement au tissu, alimentés par des batteries ou grâce à des matériaux spéciaux fonctionnant comme des cellules solaires. Des fils électrochromatiques changent de couleur au passage d'un courant de basse intensité ; des écrans flexibles, des fibres optiques tissées dans le matériau et d'autres dispositifs semblables permettent de modifier les couleurs ou d'afficher des images ou des motifs complexes. En combinant le tout avec une connexion WiFi, vous pouvez paramétrer vos vêtements pour qu'ils affichent des messages et des images issues d'un répertoire de votre commlink, changent de couleur selon les prévisions météo ou même pour qu'ils se



mettent à briller quand vous vous trouvez à proximité d'autres commlinks.

Des systèmes plus sophistiqués en polymères de ruthénium peuvent prendre n'importe quelle couleur en quelques secondes, au gré de l'utilisateur, analysant les motifs environnants pour permettre au personnage, soit de se fondre dans le décor en les reproduisant, soit au contraire de se rendre facilement visible dans une foule.

Vêtements à effet feedback : Cette modification vestimentaire crée une résistance et un effet de feedback permettant une expérience tactile en Réalité augmentée. Cette technologie reste rare dans la mesure où l'immersion totale reste une solution moins chère et plus efficace.

Protections

Grâce aux tissus balistiques en monofilament, aux matériaux « fils d'araignée » ultra-fins, aux plaques composites en titane-céramique et aux packs d'armure liquide qui protègent les zones non rigides, les armures modernes sont légères, flexibles et discrètes. Les protections décrites plus bas offrent un potentiel de résistance aux dommages exceptionnel, sans ralentir leur porteur ni attirer l'attention. Pour les règles d'armure, voir p. 148.

Armure corporelle intégrale : Portée par les militaires et les gardes de sécurité du monde entier, elle est conçue tout autant pour intimider et pour assurer à son porteur une bonne liberté de mouvement. Elle est livrée avec une sous-combinaison rembourrée à laquelle des packs d'armure liquide et des plaques d'armure sont attachées. Malgré son poids remarquablement léger, une armure corporelle est certaine d'attirer l'attention.

En plus de sa large gamme d'équipement et de sangles, une armure intégrale peut être équipée d'un dispositif d'adaptation environnementale (pour les milieux chauds ou froids) et / ou être dotée d'une isolation chimique pour protéger entièrement son porteur d'un environnement ou d'attaques toxiques.

Les armures intégrales sont électroniquement équipées d'une connexion WiFi qui peut être complétée par des options supplémentaires tels que des améliorations de vision, des signaux de traçage et RFID, un smartlink et plus encore.

Le casque d'une armure intégrale incorpore une connexion WiFi et peut être équipé de toutes les améliorations de vision indiquées p. 327.

Combinaison caméléon : Cette combinaison intégrale en polymères de ruthénium comporte son propre ensemble de senseurs qui scanne les environs immédiats et réplique les images enregistrées selon les perspectives appropriées, faisant de son porteur un véritable caméléon. Appliquez un modificateur de -4 à tous les Tests de Perception effectués pour repérer le personnage. La combinaison est également pare-balles pour plus de protection.

Combinaison de camouflage : Ces combinaisons intégrales sont conçues avec des motifs de camouflage naturel générés par ordinateur. Elles sont toutes réversibles jour/nuit et infligent un modificateur de -2 aux Tests de Perception quand elles sont portées dans l'environnement approprié (et de +2 dans le cas contraire). Elles sont également pare-balles pour plus de protection.

Combinaison Urban Explorer : Idéal pour les messagers, les athlètes et toutes les personnes très mobiles, ces combinaisons colorées sont non seulement très bien ventilées pour l'action, mais offrent également une protection étonnamment efficace grâce à leur armure réactive liquide en densiplast. Lecteur de musique et biomonitor intégrés (voir p.330).

Costume « Actionnaire majoritaire » : Ce costume discrètement renforcé remporte toujours un grand succès auprès des M. Johnsons, des fixers et des cadres qui cherchent à allier classe et sécurité, le tout dans un style néo-japonais. Un holster dissimulé (modificateur supplémentaire de -2 à la Dissimulation) est intégré dans la veste.

Gilet pare-balles : Les gilets enveloppants modernes sont conçus pour être portés sous des vêtements normaux sans que cela puisse se voir.

Manteau renforcé : Rappelant les longs cache-poussière du Far West, les manteaux renforcés offrent une bonne protection et fournissent également un modificateur de -2 à la Dissimulation des objets qui y sont cachés.

Veste pare-balles : Solution de protection la plus populaire dans la rue, elle existe dans tous les styles imaginables. Elle offre une bonne protection sans attirer trop d'attention, mais n'allez pas porter ça dans une réception mondaine.

Vêtements pare-balles : La fibre balistique extrêmement résistante des vêtements renforcés offre une protection basique, tout en restant impossible à distinguer de vêtements normaux.

Modifications

Les protections peuvent être améliorées grâce à toute une série de modifications ; chacune est disponible à un indice compris entre 1 et 6 (à l'exception de l'isolation chimique qui n'a pas d'indice).

Atténuation thermique : Conçues pour réduire la signature thermique de son porteur, les couches de fibres internes capturent et retiennent la chaleur alors que les couches externes maintiennent une température de surface égale à celle de l'air environnant. L'atténuation thermique ajoute son indice aux Tests d'Infiltration réalisés pour éviter les senseurs thermiques, les dispositifs de vision thermographique, etc.

Vêtements	Balistique / Impact	Disponibilité	Coût
Veste en cuir	2/2	—	200 ¥
Vêtements	0/0	—	20-100 000¥
Vêtements à effet feedback	—	+8	+500 ¥

Protections	Balistique / Impact	Disponibilité	Coût
Armure corporelle intégrale	10/8	14R	6 000 ¥
Adaptation environnementale	—	+3	+2 000 ¥
Casque	+2/+2	—	+1 000¥
Isolation chimique	—	+6	+5 000 ¥
Combinaison caméléon	6/4	10R	8 000 ¥
Combinaison de camouflage	8/6	4	1 200 ¥
Combinaison Urban Explorer	6/6	8	500 ¥
Casque	—/+2	—	+50 ¥
Costume « Actionnaire Majoritaire »	5/3	8	1 500 ¥
Gilet pare-balles	6/4	4	600 ¥
Manteau renforcé	6/4	2	700 ¥
Veste pare-balles	8/6	2	900 ¥
Vêtements pare-balles	4/0	2	500 ¥

Modifications	Indice	Coût
Atténuation thermique	10P	Indice x 500 ¥
Isolation calorifique	4	Indice x 150 ¥
Isolation électrique	6	Indice x 200 ¥
Protection chimique	8	Indice x 250 ¥
Protection ignifuge	4	Indice x 100 ¥
Vrilles électrifiées	6R	200 ¥

Casques et boucliers	Balistique / Impact	Disponibilité	Coût
Bouclier anti-émeutes	+2/+6	6R	200 ¥
Bouclier balistique	+6/+4	12R	1 500 ¥
Bouclier taser	+2/+6	10R	750 ¥
Casque	+1/+2	2	100 ¥

Mains nues	Allonge	Dommages	PA	Disponibilité	Coût
Vrilles électrifiées	—	6E(e)	-moitié	6	200 ¥

Arme de mêlée exotiques	Allonge	Dommages	PA
Armure / Bouclier taser	—	6E(e)	-moitié
Bouclier anti-émeutes	—	(FOR / 2)E	+2

Vrilles électrifiées : Ces bandes de « fourrure » se chargent électriquement quand elles sont activées, se hérissant et infligent des dommages Électriques (p. 154) à tous ceux qui entrent en contact avec celles-ci. Cette modification doit être utilisée en conjonction avec la modification d'isolation électrique (pour que le porteur ne se prenne pas lui-même une décharge). Utilisez la compétence Combat à mains nues pour attaquer avec les vrilles. Les vrilles comportent 10 charges et se rechargent sur secteur au rythme d'une charge toutes les 10 secondes.

Casques et boucliers

Les casques et les boucliers ne sont pas considérés comme des pièces d'armure indépendantes, mais modifient plutôt l'indice de l'armure portée par leur indice (voir *L'armure et l'encombrement*, p. 148). L'encombrement causé par un bouclier entraîne un modificateur de réserve de dés de -1 sur tous les tests physiques (notamment les attaques).

Un bouclier peut également être utilisé comme une arme de mêlée (avec la compétence Arme de mêlée exotique) et amélioré par les modifications Protection chimique, Protection ignifuge et Isolation électrique. Si vous combinez une armure et un bouclier, seul l'un des deux fournit un bonus de modification (au choix du porteur).

Bouclier anti-émeutes : Ce bouclier en plastacier est essentiellement employé par les unités de police anti-émeutes.

Bouclier balistique : Ce grand bouclier opaque est utilisé lors d'assauts en intérieur et autres opérations de SWAT. Il comporte une petite vitre en plastique transparent et une échelle intégrée à la face interne qui permet de franchir les petits obstacles.

Bouclier taser : Mesure supplémentaire dans le contrôle des foules, un bouclier taser peut être utilisé pour électrocuter toute personne qui entre en contact avec lui, lui infligeant des dommages électriques (voir p. 154). Le bouclier taser comporte 20 charges et se recharge sur secteur au rythme d'une charge toutes les 10 secondes.

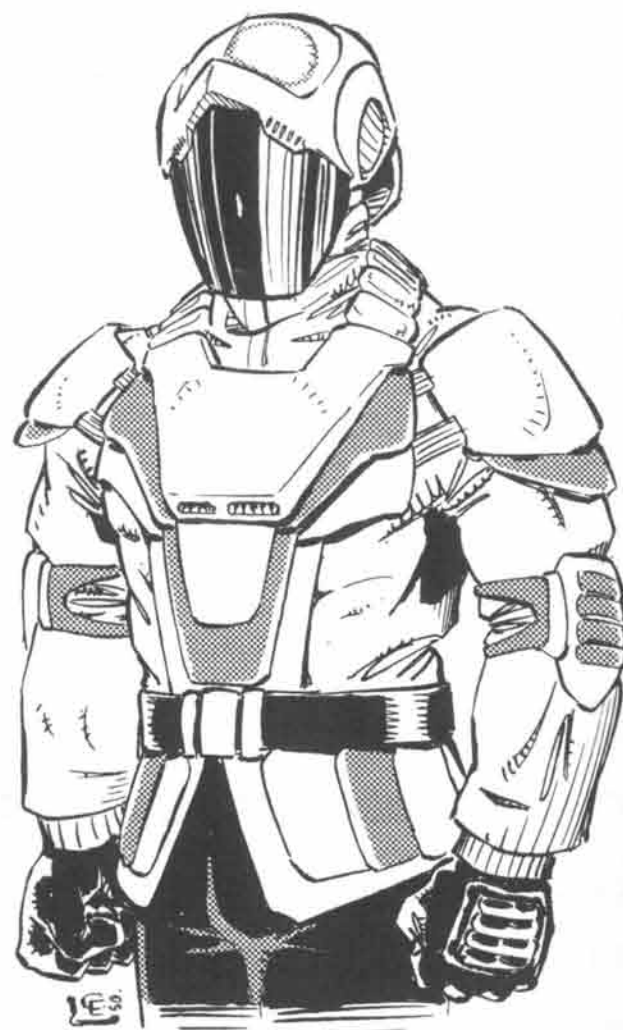
Casque : Les casques existent dans une grande variété de formes et de tailles, mais leur caractéristique commune est de protéger la tête des traumatismes crâniens. Les casques sont souvent dotés d'accessoires tels que des électrodes et des systèmes de vision.

Électronique personnelle

Pour les règles complètes des attributs matriciels utilisés par l'équipement électronique, voir p. 214.

Commlinks

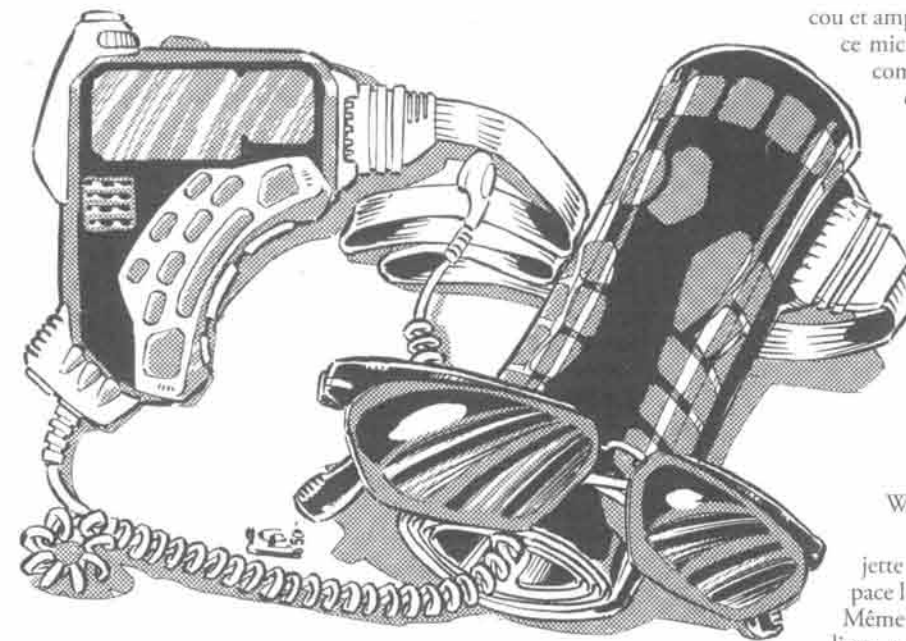
Les commlinks sont les appareils universels permettant l'accès à la Matrice, utilisés par tout le monde pour rester en permanence en ligne, contrôler tous ses appareils électroniques, gérer ses papiers d'identité et ses comptes, mais aussi pour utiliser la Réalité augmentée et la réalité virtuelle. Pour un aperçu détaillé des fonctions d'un commlink, voyez *Les commlinks et les réseaux*, p. 212. Il existe toute une gamme de commlinks et de systèmes d'exploitation. Même s'il existe des différences d'un commlink à l'autre, la plupart possèdent les éléments



suivants : lecteur de musique, microprojecteur holo/tridéo avec interface tactile, caméra, microphone, scanner d'images et de texte, lecteur de marqueurs RFID, GPS (système de positionnement global par satellites, par triangulation des nœuds WiFi locaux inscrits), clavier déroulant avec fermeture velcro, lecteur de puces, lecteur de crédits, oreillettes rétractables, commande vocale et boîtier antichocs et étanche.

Module sim : Le module sim est une interface SISA qui commande les fonctionnalités simsens. Il convertit les signaux informatiques (les données simsens) en signaux neuraux qui permettent à l'utilisateur de bénéficier des fonctions simsens et de la réalité virtuelle (voir *La réalité virtuelle*, p. 230). Un module sim est accessible via des électrodes ou une interface neurale directe (datajack, commlink implanté, etc.)

Les modules sim standard (et légaux) n'interprètent que le cold sim (voir p. 231). Il est possible de « débrider » un module sim pour activer ses fonctions hot sim (p. 231) et BTL (p. 252) avec un Test étendu de Hardware + Logique (10, 1 heure), mais cela rend l'utilisateur plus vulnérable aux programmes CI Noires. Par mesure de sécurité, les modules sim interrompent les fonctions motrices de l'utilisateur lors d'une immersion totale en RV ou en simsens, afin qu'il ne se mette pas à déambuler dans le monde réel en cassant des choses ou en se faisant mal tout seul. Cela signifie que le corps de l'utilisateur est inanimé quand il se trouve en ligne, comme en sommeil. Ce système d'activation réticulaire (SAR) peut également être désactivé avec un Test étendu de Hardware + Logique (5, 1 heure), aux risques et périls de l'utilisateur.



cou et amplifiant les sons produits par la gorge, ce micro difficilement repérable permet de communiquer en subvocalisant, c'est-à-dire en bougeant simplement les lèvres. Un modificateur de réserve de dés de -4 s'applique aux Tests de Perception auditifs pour entendre ce que dit le personnage.

Simrig : Version avancée des électrodes, le simrig enregistre les données simsens (physiques et émotionnelles) de celui qui le porte. Les simrigs comprennent un module sim.

Électronique générale

Tous ces articles sont équipés en WiFi.

Holo-projecteur : Cet appareil projette un hologramme tridéo dans tout espace libre situé dans un rayon de 5 mètres. Même si les holos peuvent être assez réalistes, un Test de Perception + Intuition (2) suffit à faire la différence entre un hologramme et un objet ou une personne réels.

Papier électronique : Cette feuille électronique a plus ou moins la taille d'une feuille de papier et peut être pliée pour tenir dans une poche. Elle affiche des données en format numérique peut même servir de contrôleur tactile personnalisable.

Marqueurs RFID

Les marqueurs RFID (*Radio Frequency Identification*, ou Identification par fréquence radio) sont une part intégrante de tous les produits qui quittent les chaînes de montage. D'une taille allant du microscopique à celle d'une étiquette, les marqueurs ont une face adhésive et sont parfois difficiles à repérer. Les marqueurs sont programmés pour transmettre de petites quantités de données, telles que : des numéros de série, les détails d'un produit et son prix (pour la distribution et la vente au détail) ; des auras et des publicités (pour géo-marquer des endroits et des objets, laissant ainsi un message RA à toute personne qui passe par là) ; des données d'identification (pour tracer et contrôler l'accès d'employés) ; les données de contact du propriétaire (en cas de vol) ; l'immatriculation de véhicules, etc. Les marqueurs peuvent servir de mouchards, transmettant à intervalle régulier des données vers des scanners de fréquences ou vers la Matrice WiFi (accompagnés des coordonnées GPS), même si leur portée limitée les rend inutilisables dans les zones dépourvues de couverture réseau. Les données d'un marqueur RFID sont souvent figées, mais peuvent parfois être reprogrammées. Les marqueurs sont lisibles depuis n'importe quel commlink. Leur indice de Signal est 1.

L'emplacement physique d'un marqueur peut être découvert avec un scanner de fréquences radio (p. 328). Les données d'un marqueur peuvent être effacées avec un démarqueur (p. 321) ou modifiées à l'aide d'un programme d'Édition (c'est comme ça que les runners créent de faux marqueurs) ; les données figées d'un marqueur ne peuvent être modifiées qu'en y accédant physiquement, ce qui nécessite un Test étendu de Hardware + Logique (5, 1 minute). Les données d'un marqueur peuvent être cryptées.

Marqueurs furtifs : Les marqueurs furtifs sont programmés pour rester inactifs et ne répondre qu'à des signaux comprenant la séquence d'activation correcte. Ils ne sont pas détectables avec un commlink ou un scanner à mouchards (sauf si la séquence est connue). Ils utilisent généralement des fréquences spéciales et d'autres astuces pour échapper à toute détection. Ces marqueurs sont également maquillés pour ne pas ressembler à des marqueurs RFID (-2 supplémentaire à la Dissimulation). Les

Accessoires

En général associés aux commlinks, ces accessoires peuvent équiper n'importe quel appareil électronique. Ils sont tous équipés en WiFi. Voir également *Appareils de vision*, p. 326.

Électrodes : Ce réseau (ou ce bandeau) formé d'électrodes et d'émetteurs d'ultrasons permet à celui qui le porte d'utiliser les fonctionnalités simsens par le biais d'un module sim. Les électrodes sont souvent dissimulées sous un bandana, un chapeau ou une perruque.

Électrodes en nanocrème : Cette crème de nanites très sensible peut être utilisée pour « dessiner » un réseau d'électrodes sur le crâne. Populaire auprès des clubbeurs, la nanocrème est souvent appliquée de façon artistique, dans une grande diversité de couleurs et de motifs.

Gants RA : De toutes formes et de toutes tailles, ces gants permettent à l'utilisateur d'interagir virtuellement avec la Matrice en manipulant des « auras » virtuelles, en utilisant un clavier ou un affichage virtuel ou en contrôlant un appareil à distance. Ils peuvent également être dotés d'un mécanisme d'effet feedback pour permettre des fonctionnalités tactiles limitées en Réalité augmentée. Ces gants peuvent également fournir des informations basiques sur des objets touchés ou pris en main, tels que leur poids, leur température ou leur solidité.

Imprimante : Les imprimantes couleur jetables sont attachées au bac à papier.

Interface épidermique : Un appareil équipé d'une interface épidermique peut envoyer et recevoir des données grâce au champ électrique présent à la surface de la peau métahumaine. Bien que limitée du fait de la nécessité d'un contact direct, la communication par interface épidermique a l'avantage d'être totalement sûre face aux tentatives d'interception ou de brouillage.

Lecteur biométrique : Pour contrôler l'accès à des comptes en ligne ou à certains appareils, une vérification biométrique peut être nécessaire (voir *Biométrie*, p. 257). Un lecteur différent est nécessaire pour chaque type de données biométriques.

Liaison satellite : Cet appareil permet à l'utilisateur de se connecter aux satellites de communication qui se trouvent en orbite basse, afin de se connecter à la Matrice depuis des endroits où aucun réseau WiFi n'est disponible. Cette liaison a un indice de Signal de 8 et inclut une parabole satellite portable.

Microphone subvocal : Fixé par un adhésif au niveau du

marqueurs furtifs sont souvent utilisés en sus des marqueurs de sécurité et peuvent être implantés de la même façon.

Marqueurs de sécurité : Les mégacorpos soucieuses de leur sécurité et du bien-être de leurs employés implantent souvent des marqueurs de sécurité sur leurs salariés et leurs citoyens de valeur (en général dans la main ou le bras). Ces marqueurs servent à surveiller les activités d'un employé sur son lieu de travail, à lui permettre l'accès à des appareils ou à des zones restreintes (et à alerter la sécurité en cas d'intrusion dans une zone non autorisée) et à les tracer en cas d'enlèvement. Ces mêmes marqueurs sont utilisés sur les criminels, aussi bien pour ceux qui sont en taule que pour ceux qui sont en liberté conditionnelle ou en résidence surveillée. Les parents et les écoles s'en servent pour garder la trace de leurs enfants et étudiants.

Les marqueurs de sécurité sont blindés pour ne pas être effaçables avec un simple démarqueur. Les marqueurs peuvent être facilement implantés sous la peau sans perte d'Essence. Leur retrait nécessite un Test étendu de Premiers soins + Logique (8, 1 minute). De nombreux systèmes de sécurité se déclencheront si un marqueur de sécurité est désactivé dans leur zone de couverture.

Marqueurs senseurs : Ces marqueurs sont équipés de senseurs (voir *Senseurs*, p. 327) et sont programmés pour surveiller un objet, une personne ou un périmètre extérieur donnés et à

répondre à certaines conditions. Les marqueurs-senseurs sont employés pour des fonctions de diagnostic dans divers appareils, pièces de véhicules, implants cybernétiques ou encore pour mesurer la température des chargements de denrées alimentaires, entre autres.

Communications et contremesures

Brouilleur : Cet appareil sature les ondes de signaux de brouillage électromagnétiques qui empêchent les communications WiFi et radio. Le brouilleur stoppe automatiquement les communications des appareils dont l'indice de Signal est inférieur à son indice d'Appareil. Un brouilleur de zone affecte un espace sphérique : son indice est réduit de 1 par tranche de 5 mètres d'éloignement de l'appareil (comme pour les règles de Souffle applicables aux grenades). Un brouilleur directionnel affecte un espace conique de 30 degrés d'angle et son indice est réduit de 1 par tranche de 20 mètres d'éloignement. Les murs et autres obstacles peuvent bloquer la propagation du signal du brouilleur ou réduire son efficacité (à la discrétion du meneur de jeu).

Brouilleur crânien : Le brouilleur crânien est utilisé par les services de sécurité pour empêcher l'utilisation de commlinks et de systèmes de communications céphalaware. Quand le brouilleur est attaché au crâne de quelqu'un et est activé, il fonc-

tionne de la même manière qu'un brouilleur, mais ses effets sont limités à la personne qui le porte.

Démarqueur : cet appareil portatif crée un champ électromagnétique puissant qui grille les marqueurs RFID. Le démarqueur doit se trouver à moins d'un centimètre de la cible et fait automatiquement griller les marqueurs non blindés, sans avoir besoin d'un test. Le champ électromagnétique du démarqueur peut également griller ou corrompre d'autres systèmes utilisant des circuits électroniques non optiques (à la discrétion du meneur de jeu). Le démarqueur ne peut pas griller les marqueurs RFID de sécurité (p. 322).

Générateur de bruit de fond : Cet appareil crée un champ sonore aléatoire, couvrant les sons émis dans son aire d'effet. Tous les Tests de Perception réalisés pour entendre une conversation à moins de 10 mètres d'un générateur de bruit de fond reçoivent un modificateur de réserve de dés négatif égal à l'indice du générateur. Si plusieurs générateurs fonctionnent en même temps, n'utilisez que l'indice le plus élevé.

Microtransmetteur : Cet appareil classique de communication à courte portée est parfait pour les opérations qui demandent de la discrétion. Le microtransmetteur est composé d'une oreillette et d'un microphone subvocal adhésif (voir p. 323). L'indice de Signal du transmetteur est égal à son Indice d'Appareil.

PUCES DE DONNÉES ET LOGICIELS

La sauvegarde de données pose rarement problème en 2070, car les systèmes WiFi omniprésents permettent le transfert d'informations, de jeux, de musique, de tridéo, de simsens et d'autres données entre appareils de manière extrêmement rapide et toujours disponible, que l'utilisateur le veuille ou non. Grâce à la technologie moderne, les tailles de fichiers et les vitesses de transfert ne sont plus un problème.

Les logiciels peuvent être achetés en ligne ou sur puces. Les programmes couramment utilisés dans la Matrice sont détaillés dans la section *Programmes*, p. 227.

Puce de données : Dans le cas où vous voudriez transmettre des données physiquement – par exemple pour donner ces plans volés à M. Johnson, mais que vous ne voulez pas procéder à un transfert matriciel pour des raisons de sécurité, sachez que les puces à mémoire optique (PMO) peuvent contenir des gigapulses de données dans une puce de la taille d'un ongle, le tout lisible par n'importe quel appareil électronique.

Datasoft : Les datasofts (« logiciels de données ») couvrent une très large variété de fichiers d'informations : des bases de données aux manuels en passant par les oeuvres littéraires.

Mapsoft : Les programmes mapsoft (« logiciels cartographiques ») fournissent des informations détaillées sur une zone particulière : ses rues, ses quartiers d'affaires ou résidentiels, mais aussi ses données topographiques, de recensement, GPS ou écologiques. Une interface interactive permet de déterminer les meilleurs itinéraires, de localiser un endroit proche ou de créer ses propres cartes personnalisées. Le mapsoft télécharge automatiquement les mises à jour les plus récentes, et récupérant et corrélant lui-même les données disponibles en ligne (rapports de trafic GridGuide, menus de restaurants, etc.).

Tutorsofts : Ces professeurs virtuels aident l'utilisateur à apprendre une compétence particulière. Le tutosoftware fait un Test d'Enseignement avec une réserve de dés égale à 2 x indice. Des tutorsofts existent pour toutes les compétences sauf pour celles de Résonance et Magie.

Skillssofts

Un programme skillsoft (« logiciel de compétence ») est une compétence programmée/enregistrée pour simuler des capacités et des compétences inconnues de l'utilisateur, tout en sachant s'adapter à sa morphologie (notamment la « mémoire musculaire »). Utilisés avec le hardware ou le cyberware approprié, les skillsofts permettent à leur utilisateur de faire des choses qu'ils n'apprendraient jamais autrement. Quand un test de compétence est nécessaire, le personnage peut utiliser l'indice du skillsoft à la place de la compétence appropriée. Si le personnage possède déjà la compétence, utilisez l'indice le plus élevé.

Dans la mesure où les skillsofts empêchent leurs utilisateurs d'accumuler de l'expérience par eux-mêmes, ils ne sont pas utiles dans une optique d'apprentissage. Ils sont cependant grandement appréciés des corporations qui recherchent une main-d'œuvre bon marché (pas besoin de passer des années à éduquer des techniciens quand vous pouvez simplement équiper le premier tocard venu d'un knowsoft). Les tests réalisés sous skillsoft ne peuvent être améliorés par de la Chance.

Activesofts : Les activesofts reproduisent les compétences qui exigent une activité physique, telles que les Compétences de combat, physiques, sociales, techniques et de pilotage (mais ni de Magie ni de Résonance). Enregistrer et programmer des compétences physiques est très difficile, c'est pourquoi les Activesofts ont un indice limité. Les activesofts nécessitent que l'utilisateur dispose d'un système de compétences câblées (p. 336) ; l'indice de l'activesoft est limité par l'indice du système de compétences câblées.

Knowsofts : Les knowsofts reproduisent des Compétences de connaissances, remplaçant les connaissances de l'utilisateur par celles fournies par le logiciel. Les knowsofts nécessitent que l'utilisateur possède une interface neurale directe (module sim ou datajack).

Linguasofts : Les linguasofts reproduisent les Compétences de langues, permettant à l'utilisateur de parler une langue étrangère aussi parfaitement que s'il s'agissait de sa langue maternelle. Les linguasofts peuvent également servir de logiciel de traduction simultanée. L'utilisateur doit disposer d'une interface neurale directe (module sim ou datajack).

Simsens

Le simsens est le top du divertissement moderne. Les programmes simsens créés grâce à un simrig enregistrent les données sensorielles d'une personne, (pour les cinq sens) ainsi que leur réponses émotionnelles. Ces enregistrements peuvent ensuite être joués sur un module sim et revécues par un autre utilisateur. Le simsens est devenu le principal support de l'industrie du divertissement, avec des « simfilms » qui engrangent des milliards de nuyens et tout un panthéon de stars de simsens qui capturent l'émotion et les désirs du public.

Les programmes sim vont des blockbusters d'action truffés d'effets spéciaux aux comédies romantiques à l'eau de rose ou aux films d'animation entièrement programmés, en passant par le porno, les productions criminelles underground et les snuffsims. Certains sims disposent d'une fonction PVM (points de vue multiples) qui permettent de « circuler » entre les performances de différents acteurs.

Enregistrements BTL : Les enregistrements simsens conventionnels comportent des inhibiteurs qui atténuent les pics des signaux reçus afin de protéger le spectateur des risques de

Commlink Modèle	Réponse	Signal	Coût
Meta Link	1	2	100 ¥
CMT Clip	1	3	300 ¥
Sony Empéror	2	3	700 ¥
Renraku Sensei	2	4	1 000 ¥
Novatech Airware	3	3	1 250 ¥
Erika Elite	3	4	2 500 ¥
Hermes Ikon	4	3	3 000 ¥
Transys Avalon	4	4	5 000 ¥
Fairlight Caliban	4	5	8 000 ¥
Système d'exploitation	Firewall	Système	Coût
Vector Xim	1	1	200 ¥
Redcap Nix	1	2	400 ¥
Renraku Ichi	2	2	600 ¥
Mangadyne Deva	2	3	800 ¥
Iris Orb	3	3	1 000 ¥
Novatech Navi	3	4	1 500 ¥
Accessoire	Indice matériel	Disponibilité	Coût
Électrodes	3	—	50 ¥
Électrodes en nanocrème	3	2	100 ¥
Gants RA	3	—	250 ¥
Imprimante	1	—	5 ¥
Interface épidermique	3	6	50 ¥
Lecteur biométrique	3	4	200 ¥
Liaison satellite	3	4	500 ¥
Microphone subvocal	3	6	50 ¥
Module sim	3	—	100+ ¥
Débridage BTL / hot sim	3	4P	250+ ¥
Simrig	3	12	1 000 ¥
Électronique générale			
Holo-projecteur	3	—	200 ¥
Papier électronique	1	—	20 ¥
Marqueurs RFID (packs de 20)			
Marqueurs RFID standard	1	—	1 ¥
Marqueurs furtifs	3	6	5 ¥
Marqueurs de sécurité	3	4	100 ¥

Communications	Disponibilité	Coût
Brouilleur (directionnel) (indice 1–10)	(Indice x 2)P	Indice x 500 ¥
Brouilleur (de zone) (indice 1–10)	(Indice x 3)P	Indice x 500 ¥
Brouilleur crânien (indice 1–6)	6R	Indice x 250 ¥
Démarqueur	6P	150 ¥
Générateur de bruit de fond (indice 1–6)	Indice +1	Indice x 50 ¥
Microtransmetteur (indice 1–6)	Indice x 2	Indice x 200 ¥

dommages cérébraux et de limiter l'effet addictif des signaux de grande amplitude et des stimulations directes des centres de plaisir du cerveau. Les programmes BTL (*Better Than Life*, littéralement « mieux que la vie ») ne disposent pas de ce bridage, et sont la promesse d'une vie (virtuelle) meilleure pour tous ceux qui se sont fait bouffer et recracher par la société.

Une consommation prolongée de BTL provoque une dépendance psychologique et des effets secondaires très déplaisants dont la liste est longue : catatonie, troubles de la personnalité, amnésie, flash-backs, états maniaco-dépressifs, synesthésie (mélanges sensoriels : vous sentez des couleurs, etc.) et dans certains cas, mort par malnutrition, déshydratation ou suicide (pour plus de détails, voir p. 252). Les BTL sont en général programmées pour griller ou s'auto-effacer après la première utilisation, renvoyant l'utilisateur chez son dealer pour un nouveau fix.

Jeux en réalité virtuelle : L'utilisation de la technologie simsens a permis le développement d'une toute nouvelle génération de jeux qui projettent le joueur directement dans une perspective à la première personne (Ultra Mario, Dunkelzahn's Quest XII, Sahara Soldier, Shadowrun MMORPG) ou lui donne une position supérieure au-dessus du jeu (SimCiv, EuroWar 2032, Final MageCraft). La plupart des jeux disposent de mode solo et multijoueurs (avec la nécessité de disposer d'un abonnement mensuel dans ce dernier cas). De nombreux jeux ne sont pas uniquement un défi ludique, mais plutôt une alternative idéale à l'existence minable des années 70 qu'ont à souffrir la plupart des gens dans la vie réelle.

Logiciels ERA

La Réalité augmentée a mené au développement de logiciels d'environnements en Réalité augmentée (ERA) qui altère la per-

ception de la réalité de l'utilisateur, lui permettant de personnaliser le « monde » dans lequel ils vit.

Les programmes ERA sont connectés en permanence aux sens de l'utilisateur ainsi qu'à la Matrice, leur permettant de réagir aux changements en quelques millisecondes. La qualité de l'expérience dépend évidemment de l'équipement de l'utilisateur et un module sim est naturellement nécessaire pour utiliser les programmes les plus sophistiqués. Les utilisateurs d'ERA sont reconnaissables aux comportements étranges (et parfois dangereux) qu'ils adoptent à force de vivre dans leur monde privé qu'eux seuls peuvent voir, entendre, etc. Comme avec le simsens, le danger de se perdre dans leur petit monde fictif et merveilleux existe pour les utilisateurs d'ERA – certains utilisateurs sont dans leur ERA vingt-quatre heures sur vingt-quatre et sept jours sur sept, donnant une nouvelle dimension à la notion « d'évasion ».

Miracle Shooter™ : Ce jeu on-line multijoueurs d'Ares se déroule dans la réalité. Quand vous vous connectez, les traits du personnage de votre choix se surimposent à votre apparence personnelle et sont visibles pour tous les autres joueurs. Flinguez les monstres pour gagner de l'expérience et du cash pour vous acheter de nouvelles armes et des améliorations, ou devenez membre d'une guilde pour défier les membres de guildes adverses dans de gigantesques batailles. Ce jeu a déjà causé de nombreux accidents stupides (un joueur a par exemple sauté d'un pont devant un train qui passait par là). Pendant ce temps, les compagnies concurrentes s'empressent de préparer la sortie de leurs propres titres.

Système audio Virtual Surround : Ce logiciel permet de jouer de la musique d'une façon qui reproduit une source extérieure. Quand l'utilisateur change de position ou se tourne, la manière dont il perçoit la musique change. Tous les styles

et tous les arrangements sont possibles, de la musique de fond permanente aux lignes de basse tonitruantes à faire trembler les murs sorties des caissons d'une boîte, en passant par le vacarme de la fosse d'un concert dans un stade. Si vous êtes particulièrement inventif, vous pouvez essayer d'entendre à quoi ressemble votre chanson favorite, jouée à 10 000 décibels à 20 kilomètres de distance.

Virtual Pet : Votre animal de compagnie virtuel ! Simulez votre animal préféré sans vous soucier de le nourrir ni d'en prendre soin (bien sûr, si cela vous plaît, vous pouvez activer une option qui fera réagir votre animal à l'affection que vous lui apportez). Les animaux virtuels permettent un contact tactile limité (vous ne pouvez pas le prendre dans vos bras, mais vous pouvez le caresser et sentir son poids quand vous le portez sur vos épaules) et vous pouvez l'avoir en permanence avec vous sans craindre qu'il ne s'enfuie ou qu'il se fasse écraser. Tous les animaux, toutes les créatures classiques et fantastiques sont possibles, de toutes tailles et en nombre illimité. Vous voulez un essaim de petits éléphants roses qui volent ? No problème.

Virtual Person : Votre personne favorite virtuelle ! Qu'il s'agisse de votre ex ou de votre simstarlette préférée, il vous suffit d'entrer ses données personnelles, de la modifier comme vous le souhaitez et de projeter cette personne dans votre vie, comme la vraie ! Ce programme ne peut simuler qu'une seule personne en même temps et le réalisme de son comportement dépend de la quantité de données entrées ainsi que de la puissance de votre commlink – les meilleurs résultats sont ceux obtenus grâce à une gamme en pleine expansion de personnas-sims téléchargeables (avec des stars simsens comme Tracy Monroe ou Neko-Katz).

Virtual Weather : Vous n'aimez pas le temps ? Changez-le avec la Météo virtuelle ! Déplacez les nuages ou faites les disparaître, supprimez le soleil ou mettez le là où ça vous arrange. Changez la température pour qu'elle vous convienne – à vos propres risques, parce que la température réelle ne change pas, seulement la perception que vous en avez. Faites cesser la pluie ou faites pleuvoir des trombes d'eau sur votre misérable personne quand vous le voulez. Le programme permet même de légères altérations de la luminosité ambiante – il est facile de changer le jour en nuit, mais pour changer la nuit en jour, il vous faudra des équipements spéciaux de vision nocturne.

Wall Space : Choisissez dans une vaste médiathèque de tableaux fameux ceux qui décoreront votre mur, et vos amis virtuels auront le plaisir de les contempler comme s'ils étaient vrais. Des photos, des posters, des vidéos et des tridéos peuvent être uploadées et projetées selon des tailles personnalisables (sons, odeurs, perceptions tactiles telles que chaleur ou mouvements d'air inclus). La taille n'a pas d'importance – vous êtes libre de transformer les façades des plus grands gratte-ciels avec votre idoru favorite rien qu'en claquant des doigts.

IDENTITÉ ET CRÉDITUBES

Identités et créditubes sont couverts dans le chapitre *Vos papiers, s'il vous plaît*, p. 260.

Compte de crédit : Un compte de crédit est un compte bancaire en ligne qui peut être consulté à tout moment par commlink. Effectuer des transactions nécessite de valider votre identité (voir p. 217) par mot de passe et / ou vérification biométrique. Toutes les transactions sont cryptées (Indice 6+). Chaque compte doit correspondre à un matricule SIN particulier, à moins que le compte ne soit généré par un service bancaire clandestin ou un établissement anonyme offshore (chaque solution présente ses propres avantages et risques), pour le coût d'un abonnement mensuel (compris dans les coûts de Niveau de vie du personnage).

Créditube certifié : Version moderne du cash ou des bons au porteur, les créditubes certifiés ne sont pas enregistrés au nom d'une personne en particulier : les fonds électroniques qui y sont encodés appartiennent à celui qui possède le tube. L'argent sur créditube certifié peut être transféré ou utilisé sans contrôle d'identité ni autorisation. Ces créditubes sont populaires auprès de ceux qui ne veulent pas laisser d'historique dans leurs transactions. Le montant maximum qu'un créditube peut contenir dépend de son type (voir la *Table des créditubes certifiés*, p. 262).

Faux permis : Pour tous ceux qui ne veulent pas entendre parler des circuits légaux, un faux permis peut être obtenu au marché noir pour toutes sortes d'équipements ou d'activités faisant l'objet de restrictions légales (voir *Légalité*, p. 306) : port d'arme, chasse, lancement de sort... Chaque type d'activité/d'équipement nécessite un permis spécifique. Même si un permis avec signature numérique peut être enregistré sur un commlink, les permis sont également sauvegardés (et vérifiés) dans diverses bases de données en ligne. Chaque permis est associé à une identité ou un SIN particulier (au choix du personnage). Utilisez l'indice du faux permis contre celui du système de vérification dans un Test opposé.

Faux matricule SIN (Système d'identification par numéro) : Le SIN et ses équivalents font d'un simple métahumain une véritable personne au sein de l'ère numérique. Il vous est attribué à la naissance et vous le gardez jusqu'à votre mort. Il vous ouvre certaines portes et vous en ferme d'autres, à jamais. Ne pas en avoir revient à rester en dehors du système – ce qui fait de vous un non-être, avec des droits civiques limités voir inexistant. Un shadowrunner n'a de SIN que s'il a choisi la qualité SINner (p. 83). Les plupart des runners n'en ont pas, qu'ils aient eu suffisamment de malchance pour naître pauvres ou parce qu'ils l'ont perdu lors du Crash de 64.

S'en sortir sans SIN peut véritablement relever de l'épreuve de force et c'est pourquoi les runners choisissent en général une alternative : le faux SIN. S'il est de bonne qualité, personne ne remarquera la différence mais s'il est de piètre facture, mieux vaut alors ne pas s'en servir dans les zones de haute sécurité. L'indice d'un faux SIN est utilisé contre l'indice du système de vérification dans un Test opposé pour vérifier sa validité.

Programmes matriciels	Disponibilité	Coût (jusqu'à Indice 3)	Coût (jusqu'à Indice 6)
Usage courant	—	Indice x 50 ¥	Indice x 100 ¥
Hacking	(Indice x 2) R	Indice x 500 ¥	Indice x 1 000 ¥
Agent / CI / Pilote	Indice x 3	Indice Autopilote x 1 000 ¥	Indice Autopilote x 2 500 ¥
Autosoft (Indice 1-4)	Indice x 2	Indice x 200 ¥	Indice x 500 ¥
Firewall	—	Indice x 200 ¥	Indice x 500 ¥
Système	—	Indice x 200 ¥	Indice x 500 ¥
Support de stockage	Disponibilité	Coût	
Puce de données	—	1 ¥	
Logiciels de données			
Datasoft (Indice 1-6)	—	Indice x 10 ¥	
Mapsoft (Indice 1-6)	—	Indice x 5 ¥	
Tutorsoft (Indice 1-5)	—	Indice x 500 ¥	
Skillssofts			
Activesoft (Indice 1-4)	8	Indice x 3 000 ¥	
Knowsoft (Indice 1-5)	4	Indice x 1 000 ¥	
Linguasoft (Indice 1-5)	2	Indice x 500 ¥	
Simsens			
Enregistrement BTL	4P	20-200+ ¥	
Enregistrement sim	—	5-200+ ¥	
Jeu RV	—	50 ¥	
Programmes ERA			
Miracle Shooter™	—	50 ¥ + 10 ¥ par mois	
Système audio Virtual Surround	—	50 ¥	
Virtual Pet	—	100 ¥	
Virtual Person	—	150 ¥	
Virtual Weather	—	100 ¥	
Wall Space	—	50 ¥	

Identité / Créditubes	Disponibilité	Coût
Créditube certifié	—	25 ¥
Faux permis (Indice 1-6)	(Indice x 3)P	Indice x 100 ¥
Faux SIN (Indice 1-6) (Indice x 3)P	Indice x 1 000 ¥	
Outilsage	Disponibilité	Coût
Kit	—	500 ¥
Atelier	8	5 000 ¥
Installation	12	100 000 ¥

Comme avec un vrai SIN, à chaque fois que vous utilisez un faux SIN pour des activités licites, vous laissez une piste matricielle dans votre sillage. Cela signifie que les runners changent de SIN comme de chemise, s'en débarrassant quand ils ont été utilisés lors d'activités susceptibles d'être remontrées ou lorsqu'ils commencent à accumuler des informations de profiling qui risquent un jour de se retourner contre eux. La plupart des runners ont en réalité deux faux SIN ou plus sous le coude en permanence : un pour payer le loyer et faire les courses, un autre pour leurs activités moins recommandables et parfois un troisième au cas où il faudrait quitter la ville fissa sans attirer l'attention.

Pour plus de détails sur les SIN, voir *Vos papiers, s'il vous plaît* p. 260.

OUTILLAGE

Construire et réparer des objets nécessite d'avoir les bons outils pour faire le boulot. Des outils différents doivent être achetés pour des activités différentes (vos outils de mécanique automobile ne vous seront d'aucune utilité pour entretenir votre flingue, et vous ne réparerez pas non plus votre matos électronique avec). Un kit est portable et contient l'équipement basique nécessaire pour effectuer des réparations. Un atelier peut être transporté dans un véhicule de grande taille. Une installation n'est pas mobile du fait de sa taille et des grosses machines nécessaires. Les kits et les ateliers sont tous dotés en abondance de pièces de rechange standard.

Le meneur de jeu détermine quand un kit, un atelier ou une installation est nécessaire pour un certain type de travail, et peut donc appliquer les modificateurs d'outillage inadaptés ou inappropriés quand il le juge nécessaire (voir la *Table de construction/réparation*, p.125). Le meneur de jeu peut décider que certains outils ou pièces détachées très particulières doivent être acquises séparément.

APPAREILS DE VISION

Des lunettes de soleil hyper tendance aux lunettes de protection en passant par les monocles chics, les appareils de vision basiques existent sous plusieurs formes communes. Les jumelles se tiennent à la main avec un système intégré d'amplification visuelle ; les *lunettes de contact* sont placées directement sur les yeux ; les *lunettes (masques)* sont des appareils relativement gros et robustes qui s'attachent autour de la tête et couvrent les yeux ; les *lunettes (normales)* ont des montures légères et se portent posées sur le nez ; les *monocles* sont articulés et attachés à un bandeau ou au bout d'une chaîne. Les lunettes de visée sont parfois montées sur des armes (voir p. 314). Tous ces appareils sont équipés en WiFi mais peuvent également être branchés directement par fibre optique (à l'exception des lunettes de contact).

Amplification visuelle : L'amplification visuelle donne au personnage une vue plus accrée. Elle ajoute son indice à la réserve de dés de l'utilisateur pour ses Tests de Perception.

Compensation anti-flash : Cet équipement protège l'utilisateur des flashes aveuglants de lumière et de l'éblouissement. Les compensations anti-flash protègent également les utilisateurs de vision thermographique des éclairs de chaleur et de l'éblouissement provoqué par les éclairs infrarouges. Ils éliminent également les modificateurs d'éblouissement.

Interface visuelle : Cet accessoire affiche des informations visuelles (texte, images, films) dans le champ de vision de l'utilisateur ou les projette directement par laser sur sa rétine. Les



données visuelles sont en général des données RA reçues par le PAN de l'utilisateur, mais d'autres sources sont également acceptées.

Senseur à ultrasons : Cet accessoire est un émetteur-récepteur d'ultrasons qui envoie des impulsions ultrasoniques et les reçoit en permanence pour créer une « carte » topographique ultrasonique qui se surimpose (ou remplace) les données sensorielles visuelles habituelles de l'utilisateur. Si la vision à ultrasons est parfaite pour « voir », calculer les distances exactes ou percevoir des choses autrement invisibles à l'œil nu (comme des personnes dissimulées par un sort d'Invisibilité), elle n'est pas adaptée à d'autres choses telles que la perception des couleurs ou de la luminosité. Elle ne peut en outre pas pénétrer les matériaux tels que le verre qui est transparent pour des senseurs optiques.

Le senseur à ultrasons peut être paramétré en mode passif, auquel cas il n'émet pas mais reçoit les ultrasons de sources extérieures (tels que les détecteurs de mouvement ou les senseurs à ultrasons activés d'une autre personne).

Smartlink : cet accessoire interagit avec un système smartgun (p. 314) en projetant l'angle de tir de l'arme dans la vision de l'utilisateur, affichant une mire rouge à l'endroit où celui-ci pointe son arme, illuminant les cibles repérées. Le télémètre laser du smartgun calcule et affiche également la distance à laquelle se trouve la cible. Des données supplémentaires sur l'arme, telles que le décompte des munitions, la température du canon et l'usure de l'arme peuvent être affichées. Nécessite une interface visuelle.

Vision nocturne : Cet accessoire permet à l'utilisateur de voir normalement à des niveaux de lumière aussi bas que la lueur des étoiles. Dans l'obscurité totale, l'utilisateur est cependant aussi aveugle que n'importe qui.

Vision thermographique : Cette amélioration permet à l'utilisateur de percevoir la gamme infrarouge du spectre, c'est à dire la chaleur. La vision thermographique est un moyen très pratique pour repérer les créatures vivantes dans l'obscurité totale (même s'il reste difficile de déterminer leur type et leur apparence), pour vérifier si un moteur ou une machine a été mis en marche récemment et pour repérer les traces de pas qui laissent de la chaleur.

Zoom : Cette fonction zoom augmente la vision jusqu'à 50 fois, rendant les cibles distantes clairement visibles. Il est disponible en version optique (idéale pour le lancement de sorts et les cibles distantes) ou électronique (avec correction d'image en temps réel). Pour les règles d'utilisation du zoom en combat à distance, voir p. 142.

Dispositifs optiques

Ces appareils optiques ont de multiples usages, notamment celui de permettre une ligne de vue optique (non électronique) pour le lancement de sorts depuis un couvert. Lancer des sorts par le biais de dispositifs optiques entraîne un modificateur de réserve de dés de -3.

Endoscope : Ce câble de fibre optique d'un mètre de long, dont les vingt premiers centimètres sont faits de corde en myomère comporte une lentille optique à chaque extrémité. Il permet à l'utilisateur de voir derrière les angles, sous les portes ou dans les espaces étroits.

Lunettes OptiMage : Ces lunettes lourdes sont connectées à un filin en myomère terminée par une lentille optique. Le filin existe en longueurs de 10, 20 ou 30 mètres.

Périscope : Ce tube en forme de « L » doté de deux miroirs permet à l'utilisateur de voir (ou de tirer) sans s'exposer.

APPAREILS AUDITIFS

Les appareils auditifs sont disponibles sous forme d'oreillettes ou de casques audio qui jouent les données issues de la RA ou d'autres sources.

Amplification auditive : L'amplification auditive permet à l'utilisateur de recevoir des émissions audio sur un plus large spectre de fréquences (notamment celles qui se trouvent en dehors du spectre audible comme les hautes et les basses fréquences) tout en permettant de faire la différence entre plusieurs nuances sonores et en supprimant les bruits de fond. L'amplification auditive ajoute son indice aux Tests de Perception auditive de l'utilisateur.

Filtre sonore sélectif : Ce filtre permet de bloquer les bruits de fond et de focaliser l'attention de l'utilisateur sur des sons ou des séquences spécifiques (son, mot ou reconnaissance vocale). Chaque point d'indice permet à l'utilisateur d'isoler un groupe sonore distinct (par exemple une conversation ou la respiration d'un chien de garde) et d'y focaliser son attention. L'utilisateur ne peut écouter activement qu'un seul groupe de sons à la fois, mais il peut choisir d'enregistrer les autres pour les rejouer ultérieurement ou les monitorer en les paramétrant (par exemple en déclenchant une alerte si la respiration du chien change ou si la conversation aborde un certain sujet).

Reconnaissance spatiale : Cet accessoire localise précisément la direction d'où provient un son. L'utilisateur reçoit un bonus de réserve de dés de +2 sur tous les Tests de Perception pour localiser la source d'un son particulier.

SENSEURS

Grâce à l'informatique omniprésente et à la propagation de la technologie WiFi, les senseurs existent à peu près partout. Produit par milliards pour une bouchée de pain, miniaturisés et intégrés à d'autres systèmes, ils sont souvent difficiles à repérer.

Les packages de senseurs combinent plusieurs types de senseurs dans une même unité. Les marqueurs senseurs RFID sont décrits p. 321 : les micro-senseurs sont de la taille d'une pièce ou inférieure et sont utilisés sur des micro-drones, ou maquillés pour ressembler à d'autres objets ; les senseurs portables tiennent dans la paume de la main. Les senseurs sur monture ont la taille d'un dictionnaire. Chaque monture de senseurs a une portée de senseurs qui indique les limites d'émission et de réception des senseurs embarqués (voir la *Table des indices de Signal*, p. 214), bien que certains senseurs spécifiques puissent avoir leur propre portée maximum.

Chaque « pod » de senseurs dispose d'un indice de Capacité : l'indice de Capacité cumulé des différents senseurs embarqués ne peut pas excéder l'indice de Capacité du « pod ». Si plus d'un senseur est applicable à un test, n'utilisez que l'indice le plus élevé.

Caméra : Senseur le plus commun, les caméras peuvent réaliser des captures d'images, vidéo ou tridéo (avec le son). Les caméras peuvent être équipées d'améliorations de vision (voir p. 326).

Compteur Geiger : Ce détecteur mesure la quantité de radioactivité environnante.

Appareils visuels	Disponibilité	Coût
Endoscope	8	250 ¥
Jumelles	—	100 ¥
Lentilles de contact	6	50 ¥
Lunettes (normales)	—	25 ¥
Lunettes (masque)	—	50 ¥
Lunettes OptiMage	12R	2 000 ¥
Monocle	4	25 ¥
Périscope	3	50 ¥
Améliorations		
Amplification visuelle (Indice 1-3)	+4	+(Indice x 100) ¥
Compensation anti-flash	+2	+50 ¥
Interface visuelle	—	+25 ¥
Nocturne	+4	+100 ¥
Smartlink	+4R	+500 ¥
Thermographique	+6	+100 ¥
Ultrasons	+8	+1 000 ¥
Zoom	+2	+100 ¥

Détecteur de mouvement : Ce senseur utilise les ultrasons repère les changements drastiques de température causés par les mouvements. Voir p. 255.

Microphone : Micro standard omnidirectionnel capable d'accueillir d'autres appareils audio (p. 327).

Microphone directionnel : Cet instrument permet à l'utilisateur d'écouter des conversations à distance. Les objets solides et les bruits forts situés hors de la ligne d'écoute bloquent la réception. Portée maximum : 100 mètres.

Microphone laser : Ce senseur projette un rayon laser sur un objet solide tel qu'une vitre, lit les variations vibratoires qui déforment sa surface et les convertit en sons qui reproduisent ceux qui sont audibles de l'autre côté de la surface. Utilisez Perception + l'indice d'Appareil pour le Test de Perception du personnage qui écoute. Portée maximum : 100 mètres.

Senseur atmosphérique : Les prévisions météo sont célèbres pour leur manque de fiabilité (merci l'Éveil, la pollution et autres), mais les senseurs atmosphériques vous permettront de ne pas vous prendre la pluie.

Scanner de cyberware : Ce scanner à ondes millimétriques sert essentiellement à détecter des implants cybernétiques mais peut également être utilisé pour identifier des marchandises de contrebande. Sa portée maximale est de 15 mètres. Voir p. 257.

Scanner de fréquences radio : Le scanner de signaux radio détecte et capte le trafic radio des marqueurs RFID, des réseaux WiFi et autres transmetteurs, et est particulièrement efficace pour capturer les signaux à proximité. Le scanner peut également mesurer la puissance d'un signal et localiser précisément son emplacement par triangulation. Considérez le scanner comme un programme Renifleur (voir p. 229) de même indice ; voyez p. 227 pour les règles de détection et d'interception des signaux WiFi.

Scanner olfactif : Le scanner olfactif échantillonne et analyse les molécules contenues dans l'air. Il marche de la même manière que le booster olfactif (p. 332).

Scanner magnétique : Ce scanner d'anomalies magnétiques est utilisé pour détecter les armes et les masses métalliques. Portée maximum : 5 mètres. Voir p. 256.

Télémètre laser : Cet appareil simple émet un rayon laser qui se réfléchit sur la cible et est capté par un détecteur pour calculer la distance exacte de celle-ci.

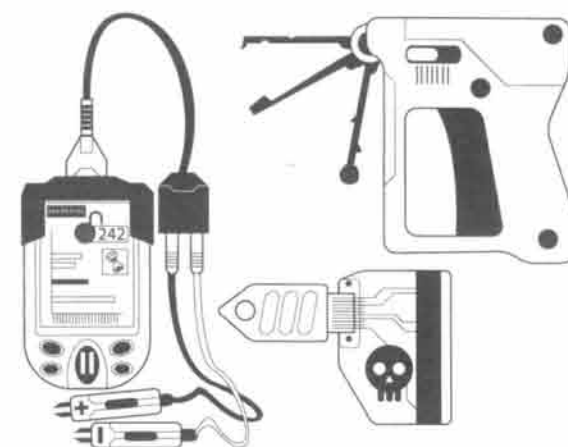
SÉCURITÉ

Pour plus de détails sur les systèmes de sécurité, voir p. 253.

Maglock : Les maglocks sont des serrures électroniques disposant de toute une variété d'options de contrôle d'accès, du clavier aux passes en passant par les lecteurs biométriques. Pour plus de détails, voir *Maglocks*, p. 257.

Menottes : Les menottes en métal standard (avec une serrure mécanique ou WiFi) ont des indices de Armure/Structure de 12 (voir *Les barrières*, p. 157). Les menottes modernes en plastique sont thermocollées et restent en place jusqu'à ce qu'elles soient coupées pour libérer le personnage : elles ont des indices de Armure/Structure de 15. Les menottes en plastique légères et faciles à transporter en nombre ont des indices de Armure/Structure de 6. Les menottes à contraction sont attachées aux poignets ou aux chevilles du prisonnier pour l'empêcher d'employer une arme cyber-implantée et ont des indices de Armure/Structure de 12.

Serrure mécanique : Même dans le monde sans fil, il existe toujours des serrures classiques – par nostalgie, parce que beaucoup de cambrioleurs ne s'y attendent pas ou parce qu'elles n'ont toujours pas été changées en 60 ans. Pour plus de détails, voir *Verrous*, p. 257.



MATÉRIEL D'INFILTRATION

Autocrocheteur : Ce crocheteur automatique permet de forcer rapidement et efficacement les serrures mécaniques. L'indice de l'autocrocheteur est ajouté à la réserve de dés du Test de Crochetage + Agilité réalisé pour crocheter la serrure ou est utilisé à la place de la compétence Crochetage si le personnage ne l'a pas.

Ciseau : Le ciseau double la Force effective de l'utilisateur quand il tente de forcer une porte ou un obstacle similaire par la force.

Copieur de clé magnétique : Ce copieur de carte magnétique permet à son utilisateur de copier un passe volé en quelques secondes avant de rendre l'original à son propriétaire. Une nouvelle carte magnétique peut alors être fabriquée avec un Test étendu de Hardware + Logique (8, 1 heure). Quand elle est utilisée, la clé falsifiée utilise son indice dans un Test opposé contre l'indice du maglock (voir *Maglocks*, p. 257). Notez que certains systèmes de sécurité remarqueront l'usage inhabituel de clés dupliquées (par exemple si une clé falsifiée est utilisée pour entrer dans un labo alors que l'originale a servi à y entrer peu de temps auparavant et n'en est pas encore sortie).

Mini-poste à souder : Cet appareil portatif crée un petit arc électrique qui fait fondre les métaux et d'autres matériaux pour les séparer ou les souder. Sa source d'énergie lui procure une autonomie de 30 minutes. Même s'il dégage une intense chaleur, l'arc est beaucoup trop petit pour faire une bonne arme (aussi efficace qu'un briquet). Pour percer une barrière, sa Valeur de Dommages est de 15.

Mouleur d'empreintes : Cet appareil enregistre l'empreinte d'un doigt ou de la paume d'une main et façonne un « gant » qui peut être porté pour reproduire l'empreinte (voir *Biométrie*, p. 257).

Kit de serrurerie : Ces outils de cambriolage mécaniques servent à forcer les serrures mécaniques et sont indispensables pour réussir cette tâche.

Passe maglock : Cette carte d'accès s'insère dans un lecteur de carte de maglock et le trompe en passant pour une carte accréditée. Voir *Maglocks*, p. 257.

Pincettes coupantes : Ces pincettes doublent la Force effective de l'utilisateur quand celui-ci coupe des câbles ou du grillage.

Séquenceur : Cet appareil électronique permet de forcer les maglocks à clavier (voir *Maglocks*, p. 257).

Tronçonneuse monofilament : La partie supérieure de

chaque maillon de chaîne de cette scie motorisée portable est couverte de monofilament. Idéale pour couper les arbres, les portes et d'autres objets immobiles, elle est trop peu maniable pour faire une arme correcte (utilisez la compétence Arme de mêlée exotique et appliquez un modificateur de -2 sur tous les tests d'attaque et de parade. Contre une barrière, doublez sa Valeur de Dommages).

SUBSTANCES CHIMIQUES

Les règles pour les produits chimiques de combat et autres substances toxiques sont indiquées p. 246.

Barre de thermites : Le gel de thermites est un matériau inflammable qui brûle à très haute température. Il s'applique à l'aide d'une barre de combustible – une longueur de thermites 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 thermites incandescente inflige des Dommages dus au feu d'une Valeur de Dommages de 20 ; elle ne peut être utilisée comme une arme car elle doit être appliquée avec précision pour être efficace.

Spray à colle : Cette superglu à séchage rapide en aérosol permet à l'utilisateur de rapidement fermer hermétiquement un accès (porte ou fenêtre). La colle sèche et durcit en 1 Tour de combat. Toute personne qui tente de forcer l'accès bloqué doit faire un Test opposé Force + Constitution contre la réserve de dés de la colle de 10.

ÉQUIPEMENT DE SURVIE

L'équipement de survie classique est le suivant :

Bâtonnet luminescent : Plier, couper et secouer pour deux heures de lumière produite par réaction chimique.

Combinaison NBC : La combinaison Nucléaire, bactériologique et chimique recouvre l'intégralité du corps et comporte une réserve d'air de 4 heures. Tant qu'elle n'est pas endommagée, elle fournit une isolation chimique au personnage (voir p. 319) et protège des toxines de vecteur contact et inhalation (voir *Protection contre les toxines*, p. 247). Même endommagée, elle continue à procurer plusieurs points de protection chimique (à la discrétion du meneur de jeu).

Combinaison protectrice : Cette grande blouse lisse et imperméable se porte par-dessus les vêtements et procure une protection chimique égale à son indice (voir *Protection chimique*, p. 319). Si elle est portée en même temps qu'une protection résistante aux produits chimiques, seul l'indice le plus élevé s'applique.

Corde dégradable et bâtonnet catalyseur : Quand une longueur de corde dégradable entre en contact avec un bâtonnet catalyseur, une réaction chimique se produit et la réduit en poussière en quelques secondes, ne laissant presque aucune trace. Le bâtonnet catalyseur peut être réutilisé.

Corde en myomère : Faite de fibres de myomères comparable à celles des tissus musculaires, cette corde peut être contrôlée électroniquement (longueur maximum : 30 mètres), par exemple en serpentant pour contourner des obstacles ou en s'enroulant sur un support. Cette corde n'est pas très solide et ne peut pas servir à attacher quelqu'un ou à ramasser un objet.

Équipement de plongée : Cet équipement comprend un masque, un tuba, un détendeur, une bouteille avec 2 heures d'air, une combinaison de plongée et un gilet stabilisateur (un gilet gonflable qui permet de faire remonter un plongeur à la surface s'il n'y arrive pas tout seul). Le détendeur et la bouteille d'air protègent des toxines de vecteur inhalation tout comme un masque à gaz. La combinaison de plongée fournit un bonus de réserve de dés de +1 pour résister aux Dommages dus au froid (p. 155).

Gants adhésifs : Ces gants sont fabriqués dans un matériau adhésif sec spécial, comportant des millions de fibres microscopiques qui s'accrochent aux surfaces avec lesquelles elles se trouvent en contact. Prises individuellement, les propriétés

Appareils auditifs	Disponibilité	Coût	
Oreillettes — 10 ¥			
Casque	—	50 ¥	
Améliorations			
Amplification auditive (Indice 1–3)	+2	+(Indice x 200) ¥	
Filtre sonore sélectif (Indice 1–3)	+8	+(Indice x 200) ¥	
Reconnaissance spatiale	+6	+100 ¥	
Packages de senseurs	Capacité	Signal	
RFID	1	0	
Micro	1	2	
Portable / Mini-drone	3	3	
Monté / Petit drone	5	4	
Grand drone	8	4	
Véhicule	12	5	
Senseurs	Capacité	Disponibilité	Coût
Caméra	[1]	—	100 ¥
Compteur Geiger	[1]	4	50 ¥
Détecteur de mouvement	[1]	4	50 ¥
Microphone	[1]	—	50 ¥
Microphone directionnel	[1]	4	50 ¥
Microphone laser (indice 1–6)	[2]	8R	Indice x 50 ¥
Senseur atmosphérique (indice 1–3)	[1]	2	Indice x 25 ¥
Scanner de cyberware (indice 1–6)	[1]	4R	Indice x 75 ¥
Scanner de fréquences radio (indice 1–6)	[1]	4R	Indice x 25 ¥
Scanner olfactif (indice 1–6)	[1]	4	Indice x 500 ¥
Scanner magnétique (indice 1–3)	[1]	6R	Indice x 75 ¥
Télémètre laser	[1]	8	100 ¥

d'adhérence de ces fibres sont négligeables, mais combinées comme elles le sont sur ces gants, elles permettent une adhérence suffisante pour qu'un troll puisse rester la tête en bas accroché au plafond. Les gants adhésifs sont livrés avec des genouillères et des semelles enfilaables. Un personnage qui utilise l'ensemble peut considérer qu'il fait de l'escalade assurée (voir p. 115). Ces gants sont inutilisables s'ils sont mouillés, ou si la surface l'est.

Gants de rappel : Ces gants sont faits d'un matériau spécial qui permet à celui qui les porte d'agripper fermement une corde, procurant un bonus de Force de +2 pour maintenir sa prise. Ces gants sont nécessaires pour pouvoir utiliser du micro-câble ultra-fin.

GPS : Cet appareil mesure les signaux reçus depuis un point d'accès WiFi ou d'un GPS (système de positionnement global par satellite) et triangule la position exacte de l'utilisateur (avec une précision de 5 mètres). Un commlink fait évidemment cela automatiquement dans un environnement WiFi, le GPS est donc surtout utile dans les zones sauvages ou sans couverture WiFi.

Kit de survie : Assortiment de matériel de survie dans un sac solide. Inclut un couteau, un briquet, des allumettes, une boussole, une couverture de survie légère, des barres de ration pour plusieurs jours, une unité de purification d'eau et bien plus encore.

Lampe-torche : Les lampes-torches modernes utilisent des diodes électroluminescentes très brillantes à longue durée de vie. Leur éclat et leur longévité sont proportionnels à la taille de la lampe. Des versions nocturne et infrarouge sont également disponibles, réduisant les modificateurs de visibilité pour la vision nocturne et thermographique respectivement.

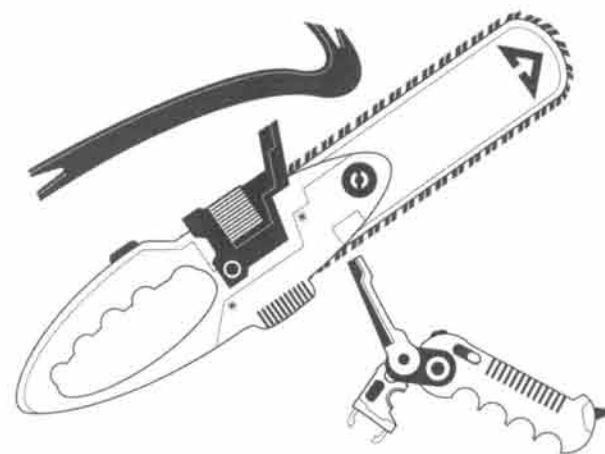
Masque à gaz : Ce masque couvre entièrement le visage de l'utilisateur et filtre les substances toxiques. Il immunise totalement le personnage contre les substances de vecteur inhalation (voir *Utiliser les substances toxiques*, p. 247). Ne peut pas être combiné à un respirateur.

Matériel d'escalade : Inclut un baudrier, des gants, des pitons, des crampons, etc.

Micro-câble : Cette micro-corde est faite d'une fibre très résistante et extrêmement fine, ce qui permet d'en ranger une bonne longueur dans un tout petit espace. L'inconvénient est qu'elle n'est utilisable qu'avec des gants de rappel sous peine de couper les mains du grimpeur (inflige des Dommages 8P).

Micro-pistolet de détresse : Le pistolet de détresse peut tirer des fusées colorées à 200 mètres d'altitude, illuminant une zone de la taille d'un pâté de maisons durant deux minutes et annulant les modificateurs de lumière faible. Si vous vous en servez comme d'une arme, utilisez la compétence Arme à Distance Exotique ; les fusées de détresse causent des Dommages dus au feu (voir p. 154).

Dispositifs de sécurité	Disponibilité	Coût
Maglock (Indice 1-6)	—	Indice x 100 ¥
Clavier ou lecteur de cartes	—	+50 ¥
Circuits anti-intrusion (Indice 1-4)	—	+ (Indice x 100 ¥)
Lecteur biométrique (par lecteur)	+4	+200 ¥
Serrure mécanique (Indice 1-6)	—	Indice x 10 ¥
Menottes		
Métal	—	20 ¥
Plastacier	6R	50 ¥
Plastique (pack de 10)	—	1 ¥
Menottes à contraction	6R	200 ¥



Respirateur : Un respirateur se porte sur la bouche et le nez et filtre les toxines de vecteur inhalation (voir *Utiliser les substances toxiques*, p. 247). Le respirateur ajoute son indice aux tests de résistance aux toxines.

Torche au magnésium : Allumée, elle fournit 5 minutes de lumière éclatante.

Lance-grappin

Ce pistolet peut tirer un grappin jusqu'à une distance de 75 mètres. Il est équipé d'un treuil interne pour rembobiner le grappin (ou soulever de petites charges). Utilisez la compétence Arme à distance exotique pour vous en servir comme d'une arme. L'armure d'Impact s'applique pour résister aux dommages causés par le lance-grappin. Une micro-corde peut supporter un poids de 2 tonnes ; toutes les autres cordes peuvent supporter 4 tonnes.

BIOTECH

Pour des détails sur les règles de guérison, voyez p. 244.

Biomoniteur : Cet appareil compact mesure les signes vitaux – rythme cardiaque, tension, température, etc. Le biomoniteur peut également réaliser des analyses de sang, de sueur et d'échantillons de peau. Les services médicaux et les patients qui souhaitent surveiller leur santé utilisent des biomoniteurs, qui peuvent être portés au bras ou au poignet, voire être intégrés dans des vêtements.

Médiokit : Le médiokit comporte des réserves de médicaments, des bandages, des instruments et un système-expert médical (parlant) qui conseille l'utilisateur sur les techniques à employer dans la plupart des urgences médicales (notamment

les fractures, les blessures par balles, les blessures chimiques et les empoisonnements ainsi sur le traitement des électrocutions et des hémorragies, et bien sûr les techniques de réanimation). L'indice du médiokit s'ajoute à la réserve de dés de tous les Tests de Premiers soins et l'appareil doit être regarni régulièrement (en général après chaque mission, à la discrétion du meneur de jeu).

Seringue jetable : En plastique avec une aiguille en métal, les seringues ne sont censées servir qu'une fois. Elles peuvent être utilisées pour injecter une toxine de vecteur correspondant (voir p. 246).

Contrat DocWagon™

Ne sortez pas sans lui ! DocWagon offre sur simple appel un traitement médical haut de gamme à domicile (ou dans la rue). Quatre niveaux de service disponibles : Standard, Or, Platine et Super-platine. Établir un contrat DocWagon nécessite de votre part le dépôt d'un échantillon de tissu (gardé dans une chambre forte sécurisée et surveillée par une armée

de gardes et de magiciens) et vous équipe d'office d'un marqueur-biomoniteur RFID implanté, ou porté au poignet (contrat Standard), qui peut être activé pour lancer un appel à l'aide et sert de balise pour l'arrivée des ambulances et des hélicoptères de DocWagon qui patrouillent à proximité. En cas de rupture du bracelet, un représentant de DocWagon est immédiatement alerté.

Dès que l'appel de détresse d'un client est confirmé, la plupart des franchises DocWagon garantissent l'arrivée d'une équipe d'intervention médicale armée en moins de 10 minutes (autrement les soins immédiats sont gratuits). Les services de réanimation font l'objet d'une surprime élevée, tout comme le service IHR (Intervention à haut risque). Dans ce cas, le client (ou son héritier) doit payer les factures de soins jusqu'à hauteur de la prime de décès versée en cas de décès d'un employé DocWagon.

Le contrat Or inclut une réanimation offerte par an, 50% de réduction sur les frais d'IHR et 10% de réduction sur les soins intensifs. Le contrat Platine inclut quatre réanimations gratuites par an et 50% de réduction sur les soins intensifs et

Matériel d'infiltration		Disponibilité	Coût	
Autocrocheteur (Indice 1-6)		8R	Indice x 200 ¥	
Ciseau		—	20 ¥	
Copieur de clé magnétique (Indice 1-6)		8P	Indice x 300 ¥	
Kit de serrurerie		6R	300 ¥	
Mini-poste à soudure		2	250 ¥	
Mouleur d'empreintes (Indice 1-3)		12P	Indice x 200 ¥	
Passe maglock (Indice 1-6)		(Indice x 3)P	Indice x 2 000 ¥	
Pincés coupantes		—	25 ¥	
Séquenceur (Indice 1-6)		(Indice x 3)P	Indice x 200 ¥	
Tronçonneuse monofilament		4	300 ¥	
Arme de mêlée exotique	Allonge	Dommages	PA	
Tronçonneuse monofilament	1	5P	-2	
Équipement de survie		Disponibilité	Coût	
Bâtonnet luminescent		—	5 ¥	
Combinaison NBC		8	1 000 ¥	
Combinaison protectrice (Indice 1-6)		Indice x 2	Indice x 100 ¥	
Équipement de plongée		6	2 000 ¥	
Gants adhésifs		12	250 ¥	
Gants de rappel		—	70 ¥	
GPS		3	200 ¥	
Kit de survie		4	100 ¥	
Lampe-torche		—	25 ¥	
Masque à gaz		—	100 ¥	
Matériel d'escalade		—	200 ¥	
Micro-pistolet de détresse		—	50 ¥	
Micro-fusées de détresse — 25 ¥				
Respirateur (Indice 1-6)		Indice x 2	Indice x 100 ¥	
Torche au magnésium		—	20 ¥	
Lance-grappin				
Lance-grappin		8R	500 ¥	
Bâtonnet catalyseur		8P	120 ¥	
Corde dégradable		8P	85 ¥ pour 100 m	
Corde en myomère		10	200 ¥ pour 10 m	
Corde standard		—	50 ¥ pour 100 m	
Micro-câble		4	50 ¥ pour 100 m	
Armes à distance exotiques	Dommages	PA	Mode	Munitions
Lance-grappin	5E	—	CC	1 (cn)
Micro-pistolet de détresse	3P	—	CC	1 (cn)

les frais d'IHR sont offerts (les frais de décès restent néanmoins à la charge du client le cas échéant). Les clients qui souscrivent à un *Super-platine* ont droit à cinq réanimations gratuites par an et sont exemptés de frais d'IHR ou de décès.

DocWagon n'interviendra pas sur la propriété extraterritoriale d'un gouvernement ou d'une corporation sans autorisation préalable des autorités concernées.

Patches adhésifs

Les patches adhésifs sont chargés de produits chimiques sur une base de DMSO qui permettent une administration continue et sans risques des médicaments nécessaires. Ils se collent directement à la peau du patient. Fixer un patch adhésif sur un patient récalcitrant nécessite une attaque de mêlée réussie (un simple toucher suffit).

Patch d'antidote : Ajoutez l'indice d'un patch d'antidote à tout test de résistance effectué contre une toxine (voir p. 248) moins de 20 minutes après son application (ne fonctionne que pour une toxine donnée).

Stimpatch : Ce patch permet à son utilisateur d'ignorer les modificateurs de Blessures étourdissantes ; traitez-le patient comme disposant temporairement d'un trait Endurance à la douleur (p. 78) égale à l'indice du patch. Cet effet dure pendant indice x 10 minutes – après ce délai, le personnage ressent de nouveaux dommages et coche une case supplémentaire. Un personnage sous l'effet d'un stimpatch ne peut pas se reposer.

Tranqpatch : Ce patch inflige des Dommages étourdissants égaux à son indice.

Trauma Patch : Appliqué sur un patient en train d'agoniser, ce patch lui permet d'effectuer un test de stabilisation (voir *Surplus de dommages physiques*, p. 246) avec sa Constitution au lieu de Premiers soins ou de Médecine.

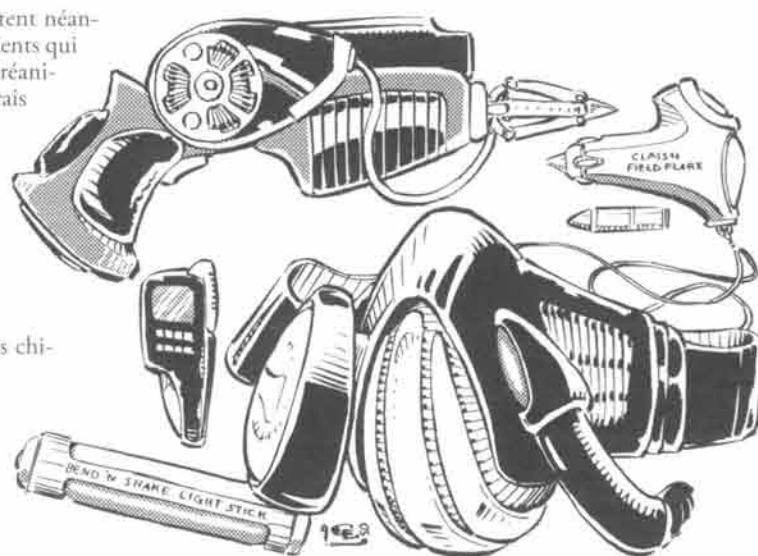
DÉGUISEMENTS

Masque facial en latex : Quand le mage de sécurité est en congés, cette solution pratique s'offre à vous sous la forme d'un kit de création de répliques de visages en latex, jetables et plus vrais que nature. Des modèles supplémentaires peuvent être programmés avec un indice égal aux succès obtenus sur un Test Informatique + Édition (les succès ne peuvent excéder l'indice de la compétence Déguisement du personnage). Ils peuvent également être copiés à partir d'un scan biométrique (indice = Indice d'Appareil du scanner). L'indice du masque s'ajoute à la réserve de dés des Tests de Déguisement. Le masque et son kit sont à usage unique.

Nanocrème d'apparence : Le maquillage et le latex appartiennent désormais au passé grâce au développement d'une pâte de nanites biostatiques. Une fois étalée sur la surface à déguiser, cette pommade utilise le potentiel bioélectrique du corps pour s'alimenter. Elle peut être programmée pour changer de couleur et de texture ou pour afficher des motifs. Il est possible de sauvegarder des configurations prédéfinies. Un petit pot de pâte suffit à couvrir le visage et les mains de l'utilisateur, un grand pot peut couvrir un corps tout entier. La nanocrème peut être programmée de la même manière que le masque en latex (ci-dessus). L'indice du déguisement s'ajoute à la réserve de dés des Tests de Déguisement. Le déguisement reste en place pendant 24 heures.

CYBERWARE

Les modifications cybernétiques sont devenues monnaie courante en 2070. Vous trouvez des bodyshops proposant des interventions mineures dans tous les centres commerciaux et les récentes innovations cybernétiques ont encore réduit le prix d'interventions qui hier encore étaient coûteuses, ce qui



rend le cyberware encore plus accessible aux masses. Même les plus pauvres peuvent bénéficier de vision cybernétique, d'améliorations auditives ou d'un datajack. Outre les fonctionnalités WiFi classiques, la plupart des implants cybernétiques sont équipés d'interface neurales directes (IND) qui permettent à l'utilisateur de les activer et de les contrôler mentalement. Il est également possible d'interconnecter plusieurs implants.

Céphalaware

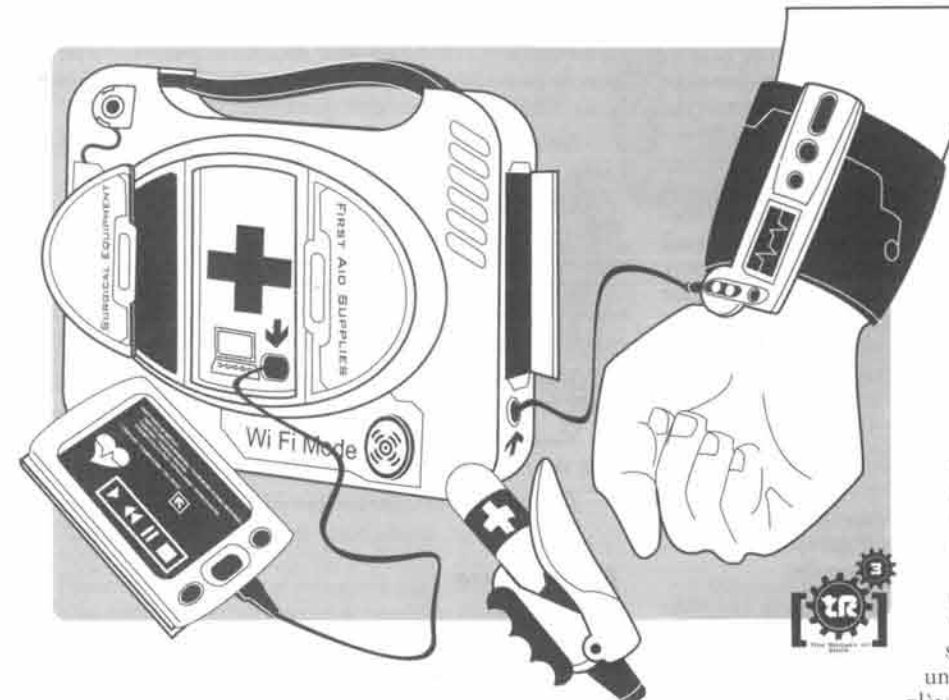
Ces petits implants sont insérés dans le crâne (en général fabriqués par nanochirurgie, moins invasive que les solutions classiques). Les implants dotés d'un indice de Capacité peuvent être installés dans des membres cybernétiques plutôt que dans le corps directement. Ils coûtent alors de la Capacité plutôt que de l'Essence.

Bombes corticales : Méthode illégale pour faire pression sur quelqu'un, les bombes corticales vous filent la pire des mi-graines. Les nano-bombes sont conçues pour n'endommager qu'une partie de la tête de la victime, soit en rendant inutilisable un implant céphalaware spécifique (ou autre), soit en causant des dommages cérébraux qui peuvent rendre la victime aveugle, bégue, malentendante, etc. Les micro-bombes sont juste assez puissantes pour tuer leur hôte, alors que les bombes à effet de zone affectent également une zone de la même manière qu'une grenade à fragmentation ou qu'une grenade hautement explosive (p. 316).

Une telle bombe peut être réglée pour exploser à distance ou disposer d'une minuterie, voire être déclenchée par un logiciel de reconnaissance vocale. Installée dans un membre cybernétique, une telle bombe est destinée à détruire des composants spécifiques (nano-bombe), le membre tout entier (micro-bombe) ou toute la zone (bombe à effet de zone).

Booster gustatif : Le booster gustatif remplit les mêmes fonctions que le booster olfactif mais agit sur les papilles. Le booster gustatif permet à l'utilisateur de ressentir des situations de RA programmées pour le goût. Ajoutez l'indice du booster gustatif à tous les Tests de Perception impliquant des goûts.

Booster olfactif : Surnommé « renifleur », « nez » (ou « groin ») cybernétique dans la rue, le booster olfactif accroît, identifie et enregistre des odeurs (pour pouvoir les reproduire ultérieurement). Cela ouvre un horizon entier d'informations sensorielles pour l'utilisateur, dans la mesure où les odeurs sont porteuses de bien plus d'informations qu'un nez métahumain normal ne pourrait en percevoir : par exemple présence ou pas de maladies sur une personne, ou capacité à percevoir certaines odeurs traduisant des émotions telles que la joie, la peur, la colère, etc.). Le booster peut également analyser en permanence la composition de l'air ambiant et déclencher une alarme s'il détecte des traces d'explosifs, de propulseurs (pour les munitions d'armes à feu) ou d'autres substances employées dans



la fabrication d'armes biologiques et bactériologiques (voir *Scanners*, p. 256). Une fonction permet de couper l'appareil pour ignorer totalement les odeurs intenses. Le booster est en général associé au PAN de l'utilisateur pour une expérience de RA encore plus poussée.

Ajoutez l'indice du booster olfactif aux Tests de Perception impliquant des odeurs.

Commlink : Version cybernétique du commlink classique (voir p. 210), populaire auprès des hackers et des sararimen mobiles et constamment en déplacement.

Compartiment dentaire : Ces dents creuses existent en version « stockage » ou « cassable ». Le modèle de stockage permet de faire passer en contrebande des objets microscopiques (à la discrétion du meneur de jeu) alors que le modèle cassable provoque un effet (tel que le déclenchement d'un traceur ou la diffusion d'une dose de poison) quand l'utilisateur mord assez fort cette dent.

Datajack : Un datajack permet à son utilisateur de s'interfacer directement avec n'importe quel appareil électronique par fibre optique. Un datajack permet également de ficher et de lire mentalement des puces, des softs et des BTL. Il est équipé de sa propre mémoire interne pour télécharger ou sauvegarder des fichiers. Deux utilisateurs de datajacks peuvent se relier par câble pour mener une conversation mentale qui ne peut être interceptée ou écoutée.

Datalock : Cette version spécialisée de datajack est utilisée par les courriers, les espions et les assistants de hauts responsables et de cadres supérieurs afin qu'ils puissent servir de coffres-

forts de données ambulants. Les données stockées sont cryptées et un code spécial est nécessaire pour transférer des données depuis ou vers le datalock. Plus important encore, un datalock n'est pas équipé en WiFi et le personnage n'a pas accès aux informations qu'il contient : il n'est qu'un porteur.

Interface de rigging : Cet implant canalise la capacité du cerveau à coordonner des données et sa puissance de synchronisation pour permettre le contrôle mental direct de véhicules et de drones. L'interface de rigging fournit un modificateur de réserve de dés de +2 à tous les Tests de Pilotage quand le rigger se trouve mentalement « dans » un véhicule, en immersion complète de réalité virtuelle. Ce bonus ne s'applique pas à la manipulation de drones par l'intermédiaire de la Matrice.

Modulateur vocal : Cet implant améliore les capacités de l'organe vocal de celui ou celle qui l'utilise. Il est possible d'augmenter le volume jusqu'à 100 décibels sans la moindre difficulté, ou de moduler le timbre pour reproduire des cris d'oiseaux parfaits, un chant mélodieux et envoûtant ou d'autres effets vocaux extraordinaires. Le modulateur peut également reproduire une voix enregistrée – sans pour autant pouvoir faire autre chose qu'imiter exactement ce qui a été dit (les systèmes de reconnaissance vocale remarqueraient les différences). À des fins encore plus machiavéliques, une fonction de voix secondaire (parfaitement illégale) peut être installée et dotée des schémas vocaux d'une autre personne pour reproduire sa voix quasiment à la perfection. Pour tromper un système de reconnaissance vocale, faites un Test opposé entre l'indice du modulateur vocal et celui du système de reconnaissance (voir p. 257).

Module sim : Version cybernétique du module sim (voir p. 321), populaire auprès des siméphiles et des accrocs aux BTL.

Senseur à ultrasons : Version cybernétique du senseur à ultrasons (p. 326).

Implants oculaires

Les yeux cybernétiques sont sans doute le cyberware le plus répandu dans le Sixième monde. Conçu à l'origine pour les aveugles, les yeux cybernétiques modernes permettent de

Produits chimiques généraux (1 dose)

Produits	Disponibilité	Coût
Barre de thermité	16R	500 ¥
Spray à colle	2	150 ¥

Produits chimiques de combat (1 dose)

Produits	Disponibilité	Coût
Cianure	16P	450 ¥
Gamma-Scopolamine	14P	200 ¥
Gaz CS / lacrymogène	4R	20 ¥
Gaz vomitif	6R	25 ¥
Narcoject	8R	50 ¥
Neuro-étourdissant	12R	60 ¥
Pepper Punch	—	5 ¥
Seven-7	20P	1 000 ¥

voir mieux qu'avec des yeux naturels – il n'est pas rare que les gens qui en ont les moyens remplacent leurs deux yeux en parfait état par une paire de prothèses cybernétiques. Les yeux cybernétiques sont disponibles dans toutes les formes et toutes les tailles, du parfaitement naturel aux designs les plus provocateurs. Les couleurs et les motifs sont facilement interchangeables (il suffit de télécharger une skin différente). Pour ceux qui ne veulent pas d'un remplacement intégral, de nombreuses améliorations conçues pour les yeux cybernétiques sont également disponibles en tant que modifications rétinienne réalisées sur les yeux naturels. Les sous-systèmes oculoware consomment soit une partie de la capacité de Capacité des yeux cybernétiques, soit de l'Essence pour les yeux naturels (mais pas les deux). Pour les prothèses comme pour les modifs rétinienne, il vaut mieux appliquer les modifications au deux yeux pour ne pas déséquilibrer la vision de l'utilisateur.

Yeux cybernétiques : Ce système offre une acuité de 10/10 aux deux yeux et comporte une interface visuelle et une unité d'enregistrement oculaire (sans coût supplémentaire), ainsi qu'une caractéristique de Capacité pour permettre l'embarquement de diverses améliorations additionnelles.

Amplification visuelle : Version cybernétique de l'amplification visuelle (voir p. 326).

Compensation anti-flash : Version cybernétique de la compensation anti-flash (voir p. 326).

Drone oculaire : Cette amélioration ne concerne qu'un seul des deux globes oculaires et consiste à le remplacer par un drone spyball logé dans la cavité oculaire de l'utilisateur. La spyball fonctionne comme un œil cybernétique classique mais le personnage peut choisir de l'enlever et de le contrôler comme un drone spyball standard (*Lone Star iBall*, p. 343). Un utilisateur qui choisit de remplacer ses deux yeux par des drones oculaires est bel et bien aveugle tant qu'il se sert de ses deux drones en même temps. Cet implant n'est pas disponible en tant que modification rétinienne.

Duplication rétinienne : Il est possible de charger l'enregistrement de la rétine de quelqu'un dans cet implant, afin d'en créer une reproduction presque parfaite. Faites un Test opposé entre l'indice de la duplication rétinienne et celui du scanner rétinien (voir *Biométrie*, p. 257).

Interface visuelle : Version cybernétique de l'interface visuelle (voir p. 326).

Protection oculaire : Ces protections protègent les yeux cybernétiques comme les yeux naturels et fournissent un bonus de protection Balistique et d'Impact de +2 au niveau des yeux. Disponible en modèle transparent ou sans teint.

Smartlink : Version cybernétique du smartlink (voir p. 326).

Unité d'enregistrement oculaire : Cet implant connecté directement aux nerfs optiques enregistre toutes les données souhaitées dans l'espace de stockage qui lui est associé (accessible depuis le PAN de l'utilisateur). Pour éviter le vol de données, l'utilisateur peut choisir de limiter l'accès à cet espace de stockage à certains dispositifs (module sim, datajack, etc.).

Vision nocturne : Version cybernétique de la vision nocturne (voir p. 324).

Vision thermographique : Version cybernétique de la vision thermographique (voir p. 327).

Zoom : Version cybernétique du zoom (voir p. 327).

Auriculoware

Comme l'oculoware, l'auriculoware peut être installé soit par le biais d'un remplacement complet des oreilles par des prothèses cybernétiques (pour un coût de Capacité), soit comme une modification de l'oreille interne (pour un coût d'Essence). Les améliorations sont généralement implantées sur les deux oreilles pour ne pas déséquilibrer l'ouïe de l'utilisateur.

Oreilles cybernétiques : Ces implants ne remplacent en général que l'oreille interne (même s'il est possible de remplacer également l'oreille externe si le client le souhaite) et offre une capacité d'audition parfaite à distance normale. Elles incluent une interface sonore et une unité d'enregistrement auriculaire (sans coût supplémentaire) ainsi qu'une caractéristique de Capacité pour accueillir diverses modifications additionnelles.

Amplification auditive : Version implantée de l'amplification auditive (voir p. 327).

Amortisseur sonore : Cet implant protège l'utilisateur des augmentations violentes de volume sonore et des niveaux sonores suffisamment élevés pour causer des dommages aux tympons. L'amortisseur ajoute un modificateur de réserve de dés de +2 pour résister aux attaques soniques.

Équilibre amélioré : Cet implant augmente l'équilibre en améliorant les mécanismes d'équilibre naturels de l'oreille interne. L'utilisateur reçoit un dé de bonus sur tous les tests impliquant l'équilibre, tels qu'escalader, marcher le long d'une corniche étroite, se recevoir après un saut, etc.

Filtre sonore sélectif : Version cybernétique du filtre sonore sélectif (voir p. 327).

Interface sonore : L'interface sonore joue des pistes audio (enregistrements, piste sonore d'un film, musique, etc.) depuis une source connectée (PAN, datajack, etc.) directement dans les oreilles (naturelles ou cybernétiques) de l'utilisateur. Elle est fréquemment utilisée pour les fonctionnalités sonores RA.

Reconnaissance spatiale : Version implantée de la reconnaissance spatiale (voir p. 327).

Unité d'enregistrement auriculaire : L'unité d'enregistrement auriculaire est connectée aux nerfs de l'ouïe de l'utilisateur et enregistre toutes les données souhaitées dans un espace de stockage illimité accessible depuis le PAN de l'utilisateur. Pour éviter le vol des données, l'utilisateur peut également limiter l'accès à l'espace de stockage à certains dispositifs (datajack, module sim, etc.).

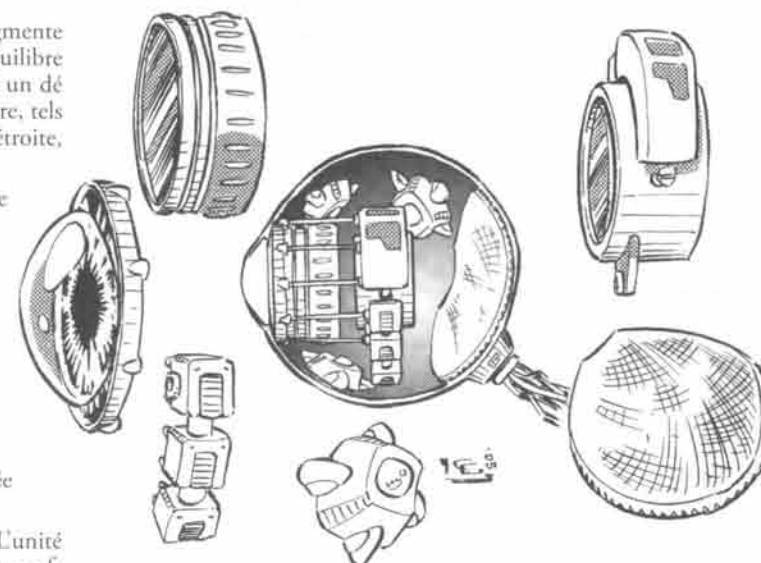
Somataware

Le somataware qui n'a pas d'indice de Capacité doit être implanté directement dans le corps de l'utilisateur ; il ne peut pas être installé dans des membres cybernétiques. Le somataware doté d'un indice de Capacité peut être installé dans des membres cybernétiques et coûte de la Capacité plutôt que de l'Essence.

Accroissement de réaction : En remplaçant une partie de la colonne vertébrale par des matériaux supraconducteurs, le temps de réaction d'un personnage peut être amélioré. Ajoutez l'indice de l'accroissement de réaction à la Réaction d'un personnage (cela affectera également l'Initiative). Les accroissements de réaction sont également compatibles avec d'autres boosters d'initiative.

Armure dermale : Une armure dermale est constituée de plaques de métal et de plastique greffées sur la peau de l'utilisateur. Les plaques sont clairement visibles et peuvent être conçues pour obtenir une texture et une couleur de surface particulière.

Une armure dermale confère un bonus égal à son indice à l'armure Balistique et d'Impact. Elle ne peut être combinée avec un orthoderme.



Compartiment digital : Cet implant permet le stockage d'objets de taille microscopique (à la discrétion du meneur de jeu) dans la dernière phalange d'un doigt. Y insérer ou en retirer un objet prend une Action complexe. Les objets qui s'y trouvent sont entièrement dissimulés. Remarquer un compartiment digital nécessite un Test de Perception + Intuition (4).

Le compartiment digital est un moyen populaire de ranger un fouet monofilament (p. 308), le bout du doigt remplissant le rôle du lest de contrôle. Déployer un fouet monofilament hors d'un compartiment digital prend une Action simple et le rembobiner une Action complexe.

Compartiment de contrebande : Un compartiment de contrebande doit être situé dans une partie du corps qui peut facilement être vidée ou retirée. Il permet le stockage d'objets de taille microscopique (le meneur de jeu à le dernier mot sur ce que peut ou ne peut pas contenir un compartiment). Détecter un compartiment de contrebande nécessite un Test de Perception + Intuition (4). Y insérer ou en retirer un objet prend une Action complexe.

Compétences câblées : Les compétences câblées sont un système de contrôleurs neuromusculaires situés tout le long du système nerveux naturel du corps conçus pour se substituer aux mouvements musculaires. Les systèmes de compétences câblées peuvent uniquement utiliser des activesofts (voir p. 323) d'un indice qui n'excède pas l'indice de l'implant de compétences câblées. Le nombre maximum de skillssofts que le système peut accueillir est égal à 2 x Indice. Changer la sélection de softs stockée dans un système de compétences câblées prend une Action simple.

Biotech	Disponibilité	Coût
Biomonitor	—	300 ¥
Médikit (Indice 1–6)	—	Indice x 100 ¥
Recharge de médikit	—	50 ¥
Seringue jetable	4	10 ¥
Contrats DocWagon (à l'année)		
Standard	—	5 000 ¥
Or	—	25 000 ¥
Platine	—	50 000 ¥
Super-Platine	—	100 000 ¥
Patches adhésifs		
Patch d'antidote (Indice 1–6)	Indice	Indice x 50 ¥
Trauma Patch	2	500 ¥
Stimpatch (Indice 1–6)	Indice x 2	Indice x 25 ¥
Tranqpatch (Indice 1–10)	Indice x 2	Indice x 20 ¥
Déguisement		
Masque facial en latex	8	500 ¥
Nanocrème d'apparence		
Petit tube	12	500 ¥
Grand tube	16	1 000 ¥

Céphaloware	Essence	Capacité	Disponibilité	Coût
Bombes corticales				
Nano-bombe	0	[1]	16P	2 000 ¥
Micro-bombe	0	[2]	16P	5 000 ¥
Bombe à effet de zone	0	[3]	20P	10 000 ¥
Booster gustatif (Indice 1–6)	0,2	—	Indice x 4	Indice x 1 500 ¥
Booster olfactif (Indice 1–6)	0,2	[2]	Indice x 4	Indice x 1 000 ¥
Commlink	0,2	[2]	—	2 000 ¥ + coût du commlink
Compartiment dentaire	—	—	8	200 ¥
Compartiment dentaire cassable	—	—	12	500 ¥
Datajack	0,1	[1]	—	500 ¥
Datalock	0,1	[1]	12	1 000 ¥ + Cryptage
Interface de rigging	0,5	—	8	10 000 ¥
Modulateur vocal	0,2	—	4	7 500 ¥
Voix secondaire (Indice 1–6)	—	—	(Indice x 3)P	Indice x 5 000 ¥
Module sim	0,2	[2]	—	2 000 ¥
Débridé hot sim	0,2	[2]	12P	5 000 ¥
Senseur à ultrasons	0,3	[2]	10	6 000 ¥

Interface tactile : Une interface tactile est un petit implant fixé à la base de la colonne vertébrale qui permet au système nerveux de l'utilisateur de traiter des informations tactiles (texture, température, etc.). Ces informations proviennent en général du PAN de l'utilisateur, mais peuvent également venir d'autres sources.

Lance-grappin : Version cybernétique du lance-grappin (voir p. 330).

Modification esthétique : Des traitements rapides et sans hospitalisation (durant environ 2 heures) peuvent être réalisés pour altérer l'apparence de l'utilisateur – forme, couleur et pigmentation du visage et du corps ainsi que l'addition ou le retrait de pilosité (les cheveux en fibres optiques aux motifs colorés évolutifs sont très populaires). Des modifications plus exotiques telles qu'une peau écailleuse, une fourrure colorée, des oreilles de chat, des canines inférieures d'ork ou une queue sont plus difficiles à réaliser.

Ossature renforcée : La structure cellulaire des os de l'utilisateur est renforcée par un maillage de plastique et de métal qui renforcent l'intégrité des os et leur solidité en augmentant néanmoins le poids. Une ossature renforcée en plastique confère un bonus de +1 à l'attribut de Constitution pour les tests de résistance. Une ossature en renforcée en aluminium confère un bonus de +2 à la Constitution et de +1 à l'armure d'Impact (cumulatif avec des protections portées par le personnage). Une ossature renforcée en titane confère un bonus de +3 à la Constitution pour les tests de résistance aux dommages et de +1 à l'armure d'Impact et à l'armure Balistique. Les coups portés par des personnages dotés d'une ossature renforcée infligent des dommages physiques en combat à mains nues.

Réflexes câblés : Cette opération très lourde implante une multitude de boosters neuraux et de stimulateurs d'adrénaline à des emplacements précis du corps, catapultant l'utilisateur dans un monde entièrement nouveau où tout semble se dérouler au ralenti autour de lui. Le système inclut un interrupteur qui permet d'activer et de désactiver le système (en une Action automatique). Quand ils sont activés, les réflexes câblés confèrent un bonus de Réaction de +1 et de +1 Passe d'Initiative par point d'indice. Les réflexes câblés ne peuvent pas être combinés aux autres types d'améliorations d'Initiative.

Réservoir d'air interne : Le réservoir d'air interne remplace une partie d'un poumon par une réserve d'air pressurisée qui permet à son utilisateur de retenir son souffle pendant 2 heures. Cet implant permet une grande autonomie sous l'eau ainsi qu'une protection contre les toxines de vecteur inhalation (voir p. 246) – à condition que l'utilisateur retienne son souffle. Remplir le réservoir (grâce à une valve de remplissage située sous la cage thoracique) prend 5 minutes.

Implants oculaires	Essence	Capacité	Disponibilité	Coût
Yeux cybernétiques – système de base				
Indice 1	0,2	4	—	500 ¥
Indice 2	0,3	8	4	750 ¥
Indice 3	0,4	12	6	1 000 ¥
Indice 4	0,5	16	8	1 500 ¥
Amplification visuelle (Indice 1–3)	0,1	[Indice]	Indice x 3	Indice x 1 500 ¥
Compensation anti-flash	0,1	[1]	4	750 ¥
Drone oculaire	—	[6]	63 000 ¥	
Duplication rétinienne (Indice 1–6)	0,1	[1]	16P	Indice x 15 000 ¥
Interface visuelle	0,1	*	4	500 ¥*
Protection oculaire	—	—	4	100 ¥
Smartlink	0,1	[3]	8R	1 000 ¥
Unité d'enregistrement oculaire	0,1	*	4	2 000 ¥*
Vision nocturne	0,1	[2]	4	1 000 ¥
Vision thermographique	0,1	[2]	4	1 000 ¥
Zoom	0,1	[2]	4	1 000 ¥

* inclus dans le prix de base des yeux cybernétiques

Simrig : Version cybernétique du simrig externe (voir p. 321).

Substituts musculaires : Ces muscles implantés développent en cuve remplacent ceux de l'utilisateur. Des traitements au calcium et un renforcement du squelette permettent une augmentation générale de la force de l'utilisateur. Les substituts musculaires augmentent la Force et l'Agilité d'une valeur égale à leur indice. Ils ne peuvent pas être combinés avec les implants de bioware renforcement musculaire ou tonification musculaire.

Membres cybernétiques

Dans un monde où le bioware est devenu monnaie courante, l'utilisation de membres cybernétiques est parfois perçue comme grossière ou obsolète, voire carrément moyenâgeuse. D'un autre côté, ils sont bon marché et faciles à entretenir et à améliorer, et sont donc très populaires auprès des moins fortunés. Les crânes et les torsos cybernétiques entrent dans cette catégorie, bien qu'il s'agisse plus d'enveloppes que de prothèses proprement dites.

Les membres cybernétiques ne peuvent accueillir ni bioware ni implants qui coûtent de l'Essence au lieu de Capacité.

Chaque membre cybernétique ajoute 1 case supplémentaire au Moniteur de condition physique du personnage.

Membres cybernétiques apparents : On remarque immédiatement que ces membres sont artificiels, à moins que le personnage ne les cache sous ses vêtements. Dans certains cas ils sont outrageusement évidents et semblent tout droit sortis d'un autre monde, mais cela affecte en général les rapports sociaux du personnage.

Membres cybernétiques synthétiques : Les membres synthétiques ressemblent à des membres naturels. Un Test de Perception + Intuition (3) est nécessaire pour repérer un membre synthétique (la compétence Cybertechnologie peut remplacer Perception pour ce test) ; les membres cybernétiques ont une texture clairement artificielle au toucher.

Améliorations de membres cybernétiques : Tous les membres cybernétiques sont dotés d'attributs Constitution Force et Agilité à 3. Ces valeurs peuvent être augmentées par des améliorations de membres cybernétiques (les améliorations d'autres systèmes cyber ou bio n'ont aucun effet). Les améliorations de membres cybernétiques consomment une partie de la Capacité du membre cybernétique qu'elles améliorent. Le bonus de la valeur améliorée est égal à l'indice de l'amélioration. Seuls les personnages dotés d'un torse cybernétique peuvent avoir des

améliorations de membres cybernétiques d'indice supérieur à 3. Quand un membre particulier est utilisé lors d'un test (tel qu'une attaque menée avec un bras cybernétique), utilisez l'attribut applicable à ce membre (cybernétique ou naturel) ; le reste du temps, utilisez la valeur moyenne de tous les membres impliqués dans la tâche (arrondie à l'inférieure). Si une tâche demande la coordination précise de certains membres, utilisez la valeur du membre le plus faible.

Les attributs des membres partiels (notamment les mains et les pieds cybernétiques) peuvent être améliorés mais leurs attributs ne s'appliquent qu'aux tests les impliquant directement (comme un Test de Force pour agripper quelque chose avec une main cybernétique améliorée).

Blindage : Le blindage d'un membre cybernétique fournit de l'armure Balistique et d'Impact.

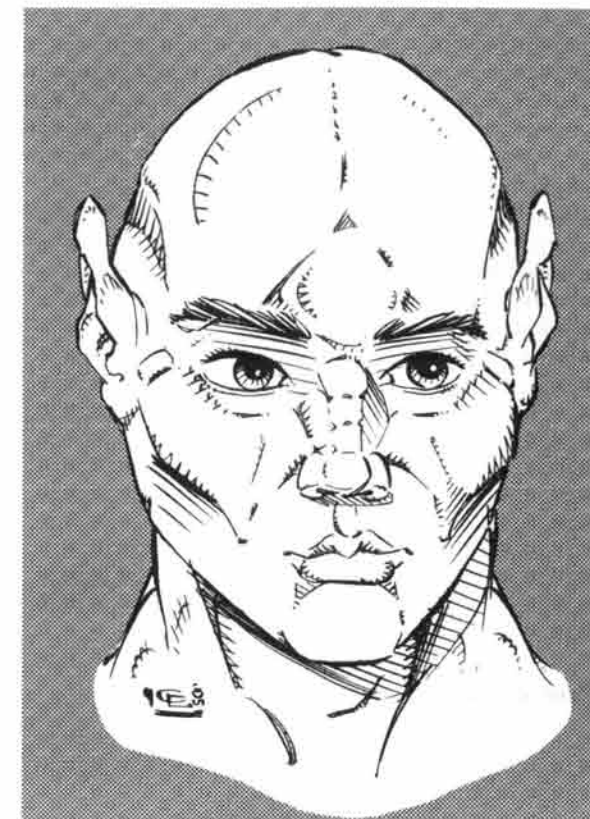
George la Brique a une Constitution 3, Force 4 et Agilité 2. Il a également un torse cybernétique de Constitution 6, Force 5 et Agilité 3, un bras gauche cybernétique de Constitution 3, Force 7 et Agilité 3 et une jambe cybernétique de Constitution 5, Force 3 et Agilité 3. S'il frappe quelqu'un au visage avec son poing gauche, il utilise Agilité 3 sur le test d'attaque et Force 7 pour calculer les dommages. S'il veut traverser une pièce en courant – ce qui demande une coordination précise des deux jambes, il réalise son Test de Course + Force en utilisant la Force la plus faible : 3. S'il se fait tirer dessus en revanche, il utilise la valeur moyenne de ses attributs de Constitution, arrondie à l'inférieur : dans ce cas, 4.

Accessoires pour membres cybernétiques

Ces accessoires ne peuvent être installés que dans des membres cybernétiques.

Étui de bras cybernétique : Semblable à l'étui de bras dissimulé (p. 314), l'étui de bras cybernétique utilise les mêmes règles mais a l'avantage d'être presque totalement invisible. Détecter un étui de bras cybernétique nécessite un Test de Perception + Intuition (4). Y insérer ou en retirer un objet prend une Action complexe.

Somatoware	Essence	Capacité	Disponibilité	Coût
Accroissement de réaction (Indice 1–3)	Indice x 0,3	—	(Indice x 5)R	Indice x 10 000 ¥
Armure dermale (Indice 1–3)	Indice x 0,5	—	(Indice x 5)R	Indice x 5 000 ¥
Compartiment de contrebande	0,2	[2]	6	1 500 ¥
Compartiment digital	0,1	[1]	4	750 ¥
Compétences câblées (Indice 1–5)	Indice x 0,2	—	(Indice x 4)	Indice x 2 000 ¥
Interface tactile	0,1	—	6	1 000 ¥
Lance-grappin	0,5	[5]	8	1 500 ¥
Modification esthétique	—	—	2–12	200¥–10 000 ¥
Ossature renforcée				
Plastique	0,5	—	8P	5 000 ¥
Aluminium	1	—	12P	15 000 ¥
Titane	1,5	—	16P	40 000 ¥
Réflexes câblés				
Indice 1	2	—	8R	11 000 ¥
Indice 2	3	—	12R	32 000 ¥
Indice 3	5	—	20R	100 000 ¥
Réservoir d'air interne	0,25	[3]	4	650 ¥
Simrig	0,5	—	8	5 000 ¥
Substituts musculaires (Indice 1–4)	Indice x 1	—	(Indice x 5)R	Indice x 5 000 ¥
Attaque en combat à mains nues				
Ossature renforcée en plastique	—	(FOR / 2 + 2)P	—	—
Ossature renforcée en aluminium	—	(FOR / 2 + 1)P	—	—
Ossature renforcée en titane	—	(FOR / 2 + 3)P	—	—



Grand compartiment de contrebande : Installé dans un membre cybernétique, cette version du compartiment de contrebande (p. 335) est plus spacieuse et peut accueillir des objets de la taille d'un pistolet (le meneur de jeu à le dernier mot sur ce qui peut ou pas tenir dans un tel compartiment). Détecter un compartiment à contrebande nécessite un Test de Perception + Intuition (4). Y insérer ou en retirer un objet prend une Action complexe.

Holster cybernétique : Un holster cybernétique peut être installé dans un bras, une jambe ou un torse cybernétique. Il accueille une arme d'une taille n'excédant pas celle d'un pistolet dans le membre, qui reste parfaitement scellé tant qu'il n'est pas activé. Y insérer ou en retirer une arme prend une Action simple. Détecter un holster cybernétique nécessite un Test de Perception + Intuition (4).

Monture gyroscopique pour bras cybernétique : Quand cet équipement est activé, des contrepoids jaillissent du poignet de l'utilisateur et lui fournissent une précision de tir améliorée. Les effets sont semblables à ceux du gyrostabilisateur (p. 314) d'Indice 3. Les effets ne sont pas cumulables avec ceux d'un gyrostabilisateur.

Vérins hydrauliques : Cet implant nécessite la présence de deux jambes cybernétiques et chaque vérin consomme une capacité de Capacité égale à son indice. Chaque point d'indice ajoute un modificateur de réserve de dés de +1 aux Tests de Saut (voir p. 118), augmente de 20% la distance maximum de saut du personnage et réduit l'effet des chutes de 2 mètres (à condition que le personnage parvienne à atterrir sur ses pieds. Par exemple, un personnage équipé de vérins hydrauliques d'Indice 3 qui fait une chute de 10 mètres est considéré comme tombant de seulement 4 mètres.

Armes cyber-implantées

Les armes cyber-implantées représentent le choix de prédilection des samourais des rues qui ne veulent plus jamais se sentir désarmés.

Armes à feu cybernétiques : Une arme à feu cybernétique est en général installée dans un bras cybernétique, bien qu'on puisse installer des armes dans des jambes cybernétiques ou plus rarement, directement implantées dans le membre naturel. Selon la taille de l'arme, elle peut occuper une partie de l'avant-bras de l'utilisateur ou le remplacer entièrement (avec les parties fonctionnelles du bras reconstituées autour). Une telle arme tire soit grâce à un port dissimulé dans la paume ou en repliant la main de l'utilisateur au niveau du poignet. Afin de respecter les impératifs de discrétion, la plupart des pièces entrant dans la fabrication de ces armes sont faites de composés non métalliques ; les pièces métalliques restantes sont alors intégrées à la structure du bras cybernétique. Un membre cybernétique ne peut accueillir qu'une seule arme à feu cybernétique.

Toutes les armes à feu cybernétiques sont équipées de magasins internes et peuvent être dotées d'un port d'alimentation en munitions externe – mais quand un chargeur est inséré, la présence d'une arme cybernétique dans le bras devient évidente. Toutes les armes cybernétiques sont équipées en série de systèmes smartgun (voir p. 314). Des accessoires tels que les visées laser, les silencieux et les atténuateurs de son sont également disponibles ; d'autres (comme les systèmes pneumatiques de compensation de recul) ne peuvent pas être installés.

Armes de mêlée cybernétiques : Les armes de mêlée cybernétiques sont les jouets classiques des mecs-rasoirs et des gillettes. Elles existent comme améliorations de membres cybernétiques mais sont également très répandues sous forme de systèmes individuels implantés dans les mains naturelles des utilisateurs. Les griffes sont des lames de 2,5 centimètres en acier chromé ou en carbone qui remplacent les ongles de l'utilisateur ou qui jaillissent de compartiments cachés sous des ongles synthétiques. Les lames de poing sortent du coré de la main du côté opposé au pouce, parallèlement à la main. Les lames consistent en un nombre variable de lames sortant du poignet ou des articulations des doigts du personnage. L'électro-main est dotée de contacts électriques installés dans les articulations ou la paume de la main – et infligent de gros dommages à tout ce qui entre en contact avec elles quand elles sont activées. Les électro-mains infligent des Dommages électriques (voir p. 154) et contiennent 10 charges chacune. Sur secteur, elles se rechargent au rythme de 10 secondes par charge.



BIOWARE

Le bioware est une nouvelle étape dans l'augmentation des capacités corporelles. Au lieu de remplacer des organes par des machines électroniques, les implants de bioware augmentent les fonctions même du corps et s'y intègrent comme s'ils étaient naturels. Cette application de la biotechnologie est particulièrement vicieuse puisqu'elle consiste à leurrer le corps du patient tout en maintenant un équilibre délicat entre les différents systèmes organiques (modifiés ou pas) du corps. Les techniques de bionique et de bio-ingénierie ont largement progressé au cours des dix dernières années, faisant du bioware la nouvelle frontière technologique de pointe. Bien qu'il soit plus coûteux financièrement, son coût d'Essence très faible et le fait qu'il est difficile à repérer rendent le bioware très utile pour ceux qui veulent conserver un profil bas.

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 permettent un fonctionnement plus fluide des muscles et des articulations. Les articulations améliorées fournissent un modificateur de réserve de dés de +1 sur tous les tests de compétences physiques associées à des attributs physiques. Ce bonus ne peut être cumulé avec ceux fournis par d'autres biais (fixateur de réflexes, spécialisation, etc.).

Augmentation de densité osseuse : Par un procédé long et douloureux, la matrice moléculaire des os du patient est altérée pour permettre une densité et une résistance osseuses plus grandes. La procédure renforce également les ligaments mais accroît par ailleurs le poids du personnage. Augmentez l'attribut de Constitution du patient de l'indice de densité osseuse choisi pour les tests de résistance aux dommages. Les personnages dont la densité osseuse est augmentée infligent des Dommages physiques en combat.

Défense pathogène : Ce traitement qui améliore les fonctions de la rate en permettant la production de leucocytes (globules blancs) plus efficaces et plus agressifs. La défense pathogène ajoute son indice aux tests de résistance contre les toxines et les maladies biologiques (et pas chimiques, voir *Utiliser les substances toxiques*, p. 247).

Expansion digestive : Ce traitement augmente la gamme des substances qu'un métahumain peut digérer normalement – notamment les racines, l'herbe, la tourbe et d'autres plantes qui ne sont en général pas considérées comme comestibles. L'implant inclut une modification des papilles gustatives et de l'odorat pour faciliter la tâche de l'estomac face à des aliments inhabituels. Les coûts de Niveau de vie du personnage sont réduits de 20% et il reçoit un modificateur de réserve de dés de +2 pour résister aux toxines de vecteur Ingestion (voir *Utiliser les substances toxiques*, p. 247).

Extracteur de toxines : Un groupement de cellules spécialement cultivées, implantées dans le foie, permet d'augmenter l'efficacité de l'activité catabolique (la dégradation de substances complexes) et d'en étendre le spectre. L'extracteur de toxines ajoute son indice comme modificateur de réserve de dés pour les tests de résistance aux toxines (voir *Utiliser les substances toxiques*, p. 247).

Filtre trachéal : Ce filtre est implanté au sommet de la trachée, juste en dessous du larynx, afin d'absorber les impuretés contenues dans l'air et les empêcher d'atteindre les poumons. Le filtre ajoute son indice aux tests de résistance aux toxines de vecteur Inhalation (voir *Utiliser les substances toxiques*, p. 247).

Glande suprarénaire : Placée au-dessus de la glande thyroïdienne, la glande suprarénaire se superpose aux fonctions métaboliques de la thyroïde, optimisant l'anabolisme et le catabolisme. Le métabolisme altéré produit plus d'énergie et surcharge d'énergie son utilisateur. Les personnages dotés d'une telle glande ont tendance à être hyperactifs et doivent ingérer deux fois plus de nourriture et de boisson qu'une personne normale pour alimenter leur métabolisme supérieur. La glande suprarénaire fournit un bonus de

+1 à la Constitution, à l'Agilité, à la Réaction et à la Force de l'utilisateur. Ses coûts de Niveau de vie augmentent de 10%.

Orthoderme : Cet implant tisse un matériau diffusant de l'énergie juste sous la peau, fournissant l'équivalent d'une protection personnelle tout en restant parfaitement impossible à distinguer d'un épiderme normal. L'orthoderme ajoute son indice aux indices d'armure Balistique et d'Impact (cumulable avec des protections portées par le personnage). Il est impossible de la combiner à une armure dermale.

Phéromones adaptatives : Le corps du patient est altéré pour répandre des phéromones conçues spécialement pour influencer autrui. Des phéromones adaptatives ajoutent leur indice comme modificateur de réserve de dés aux Tests de Charisme et de Compétences sociales. Le bonus ne s'applique pas aux tests et aux capacités magiques.

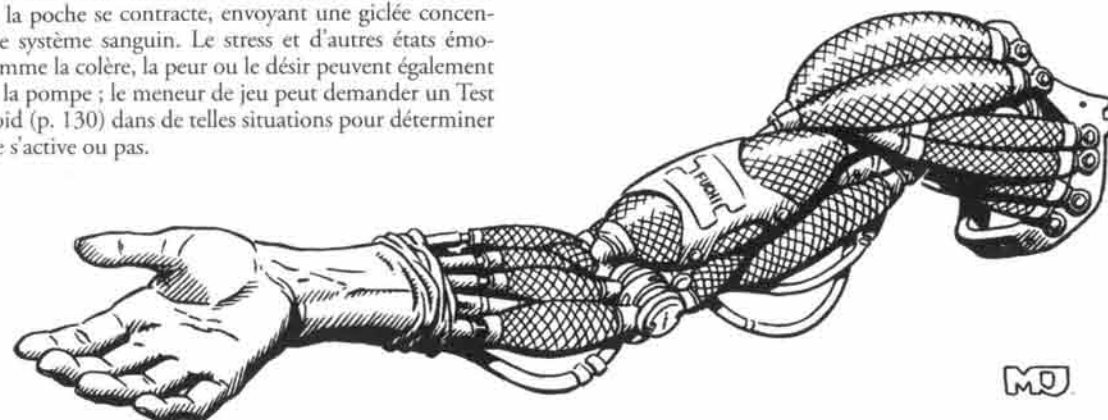
Poche corporelle : Cet implant de bioware consiste en un rabat de peau recouvrant une poche qui peut accueillir plusieurs petits objets (à la discrétion du meneur de jeu) d'un poids cumulé ne dépassant pas 1 kilo. Détecter une poche corporelle nécessite un Test de Perception + Intuition (3). Une Action complexe est nécessaire pour y insérer ou en retirer un objet.



Membres cybernétiques	Essence	Capacité	Disponibilité	Coût
Membres apparents				
Bras (entier)	1	15	4	15 000 ¥
Jambe (entière)	1	20	4	15 000 ¥
Main / Pied	0,25	4	2	5 000 ¥
Avant-bras	0,45	10	4	10 000 ¥
Mollet	0,45	12	4	10 000 ¥
Torse	1,5	10	12	20 000 ¥
Crâne	0,75	4	16	10 000 ¥
Membres synthétiques				
Bras (entier)1	8	4	20 000 ¥	
Jambe (entière)	1	10	4	20 000 ¥
Main / Pied 0,25	2	2	6 000 ¥	
Avant-bras 0,45	5	4	12 000 ¥	
Mollet	0,45	6	4	12 000 ¥
Torse	1,5	5	12	25 000 ¥
Crâne	0,75	2	16	15 000 ¥

Améliorations de membres cybernétiques				
Blindage (Indice 1-4)	—	Indice x 2	Indice x 5	Indice x 300 ¥
Constitution (Indice 1-7)	—	Indice x 1	(Indice x 3)R	Indice x 200 ¥
Force (Indice 1-7)	—	Indice x 1	(Indice x 3)R	Indice x 250 ¥
Agilité (Indice 1-7)	—	Indice x 1	(Indice x 3)	Indice x 250 ¥

Pompe à adrénaline : Cette petite poche musculaire est implantée dans le bas de la cavité abdominale et connectée aux deux glandes surrénales. Quand elle ne fonctionne pas, la pompe sert de réservoir d'adrénaline et de noradrénaline. Quand elle est activée, la poche se contracte, envoyant une giclée concentrée dans le système sanguin. Le stress et d'autres états émotionnels comme la colère, la peur ou le désir peuvent également déclencher la pompe ; le meneur de jeu peut demander un Test de Sang-froid (p. 130) dans de telles situations pour déterminer si la pompe s'active ou pas.



MD

Accessoires de membres cybernétiques	Essence	Capacité	Disponibilité	Coût
Étui de bras cybernétique	—	[8]	12R	3 000 ¥
Grand compartiment de contrebande	—	[5]	6	2 000 ¥
Holster cybernétique	—	[7]	8R	2 000 ¥
Monture gyroscopique pour bras cybernétique	—	[4]	12P	6 000 ¥
Vérins hydrauliques (Indice 1-6)	—	[Indice pour chaque jambe]	9	Indice x 2 000 ¥ (total)

Armes à feu cybernétiques

Pistolets de poche	0,15	[2]	12R	800 ¥
Pistolet léger	0,35	[4]	14R	1 500 ¥
Pistolet-mitrailleur	0,4	[4]	16R	2 000 ¥
Pistolet lourd	0,6	[6]	16R	3 200 ¥
Mitraillettes	1	[10]	20R	2 500 ¥
Fusil à pompe	1,1	[11]	20R	2 100 ¥
Lance-grenades	1,5	[15]	20P	4 000 ¥
Atténuateur de son	0,3	[3]	—	600 ¥
Port pour chargeur externe	0,1	[1]	—	100 ¥
Silencieux	0,2	[2]	—	400 ¥
Visée laser	0,1	[1]	—	100 ¥

Armes de mêlée cybernétiques

Électro-main	0,25	[3]	8R	1 000 ¥
Griffes (rétractiles)	0,2	[2]	10P	900 ¥
Lame (rétractile)	0,3	[3]	12F	1 800 ¥
Lame de poing (rétractile)	0,25	[3]	10P	1 500 ¥

Armes à feu cybernétiques	Dommages	PA	Mode	Souffle	CR	Munitions
Pistolet de poche cybernétique	4P	—	CC	—	—	2 (m) / 6 (c)
Pistolet léger cybernétique	4P	—	SA	—	—	12 (m) / 12 (c)
Pistolet-mitrailleur cybernétique	4P	—	SA / TR	—	1	12 (m) / 35 (c)
Pistolet lourd cybernétique	5P	-1	SA	—	—	10 (m) / 10 (c)
Mitraillette cybernétique	5P	—	SA / TR	—	2	12 (m) / 24 (c)
Fusil à pompe cybernétique	7P	-1	SA	—	—	10 (m) / 10 (b)
avec fléchettes	9P(F)	+2	—	—	—	—
Lance-micro-grenades cybernétique selon grenade	—	—	CC	-2 / mètre	—	2 (m) / 6 (c)

Armes tranchantes cybernétiques	Allonge	Dommages	PA
Électro-main	—	6E(c)	-moitié
Griffes	—	(FOR / 2 + 1)P	—
Lame	—	(FOR / 2 + 3)P	—
Lame de poing	—	(FOR / 2 + 2)P	—

Quand la pompe à adrénaline fonctionne, l'utilisateur ignore les modificateurs de blessures de dommages Étourdissants et ne perd pas connaissance quand il atteint son maximum de Dommages étourdissants. L'indice de la pompe à adrénaline s'ajoute également à la Force, l'Agilité, la Réaction et la Volonté (dans la limite du maximum augmenté de l'utilisateur). La pompe fonctionne pendant 1D6 x Indice tours ; ce délai ne peut être interrompu prématurément. Quand la durée est écoulée, l'utilisateur subit les effets de la redescende et prend immédiatement une case de Dommages Étourdissants (qui ne peuvent pas être réduits) pour chaque tour de fonctionnement de la pompe. Une fois les effets de l'adrénaline dissipés, les valeurs d'attributs reviennent à leur niveau normal et l'utilisateur ne peut plus ignorer les modificateurs de blessures de Dommages étourdissants. Un personnage ne peut pas se reposer quand une pompe à adrénaline est en marche.

Une fois les effets dissipés, il faut 10 minutes à la pompe pour se recharger — elle ne peut être activée durant ce laps de temps.

Producteurs de plaquettes : Les producteurs de plaquettes accroissent la capacité du corps à supporter des dommages en accélérant la production de plaquettes dans la moelle osseuse, réduisant ainsi l'effet des blessures graves et arrêtant plus rapidement les hémorragies. Dès que le personnage subit 2 points de dommages ou plus, les dommages sont immédiatement réduits d'un point.

Renforcement musculaire : En utilisant un traitement spécial de tissage biologique, des câbles musculaires développés in vitro sont tressés avec les fibres musculaires naturelles, améliorant la masse musculaire et sa performance. Le renforcement musculaire ajoute son indice à la Force du personnage. Cette modification n'est pas compatible avec des substituts musculaires, mais peut être combinée avec une tonification musculaire.

Symbiotes : Ces micro-organismes sont introduits dans le système sanguin de l'utilisateur pour augmenter considérablement ses capacités régénératrices. Pour alimenter l'activité des symbiotes, un personnage doit accroître sa consommation de nourriture et de boisson.

Ajoutez l'indice des symbiotes comme modificateur de réserve de dés pour les tests de guérison (Physiques et Étourdissants). Les symbiotes augmentent de 20% les coûts de Niveau de vie du personnage.

Synthecarde : Ce myocarde artificiellement amélioré permet de renforcer le cœur. Le synthecarde ajoute son indice à tous les Tests d'Athlétisme. Ce bonus peut être cumulé avec des bonus issus d'autres sources.

Tonification musculaire : Ce traitement incorpore des fibres musculaires élastiques développées in vitro dans les tissus musculaires existants, augmentant la tension et la flexibilité musculaires. La tonification musculaire ajoute son indice à l'Agilité du personnage. Il n'est pas compatible avec des substituts musculaires mais peut être combiné avec un renforcement musculaire.

Yeux de chat : Ces yeux artificiels développés in vitro ont une structure qui amplifie la lumière et améliore la vision nocturne de l'utilisateur, lui fournissant une vision nocturne naturelle. Les yeux de chat sont fendus et réfléchissants.

Bioware de culture

Le bioware de culture doit être produit sur-mesure pour son destinataire, il coûte donc plus cher et son temps d'élaboration est plus long.

Amélioration mnémonique : Par l'ajout de tissu cérébral sur le lobe frontal du cerveau, il est possible d'augmenter la capacité de mémorisation à court et à long terme. Cet implant ajoute son indice aux réserves de dés des tests de Compétences de connaissances, de langues ou aux tests de mémorisation (ce bonus est cumulable avec d'autres bonus issus d'autres sources). L'amélioration ajoute également un bonus de réserve de dés de +1 aux Tests d'Instruction pour lesquels le personnage joue le rôle de l'élève.

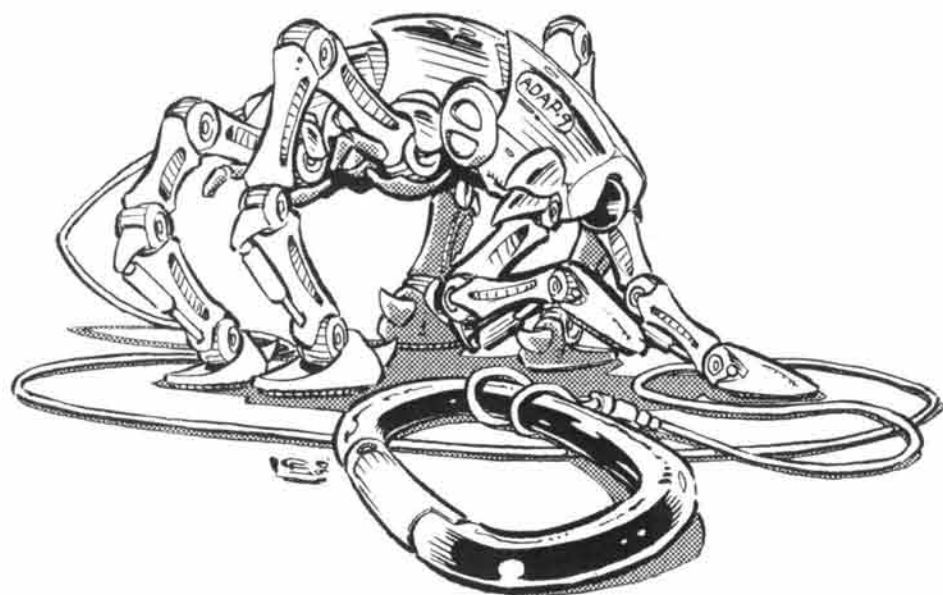
Booster cérébral : Des ajouts de tissu nerveux, de circonvolutions, de stries et de sillons sont réalisés sur le lobe frontal du cortex. Les cellules supplémentaires et la surface augmentée permettent d'améliorer les fonctions du cerveau. Le booster cérébral ajoute son indice à l'attribut de Logique de l'utilisateur.

Booster synaptique : Cet implant de bioware encourage les cellules nerveuses de la moelle épinière à se reproduire et à s'allonger, élargissant la « route » des transmissions nerveuses et diminuant la durée de trajet d'un signal. Le booster confère un bonus de +1 à la Réaction et de +1 Passe d'Initiative par point d'indice. Le booster synaptique ne peut être combiné avec aucune autre forme d'amélioration d'initiative.

Compensateur de dommages : Les compensateurs sont des implants de fibres nerveuses transmettrices qui contournent les inhibiteurs de sécurité, permettant à leur hôte d'agir malgré un traumatisme physique et mental. L'utilisateur peut ignorer un nombre de cases de dommages (Étourdissants et Physiques) égal à l'indice du compensateur avant de déterminer les modificateurs de dommages applicables.

Bioware standard	Essence	Disponibilité	Coût
Articulations améliorées	0,3	12	40 000 ¥
Augmentation de densité osseuse (Indice 1-4)	Indice x 0,3	12	Indice x 20 000 ¥
Défense pathogène (Indice 1-6)	Indice x 0,1	8	Indice x 10 000 ¥
Expansion digestive	0,5	4	20 000 ¥
Extracteur de toxines (Indice 1-6)	Indice x 0,2	(Indice x 3)	Indice x 20 000 ¥
Filtre trachéal (Indice 1-6)	Indice x 0,2	(Indice x 3)	Indice x 15 000 ¥
Glande suprarénaire	0,7	20P	45 000 ¥
Orthoderme (Indice 1-3)	Indice x 0,25	(Indice x 4)R	Indice x 30 000 ¥
Phéromones adaptatives (Indice 1-3)	Indice x 0,2	(Indice x 4)P	Indice x 15 000 ¥
Poche corporelle	0,1	4	5 000 ¥
Pompe à adrénaline (Indice 1-3)	Indice x 0,75	(Indice x 6)P	Indice x 30 000 ¥
Producteurs de plaquettes	0,2	12	25 000 ¥
Renforcement musculaire (Indice 1-4)	Indice x 0,2	(Indice x 5)R	Indice x 7 000 ¥
Tonification musculaire (Indice 1-4)	Indice x 0,2	(Indice x 5)R	Indice x 8 000 ¥
Symbiotes (Indice 1-3)	Indice x 0,2	(Indice x 5)	Indice x 10 000 ¥
Synthecarde (Indice 1-3)	Indice x 0,1	(Indice x 4)	Indice x 10 000 ¥
Yeux de chat	0,1	4	7 500 ¥

Attaque en combat à mains nues	Allonge	Dommages	PA
Densité osseuse 1	—	(FOR / 2)P	—
Densité osseuse 2	—	(FOR / 2 + 1)P	—
Densité osseuse 3	—	(FOR / 2 + 2)P	—
Densité osseuse 4	—	(FOR / 2 + 3)P	—



Filtre antalgique : L'implant antalgique est un amas de tissus nerveux spécialisés conçu pour filtrer les stimuli sensoriels. Tant que l'implant antalgique est actif, l'utilisateur peut ignorer les modificateurs de blessures des Dommages étourdissants et ne perd pas conscience quand il atteint son maximum de Dommages étourdissants. Le sujet ne ressent pas la douleur et n'est pas conscient des dommages subis tant qu'il ne s'auto-examine pas ou qu'il n'en est pas informé par un biomonitor (voir p. 330). Tant qu'il fonctionne, l'implant antalgique fournit un bonus de +1 à la Volonté de l'utilisateur mais réduit son Intuition de 1 (sans pouvoir le réduire en deça de 1). Tous les Tests de Perception tactiles subissent en outre un modificateur de réserve de dés de -4.

Fixateur de réflexes : Cette amélioration provoque la croissance de petits amas de tissus nerveux autour des trente et une paires de nerfs cérébro-spinaux pour permettre la mémorisation de certains réflexes moteurs acquis. Le fixateur de réflexes ajoute un bonus de +1 à une compétence ou à un groupe de compétences particuliers (Compétences de combat et physiques exclusivement). Plusieurs fixateurs peuvent être installés pour plusieurs compétences mais les effets ne sont pas cumulatifs. Ce bonus est cumulable avec d'autres bonus en provenance d'autres sources.

Régulateur de sommeil : Le régulateur de sommeil modifie la zone cérébrale de l'hypothalamus, permettant des périodes de veille plus longues. Le patient a besoin de moins de repos quotidien et son sommeil est plus profond et plus réparateur. Un régulateur de sommeil permet à un personnage de s'en sortir avec 3 heures de sommeil par nuit et de rester éveillé pendant 48 heures d'affilée avant que des modificateurs de fatigue ne commencent à s'appliquer. Cet implant n'a aucun effet sur les heures de repos nécessaires à la guérison.

Bioware de culture	Essence	Disponibilité	Coût
Amélioration mnémorique (Indice 1-3)	Indice x 0,1	(Indice x 5)	Indice x 7 500 ¥
Booster cérébral (Indice 1-3)	Indice x 0,2	(Indice x 6)	Indice x 10 000 ¥
Booster synaptique (Indice 1-3)	Indice x 0,5	(Indice x 6)R	Indice x 80 000 ¥
Compensateur de dommages (Indice 1-12)	Indice x 0,1	(Indice x 3)P	Indice x 15 000 ¥
Filtre antalgique	0,3	18P	40 000 ¥
Fixateur de réflexes			
Groupe de compétences	0,2	12	25 000 ¥
Compétence	0,1	10	10 000 ¥
Régulateur de sommeil	0,15	8	10 000 ¥

VÉHICULES & DRONES

Les attributs de véhicules sont décrits dans *Le combat de véhicules*, p. 158.

Module de rigging : Quand cette « boîte noire » équipe un véhicule, un personnage doté d'une interface de rigging peut piloter le véhicule par la pensée (voir *Le rigging et les drones*, p. 240), en se branchant directement dessus via un câble en fibre optique ou grâce à une connexion WiFi.

Montures d'armes : Un véhicule peut accueillir au maximum Constitution/3 (arrondi à l'inférieur) montures d'armes. Une monture d'arme peut accueillir une arme d'une taille ne dépassant pas celle d'une mitrailleuse légère avec 250 coups de munitions.

Véhicules terrestres

Dodge Scoot : Ce scooter électrique est idéal pour les déplacements en ville.

Harley-Davidson Scorpion : Ce chopper est une grosse moto de route classique.

Yamaha Growler : Une moto de trial solide, populaire auprès de ceux qui recherchent les sensations fortes.

Suzuki Mirage : Cette moto de course est une machine urbaine rapide dont le design racé a la faveur des gangs de motards.

Honda Spirit : Trois roues, deux sièges et un moteur électrique : la Spirit est populaire auprès des citadins qui font de courts trajets quotidiens.

Mercury Comet : Cette berline classique est renommée pour sa fiabilité.

Mitsubishi Nightsky : Décadente, sécurisée et high-tech, cette limousine est le moyen de transport standard des cadres corporatistes et des stars des médias. Elle comprend un blindage dissimulé et une isolation chimique.

Eurocar Westwind 3000 : Machine rapide aux lignes effilées, basse de caisse, dotée d'un turbo, cette voiture de luxe conçue pour la performance est dotée d'une suspension améliorée – avec un prix à l'avenant.

GMC Bulldog Step-Van : Un van blindé qui a la faveur des livreurs et des équipes de shadowrunners.

GMC Everglades : Ce véhicule sur coussin d'air multi-usages peut facilement être converti pour le transport de passagers ou de marchandises.

Chrysler-Nissan Patrol-1 : La Patrol-1 est la voiture de patrouille urbaine la plus répandue aujourd'hui.

GMC Beachcraft : Le Beachcraft est un hovercraft de patrouille armé, léger et rapide.

Ares Citymaster : Ce véhicule anti-émeutes urbain fonctionne comme un poste de commandement mobile. Il est doté d'une isolation chimique, d'un système de survie (20 heures pour un être humain) et d'une petite tourelle.

Véhicules aquatiques

Samuvani Criscraft Otter : Bateau de taille moyenne destiné à la plaisance, l'Otter peut également des remplir des tâches de transport. Ce bateau de cinq mètres de long est doté d'une coque en fibre de verre permettant de voir au travers.

Marine Tech Sea Nymph : Un yacht au luxe opulent pour ceux qui aiment naviguer avec classe.

Vulkan Electronaut : Sous-marin de poche pouvant accueillir deux personnes, disponible dans toute une gamme de modèles utilitaires.

Appareils volants

Cessna C750 : Ce bimoteur peut transporter des passagers ou servir d'appareil de surveillance.

Ares Dragon : Cet hélicoptère robuste et versatile peut être équipé de containers de marchandises supplémentaires.

Hughes Stallion : Cet hélicoptère bon à tout faire peut être adapté au transport de marchandises au détriment de la vitesse de l'appareil.

Northrup Wasp : Cet appareil monoplacement à rotor a été conçu pour les forces de police. Livré avec une arme (mitrailleuse légère ou plus petite).

VTOL et VSTOL

GMC Banshee : Ce t-bird à poussée vectorielle est doté de turbines à effet de sol et a été conçu pour des missions de reconnaissance et de courier.

Federated Boeing Commuter : Cet appareil à voilure orientable est très largement utilisé par les services de navettes interurbaines.

Drones

Tous les drones sont équipés d'adaptations de rigging.

Shiawase Kanmushi : Ce micro-drone insectoïde à quatre pattes est idéal pour infiltrer les zones confinées et peut grimper sur les murs et les plafonds.

Sikorsky-Bell Microskimmer : Discret et fiable, ce minuscule glisseur est plus petit qu'un couvercle de boîte de conserve et peut même glisser sur l'eau.

Lone Star iBall : Conçu pour être jeté ou lancé dans une pièce en roulant, ce mini-drone peut rouler tout seul mais ne peut pas franchir les escaliers, les bordures ou les obstacles de grande taille. Une version offensive existe et est dotée d'un flash-pak et d'une grenade fumigène pour 500 ¥ supplémentaires.

ÉQUIPEMENT MAGIQUE

Les focus, les fournitures magiques, les fétiches et les formules de sorts sont décrits dans *Un monde éveillé*, p. 163.

Focus	Disponibilité	Coût
Arme	(Puissance x 5)R	Puissance x 10 000 ¥
Bannissement	(Puissance x 4)R	Puissance x 5 000 ¥
Contresort	(Puissance x 4)R	Puissance x 5 000 ¥
Contrôle d'Esprits	(Puissance x 4)R	Puissance x 10 000 ¥
Invocation	(Puissance x 4)R	Puissance x 15 000 ¥
Lancement de Sorts	(Puissance x 4)R	Puissance x 15 000 ¥
Maintien	(Puissance x 4)R	Puissance x 10 000 ¥
Pouvoir	(Puissance x 5)R	Puissance x 25 000 ¥

Fournitures magiques		
Biofibre	(Puissance x 3)	Puissance x 100 ¥ par mètre carré
Matériaux de conjuration	(Puissance x 2)	Puissance x 1 500 ¥
Matériaux pour loge magique	(Puissance x 2)	Puissance x 500 ¥

Fétiches		
Combat	8R	200 ¥
Détection	2	50 ¥
Guérison	2	500 ¥
Illusion	2	100 ¥
Manipulation	6R	300 ¥

Catégorie de sorts	Coût de la formule	Coût des cours particulier	Disponibilité
Combat	2 000 ¥	compétence d'Instruction x 1 500 ¥	8F
Détection	500 ¥	compétence d'Instruction x 250 ¥	4R
Guérison	500 ¥	compétence d'Instruction x 250 ¥	4R
Illusion	1 000 ¥	compétence d'Instruction x 500 ¥	8R
Manipulation	1 500 ¥	compétence d'Instruction x 1 000 ¥	8R

MCT Fly-Spy : De la taille d'un gros insecte, cet « œil volant » est très pratique pour réaliser des filatures, vu qu'il est très difficile de le repérer. Équipé d'un autosoft de Manœuvre d'indice 2.

Aztechnology Crawler : Conçu pour des missions d'espionnage en terrain rural ou difficile, ce petit rampeur peut négocier les escaliers et autres obstacles.

Lockheed Optic-X : Les ailes de ce drone furtif à effet de sol peuvent se replier pour faciliter son transport.

GM-Nissan Doberman : Le Doberman est un rampant qui patrouille un périmètre et est aussi efficace de jour comme de nuit. Il est livré avec une arme (mitrailleuse légère ou plus petite) et les autosofts Clearlight 3 et Acquisition 3.

Roto-Drone MCT-Nissan : Le Roto-Drone est un drone à rotor simple et sans fioritures.

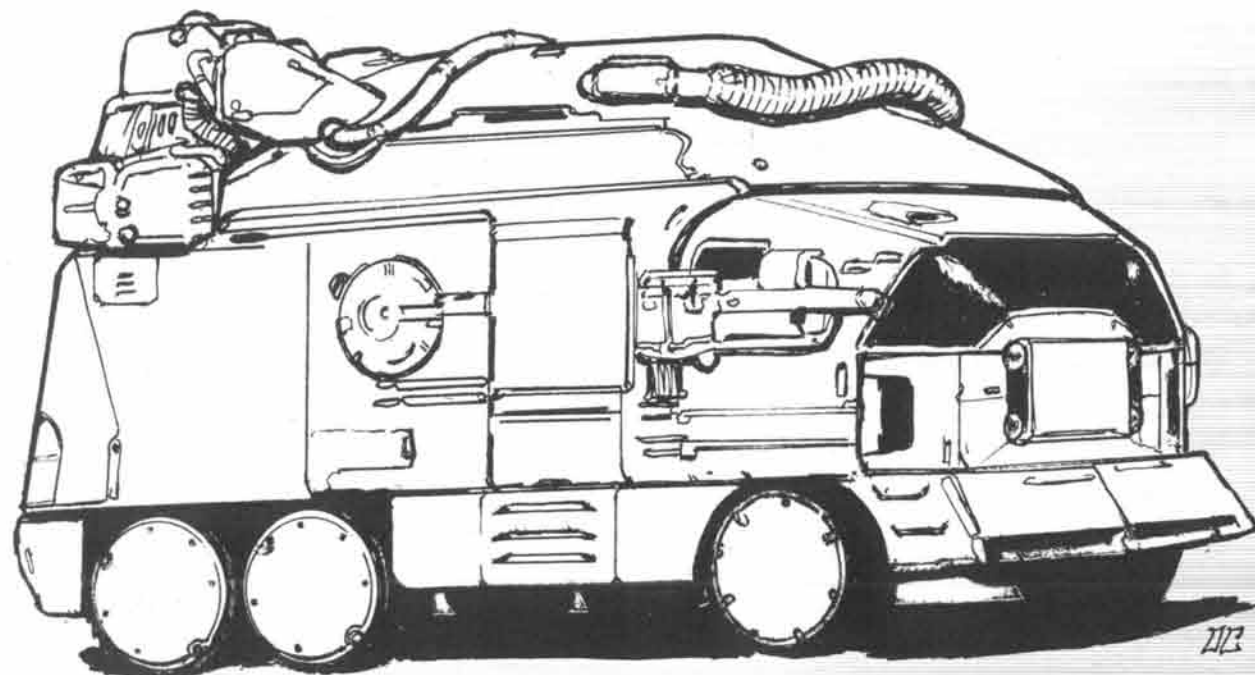
Renraku Stormcloud : Ce mini-dirigeable fonctionnant à l'énergie solaire peut rester pendant des heures en altitude au-dessus de la cible qu'il surveille. Utilisé fréquemment pour la surveillance de site en altitude et pour diverses fonctions de contrôle aérien. Équipé d'un autosoft Clearlight 3.

Cyberspace Designs Dalmatian : Le drone de reconnaissance à poussée vectorielle Dalmatian dispose d'une capacité limitée de vol stationnaire.

CrashCart AutoDoc : L'AutoDoc est une unité de stabilisation mobile – elle stabilise automatiquement tout personnage qui y est relié (voir p. 246). L'AutoDoc est équipé d'un médikit d'Indice 4.

Drone de combat Steel Lynx : Ce drone est une machine de combat terrestre blindée jusqu'aux dents. Il est livré avec une arme (mitrailleuse légère ou plus petite) et est équipé d'autosofts Défense 3 et Acquisition 3.

Modifications de véhicules	Disponibilité	Coût
Module de rigging	4	2 500 ¥
Monture d'arme	8P	2 500 ¥



Motos	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Constitution	Blindage	Senseurs	Disponibilité	Coût
Dodge Scoor (scooter)	+1	10/15	60	1	4	2	1	—	3 000 ¥
Harley-Davidson Scorpion (chopper)	+2	15/30	120	2	8	4	1	—	12 000 ¥
Yamaha Growler (moto tous-terrains)	+1	15/40	150	1	6	6	1	—	5 500 ¥
Suzuki Mirage (moto de course)	+2	20/50	200	1	6	4	1	—	6 500 ¥

Voitures	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Constitution	Blindage	Senseurs	Disponibilité	Coût
Honda Spirit (mini)	+1	10/20	80	1	8	6	1	—	10 000 ¥
Mercury Comet (berline)	0	15/30	110	2	10	6	1	—	14 000 ¥
Mitsubishi Nightsky (limousine)	-2	15/25	100	3	12	10	1	—	20 000 ¥
Eurocar Westwind 3000 (course)	+3	20/60	240	3	10	6	1	—	85 000 ¥

Camions	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Constitution	Blindage	Senseurs	Disponibilité	Coût
GMC Bulldog Step-Van (van)	0	5/10	90	2	16	8	1	—	35 000 ¥

Hovercrafts	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Constitution	Blindage	Senseurs	Disponibilité	Coût
GMC Everglades (aéroglysieur)	+1	10/20	120	2	14	6	1	4	25 500 ¥

Véhicules militaires et de sécurité	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Constitution	Blindage	Senseurs	Disponibilité	Coût
Chrysler-Nissan Patrol-1 (voiture de patrouille)	+3	10/45	180	3	10	10	1	12R	22 700 ¥
GMC Beachcraft (aéroglysieur de patrouille)	+2	10/40	160	2	12	16	2	16R	63 000 ¥
Ares Citymaster (blindé anti-émeutes)	-1	5/30	120	3	16	20	3	20R	51 200 ¥

Bateaux et sous-marins	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Constitution	Blindage	Senseurs	Disponibilité	Coût
MT Sea Nymph (yacht)	-3	10/20	45	2	18	6	1	—	17 000 ¥
SC Otter (bateau de plaisance)	+1	5/10	45	1	12	6	1	—	12 500 ¥
Vulkan Electronaut (sous-marin de poche)	0	5/10	30	2	12	10	2	10	158 000 ¥

Avions	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Constitution	Blindage	Senseurs	Disponibilité	Coût
Cessna C750 (bimoteur)	-1	20/90	340	2	18	4	—	8	164 000 ¥

Helicoptères	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Constitution	Blindage	Senseurs	Disponibilité	Coût
Ares Dragon (hélicoptère de transport)	-1	10/40	260	3	22	8	—	12	495 000 ¥
Hughes Stallion (hélicoptère utilitaire)	-1	15/50	190	3	14	8	—	12	225 000 ¥
Northrup Wasp (autogyre)	0	15/30	130	2	10	6	—	12R	106 000 ¥

VTOL et VSTOL	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Constitution	Blindage	Senseurs	Disponibilité	Coût
GMC Banshee (thunderbird)	+1	50/250	1 000	2	20	18	—	24P	2 350 000 ¥
Fed Boeing Commuter (appareil à voilure orientable)	-2	10/30	120	3	16	8	—	16R	320 000 ¥

Drones	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Constitution	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
Shiawase Kanmushi (micro-drone)	+1	2/10	10	3	0	0	1	s8	1 000 ¥
S-B Microskimmer (micro-drone)	+1	2/10	10	3	0	0	1	8	1 000 ¥
Lone Star iBall (mini-drone)	+1	3/15	15	3	1	0	2	6	1 500 ¥
MCT Fly-Spy (mini-drone)	+1	3/15	15	3	1	0	2	6	2 000 ¥
Aztechnology Crawler (petit)	0	5/20	50	3	2	0	2	4	1 700 ¥
Lockheed Optic-X (petit)	0	5/20	75	3	2	0	2	6	1 700 ¥
GM-Nissan Doberman (moyen)	0	10/25	75	3	3	6	3	6	3 000 ¥
Roto-drone MCT-Nissan (moyen)	0	10/25	100	3	3	2	3	6	2 000 ¥
Renraku Stormcloud (moyen)	-3	5/10	25	3	3	2	3	6	2 600 ¥
C-D Dalmatian (grand)	0	15/40	120	3	4	2	3	9	2 200 ¥
CrashCart AutoDoc (grand)	0	5/10	30	3	4	2	1	8R	4 000 ¥
Steel Lynx (grand)	0	15/40	120	3	4	9	3	12R	5 000 ¥

A

A la vie, à la mort (indice de loyauté), 281
Abonnement, 213
Accélération, 158
Accident, 162
Accident (pouvoir), 288
Accroissement de réaction, 3
Accroissement de réflexes, 61
Acquisition (programme), 2
Acquisition par sensuel, 162
active, 162
passive, 162
Action, 59
déclare, 132
résoudre, 132
Actions automatiques, 59, 11
Actions retardées, 59, 134
Actions simples, 59, 136
Activation de focus, 192
Activer un focus, 168
Activesox, 323
Activines, 268
Adapte mytique, 62, 77, 16
Adapte, 18, 77, 164, 187
pouvoirs, 85, 187
trait, 62, 77
Affinité avec les esprits (avant 77)
Agent, 229
Initiative, 232
Agilité, 60
Aide à l'étude, 179, 237
Aide, 193
Aiglon-tonnerre, 296
Ajuster, 142
Ajuster, 36
AK-97 (Carabine), 310
AK-97 (Fusil d'assaut), 311
Alamos 20 000, 29
Alarmes, 255
Alerte active, 225
Alerte de sécurité, 224
Algues des profondeurs, 250
Allergie (défaut), 80, 293
Allonge, 147, 305
Alphawave, 64, 306
Amazonie, 29
Ambidextrie (avantage), 77
Amélioration mnémotique, 2
Américains d'origine, 24
Armistice sonore, 334
Amplification auditive, 327
Amplification d'image, 142
Amplification visuelle, 326, 3
Analyse,
d'objet (sort), 199
de véricité (sort), 199
programme, 228
Analyse astrale, 113, 183
table, 183
Analyseur de phéromones, 2
Anciens, 49
Anneau de Feu, 32
Anneau de Sôulpa, 49
Année du Chaos, 25
Antidote (sort), 200
Antidotes, 247
Anti-véhicules (roquettes, mi 317
APDS (munitions), 315
Appareil, 216
Appareils auditifs, 327
Appareils de vision, 326
Appareils humains, 343
Apparence volatile (avantage)
Appeler un esprit, 168
Apprendre,
formes complexes, 267
sorts, 267
Aptitude (avantage), 77
Acquisition Éclair, 30
Arbalète, 309
Arc, 308
Architecture, 253
Arcologie, 42
Artes Macrotechnologie, 24, 30
32, 42
Alpha, 311
Antioch-2, 313
Crymatex, 343
Dragon, 343
Predator IV, 310
S-III Super Spirit, 312
Silver Slenger, 310
Argent de départ, 86
Argot, 47
Arme à feu, 142, 309
accessoires, 313
rechargement (table), 315
utilisation d'une seconde, 142
Arme dans la mauvaise main, 142, 148
Arme d'asse, 308
Arme d'honneur (pouvoir), 288

Armes focues, 192
 Armentement,
 armes / désarmer un système, 241
 tirer avec un système, 241
 Armes à distance exotiques, 95
 Armes à feu cybernétiques, 338
 Armes à projectiles, 144, 308
 table, 145
 Armes automatiques, 94
 Armes cyber-implantées, 338
 Armes de jet, 95, 308
 Armes de mêlée cybernétiques, 338
 Armes de mêlée exotiques, 95
 Armes de trait, 96, 308
 Armes de véhicules, 126, 162
 Armes exotiques, 308
 Armes lourdes, 95, 142
 Armes tranchantes, 96, 307
 Arm Tech MGL-12, 313
 Armure
 et encombrement, 148
 pouvoir, 288
 programme, 228
 Armure corporelle intégrale, 318
 Armure dermale, 335
 Armure d'impact, 148
 Armure mystique (pouvoir), 187
 Armure renforcée (pouvoir), 288
 Armurerie, 123
 Art, 123
 Article prohibé, 306
 Article restreint, 306
 Articulations amidiées, 338
 Assasinat - voir Liquidation
 Assistance sorcière, 179
 Assister dans une opération (sprite), 237
 Asocial (défaut), 80
 Atelier, 325
 Attaque (programme), 228
 Attaque à mains nues, 138
 Attaque élémentaire (pouvoir), 289
 Attaque uniquement pour touches, 148
 Atténuateur de son, 313
 Atténuation sonore (pouvoir), 189
 Atténuation thermique, 320
 Attribut exceptionnel (avantage), 78
 Attribut physique amélioré (pouvoir), 187
 Attribut, 60, 73
 astral, 184
 augmenter, 266
 esprit, 164
 éveillé, 164
 indice, 61
 tests, 54, 130
 Attributs mentaux, 61
 Attributs physiques, 60
 Attributs spéciaux, 61
 Augmentation d'attribut (pouvoir), 188
 Augmentation d'attribut (sort), 201
 Augmentation de densité osseuse, 338
 Augmentation des réflexes (sort), 201
 Auzs / ORA (objet de réalité augmentée), 39, 211, 218
 Auzs énergétique (pouvoir), 289
 Aurelius, Leonard, 31
 Auriculature, 334
 Autocrocheteur, 329
 Autodex, 246, 344
 Autopiloté (programme), 158, 216, 218
 Autopiloté (véhicule), 158
 Autorisé (accès), 217
 Auto-soif (programmes), 241, 324
 Avantages, 77-80, 266
 Aztecknology, 25, 31, 42
 Crawley, 344
 Striker, 313
 Azrian, 25, 31, 32, 42

B

Balise astrale (défaut), 80
 Balistique (armure), 148
 Bande des Triades, 278
 Bannissement, 113, 166, 180
 Focus, 191
 Barbelés, 254
 Bangshes, 294
 Barman, 284
 Barre de thermite, 329
 Barrière matri (sort), 204
 Barrière Physique (pouvoir), 204
 Barrières, 157, 253
 mana, 186
 Bars à ambiance, 44
 Bars (niveau de vie), 84, 263
 Basculer sa Perception, 168

Base (compétence de), 63, 90
Bâton, 307
Bâtonnet catalyseur, 332
Bâtonnet lumineux, 329
Bézuware, 64, 306
Better-than-life (BTL), 16, 21, 26
Big Brother, 39
Biofibre, 258
Biométrie, 257
Biomonitor, 330
Biolech, 332
Bioware, 52, 64, 83, 338
de culture, 64, 341
gammes, 306
Bipied, 313
Black Hammer, 228, 233
Blackout, 228, 233
Blessé, 149
Blessures,
 modificateurs, 153
 niveaux, 52
Blindage (véhicule), 158
Bliss, 250
Blogger, 284
Bodyhops, 38
Bombe matricielle, 225, 228
Bombes corticales, 332
Bon client (indice de loyauté), 281
Bon Coder (avantage), 78
Booster cérébral, 341
Booster gustatif, 332
Booster olfactif, 332
Booster synaptique, 341
Boudier (métamage), 191
Boudier anti-émeutes, 320
Boudier ballistique, 320
Boudier taser, 320
Boudiers, 320
Boule de feu (sort), 198
Boule de force (sort), 198
Boule de foudre (sort), 198
Boule étourdissante (sort), 197
Boule mana (sort), 198
Boulot, 14
Boulot d'expert technique, 19
Bras cybernétique,
 monture gyroscopique, 339
 étui de, 338
Brouillage, 227
Brouilleux, 327
Brouilleur cranien, 322
Brutes, 274, 276
BTL – voir Better-than-life

C
Californie, 27, 29
Caméleon Aural (avantage), 78
Caméra, 327
Caméra de sécurité, 256
Caméras thermographiques, 256
Camouflage (métamage), 191
Canons d'assaut, 313
Capacité de transport, 302
Captain Chaos, 22
Capteurs de proximité, 255
Cargaison, 230
Carreau / Flèche à injection, 309
Cartes, 49
Cartes et destins, 272
CAS (Confederation of American States – États Américains Confédérés), 28, 32
Casques, 320
Catalogue, 228
CATCo, 31
CCME, voir Contre-mesures électroniques
Centrage (métamage), 168, 191
Céphalosome, 332
Cermak (Bombe de), 30
Ceska Black Scorpion, 310
Cesna C750, 343
Chaman, 62
Champ de vision (CDV), 196, 288
Chance, 52, 56, 61, 67, 73
 Grilles, 68
 grands dragons, 300
 groupe, 276
 initiative, 134
 points, 67
 récupérer, 68
Chanceux (avantage), 78
Changeforce (sort), 204
Changlignes, 49
Changer de mode de tir, 136
Changer de mode un appareil connecté, 135
Chase (sort), 202
Chase, 148
Chargeur supplémentaire, 314
Charisme, 61
compétences associées, 120, 129
Chat, 193
Cher et courtois (jeu), 21

Cheval, 293
Chicago, 30
Chien, 193
Chien d'enfer, 294
Choc d'éjection, 233
Chrysler-Nissan Patrol-1, 343
Chut (sort), 202
Chute (dommages), 154
Cl en patrouille, 224
Cibles multiples, 142
Cinéma, 46
Ciseau, 329
Clairaudience (sort), 199
Clairvoyance (sort), 199
Claviers à codes, 257
Cleansight, 241
Clés avec transpondeur intégré, 257
Codes de dommages, 52, 152
Code-source et piratage, 230
Cold sim, 218, 231
Collage (pouvoir), 289
Collision, 161
Collon, Angela, 34
Colt America L36, 309
Colt Manhunter, 310
Combat, 132, 139
actions, 135
compétences actives, 94
séquence, 139
sorts, 172, 196
Combat à distance, 141
défense, 142
résumé, 147
table des modificateurs, 140
Combat astral, 113, 185
Combat de véhicules, 158
Combat simultané dans plusieurs neruds, 233
Combat tactique, 159
Combinaison caméléon, 319
Combinaison de camouflage, 319
Combinaison de protection chimique, 319
Combinaison NBC, 329
Combinaison Urban Explorer, 319
Combustion (sort), 205
Comète de Halley, 31, 49
Commander à un esprit, 168
Commande (programme), 228
Commodos, 210, 216
Commerce du sexe, 47
Commlink, 19, 63, 208, 212, 320
accessoires, 216, 321
customisation, 242
Communications, 323
contre-mesures, 323
Compartment à contrebasse, 335
Compartment dentaire, 333
Compartment digital, 335
Compensateur de dommages, 341
Compensation anti-flash, 326, 334
Compétence améliorée (pouvoir), 188
Compétences, 54, 62, 89
acquiescer des, 74
groupes, 52, 63, 75, 94
augmenter les, 265
indices, 62, 90
tables des indices, 92-93
types, 74
utilisation, 90
Compétences actives, 62, 74, 90
combat, 94
de magie, 113
physiques, 113
piloteage, 125
résistance, 119
sociales, 120
spéciales, 126
techniques, 123
Compétences câbles, 335
Compétences de connaissances, 62, 72, 95, 127
table, 129
Compétences de langues, 76, 95, 128
Compétences physiques, 113
Compétences restreintes, 75
Compétences techniques, 123
Compilation, 119, 236
Complexe (action), 59, 137, 138
Complications, 55
contacts, 283
contrôle d'esprit, 181
dépendance, 249
disponibilité, 304
échecs d'escalade, 115
étiquette, 121
fourrage, 304
guérison, 244
hacké, 224
initiative, 134
invocation, 180
repérage de la cible, 223
sorcellerie, 174

- sorts de détection, 198
- surprise, 156
- test de Pilotage, 159
- tests étendus et, 59
- Compte de crédit, 325
- Comptes, 210
- Compteur de dommages étourdissants, 64
- Compteur Geiger, 327
- Compulsion (pouvoir), 289
- Concentration (rouine), 247
- Concentration accrue (avantage), 78
- Confrérie Universelle, 29, 30
- Confusion (pouvoir), 289
- Confusion (sort), 202
- Confusion de masse (sort), 202
- Confondre un esprit, 168
- Conjuration, 166, 176
- Connaissances académiques, 76, 128
- Connaissances professionnelles, 76, 128
- Connexion, 213
- Conscience (pouvoir), 289
- Conseil Corporatif Pueblo, 34, 42
- Conseil Tribal Souverain, 25, 29, 34
- Conséquences du maintien des sorts, 175, 176
- Conseillers de la Mafia, 284
- Consumation de drogues, 248
- Construction, 60
- Construction / réparation, 125
- Contact (rouine), 246
- Contextes, 64, 85, 280
 - disponibilité, 281
 - donner vie aux, 280
 - faux, 282
 - fourage, 282
 - indice de Loyalité, 280
 - investigation, 281
 - jouer, 283
 - réseau relationnel, 281
 - utiliser, 280
- Commissariat (avantage), 78
- Contrebande, 21
- Contre-Contre-Mesures Électroniques (CCME), 227, 229
 - activer/désactiver, 241
- Contre-mesures d'Intrusion (CI), 19, 218, 230, 233
- Contraintes, 113, 166, 176
 - focus, 192
- Contrôle animal (pouvoir), 289
- Contrôle corporel (pouvoir), 188
- Contrôle d'Esprits, 113, 166, 180
- focus, 192
- Contrôle des actes (sort), 305
- Contrôle des émotions (sort), 205
- Contrôle des foules (sort), 205
- Contrôle des pensées (sort), 205
- Contrôle des pensées des foules (sort), 205
- Contrôle météorologique (pouvoir), 289
- Contrôler des appareils, 222
- Contrôle vocal (pouvoir), 188
- Cookie, 238
- Copieur de clé, 329
- Corbeau, 193
- Corde dégradable, 330
- Corde en myosine, 330
- Corps physique, 184
- Coutume « Actionnaire Majoritaire », 319
- Couche de glace (sort), 205
- Coup critique (pouvoir), 188
- Coup Éourdissant (sort), 197
- Couper la route, 161
- Coupes de cheveux, 46
- Coupure de la connexion, 225
- Coup Corporative, 16, 41, 43
- Courir, 114, 135
 - modificateurs, 138
 - ombres, 243
- Coume, 113
- Cours à l'Orichalque, 43
- Coût du service, 307
- Couteau, 307
- Couteau de lancer, 309
- Coûts, 305, 307
- Couvert, 141
- Couverture médicale, 38
- Coyote Hurlant, Daniel, 25, 29
- Cracker spirit, 238
- Cram, 250
- Crâne, 80, 251
- Crash de 29, 27, 31
- CrashCart, 38
- CrashCart AutoDoc, 344
- Créatures,
 - attributs, compétences, 287
 - combat, 293
 - mouvement, 287
 - ordinales, 293

pouvoirs, 288
faibleses, 293
Créditburs, 36, 361, 325
Crime Organisé, 48, 269
Cross Applied Technologies, 31
Cryptage, 227, 228
Cutter, 49
CVAC, 254
Cybercombat, 123, 232
Cyberspace Design Dalmatian, 344
Cybertechnologie, 123
Cyberware, 52, 63, 83, 332
détecteurs, 256, 328
gammes d'implants, 306

D

Data sprite, 238
Datajack, 333
Datalock, 333
Datastore, 323
Davis, Nadja, 31, 32, 48
Dc, 54
 modificateurs de réserve, 54
 réserves, 52, 54
Débutant, 92
Déclarer une protection par
contraint, 168
Décompilation, 119
Décompiler, 237
Décocher, 250
Décochroet, 250
Décryptage, 227, 229
Défaits, 80-84, 266
Défense, 241
Défense pathétique, 338
Défense totale, 138, 151
Défense EX Shocker, 309
Dégainer rapidement, 137
 holster, 333
Dégâts, 113, 332
Delta Force, 24
Delaware, 64, 306
Démarches, 323
Dépendance,
 grave (défaut), 80
 légère (défaut), 80
 moyenne (défaut), 80
 test, 249
Déplacement, 138
Créatures, 287
Déplacement dans l'espace, 184
Désactiver un focus, 168
Désarmement, 229
Désamorcer une bombe matri-
cielle, 225
Désinfection, 201
Désorientation, 247
Dessins, cartes et, 272
Détachement de Samourais
Rouges, 278
Détecteur d'Anomalies Magné-
tiques (DAM), 256
Détecteurs ADN, 257
Détecteurs cardiaques, 257
Détecteurs cellulaires, 257
Détecteurs chimiques, 256
Détecteurs de mouvements,
255, 328
Détecteurs de sons, 255
Détecteurs de vibrations, 255
Détecteurs, 255
Détection active, 198
Détection de l'espace, 185
Détection chimique, 256
Détection d'objet (sort), 200
Détection de la magie (sort), 200
Détection de la vie (sort), 200
Détection des Ennemis (sort),
Détection d'un Individu (sort),
200
Détection d'anomalie magnétique,
256
Détection Passive, 198
Détections, 280
Détonateur, 318
Deus, 33
Deuxième contrôle, 181
Diagnostic, 239
Difficulté de la tâche, 58
Diffuseurs de gaz, 258
Diminution d'Attribut (sort),
Direct (sort), 197
Dire une phrase, 135
Dispersion, 146
Disponibilité, 63, 302
Dispositifs optiques, 327
Distorsion (pouvoir), 289
Distorsion de l'équipement, 30
Distorsions, 46
Doc des rues, 280, 285
DocWagon, 38
 contrat, 331
Dodge Scoot, 342
Dodges, 33
Dolores d'Indolence (sort),

Dommages, 152
 application, 141, 153
 électriques, 154
 et initiative, 132, 134
 et les passagers, 162
 dus au feu, 154
 par l'acide, 154
 par le froid, 154
 Dommages étourdissants, 152,
 167, 244
 Dommages physiques, 152, 244
 compteur, 64
 surplus, 246
 Donner un ordre, 222
 Dose, obtenir sa, 250
 DOT (digital object tag), 39, 218
 Dracomorphes, 298
 Draconique, 298
 Dragons occidentaux, 299
 Dragons orientaux, 298
 Drain, 62, 169, 175, 176
 Atribut, 170
 invocation, 180
 simplifier le, 195
 Drogues, 248
 Drones, 218, 240, 343
 armes de véhicules,
 initiative, 241
 plonger dans des, 240
 smacons, 328
 Drone oculaire, 334
 Dunkelzahn, 25, 29, 298
 Azes, 30
 pouvoir, 31
 ressemblance (avec Ghoztwal-
 ker), 32
 testament, 31
 Wuxing, 43
 Duplication réintériorité, 334
 Dur à cuire (avantage), 78
 Durée,
 pouvoirs, 288
 sorts, 196
 Durée de la tâche, 58

E
 Échange monétaire, 36
 Échec critique, 56
 Échelle, 268
 Écho, 218, 240
 Écho Mirage, 27, 30, 33
 Éclair de force (sort), 198
 Éclair de foudre (sort), 197
 Éclair ébouriffant (sort), 197
 Éclair mana (sort), 198
 Éclairage, 254
 Écorché (défaut), 80
 Édition, 220
 Édition (programme), 228
 Effacer une signature astrale, 168
 Effet (toxine), 247
 Effigies élémentaires, 197
 Égal (runner d'élite), 279
 Éjecter un chargeur d'arme
 interface, 135
 Eld, Michael, 30
 Electrodes, 218
 en nanocentre, 321
 Electro-gigants, 308
 Electro-main, 340
 Electro-matrasque, 307
 Électronique, 321
 Élevé (niveau de vie), 84, 262
 Elites, 60, 65
 Élite, 93
 Embuscade, 155
 Empathie Animale (avantage), 78
 Encombrement, 302
 Endoscope, 327
 Engoulonnement (pouvoir), 290
 Engraisement, 120
 Utiliser, 123
 Envoyer (en mode texte) une
 phrase, 135
 Épée, 308
 épée monofilament, 308
 Équilibre amélioré, 335
 Équipement, 63, 83, 301
 adaptation de taille, 302
 de survie, 330
 disponibilité et achat, 302
 distimuler, 302
 indice, 63, 302
 légalité, 306
 transporter, 302
 Équipement inadapts, 302
 Équipes d'assaut des Texas
 Rangers, 24
 Erika, 33, 42
 Escalade, 113, 115
 Matériel, 331
 Escalader, 115
 Escamotage, 113
 Escroc, 193
 Escroquerie, 120, 121

Espion, 181
 ESP Systems, Inc, 26
 Esprit mensur, 192
 Esprit vieillir, 181, 298
 Esprit, 85, 297-298
 attributs, 164
 combat, 177
 focus, 192
 formes, 177
 jouer les, 179
 la magie et les, 170
 lien esprit / invocateur, 178
 services, 178
 types, 176
 Esprits incontrôlés, 180
 Esprit-Insectes, 40
 Esprits liés, 178
 Esquive, 96
 Essence, 61, 73
 coût (matériel), 305
 drain (pouvoir), 289
 perte (faiblesse), 293
 Étiquette, 120, 121
 complications, 121
 Être de bras cybernétique, 337
 Être de bras dissimulé, 314
 Euro-Guerres, 28
 Évasion, 114, 115
 Éveil, 16, 25
 Second, 31
 Éveillé, 28, 39, 166
 attributs, 164
 Ex Corporation, 31, 42
 Ex-explosives (munitions), 315
 Exigence alimentaire (faiblesse), 293
 Expansion digestive, 339
 Expert, 93
 Explosives (munitions), 315
 Exploitation, 229
 Exploitatif, 318
 Expression Génétique Inexpliquée (EGI), 25, 49, 65
 Extracteur de toxines, 339
 Extractions, 21
 Extraire un chargeur, 137

F
 Face, 18
 Fractures, 263
 Faible de Dunkelzahn, 31
 Faire feu, 137
 Faire feu en mode automatique, 138
 Faire un geste, 135
 Falsification, 123, 124, 229
 Falsification de piste matérielle, 225
 Fantômes dans la machine, 218
 Fatigue (dommages), 154
 Fault apirte, 328
 Fausses identités, 261
 Faux permis / Fausse licence, 306, 325
 Faux SIN, 38, 306, 325
 Faveurs, 282
 table des indices, 283
 Federated Boeding Commuter, 340
 Femmes, 254
 Fétiches, 172
 Feuille de Personnage, 52, 72
 Fichetti Pain Inducir, 312
 Fichetti Security 600, 310
 Filature, 114
 Filtre antalgique, 342
 Filtre de réalité, 228
 Filtre sonore sélectif, 327, 336
 Filtre trachéal, 339
 Filtres de biofeedback, 229
 Firewall, 215, 218
 amélioration de, 240
 Fixateur de réflexes, 342
 Fixer, 17, 285
 et disponibilité, 304
 Flash-pak, 316
 Fléchettes (munitions), 315
 Floe des Rues, 286
 Flot Acid (sort), 198
 Flotter, 117
 Flying Home, Winona, 48
 FN HAR, 311
 Focus, 191
 activation, 192
 table de Lien, 191
 Focus de maintien, 192
 Focus de pouvoir, 192
 Fondation Draco, 31
 Force de Défense de la Zone, 32
 Force, 60, 94, 95, 130
 Forme astrale (pouvoir), 291
 Forme brumeuse (pouvoir), 291
 Forme complexe, 85, 216
 technomanciens, 238
 Formes astrales, 185
 Fouet microfilmé, 308

Fourgue, 282
 Fourguier le marais, 304
 Fracassement (sort), 198
 Fragmentation (roquettes et
 missiles), 318
 Frappes chirurgicales, 21
 Fuchi Industrial Electronics, 27,
 30, 42
 Fumigiboe, 317
 Furtivité, 116, 229
 Furtivité (sort), 202
 Fuel à éléphants PJSS, 311
 Fusile, 96
 Fusile d'assaut, 311
 Fusils de précision, 312
 Fusils de sport, 311

G
 Gamma-scopolamine, 248
 Gangs, 49, 270
 Gants de rappel, 331
 Garder (pouvoir), 291
 Gavilan, David, 30
 Gavilan Ventures, 31
 Gaz lacrymogène, 248
 Gaz poivre, 248
 Gaz vomitif, 248
 Géomarcage, 218
 Ghomwiler, 32-34
 Glacide supratyroidienne, 339
 GMC
 Banisher, 343
 Beachcraft, 343
 Bulldog Step-Van, 343
 Everglades, 343
 GM-Nissan Doberman, 344
 Gobelinitation, 26
 Goules, 40, 294
 Goût amélioré (pouvoir), 189
 Gouvernement, 269
 GPS (global positioning system),
 212, 321, 330
 Graff-Beloit, Wilhelmina, 30
 Grand compartiment de contre-
 bande, 337
 Grands dragons, 300
 Grand filin, 293
 Grand Saur (pouvoir), 188
 Grande Danse Fantôme, 25-26
 Endurance à la Douleur
 (avantage), 78
 Grenades (défaut), 80
 Grenades, 144, 316
 Grenade à gaz, 317
 Grenade fumigène (IR), 317
 Grenade hautement explosive, 31
 Grenades à fragmentation, 316
 Grenades Flash-Bang, 316
 Grève du Seattle Police Depart-
 ment, 27
 GridGuide, 36
 Griffes, 340
 Guelle, 218
 Grilles des Télécommunications
 Régionales (GTR), 218
 GRIME, 31, 49
 Guérison, 244
 Guérison rapide (avantage), 78
 Guérison rapide (pouvoir), 188
 Guerre électronique, 123, 227, 24
 Guide des tailleurs de pierre, 50
 Gymnastique, 114
 Gyrostabilisateur, 314
 Gyrostabilisation, 142

H
 Hachage, 239
 Hache de combat, 308
 Hackers, 18, 207
 Hackers de sécurité, 224
 Hacking, 123, 210, 223
 compétences, 225
 programmes, 227
 sécurité des données, 225
 Haefliger, Kyle, 31, 34
 Halloweeners, guetteurs, 277
 Halloweeners, lieutenant, 277
 Hammerli 620S, 310
 Hand of Five, 29
 Haptiques, 211, 218
 Hardware, 123
 Harley-Davidson Scorpion, 342
 Hébergement, coût, 307
 Heistaby 32
 Hibernation (sort), 201
 Hikita, Dr. Hosono, 26
 HK 227X, 310
 HK MP-5 TX, 310
 HK XM30, 311
 Hobbies, 76
 compétences de connaissances

128

Holsters cybernétiques, 338
Honda Spirit, 342
Horizon, 42
Hospitalité (niveau de vie), 263
Hostilité des esprits (défaut), 81
Hot sim, 218, 231
Huang, Sherman, 42
Hughes Seallion, 343
Humain, 60, 66
Humanis, financières, 276
Humanis, lieutenant, 277
Humanis, Polichs, 8-9, 27, 29, 35, 40, 50
Humour (karma), 265
Hurlement Paralyant (pouvoir), 291

I
I&E - voir Intrusion et effraction,
Icône, 213, 218
Identification, 260, 325
Ignorant, 92
Illusion (sorts), 202
Imitation (pouvoir), 291
Imiter un ordre, 226
Immunité (pouvoir), 291
Immunité à l'âge (pouvoir), 291
Immunité aux Armes Normales (pouvoir), 291
Immunité Naturelle (avantage), 7
Immunité Naturelle (pouvoir), 18
Immunodéfiance (défaut), 81
Immunodépression (défaut), 81
Implants,
 gammes, 306
 soins, 200
 résonance, 235
Implants oculaires, 333
Impitoyante, 321
Incident Nightwraith, 28
Incompétent (défaut), 81
Inconscience, 153
Indice d'appareil, 215
Indice d'équipement, 302
Indice de Loyauté, 64, 281
 table, 281
Indice de Manipabilité, 158
Indice de signal, 214
Infection (pouvoir), 291
Inférieur (runner d'élite), 279
Infiltration, 114
Infirme (défaut), 81
Influence (indice), 64, 85, 280
Influence (pouvoir), 291
Influence (sort), 205
Informatique (compétence), 124, 220
Ingram Smartgun X, 311
Ingram White Knight, 313
Initiation, 164, 190
Initiative, 52, 61, 73, 132
 Chance, 134
 chances, 134
 complications, 134
 objets à retardement, 135
 passes, 59, 61, 132, 134
 score, 59, 132
Inscription, 119
Insérer un chargeur, 137
Installation, 326
Intelligence, 52
Intelligence Artificielle (IA), 218
Intercepter, 135
Intercepter du trafic, 226
Interception, 151
Interface, 208
Interface de rigging, 218
Interface épidermique, 321
Interface Neurale Directe (IND), 218
Interface sonore, 335
Interface tactile, 336
Interface visuelle, 326, 334
Interpréter un esprit mentor, 192
Interruptions, 58
Intervalle, 58
Intimidation, 121
 modificateurs, 122
Intrusion et effraction (I&E), 20
 invasion, 61, 94-95, 114-115
 investigations, 281
 irréversibilité (sort), 203
Invocation, 113, 166, 179
 focus, 192
 vieilles, 181
Invoker un esprit, 168
Irritant, 181
Isolation calorifique, 320
Isolation chimique, 320
Isolation électrique, 320

J
Japon Impérial, 24, 32
Japans, 129

SHADOWRUN

NOM / PSEUDO : _____
 Métatype : _____ Âge : _____ Sexe : _____ Niveau de vie : _____ Karma total : _____
 Karma actuel : _____ Réputation : _____ Rumeur : _____ Renommée : _____

DONNÉES PERSONNELLES

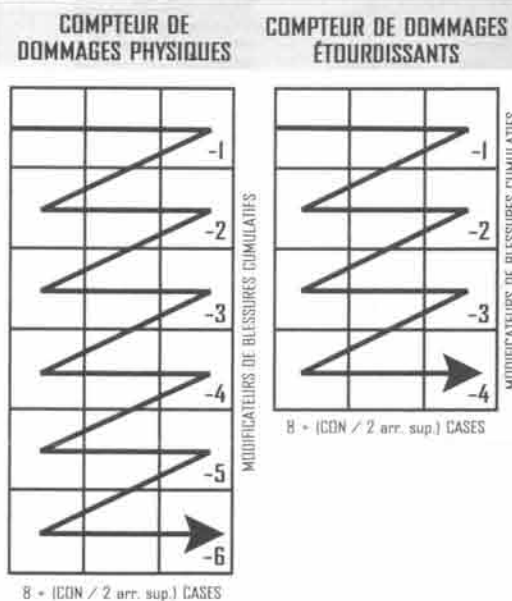
ATTRIBUTS PHYSIQUES	ATTRIBUTS MENTAUX	ATTRIBUTS SPÉCIAUX	ATTRIBUTS SPÉCIAUX
Constitution : _____	Charisme : _____	Chance : _____	Pts Chance actuels : _____
Agilité : _____	Intuition : _____	Essence : _____	Init. astrale : _____
Réaction : _____	Logique : _____	Initiative : _____	Init. matricielle : _____
Force : _____	Volonté : _____	Magie/Résonance : _____	Passes d'Init. : _____

ATTRIBUTS

COMPÉTENCES ACTIVES			COMPÉTENCES ACTIVES			COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES		
Nom de la compétence	Ind.	Att.	Nom de la compétence	Ind.	Att.	Nom de la compétence	Ind.	Att.

COMPÉTENCES

TRAITS	TYPE



TRAITS DATAPICT MONITEUR DE CONDITION

FICHE DE PERSONNAGE



SHADOWRUN

CONTACT IND. LOYAUTÉ IND. INFLUENCE ARME DOMMAGES PA MODE CR MUNITIONS

CONTACTS

IMPLANT	INDICE	ESSENCE	NOTES

CYBERWARE / BIOWARE

VÉHICULE	MANIABILITÉ	ACCÉLÉRATION	VITESSE

VÉHICULE

COMMLINK :	REPONSE :	FIREWALL :	PROGRAMMES :	TYPE	PORTÉE	DURÉE	VALEUR DE DRAIN

COMMLINK / PROGRAMMES

ESPRIT [SPRITE]	PUISSANCE	SERVICES	LIÉ / NON LIÉ [INSCRIT / NON INSCRIT]	NOM	INDICE

ESPRITS / SPRITES

FICHE DE PERSONNAGE



POUVOIRS D'ADEPTE / FORMES COMPLEXES



CARTE DE L'AMÉRIQUE DU NORD EN 2070

- | | | |
|----------------------|------------------------------|--|
| ⊙ CAPITALE NATIONALE | —○— VILLE DIVISÉE | ■ ZONE CONTESTÉE |
| • VILLE | — FRONTIÈRES INTERNATIONALES | — ANCIENNES FRONTIÈRES INTERNES (Amérique du Nord en 2006) |