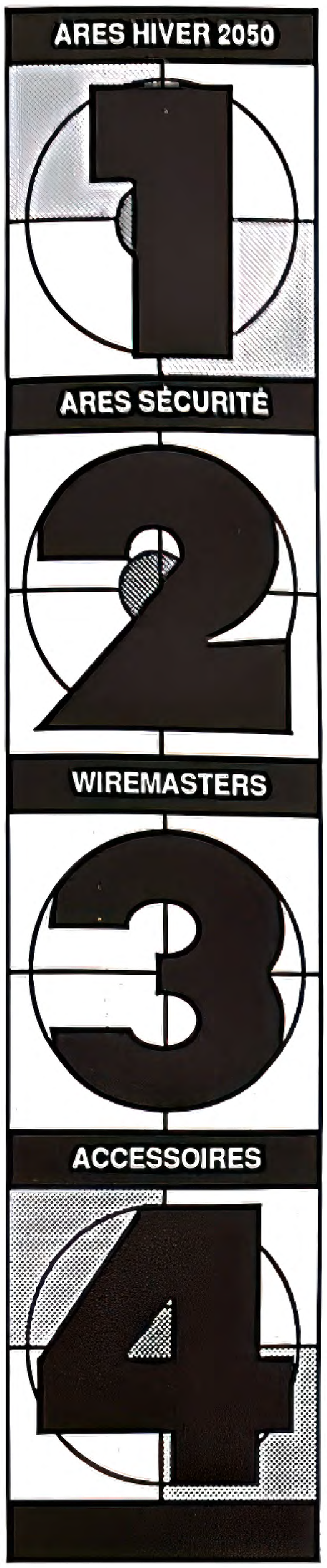
00950

CATALOGUE DU SAMOURAI DES RUES

TOM DOWD



LE CATALOGUE DU SAMOURAÏ DES RUES

SHADOWRUN

TABLE DES MATIÈRES

CRÉDITS

Création
Tom Dowd

Comité de Rédaction
Rédacteur en Chef
Donna Ippolito
Rédacteur
Kent Stolt
Assistant
Geri Rebstock

Production
Directeur de Production
Sam Lewis
Directeur Artistique
Jordan Weisman
Illustration de Couverture
Steve Venters
Conception
Jacob Lurch
Illustrations Intérieures
Karl Martin
Jeff Laubenstein
Steve Venters
Tim Bradstreet

Version Française
Traduction
Michel Serrat
Correcteur-Réviseur
Thierry Betty
Maquette
Fabrice Sarelli

Titre Original
Street Samurai Catalog

SHADOWRUN, MATRIX et **STREET SAMURAI CATALOG** sont des Marques Déposées appartenant à **FASA Corporation.**
Copyright pour la version américaine © 1989 FASA Corporation.
Tous droits réservés.
FASA Corporation P.O. Box 6930 Chicago,
IL 60680 États Unis.
Copyright pour la version française © 1992 HEXAGONAL.
Tous droits réservés.

Produit et distribué sur le marché français
par **HEXAGONAL**, 8 Galerie Montmartre, 75002 Paris, France.

SHADOWRUN

LE CATALOGUE ARES HIVER 2050

Nos fidèles abonnés ne manqueront pas de remarquer de grandes différences dans notre catalogue par rapport à son édition précédente. Grâce aux commentaires de nos clients, nous avons pu l'affiner énormément. En tenant compte de vos suggestions, nous avons transformé notre catalogue en un support de distribution d'armes et d'équipements de haute qualité. Tous les produits proposés ont subi les tests les plus rigoureux. C'est la raison pour laquelle, en achetant du matériel *Ares America*, vous avez la certitude d'acquérir ce qu'il y a de mieux.

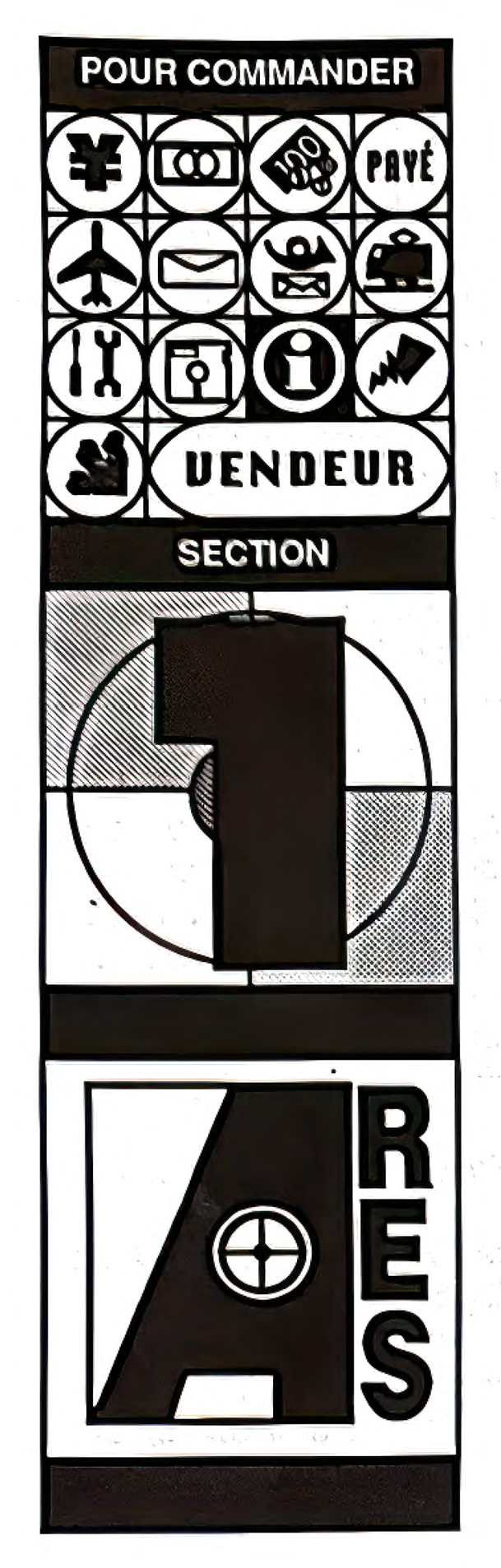
Nous avons également commencé à mettre au point le meilleur système «Satisfait ou Remboursé» du marché. Tous nos équipements bénéficient d'une garantie totale de 90 jours — sans formalité. De plus, vous pouvez toujours bénéficier de notre incroyable garantie spéciale de «60 jours ou 1 000 cartouches» sur les armes à feu légères et de «30 jours ou 10 000 cartouches» sur les armes lourdes. C'est une proposition sans équivalent sur le marché et elle est conforme à ce que vous avez souhaité.

— Nathaniel Naidich — Directeur des Ventes de *Ares America*.

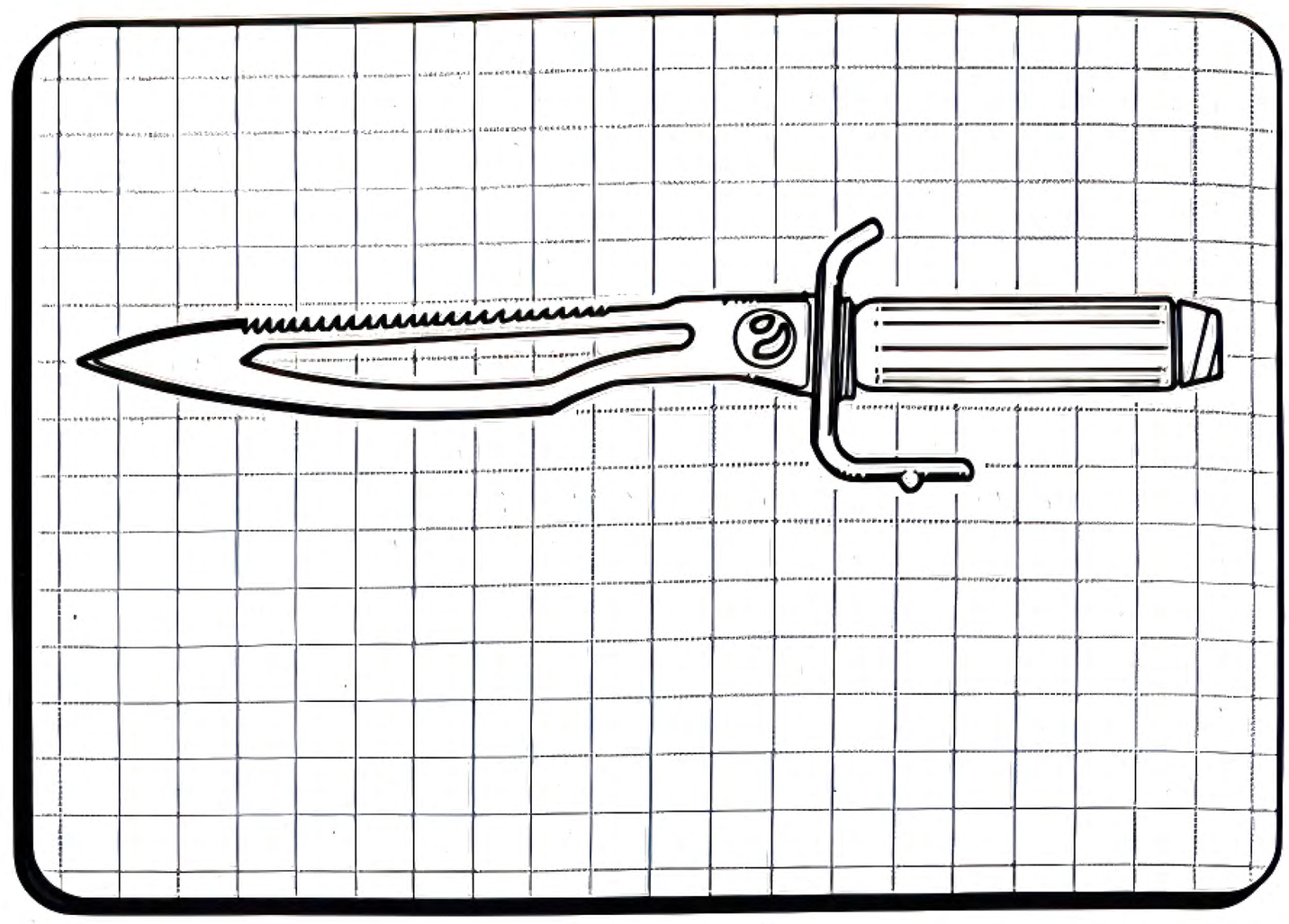
Ares America est une division de *Ares Arms*, filiale de *Ares Macrotechnology Incorporated*, Detroit Michigan — UCAS.

Tous les objets de ce catalogue sont disponibles en version hypo-allergénique sur commande spéciale (prévoir un supplément d'environ 50% du prix de base).

>>>>>[Ha ha ! «Incroyable» leur foutue garantie... Tu parles ! Mon pote Wedge a grillé au moins 20 000 cartouches dans la première semaine avec son Valiant ! C'est vrai, il faut reconnaître qu'il est un peu exubérant ! ! !
Comme vous pouvez le voir, c'est le tout dernier sorti des catalogues *Ares* que vous avez là. Normalement, seuls les abonnés y ont accès mais je l'ai transféré dans le menu public pour que tout le monde puisse le voir. Il n'y a rien de super-spécial dans cette partie-ci, mais attendez un peu de consulter la seconde. C'est celle qui est censée être réservée aux badges et aux organisations de sécurité accréditées. Vous pouvez ricaner sur la première partie mais la deuxième va vous faire baver !
Cette copie n'est pas protégée en écriture alors si vous avez des commentaires à faire, n'hésitez pas. Mais faites gaffe, à partir de maintenant je n'ai plus aucun contrôle sur ce qui va être écrit sur le fichier. Tous les commentaires ne sont peut-être pas du 100 % certifié. À vous de voir...]<<<<<
— FastJack <07-10-50 — 14:34:27>



COUTEAU DE SURVIE

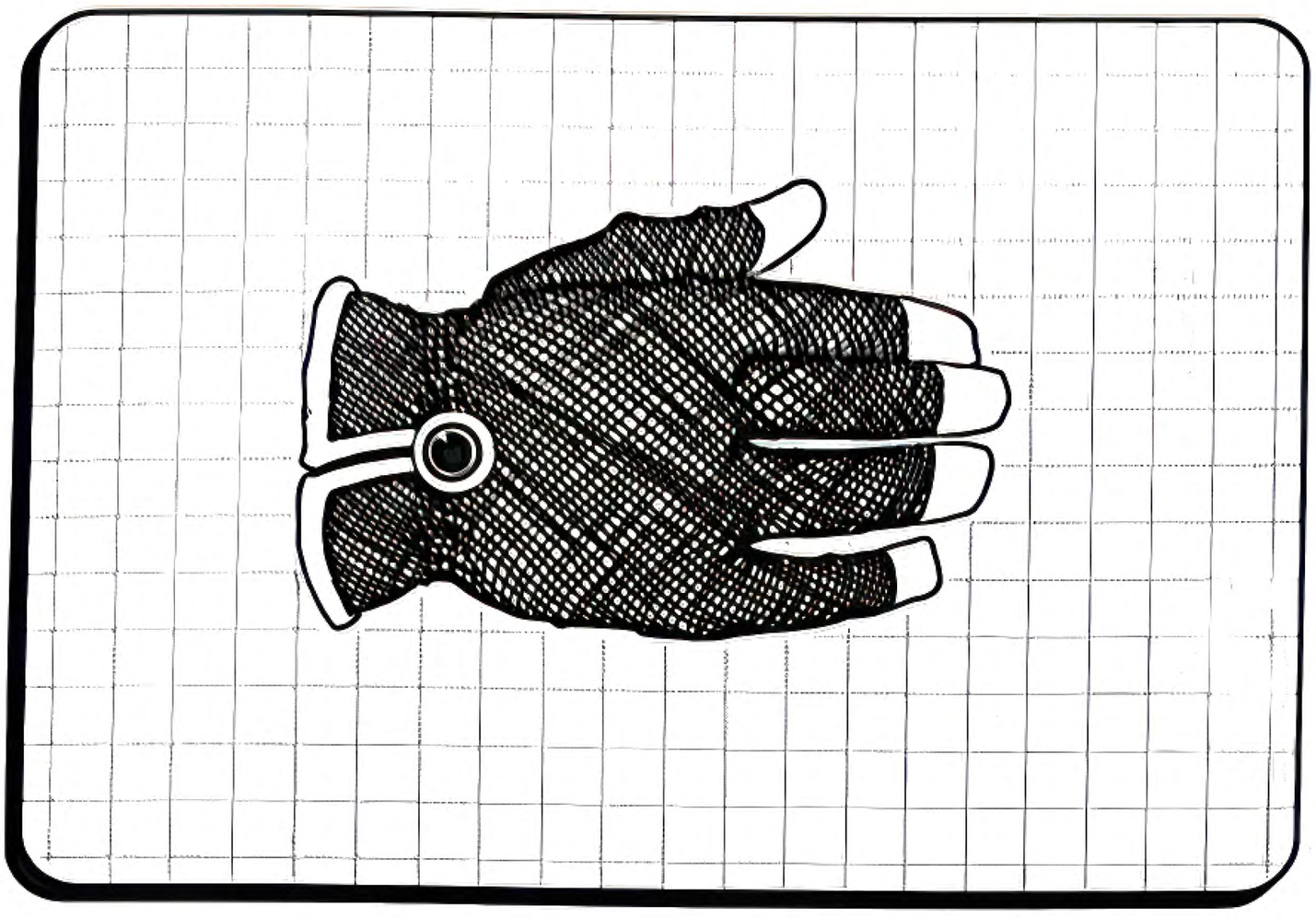


- **Idéal pour la Jungle Urbaine que vous appelez «chez vous» !**
- **Le profil de lame le plus destructeur du marché !**
- **Fourni avec petite boussole, micro-briquet, lampe et dermo-pansement dans le manche !**

Fabriqué selon les spécifications des marines des UCAS, le couteau de survie *Redstone* est enfin accessible au public. C'est sans conteste la meilleure qualité de fabrication actuellement disponible.

	Dissimulation	Allonge	Dommage	Poids	Coût
Couteau de Survie	6	0	(F)L3	0,75	450

ÉLECTRO-GANT



- **Parfait pour les coups de mains énergiques !**
- **Déclenchement à l'impact !**
- **Pas de décharge intempestive !**

L'Électro-Gant *Reinco* est basé sur la technologie de l'électro-matraque. Le gant de couleur noire se compose d'un plastique isolant au sein duquel le câblage est incrusté afin de multiplier les surfaces de contact et les chances de décharges sur l'adversaire lors de l'impact. Les batteries et condensateurs sont montés dans un bracelet spécial pour plus de liberté.

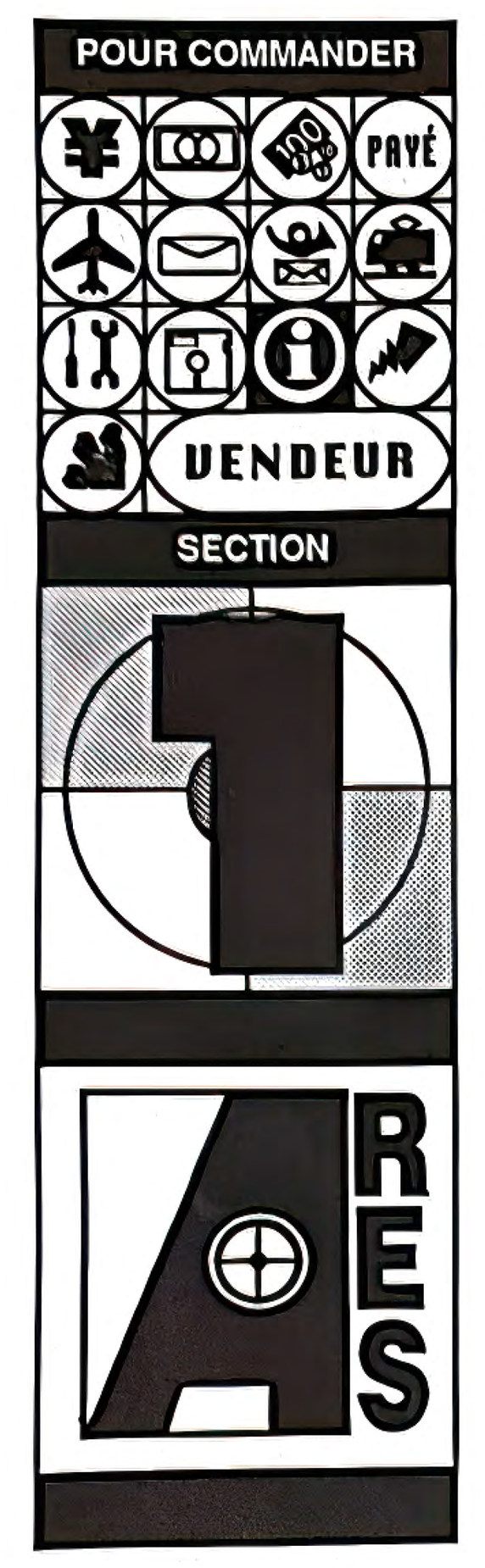
Une heure de charge suffit pour 8 utilisations.

	Dissimulation	Allonge	Dommage	Poids	Coût
Électro-Gant *Reinco*	9	0	5L3*	0,5	950

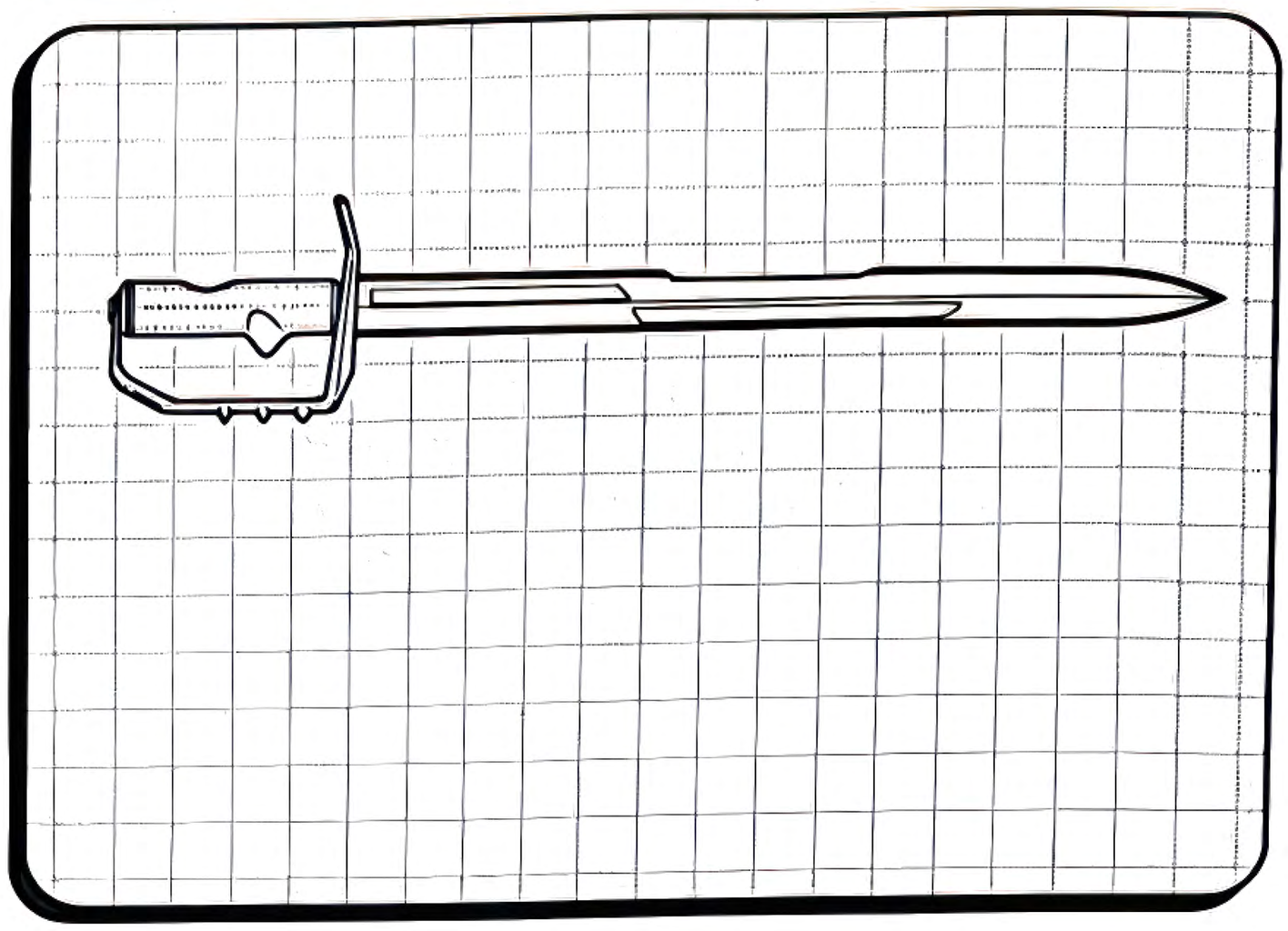
* En plus des dommages, les effets de la décharge provoquent chez la victime une désorientation de 5 Tours qui se traduit par un modificateur de +4. Un Test de Résistance de Constitution peut lui permettre de réduire la durée des effets d'un Tour par Succès obtenu.

— Les dommages des coups de poings sont réduits au code (F+2)M1 lorsque le gant est porté et il interdit l'usage des Lames Digitales.

SHADOWRUN



ÉPÉE À MONOFILAMENT



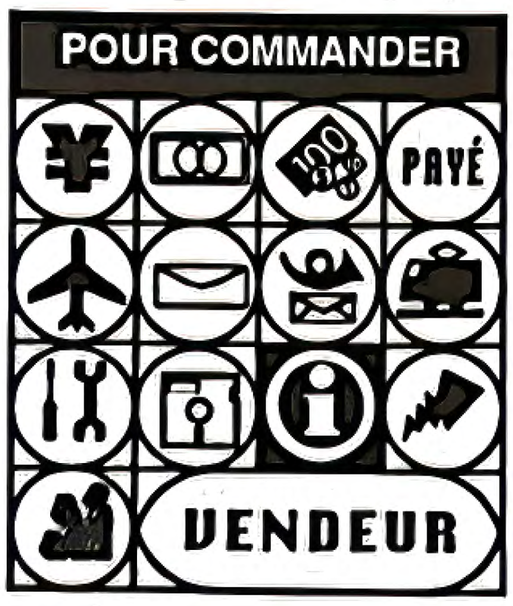
- **Moins hasardeux que le fouet, tout aussi tranchant !**
- **L'alliance du tranchant et de la précision !**

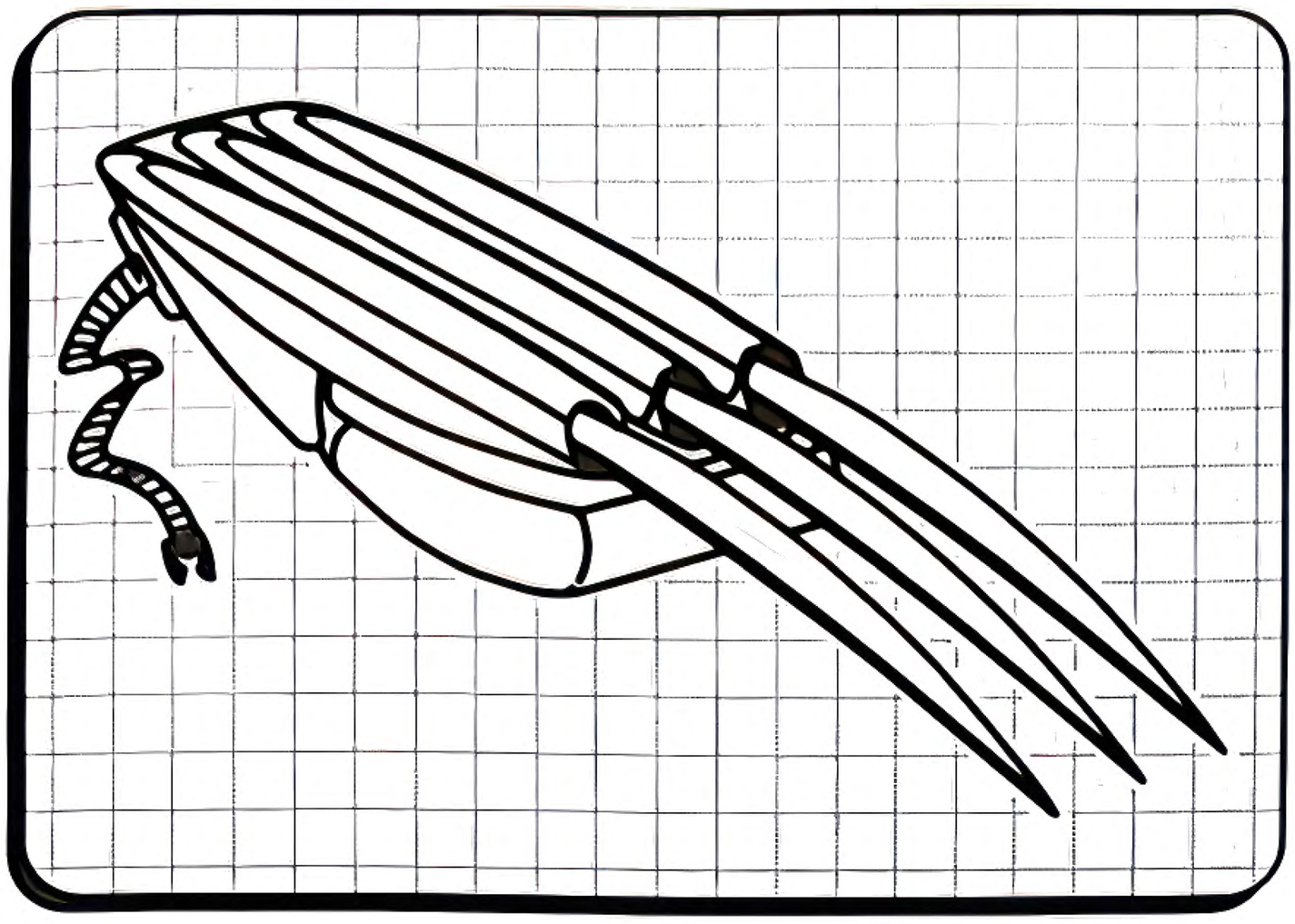
Vous l'avez demandée, la voici ! *Ares America* vous présente en exclusivité et pour la première fois au monde l'Épée à Monofilament, une incroyable application de haute technologie. Sur la base d'une lame de haute précision, nous avons adapté un mono-filament pour former le tranchant. Vous obtenez donc l'alliance de la précision et l'équilibre d'une excellente épée *Ares* au tranchant quasiment irrésistible du monofilament.

	Dissimulation	Allonge	Dommage	Poids	Coût
Épée à Monofilament	3	+1	(F)M3	2	2 500

>>>>>[Vous laissez pas avoir, les mecs ! Ce n'est pas une vraie ligne mono-moléculaire, ce truc-là. Sûr, c'est un monofilament, et alors ? Les lacets de mes chaussures sont aussi des monofilaments et vous me voyez en train de couper des membres avec ?]<<<<<
— Hermès <28-11-50 — 08:17:30>

ERGOTS RÉTRACTABLES





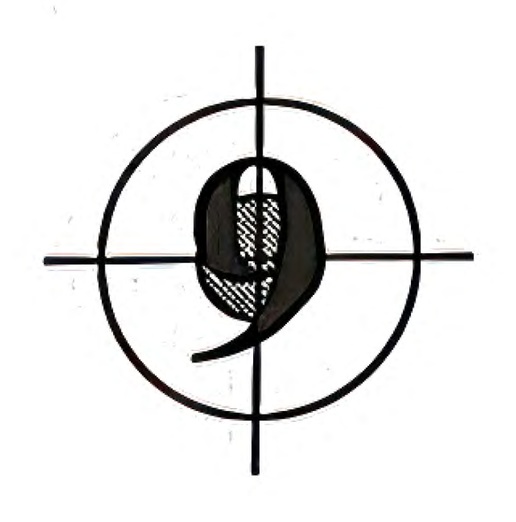
- **L'avantage des cyberergots sans les inconvénients !**
- **Déclenchement musculaire !**

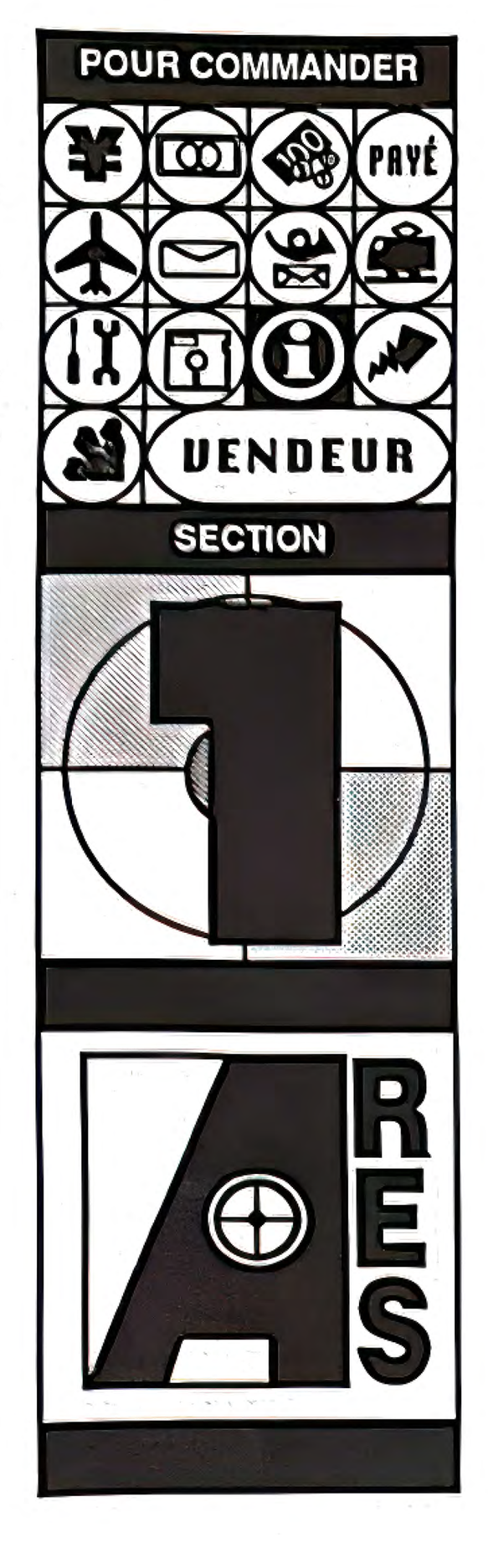
Leetol Industries de Belgique a pensé à ceux qui veulent sortir les griffes sans se saigner les veines ! Ces ergots rétractables externes sont montés dans un fourreau externe qui se fixe sur l'avant-bras. Des capteurs dans le boîtier permettent le déclenchement par action des muscles.

Un geste infime pour les sortir ou les rentrer, l'adversaire n'aura pas le temps de réaliser... avant qu'il soit trop tard.

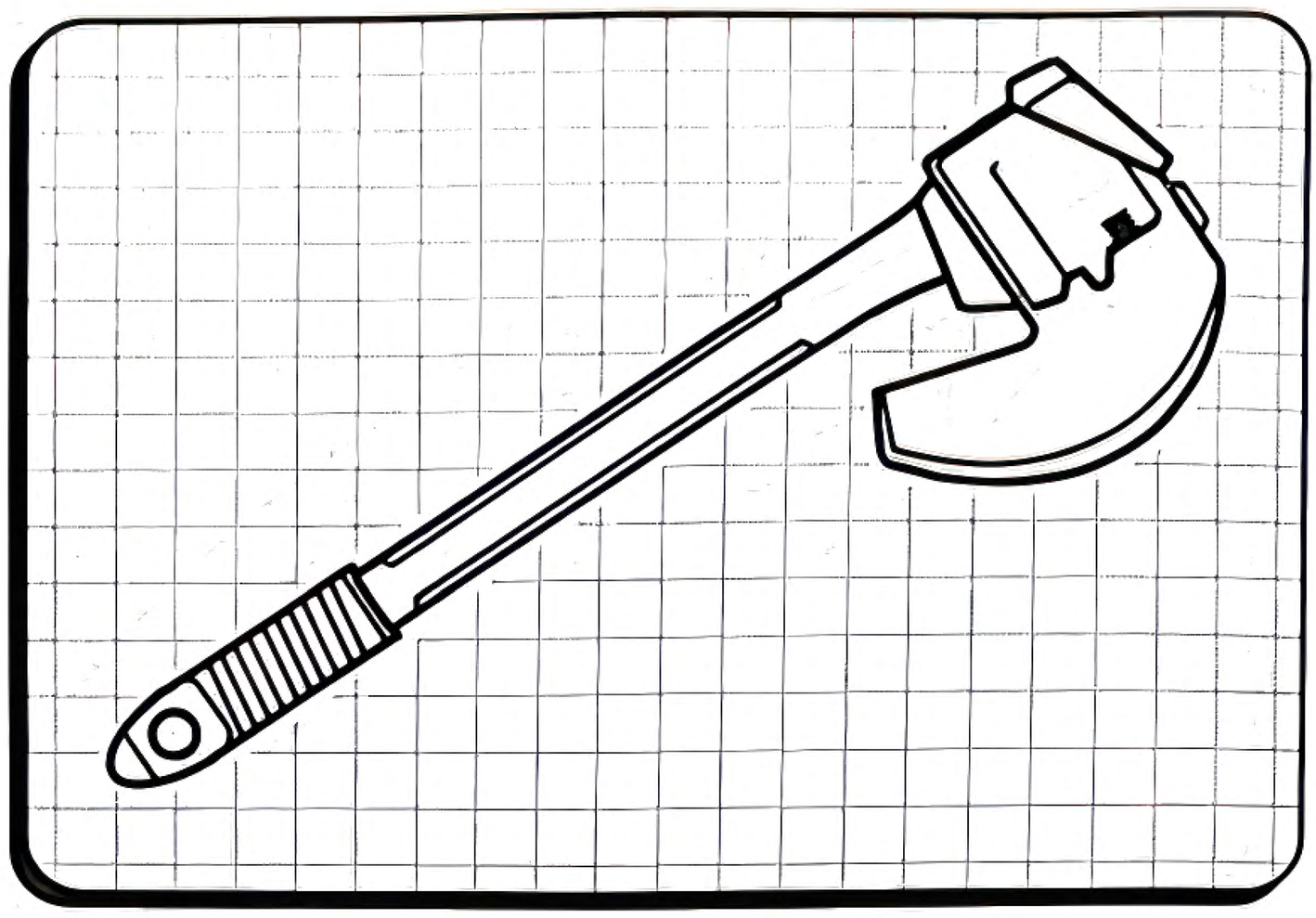
	Dissimulation	Allonge	Dommage	Poids	Coût
Ergots Rétractables Externes	7	0	(F)M2	1,5	850

>>>>>[Fais gaffe avec ça, mec ! Ils ne fournissent pas le renfort osseux qu'on prévoit pour les vraies cyberergots. Quand ça résiste, faut se méfier des mouvements de rotation ou de levier... En général, c'est l'os qui casse avant les griffes !]<<<<<
— Findler-Man <03-01-51 — 21:45:02>





HACHE À CROISSANT LASER



- **La puissance du laser industriel au service du combat !**
- **Plus sûr que le monofouet, aussi mortel !**

La Hache à Croissant Laser a été conçue par *Centurion Industries* pour la lutte contre certains types de créatures Éveillées. La monture en forme de croissant accueille un laser de soudure multipiste autofocalisé.

La forme en croissant facilite la pénétration et la puissance du laser industriel élimine quasiment toute résistance.

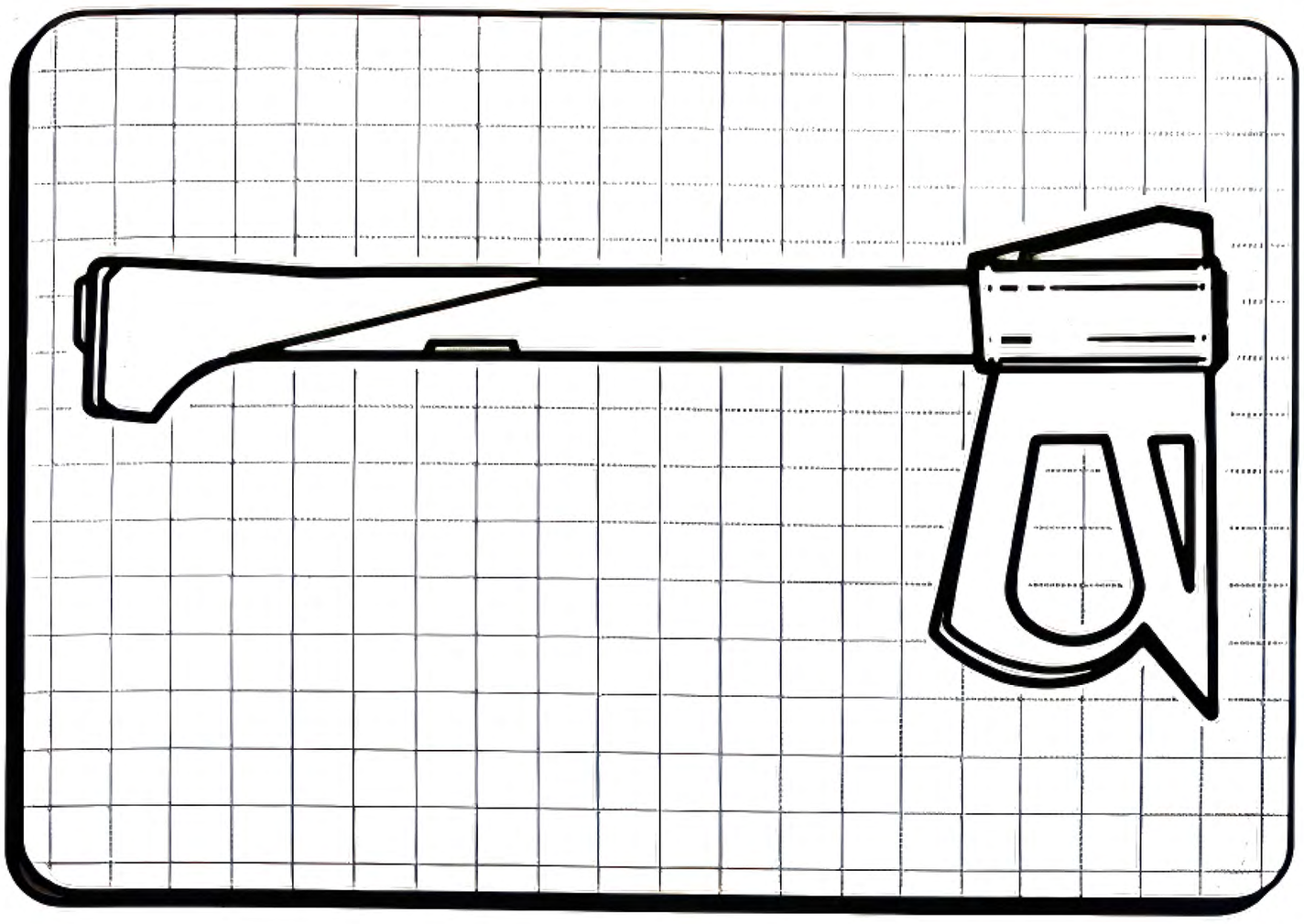
	Dissimulation	Allonge	Dommage	Poids	Coût
Hache à croissant laser	2	+1	(F)G2	5,2	3 500

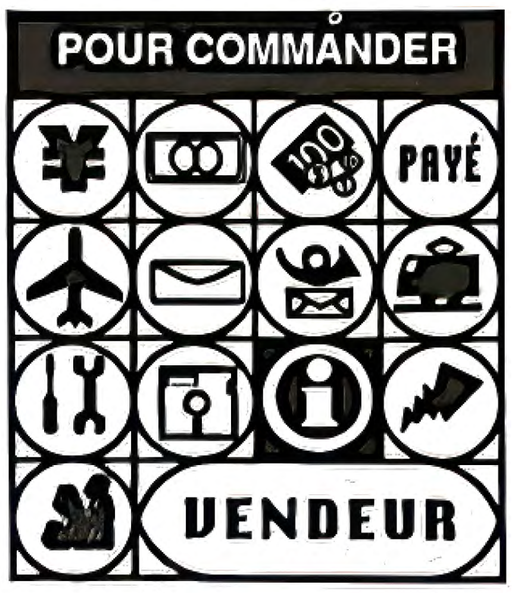
>>>>>[Un de mes amis a eu l'occasion de tester cet engin sur le terrain et, bien que les effets soient extrêmes, les risques de briser l'alignement du laser sont assez élevés. Quand il l'avait, la hache avait l'air d'être plus souvent en réparation qu'opérationnelle. Il semble qu'elle se dérègle dès que l'on a frappé trois ou quatre fois sur une armure.]<<<<<

— Metallic Marauder <25-11-50 — 23:32:45>

SHADOWRUN

HACHE DE COMBAT





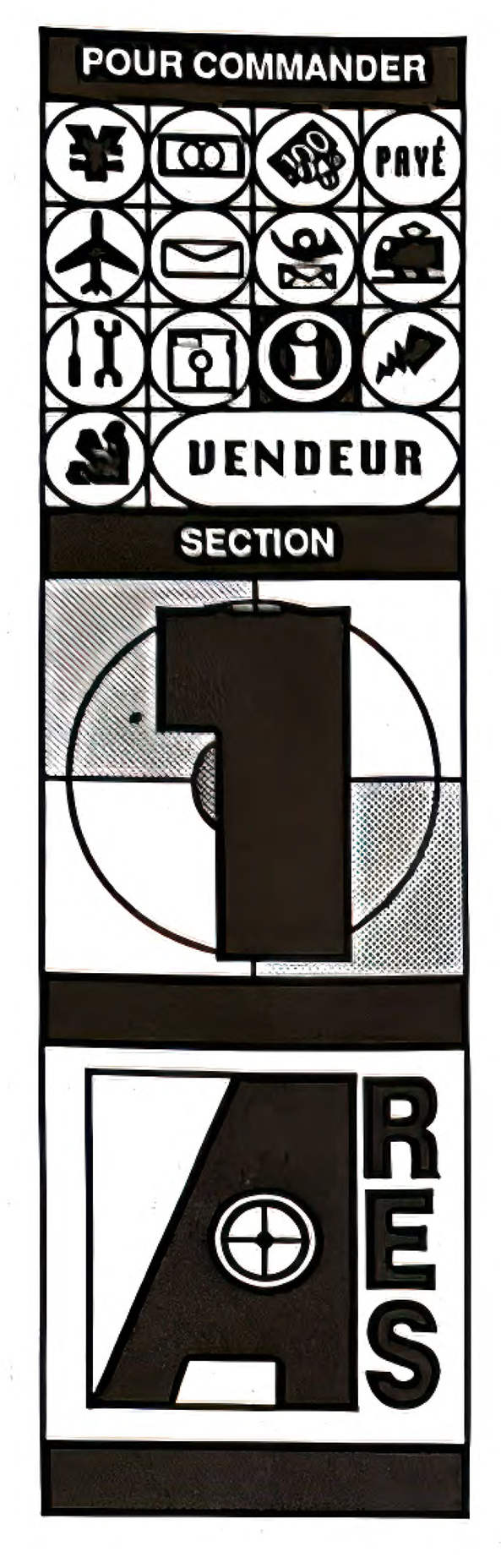
- **Si vous en avez assez des armes qui se brisent sur les armures !**
- **En alliage de Tungstène !**
- **Plus solide qu'une épée et à peine plus lourde !**
- **Résistance Extrême !**

La Hache de Combat *Wallacher* est ce qui se fait de mieux actuellement dans la technologie des haches de combat. Sa lame en carbure unique est garantie pour ne jamais s'émousser. Le manche est muni d'un dispositif de pointe à ressort dissimulée. L'ultime surprise !

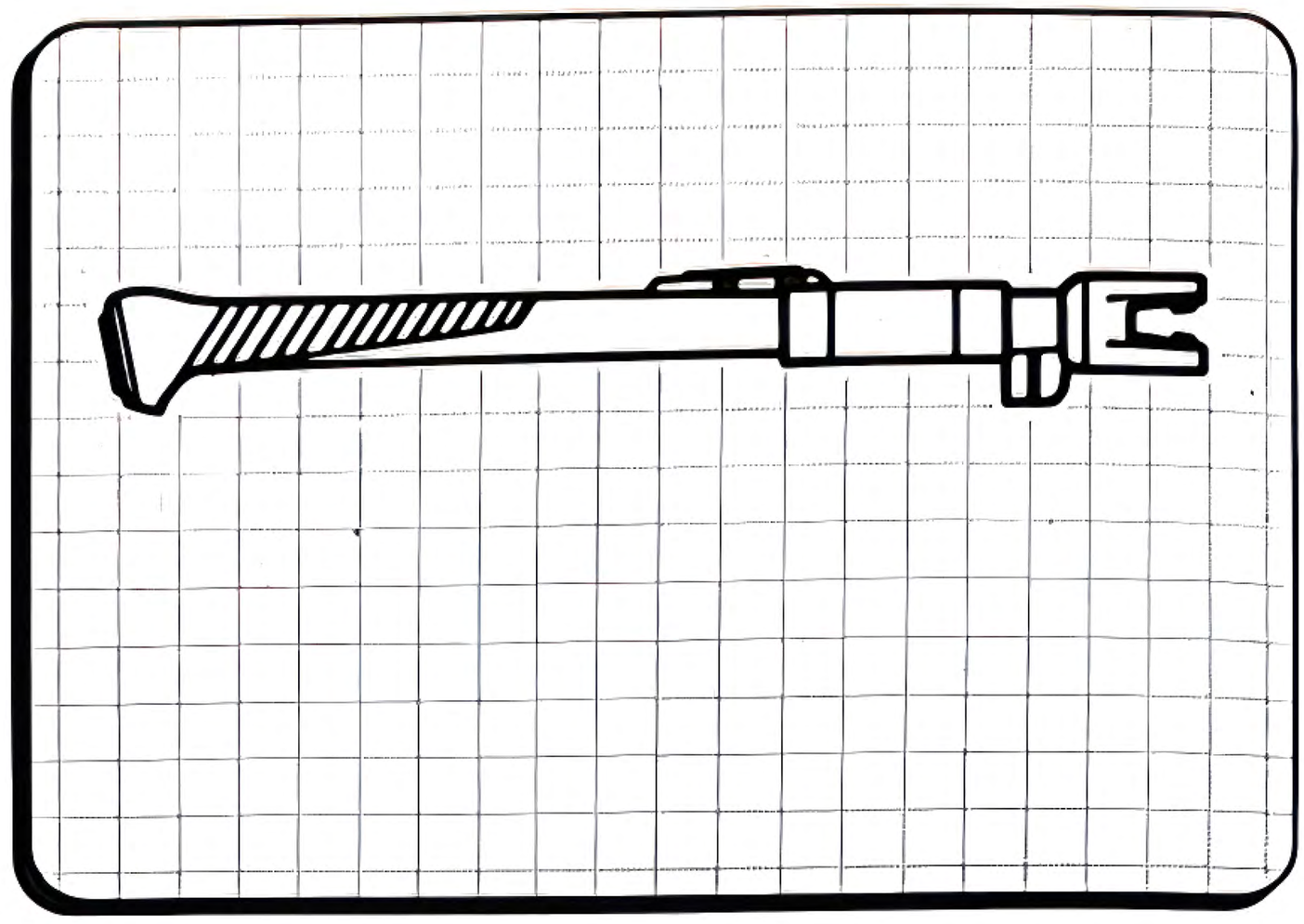
	Dissimulation	Allonge	Dommage	Poids	Coût
Hache de Combat *Wallacher*	2	+2	(F)G2	2	750
Pointe	—	0	(F+2)L3	—	—

>>>>>[Je crois qu'il y en a qui se sont un peu trop enfichés de puces simsens de la série «Neil le Barbare Ork» !]<<<<<
— Le Bleu <04-01-51 — 04:32:12>

SHADOWRUN



SUPER-MATRAQUE AZ-150



- **Pour qu'un seul coup suffise !**
- **Plus de puissance que l'électro-matraque !**

À la demande des services de sécurité du monde entier, *Defiance Industries* a conçu une électro-matraque surpuissante, spécialement adaptée aux adversaires de grande taille. Les condensateurs au lithium à haute énergie délivrent plus d'ampères que votre sécurité n'en réclame.

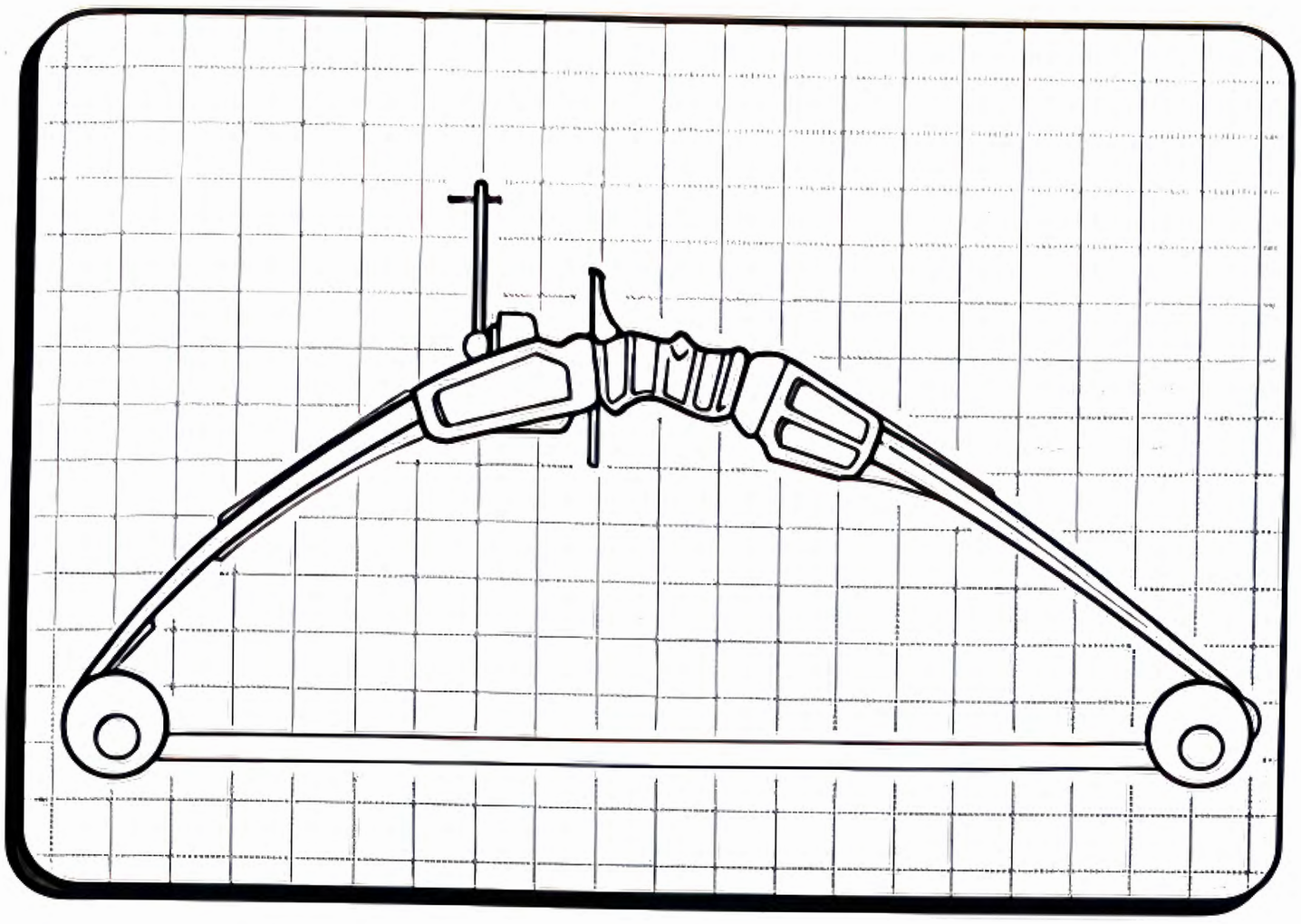
Une heure de charge suffit pour 12 utilisations.

	Dissimulation	Allonge	Dommage	Poids	Coût
Super-Matraque	5	+1	5L3 *Etour**	1,5	1 500

* En plus des dommages, les effets de la matraque provoquent chez la victime une désorientation de 5 Tours qui se traduit par un modificateur de +4. Un Test de Résistance de Constitution peut lui permettre de réduire la durée des effets d'un Tour par Succès obtenu.

>>>>>["Spécialement conçue pour les adversaires de grande taille ..."? Hum ! qu'est-ce qu'ils peuvent bien entendre par là ?]<<<<<
— Chuck-Chuck Razool <17-11-50 — 18:17:47>

ARC COMPOSITE RANGER X



- **Pour le Chasseur Ultime !**
- **Amplification maximale de la force musculaire !**
- **Rapport puissance/vélocité optimale !**

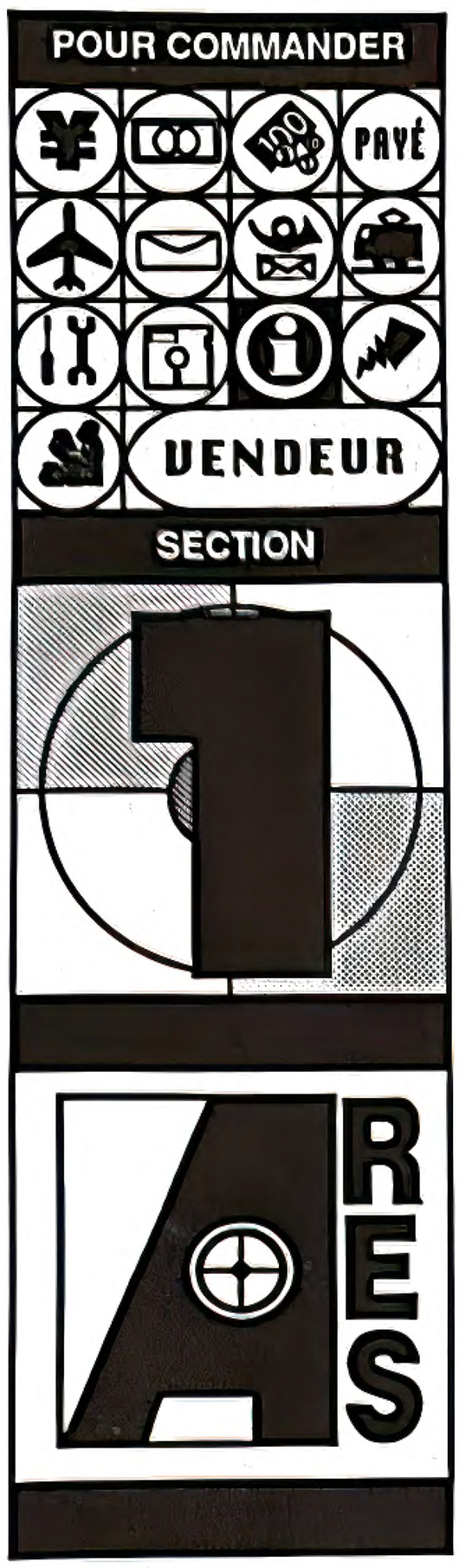
L' arc composite *Ranger X* est l'aboutissement de 1000 heures de Conception Assistée par Ordinateur et de l'utilisation de matériaux à la pointe de la technologie. Il propulse votre flèche à une vitesse supérieure à celle de n'importe quel autre arc de sa catégorie. Associé à la flèche de précision *Ranger Arrow* présentée ci-après, il constitue le meilleur instrument de chasse dont on puisse rêver.

	Dissimulation	Allonge	Dommage	Poids	Coût
Arc Composite *Ranger X*	4	—	(F+1)M2	1,5	550

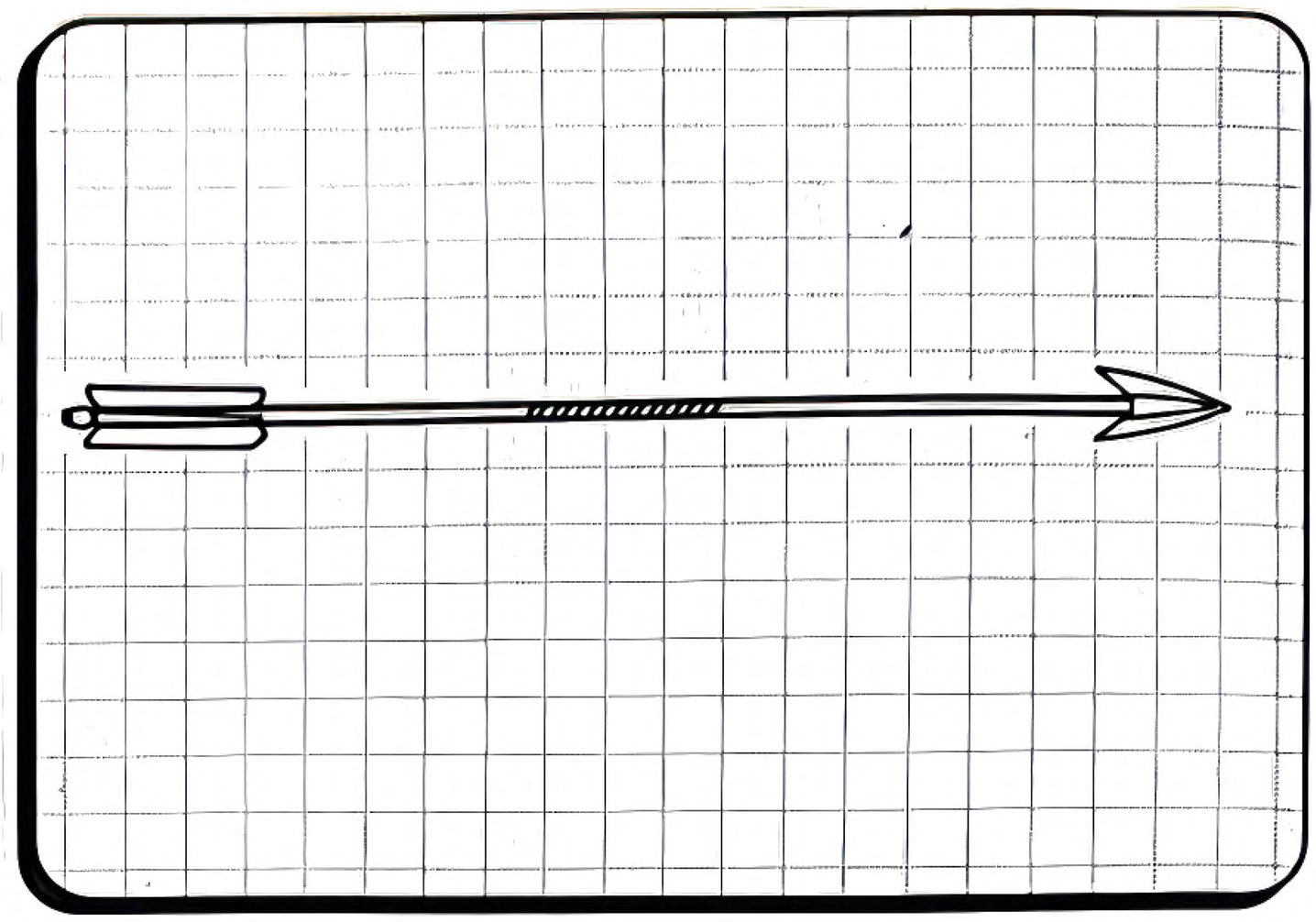
>>>>>[Elfes du monde entier, unissez-vous !]<<<<<
— Chuck-Chuck Razool <17-11-50 — 19:02:34>

>>>>>[La ferme, face de rat !]<<<<<
— Winger <22-11-50 — 06:17:41>

SHADOWRUN



FLÈCHE DE PRÉCISION

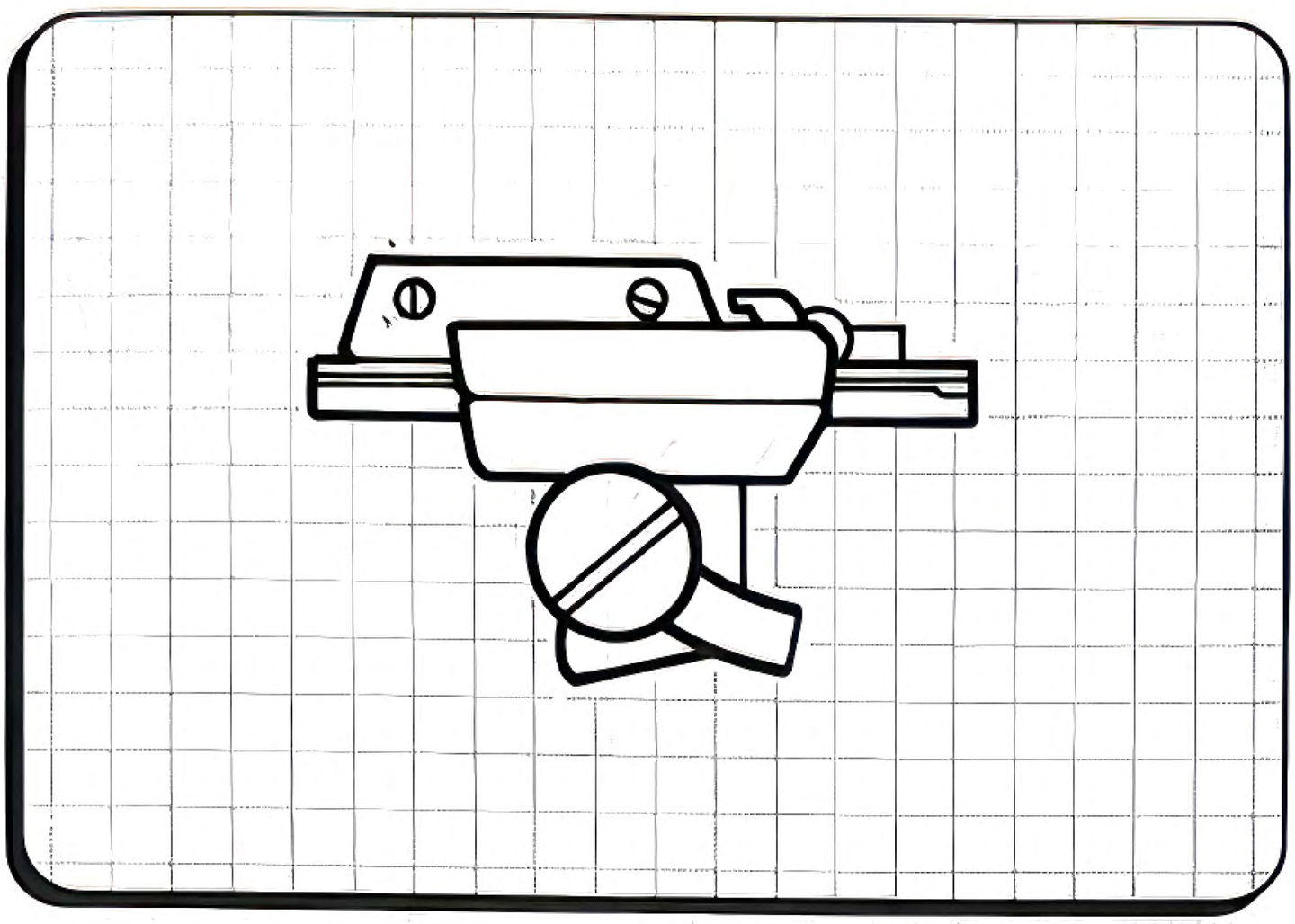


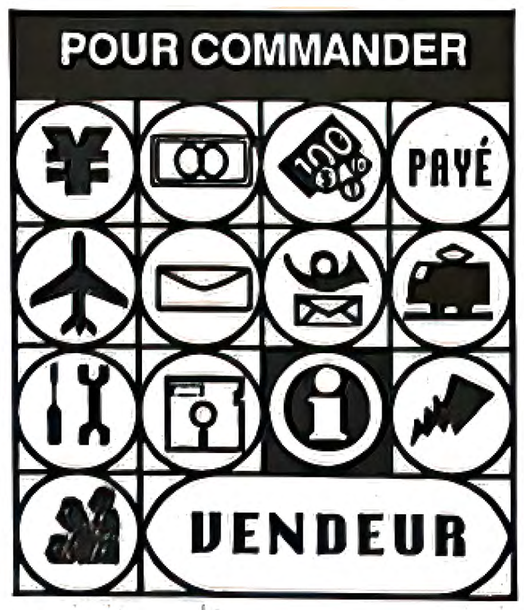
- **Le parfait complément de l'arc composite Ranger X !**
- **La plus légère et la plus résistante du marché !**

Fabriquée dans un nouveau polymère, cette flèche de précision transmet 15 % de puissance supplémentaire par rapport à ses concurrentes, pour 20 % de poids en moins.

	Dissimulation	Allonge	Dommage	Poids	Coût
Flèche de Précision	3	—	—	0,08	18

MONTURE D'ACCESSOIRES

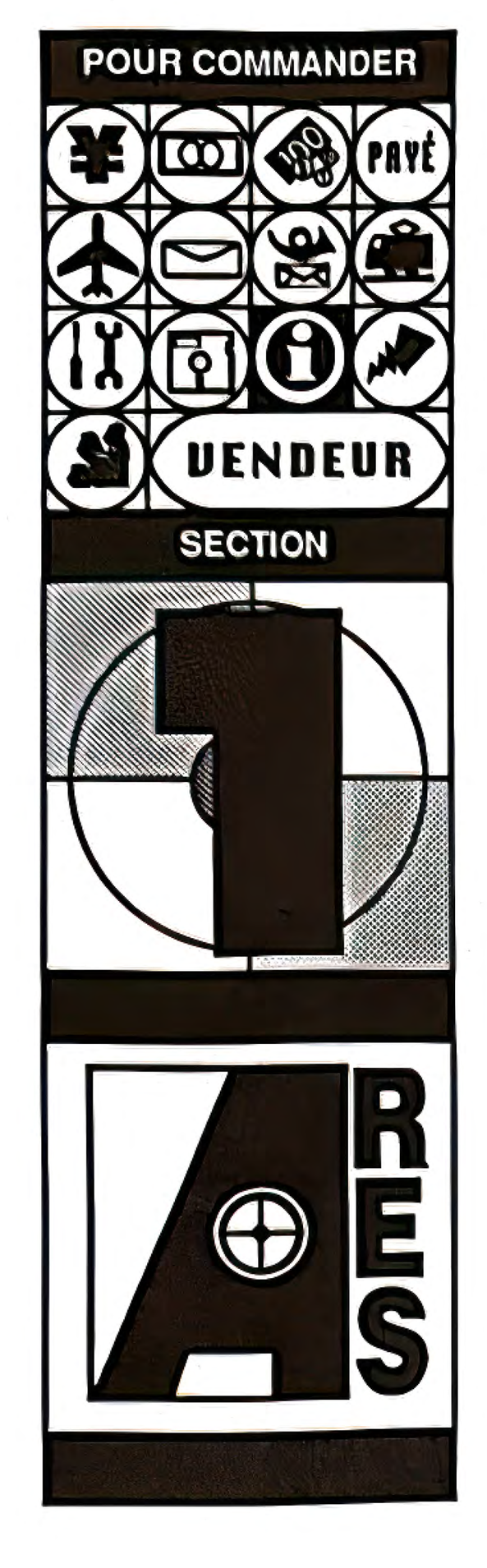




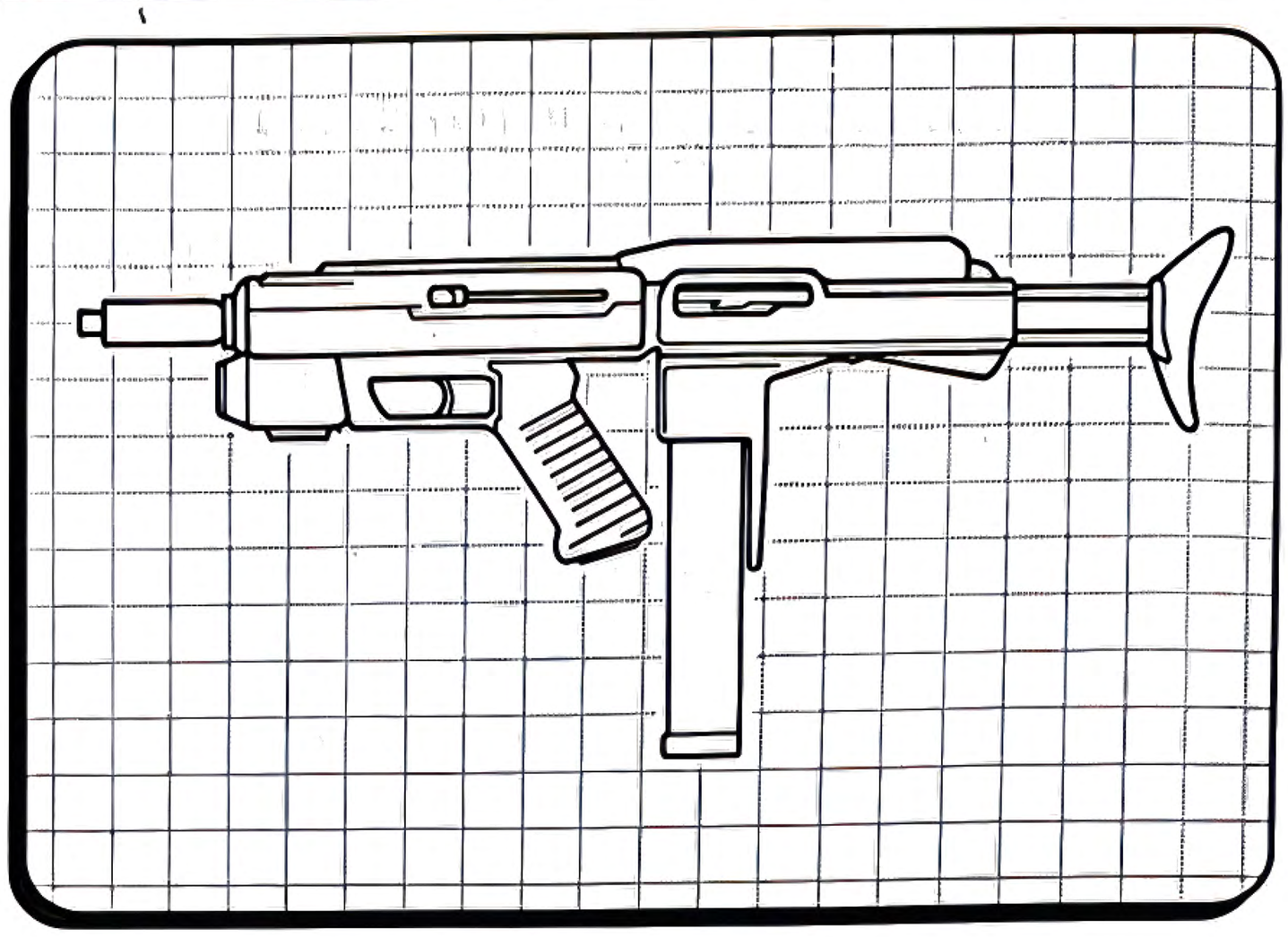
- **Les accessoires des pistolets à la disposition des archers !**
- **Légèreté, solidité !**
- **Adaptable à toutes les marques d'arc !**

Ce petit accessoire futé de *Peterson Enterprises* de Seattle va permettre à tous les possesseurs d'arcs de monter les accessoires couramment disponibles pour les pistolets : Viseur Laser, Viseur Image et Module d'Interface.

	Dissimulation	Allonge	Dommage	Poids	Coût
Monture d'accessoires pour arcs	-1	—	—	+0,1	100



ARES CRUSADER



• Dissimulation et Robustesse !
• Compensateur de recul pneumatique intégré !

Produit de l'*Ares Arms*, le Crusader représente un sommet en matière de technologie des pistolets-mitrailleurs. À peine plus grand qu'un pistolet ordinaire, le Crusader peut fonctionner en mode automatique et il s'y adapte un chargeur de contenance accrue qui rendrait jaloux certains propriétaires de fusils d'assaut. Il est livré avec un compensateur de recul pneumatique* intégré de marque *Wagner*.

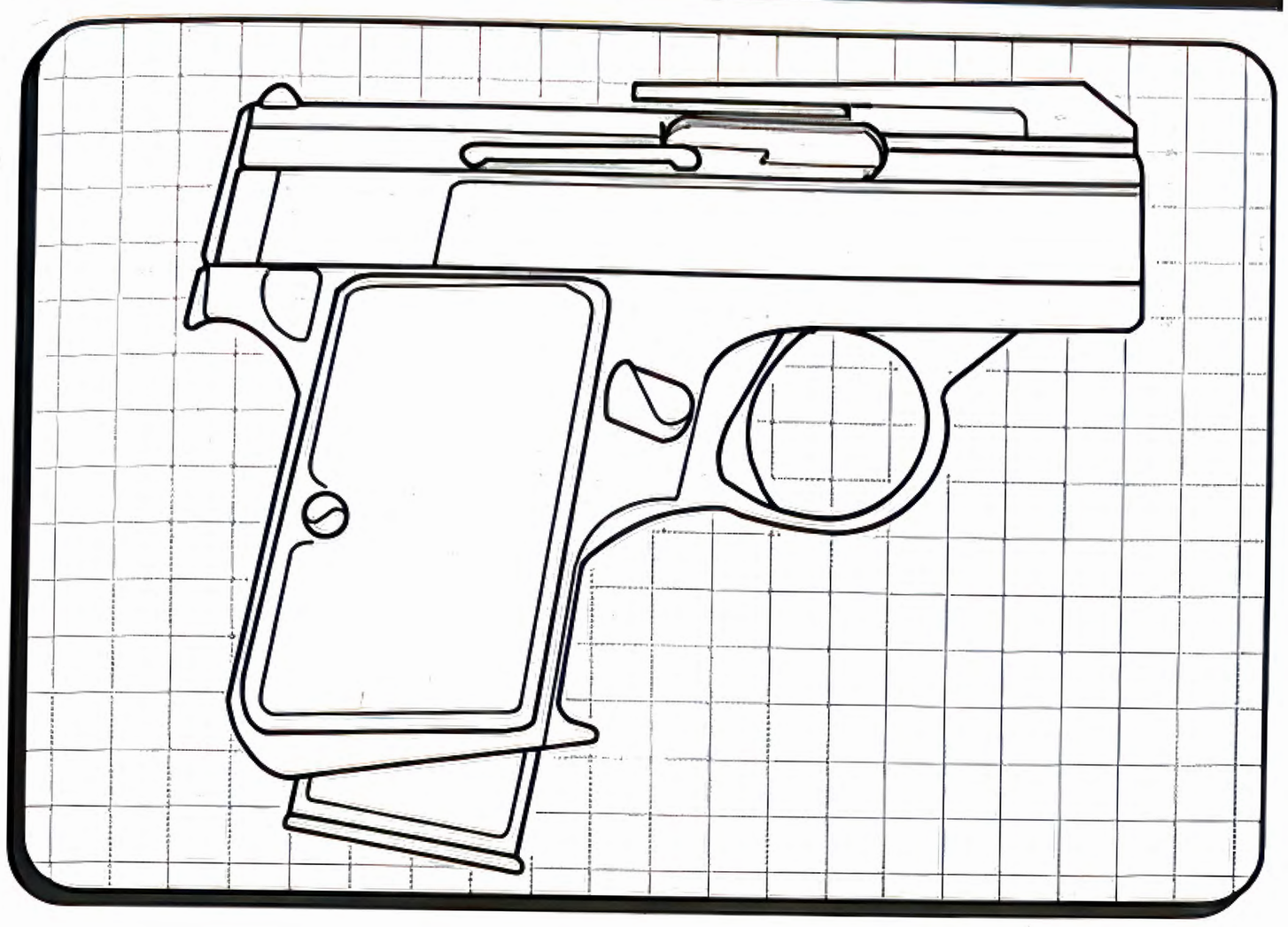
	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Pistolet-Mitrailleur Ares Crusader	Léger	6	40(Chargeur)	3M2	3,25	950

* Le Compensateur de Recul Wagner est d'Indice 2.

>>>>>[Génial ! Maintenant mes munitions légères vont s'écraser sur les armures plus vite que jamais !]<<<<<
— Steel Lynx <16-12-50 — 22:18:01>

SHADOWRUN

ARES LIGHT FIRE 70



- **Plus de balles dans un même espace !**
- **Chargeur de contenance accrue !**
- **Profil ergonomique plus discret !**

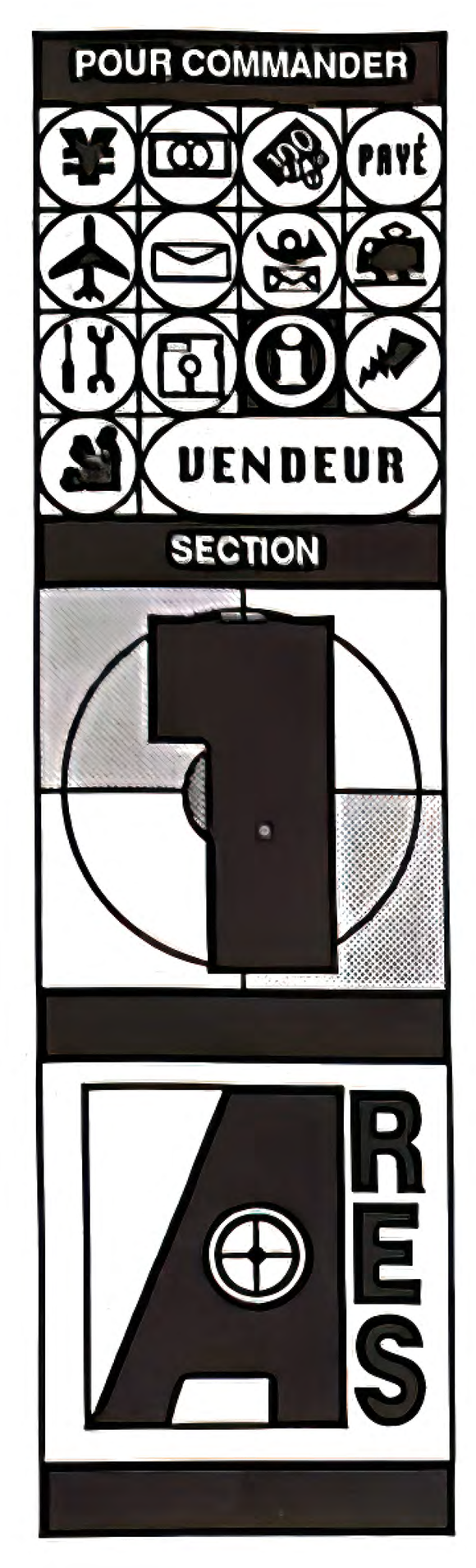
L'Ares Light Fire 70 est votre choix pour l'auto-défense et les opérations légères de sécurité. Il ne pèse qu'un kilogramme, ce qui lui confère un avantage certain lorsque la puissance de feu est recommandée mais pas les excès de bagages. Le silencieux spécialement construit pour lui ne pèse que la moitié du poids des autres modèles disponibles.

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Ares Light Fire 70	Léger	5	16(Chargeur)	3M2	1	475
Silencieux *		-1	—	—	0,1	650

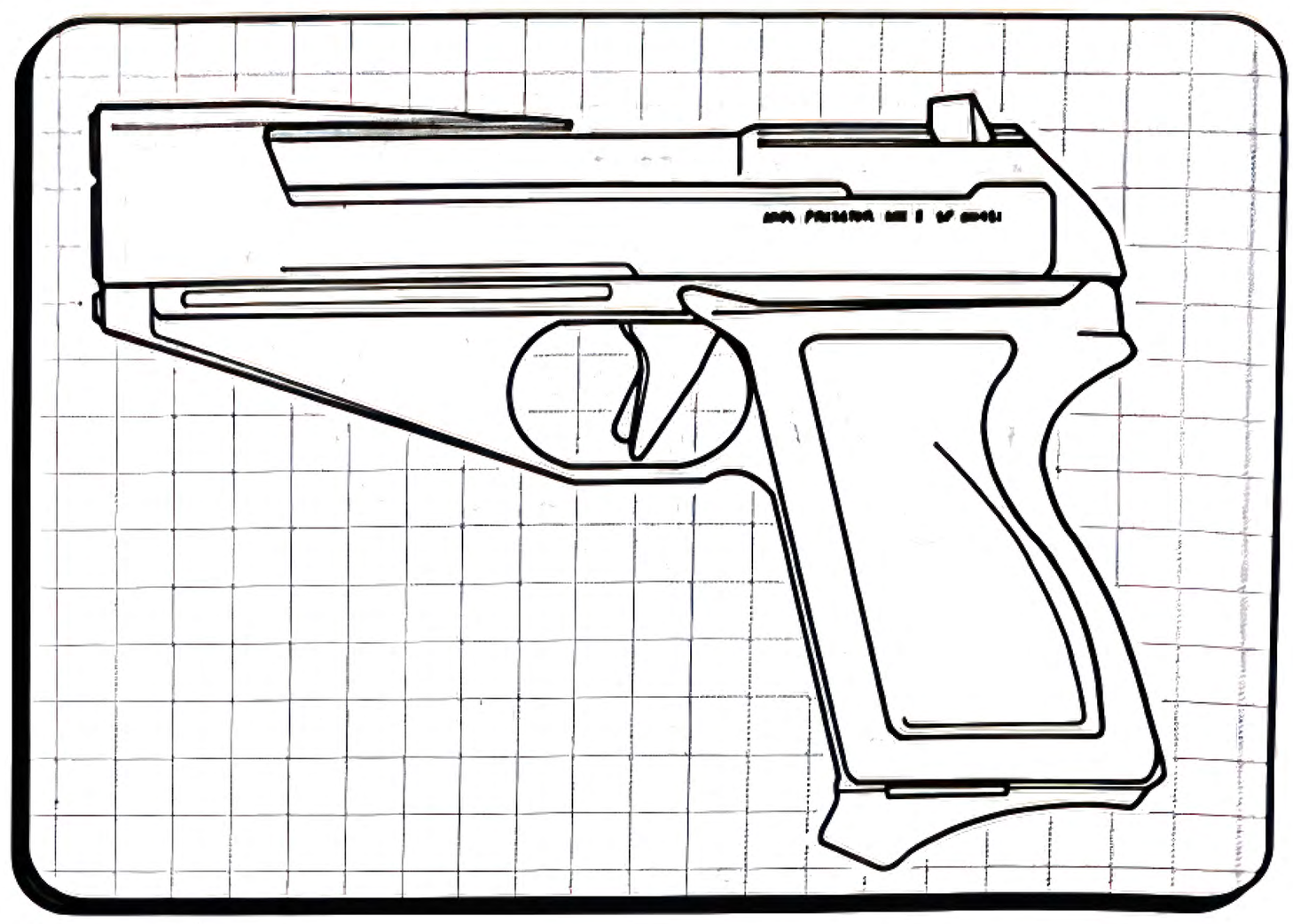
* Ce silencieux ne fonctionne qu'avec le Light Fire 70.

>>>>>[Le silencieux ne marche qu'avec le Light Fire et il ne tient pas plus de trois coups ! ! ! !]<<<<<
— Toshi <07-11-50 — 18:21:45>

Scanned with CamScanner



ARES PREDATOR II



- **Le Numéro 1 des Pistolets Lourds meilleur qu'auparavant !**
- **Plus de puissance ! Plus de munitions ! Module d'Interface Intégré !**

Comment améliorer le meilleur de tous les pistolets lourds? C'est la question qu'*Ares Arms* a posée à son service R&D et sa réponse est : Predator II. Redessiné pour accepter les nouvelles munitions lourdes Firepower™, le Predator renferme maintenant une puissance étourdissante. Combinez-le avec les nouveaux chargeurs de 15 balles et le module *Ares* ; vous obtenez un nouveau prétendant au titre de «meilleur ami de l'homme».

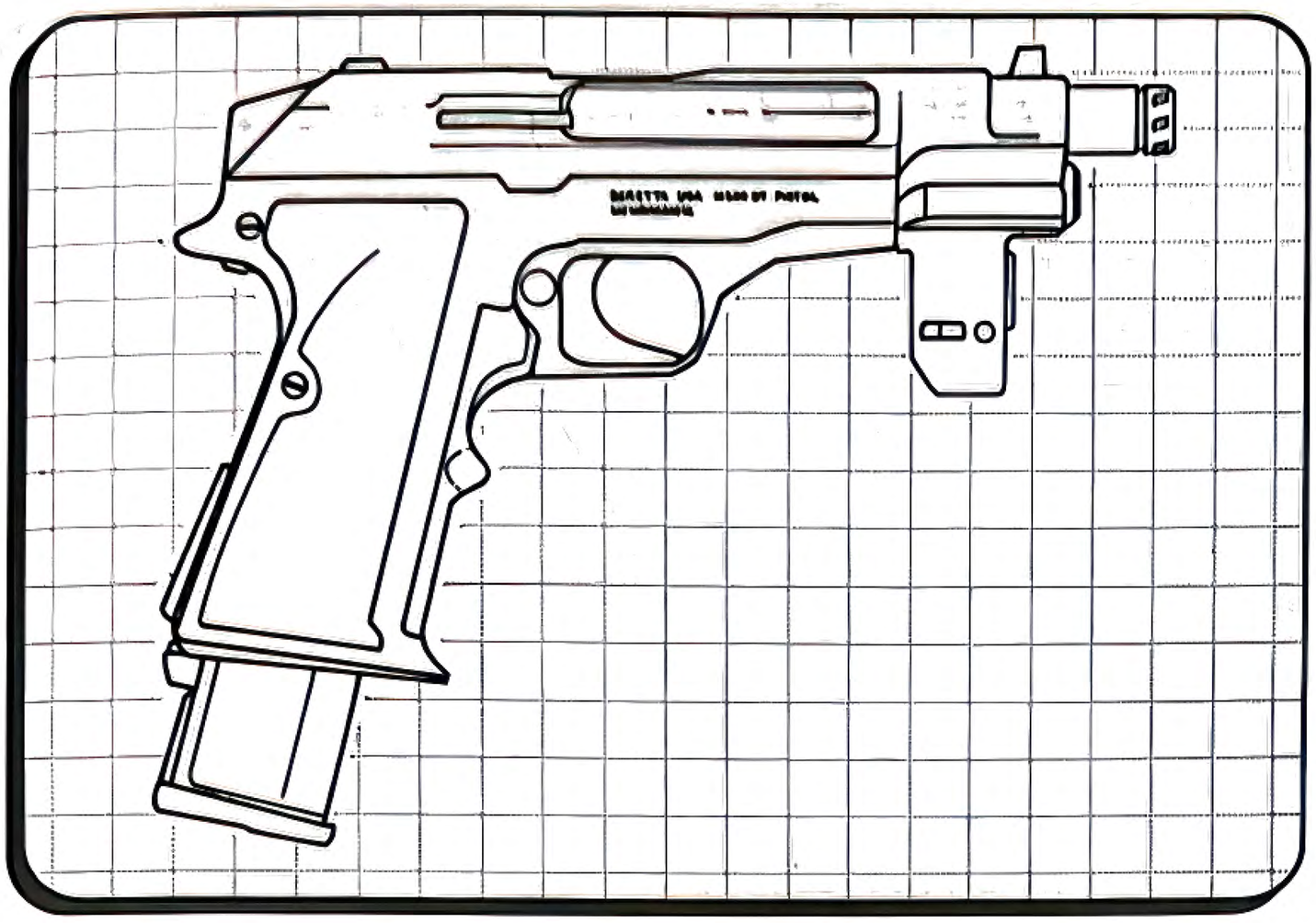
	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Ares Predator II	Lourd	4	15(Chargeur)	6M2	2,5	550

>>>>>[Admettons-le, cette arme est une excellente production. Mais il n'est pas nécessaire de payer un tel prix pour pouvoir utiliser les nouvelles balles Firepower™ ! Il suffit d'amener n'importe quel pistolet lourd chez son armurier préféré et de lui demander de le recalibrer et de l'adapter aux nouvelles munitions. Ça ne coûte pas plus de 60 ou 80 ¥ et vous avez une arme quasiment neuve. Rajoutez à cela un de ces nouveaux chargeurs pour pistolet lourd et vous aurez pratiquement une nouvelle arme.

Les armes ne tirant qu'une seule balle à la fois peuvent être équipés du système de «rechargement accéléré» (cf. le Browning Ultra-Power). Le prix de l'arme ainsi équipé est 25% plus cher que le coût normal.]<<<<<

— Winger <23-12-50 — 10:06:04>

BERETTA 200ST



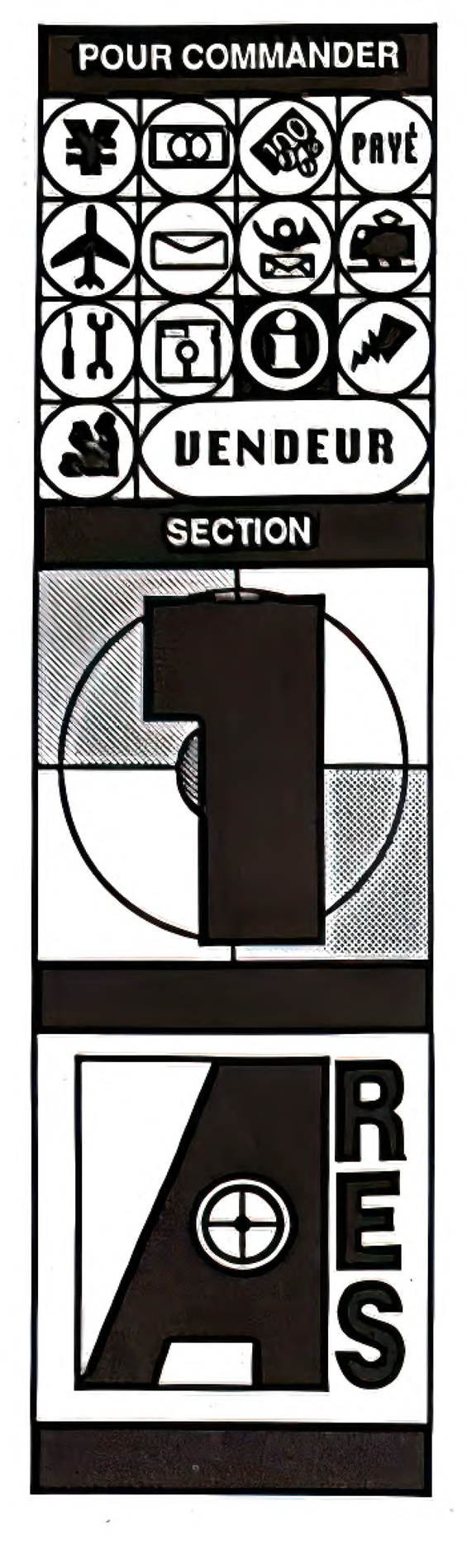
- **Il redéfinit le concept de l'arme de service légère !**
- **Permet le tir automatique !**
- **Chargeur de 26 balles !**

C'est le pistolet léger dont toutes les publicités militaires ne cessent de parler. Tout ce que vous avez entendu dire sur le Beretta Modèle 200ST est vrai et il y en a bien plus encore à dire. Le 200ST renferme autant de puissance de feu que n'importe quel autre pistolet léger mais il ajoute à cela sa capacité de tir automatique. De plus, son chargeur de 26 balles réduit les risques de se trouver à court de munitions dans les moments critiques. Il est équipé d'une crosse d'épaule* amovible.

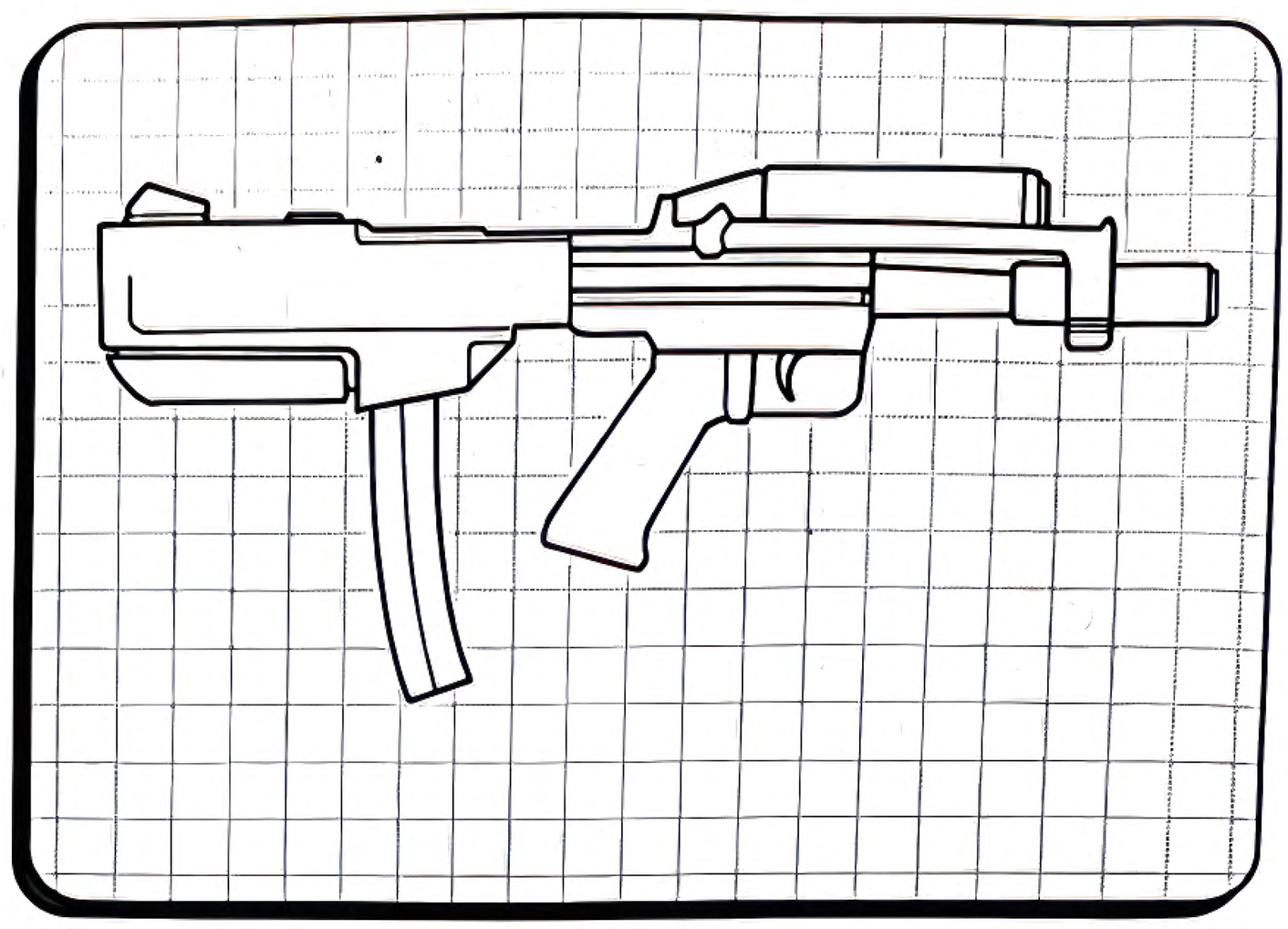
	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Beretta 200 ST	Léger	4	26(Chargeur)	3M2	2	750

* La crosse d'épaule équivaut à un compensateur de recul d'Indice 1.

— Le maximum de balles en tir automatique est 4, quel que soit l'Indice de la compétence en Armes à feu du tireur.



BERETTA MODÈLE 70



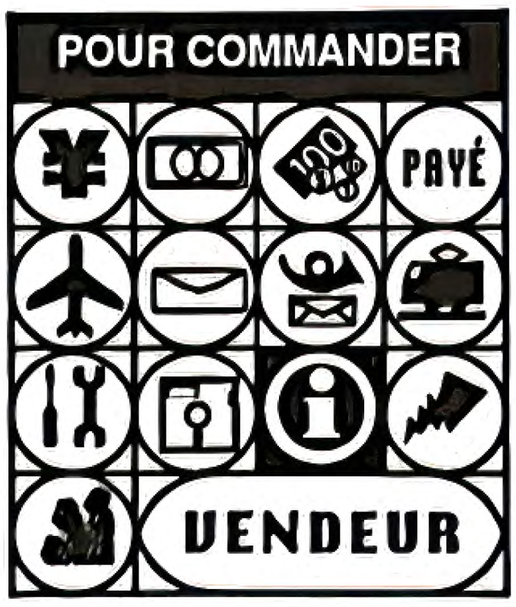
- **La mitraillette au plus grand chargeur sur le marché !**
- **Viseur laser et silencieux intégré !**

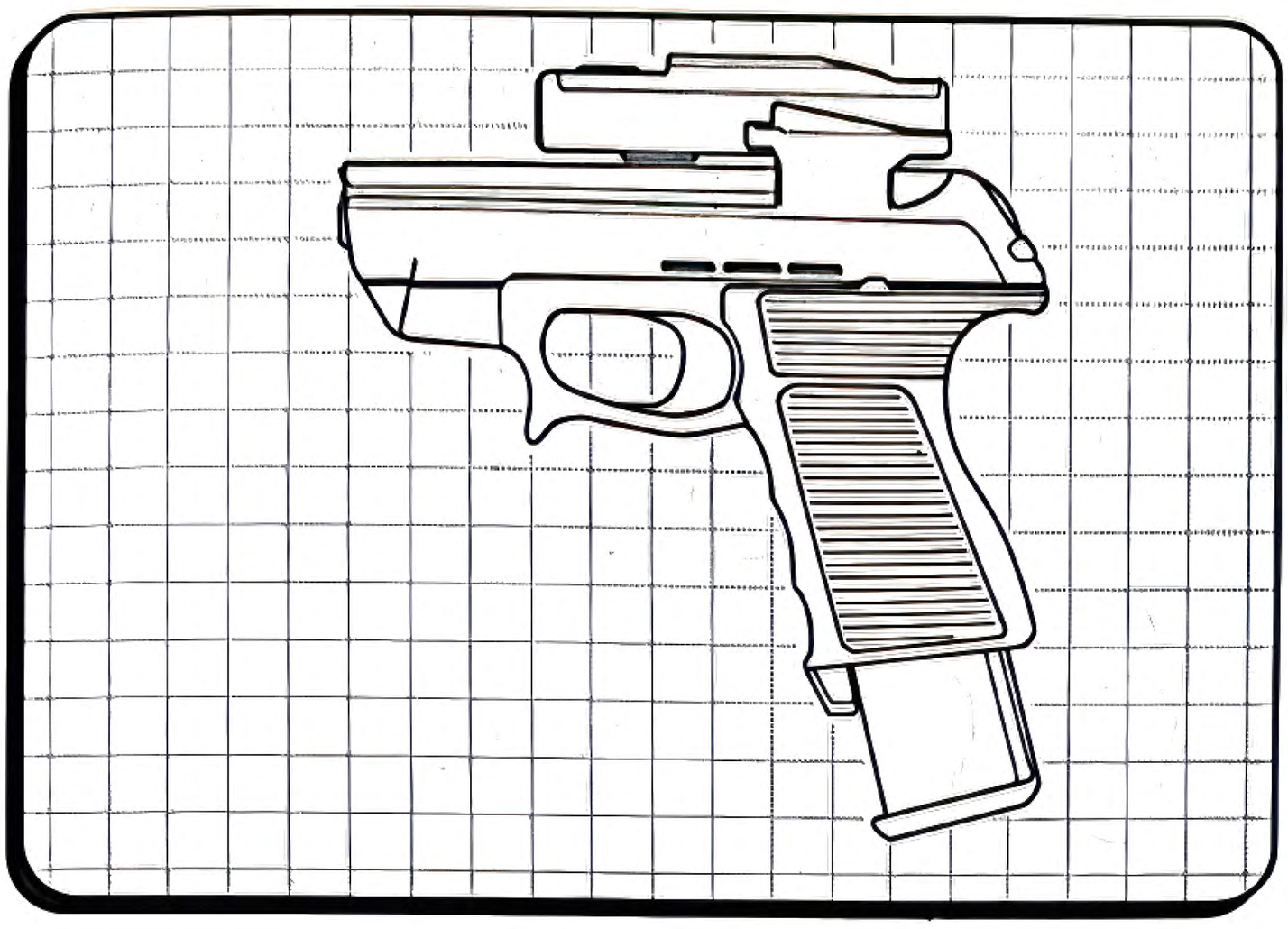
La Beretta Modèle 70 détient, avec 35 balles, le record de la capacité en munitions de toutes les mitraillettes actuelles. Combinez cela à son viseur laser intégré et à son silencieux et vous obtenez un instrument qu'une bête sauvage ne renierait pas.

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Beretta Modèle 70	Mitraillette	3	35(Chargeur)	4M3	3,75	900

>>>>>[Un de mes amis possède le Modèle 70 et il affirme qu'elle est si silencieuse que l'on n'entend guère que le frottement du métal de la culasse. Franchement magique, non ?]<<<<<
— Lord Bunny <23-11-50 —22:10:12>

BROWNING ULTRA-POWER





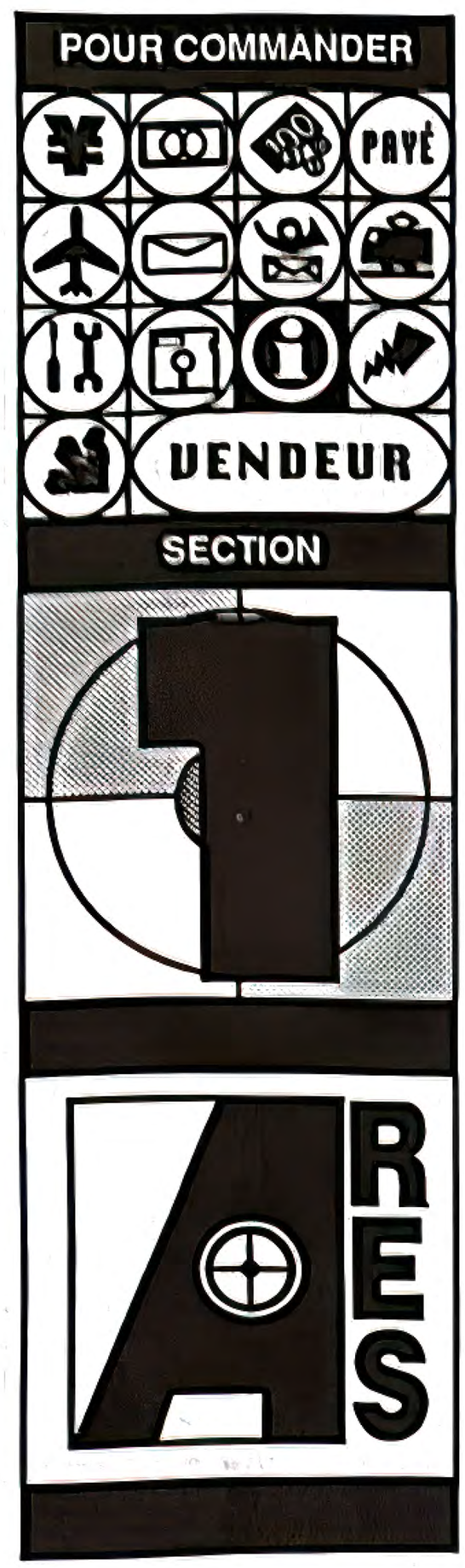
- **Deux fois plus rapide que le Max-Power !**
- **Rechargement Accéléré**
- **Viseur Laser Intégré**

Le populaire Max-Power apparaît là dans une version nouvelle et améliorée. Il bénéficie d'un système de rechargement accéléré - révolutionnaire - qui amène la nouvelle balle dans la chambre deux fois plus vite que dans les anciens modèles. Le délai d'attente est réduit de moitié, ce qui vous permet de vider le chargeur en deux fois moins de temps. Le viseur laser intégré est du modèle LasSys XMS qui a fait ses preuves en combat et que le fabricant garantit contre toute défaillance.

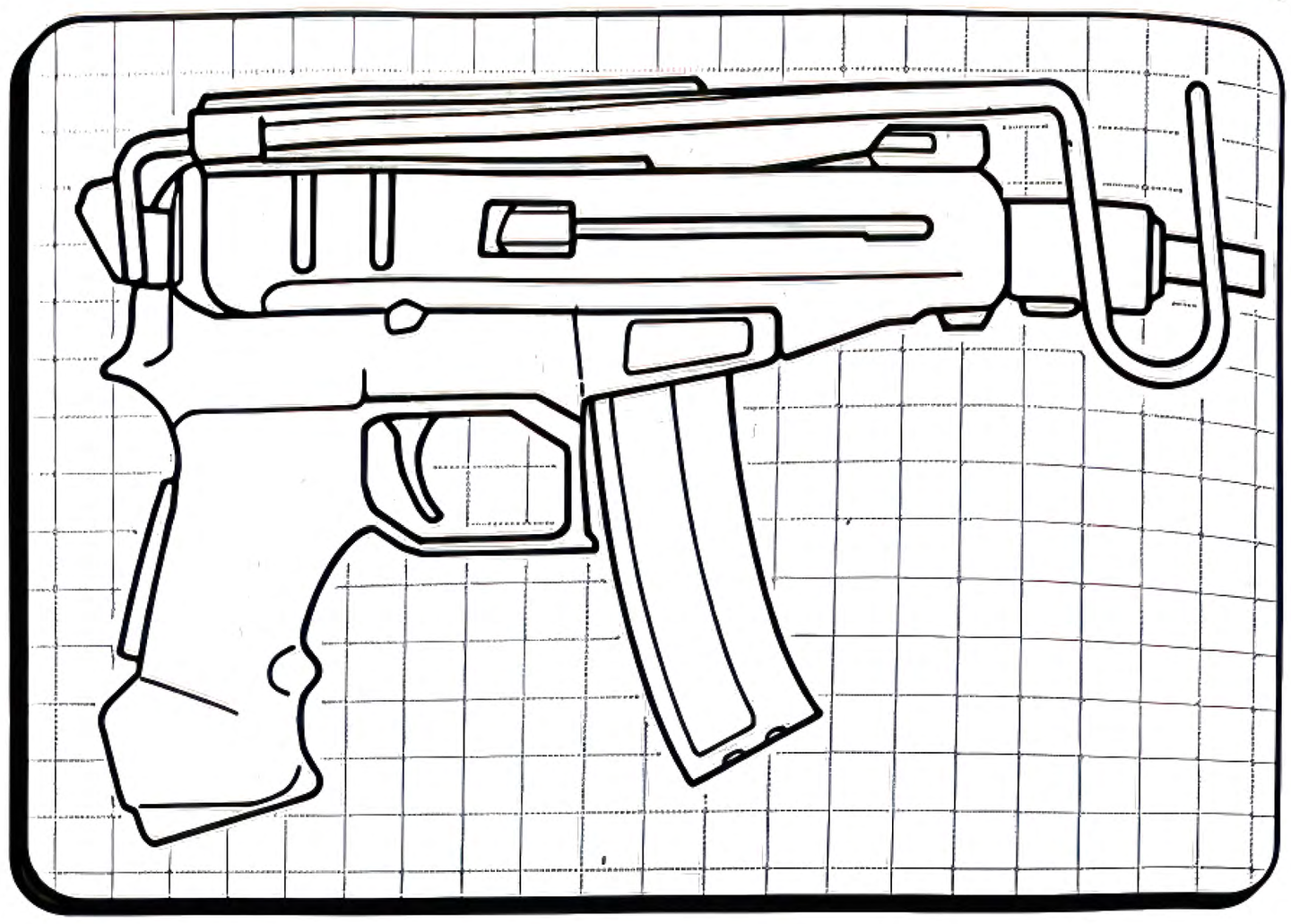
	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Browning Ultra-Power	Lourd	6	10(Chargeur)	4M2	2,25	525

* Le Browning U-P peut tirer deux fois par Action avec un modificateur de recul de +1.

Scanned with CamScanner



CESKA BLACK SCORPION



- **La légèreté alliée à la capacité de tir automatique !**
- **Crosse pliable intégrée !**
- **Deux chargeurs : 25 ou 35 cartouches !**

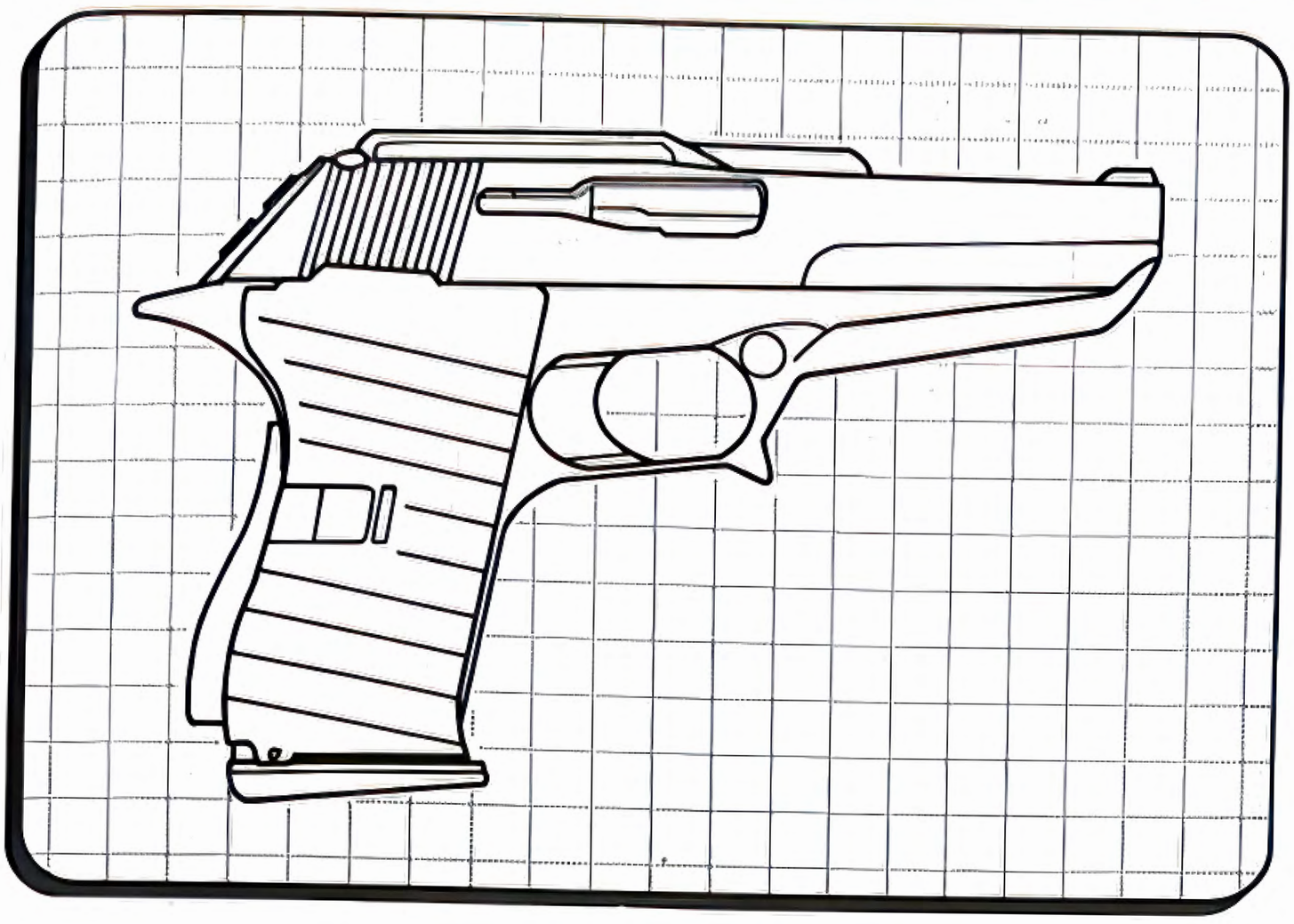
Cette création tchécoslovaque combine les avantage du tir automatique d'un pistolet-mitrailleur à la légèreté d'un pistolet normal. Il est fourni avec sa crosse pliable* intégrée qui agit comme un compensateur de recul et il accepte tous les accessoires conventionnels. Son chargeur étendu (en option) a toutes les chances de vous séduire.

Ne sortez pas sans lui !

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Ceska Black Scorpion	Léger	6	25(Chargeur)	3M2	2,75	750
Ceska Black Scorpion	Léger	5	35(Chargeur)	3M2	3	850

* La crosse d'épaule pliable agit comme un Compensateur de Recul d'Indice 1.

CESKA vz/120

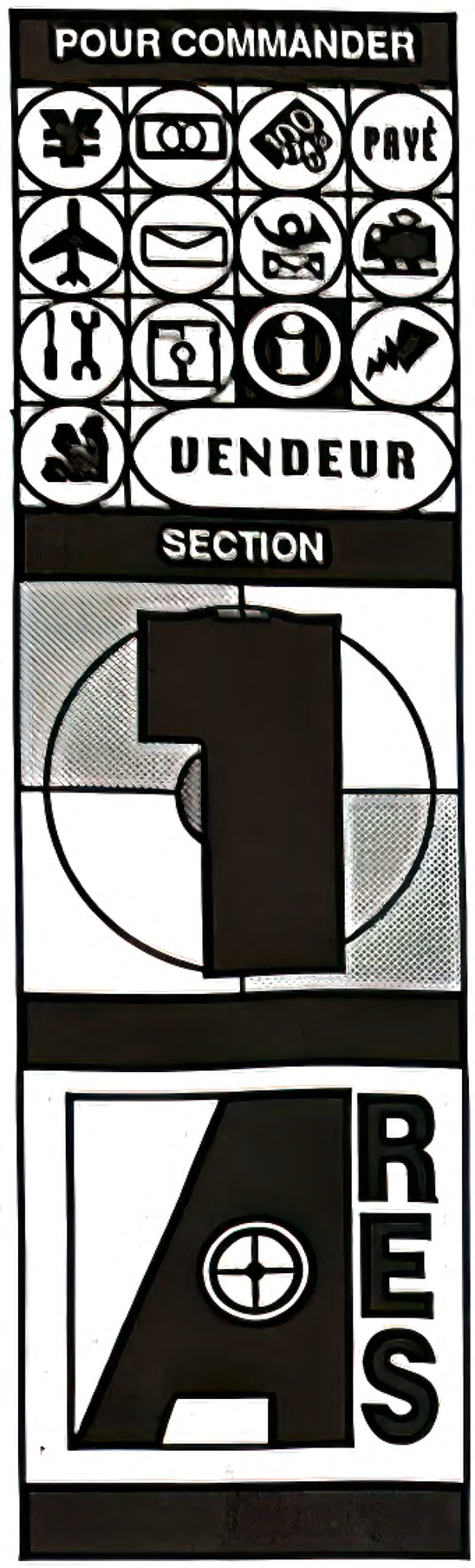


- **L'Arme de Service de l'Armée Tchèque !**
- **Style et Fabrication d'Europe de l'Est !**

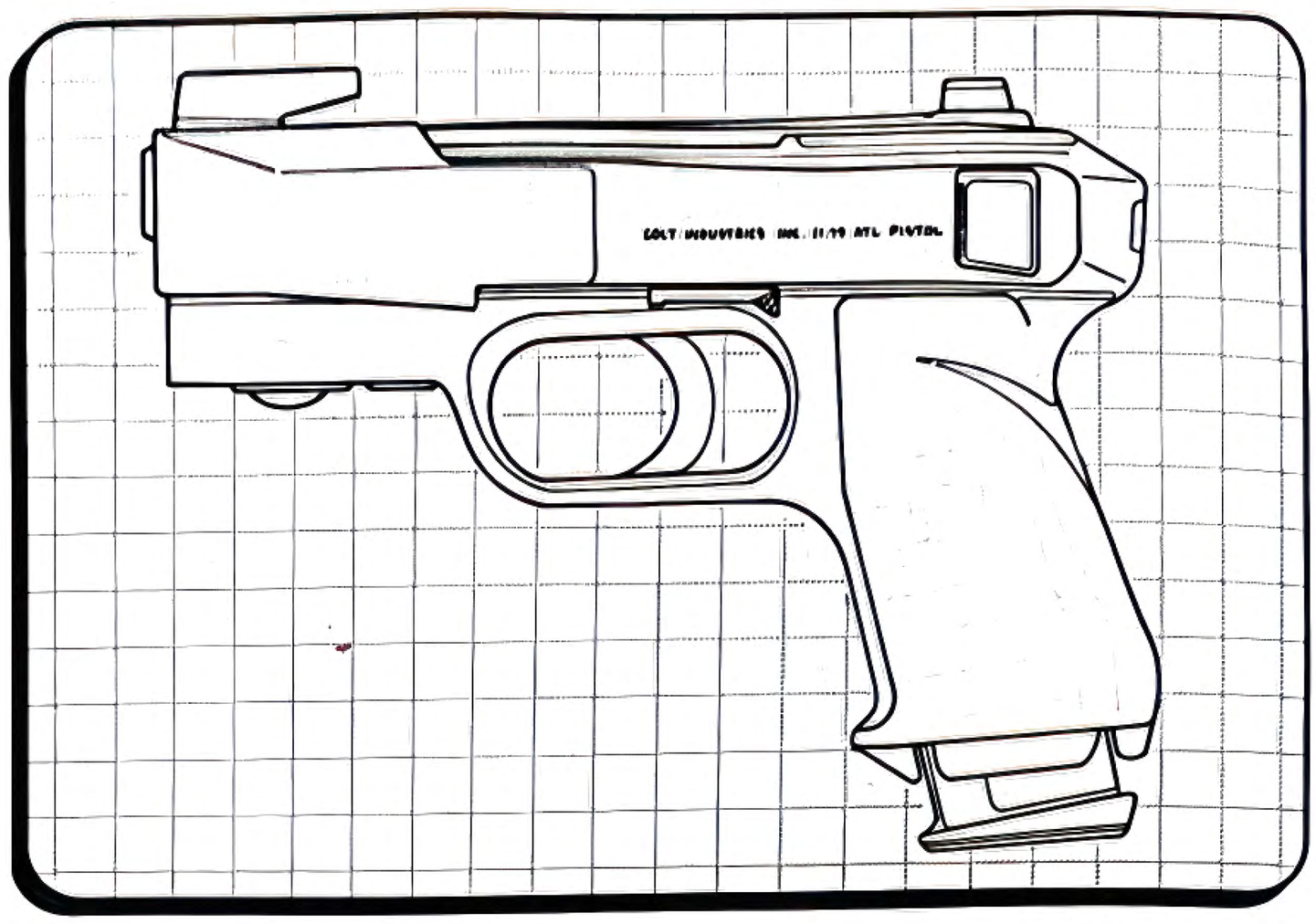
Ce pistolet tchèque, produit par *Ceska Zbrojovkain* de Prague, est le numéro 1 des pistolets légers en Europe de l'Est. Importé par *Ares America*, il est considéré par plusieurs experts comme le meilleur pistolet de sa catégorie dans le monde entier.

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Ceska vz/120	Léger	7	18(Chargeur)	3M2	1	500

>>>>>[Oh ! Quelle Humilité ! Merci Ares de nous avoir apporté ce merveilleux pistolet !]<<<<<
— White Tiger <03-01-51 — 22:34:48>
>>>>>[Merci beaucoup !]<<<<<
— NightFire <17-01-51 — 13:56:27>
>>>>>[NightFire : tu as bien mérité ta paye cette semaine, n'est-ce pas ? Ça doit être sympa d'avoir son propre bureau. Tu as aussi une plaque à ton nom sur la porte ?]<<<<<
— FastJack <19-01-51 — 07:23:09>



COLT MANHUNTER



X2

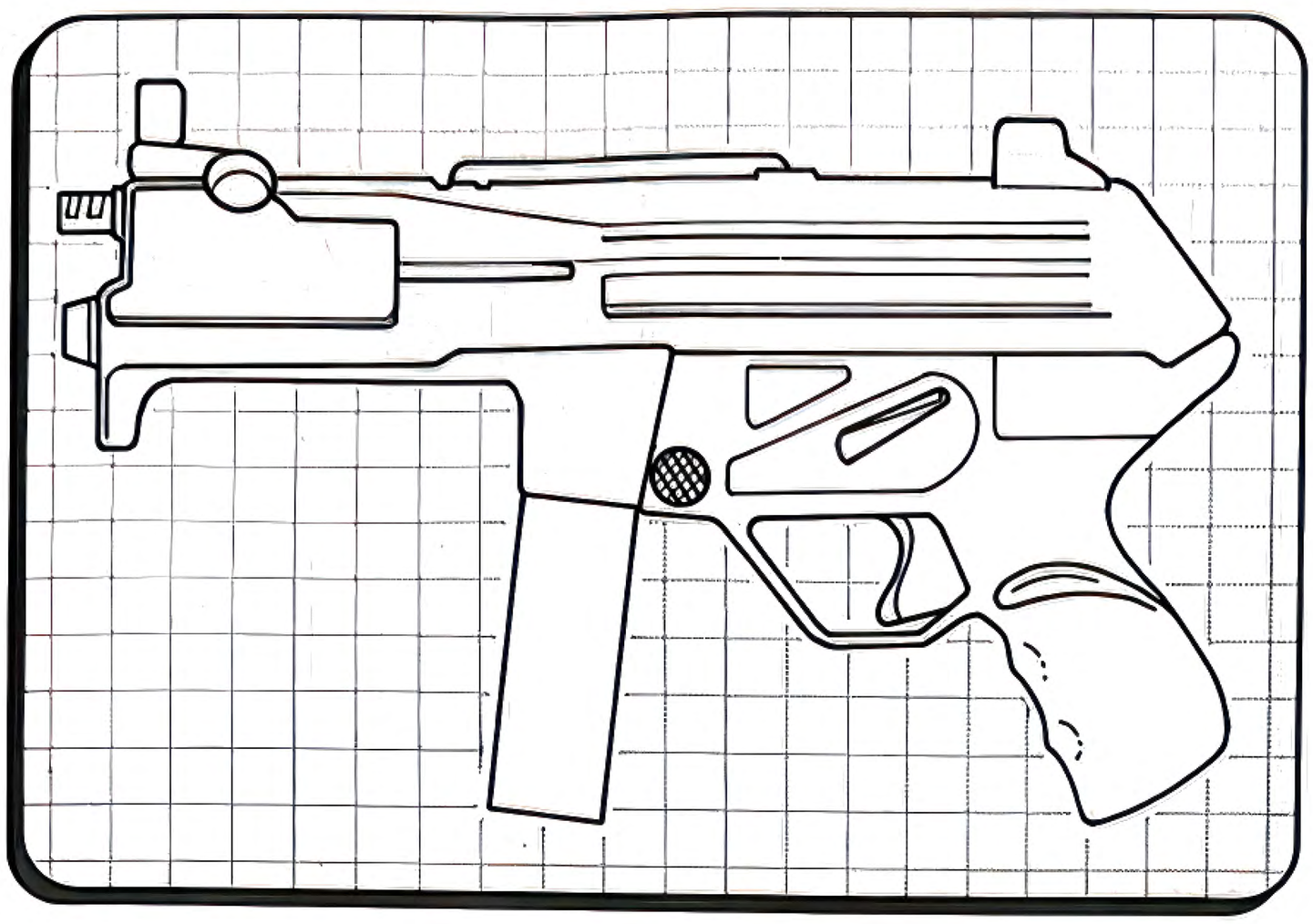
- **Créé pour Colt par Andrea McBaine, Chasseuse de Primes mondialement célèbre !**
- **Chargeur étendu et Viseur Laser en option !**

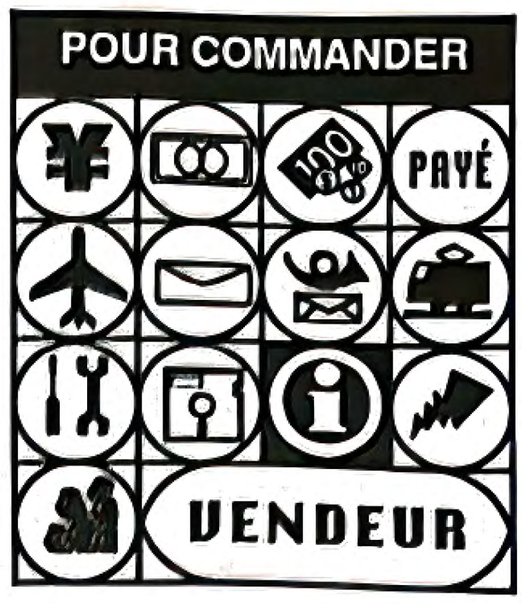
Colt explose une fois de plus dans le marché des armes de poing lourdes avec le vicieux Manhunter. Élégant et néanmoins mortel, ce pistolet lourd a été créé dans le but d'offrir la plus totale fiabilité dans les conditions les plus dures. C'est Andrea McBain, la fameuse Chasseuse de Primes, qui l'a conçu et l'a soumis à plus d'une année de test sur le terrain avant de le déclarer finalement bon pour le service.

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Colt Manhunter	Lourd	5	16(Chargeur)	4M2	2,25	425

SHADOWRUN

HECKLER & KOCH MP-5TX



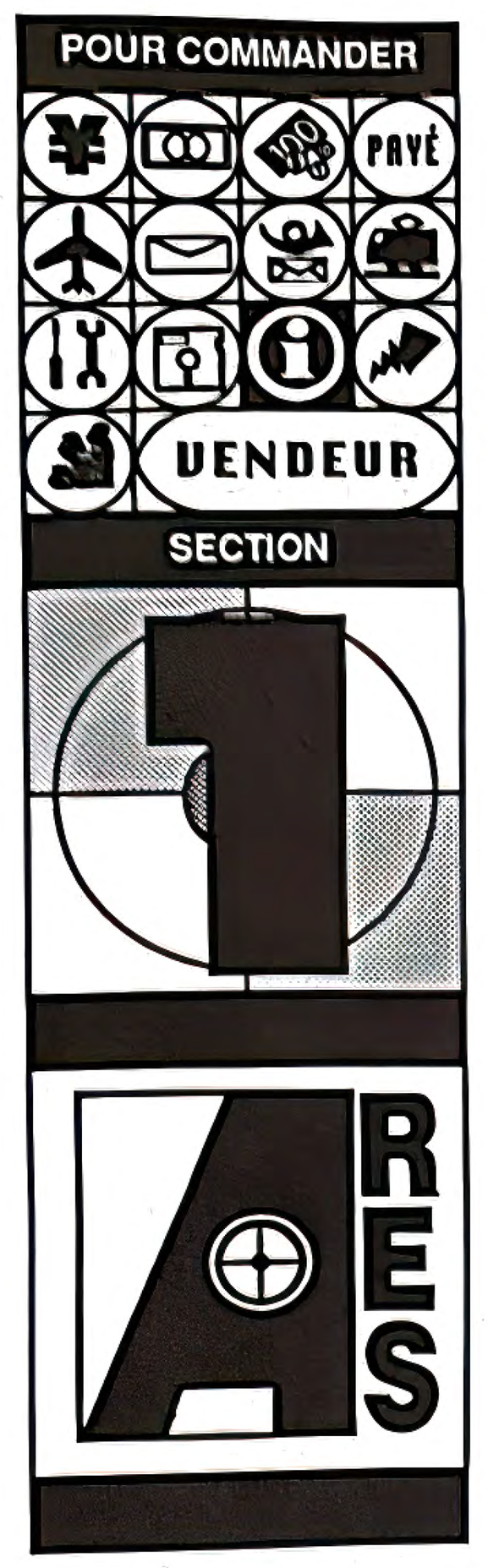


- **La Qualité H&K dans une arme légère et plus compacte !**
- **Viseur laser intégré !**
- **Compensateur de recul pneumatique !**

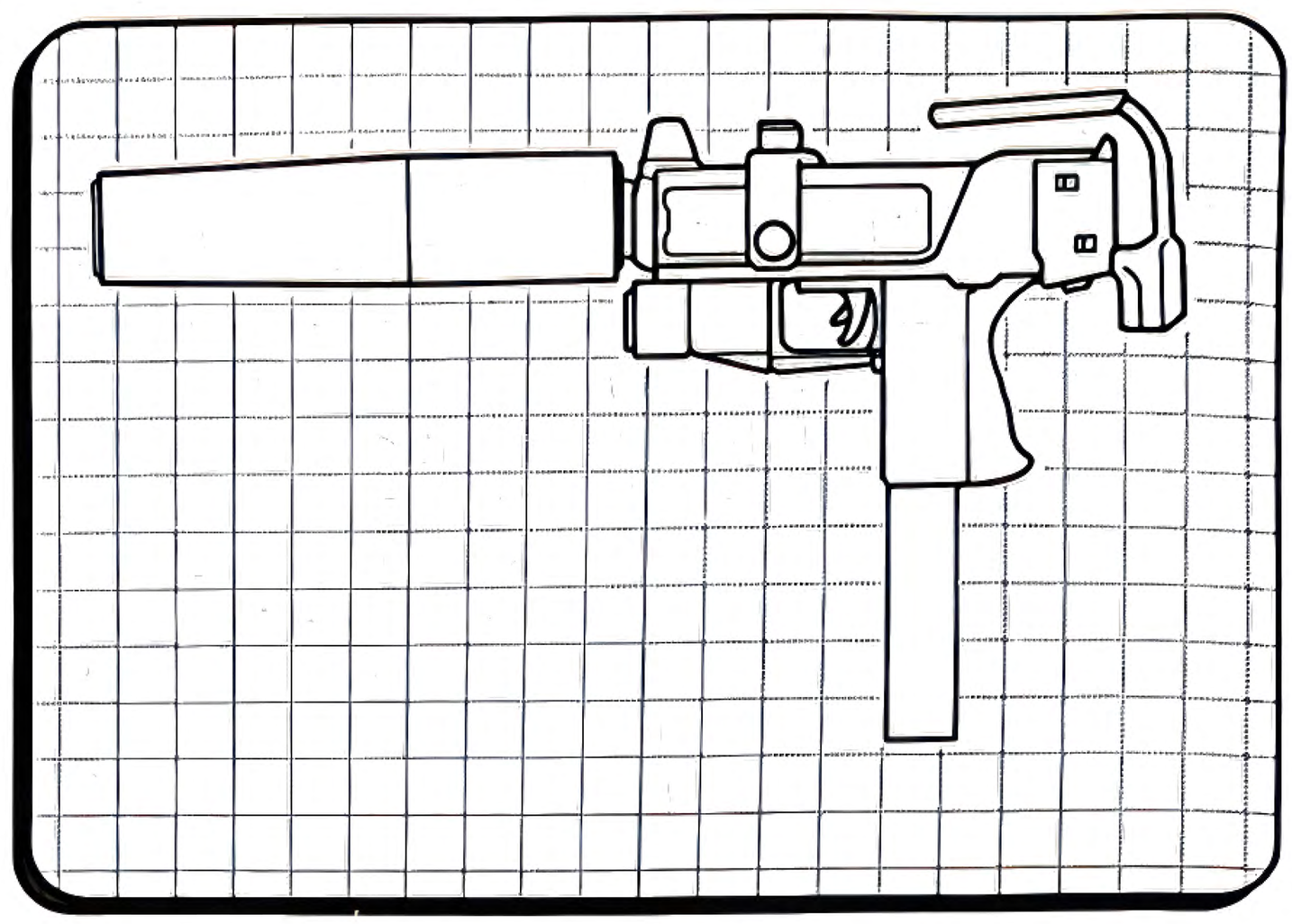
En adaptant son HK 227 aux munitions plus légères, *Heckler & Koch* ajoute une nouvelle vedette à son catalogue. Élue favorite des nouvelles armes lors du dernier Salon de l'Armement de Paris, la mitraillette MP-5TX recueille des suffrages selon tous les critères.

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
HK MP-5TX	Mitraillette	5	20(Chargeur)	4M3	3,25	850

Livrée avec Compensateur de Recul Pneumatique d'Indice 2.



INGRAM 20t



- **Son surnom : «L'adjoint du samouraï» !**
- **Module d'interface intégré !**
- **Compensateur de recul !**
- **Crosse pliable !**

Le numéro de Mai de *Street Fighting Man* indique l'Ingram Modèle 20t comme choix de ses lecteurs. Au premier coup d'œil, on comprend pourquoi de plus en plus de garçons et de filles intelligents s'équipent de l'Ingram. Ne faites pas la même erreur que vos ennemis, adoptez le Modèle 20t !

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Ingram 20t	Mitraillette	5	32(Chargeur)	5M3	3	950

Livrée avec Compensateur de recul d'Indice 2.

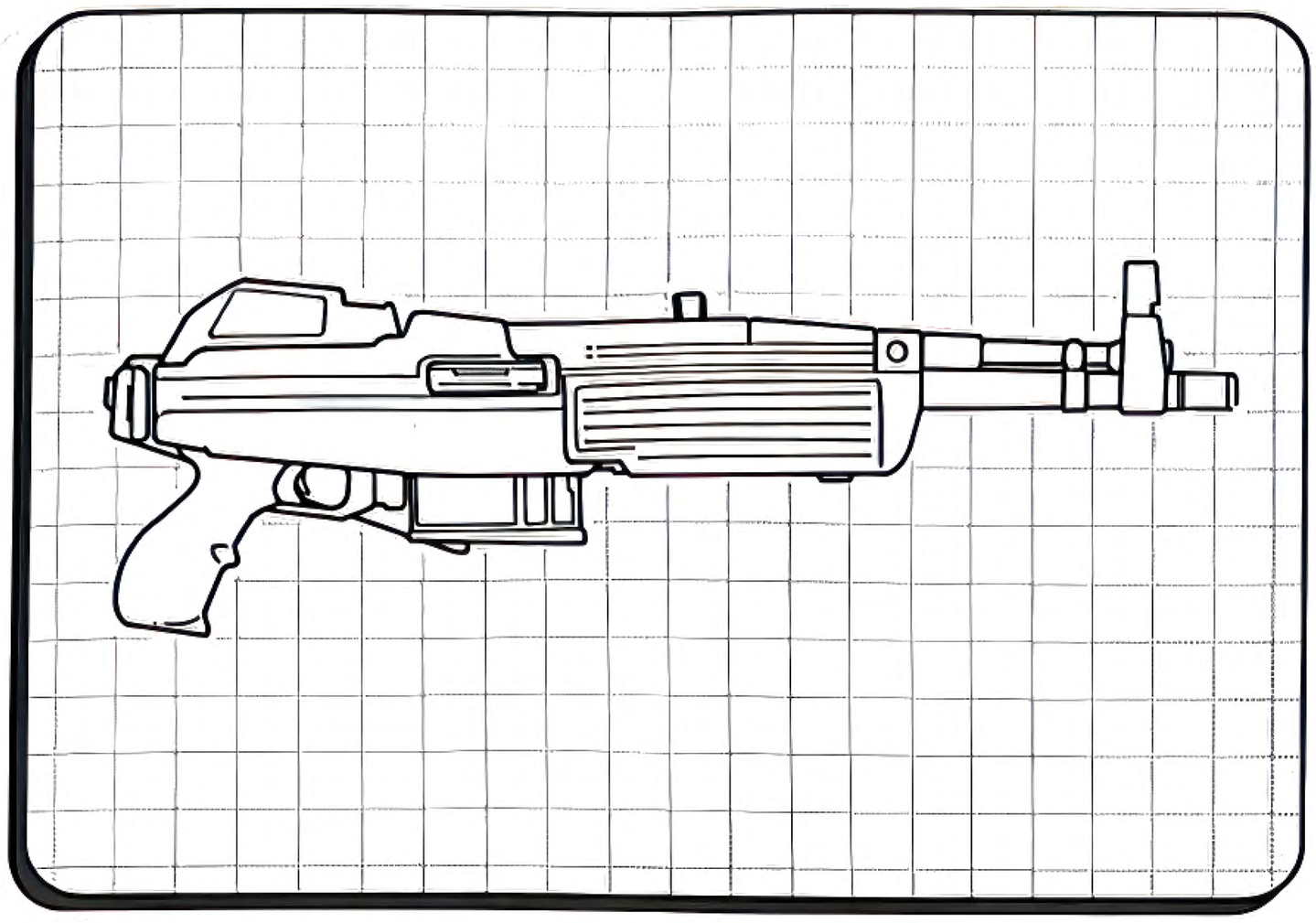
>>>>>["L'adjoint du samouraï» ! À qui croient-ils donc qu'ils la vendent. S'il n'y avait que les Vrais Samouraïs des Rues qui l'achetaient, ils auraient de gros stocks d'invendus !]<<<<<

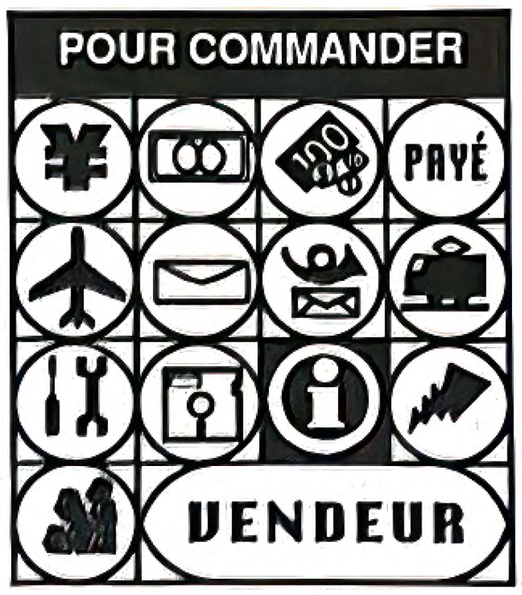
— Findler-Man <19-12-50 — 06:34:04>

>>>>>[Oui ! mais souviens-toi qu'il y a un paquet de paumés dans les rues qui se prennent pour de vrais samouraïs ... et ils achètent des armes aussi !]<<<<<

— FastJack <20-12-50 — 19:03:27>

MOSSBERG CMDT



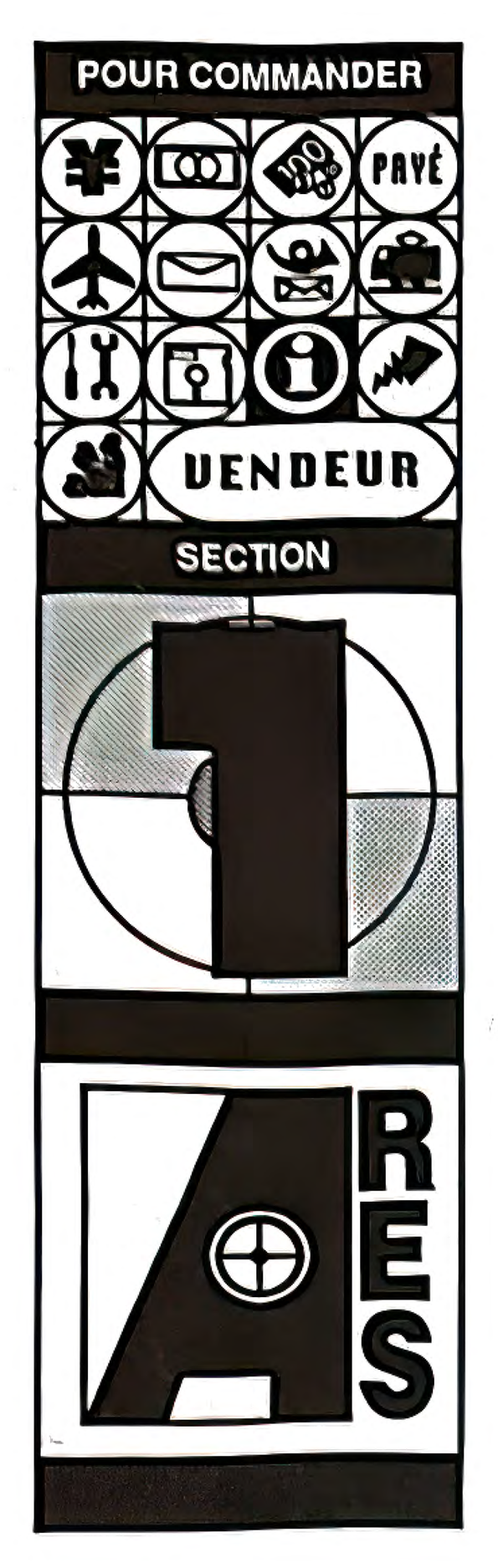


- **Élu meilleure arme nouvelle pendant la 7ème Guerre du Désert !**
- **Le shotgun des militaires dans le monde entier !**

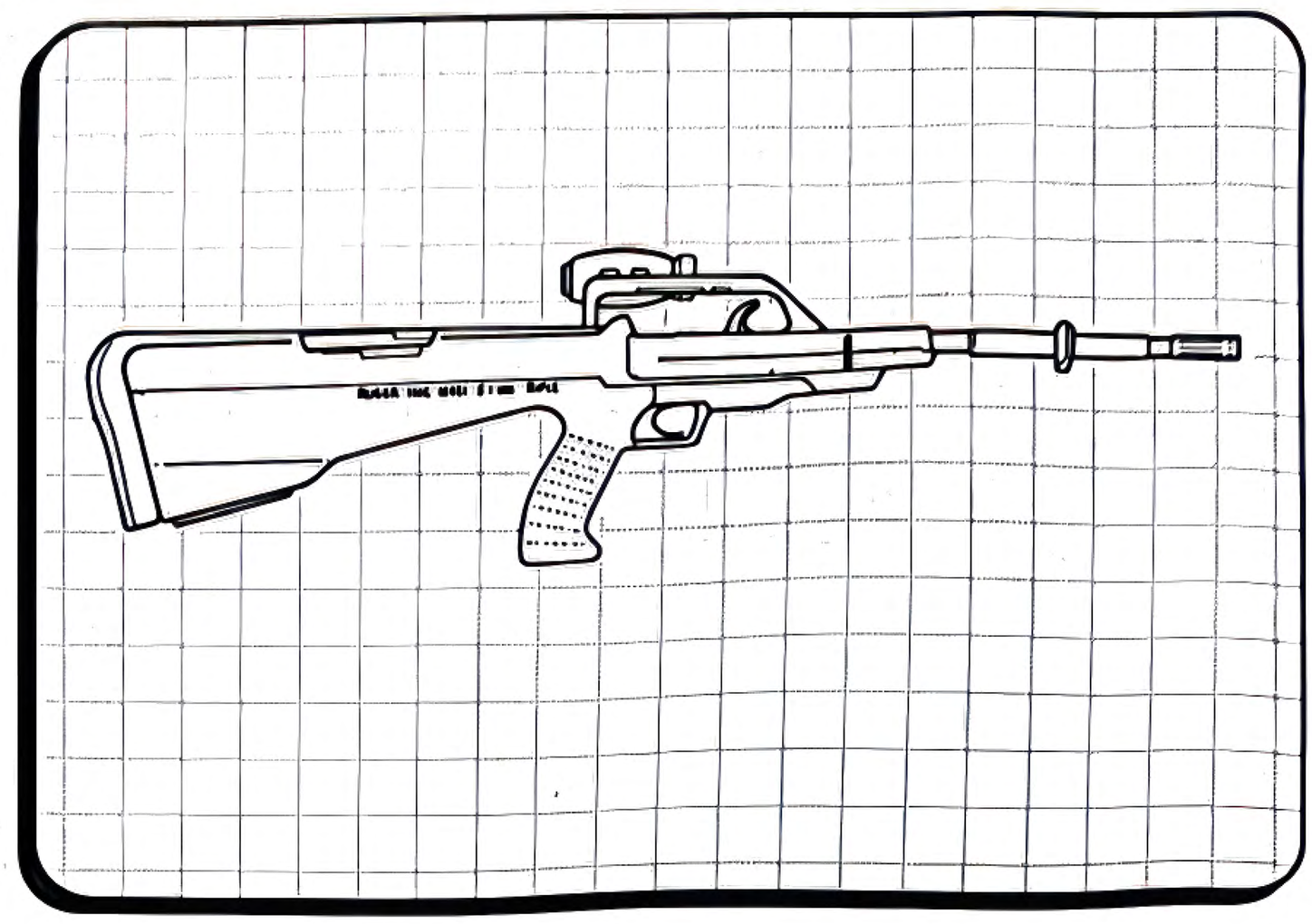
C'est peut-être bien là le meilleur shotgun de combat du marché. Le Mossberg CMDT a prouvé sa supériorité sous tous les climats et pratiquement dans toutes les situations. Il est livré avec un viseur laser intégré et le modèle MI possède aussi un Module d'Interface intégré.

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Mossberg CMDT	Shotgun	2	8(Chargeur)	5M3	4,25	1 400
Mossberg CMDT/MI	Shotgun	2	8(Chargeur)	5M3	4,50	1 900

>>>>>[Les Guerres du Désert. De nos jours, c'est un concept. Laissez donc les Mégacorps s'entretuer grâce à leurs armées privées sur un champ de bataille atomisé. Succès garanti.]<<<<<
— Stinger-Six <09-12-50 — 08:23:45>



RUGER 100

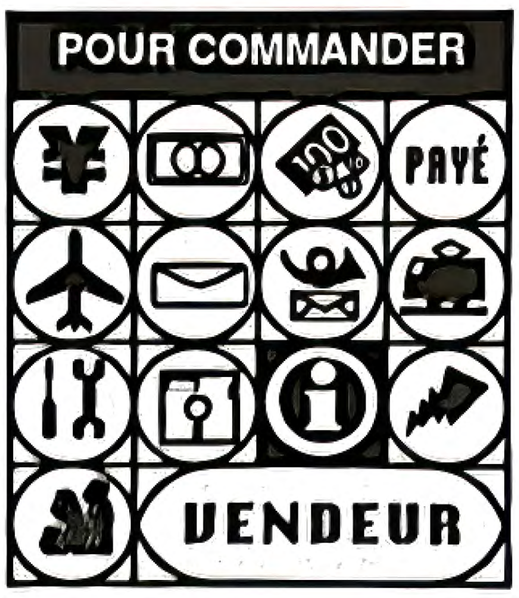


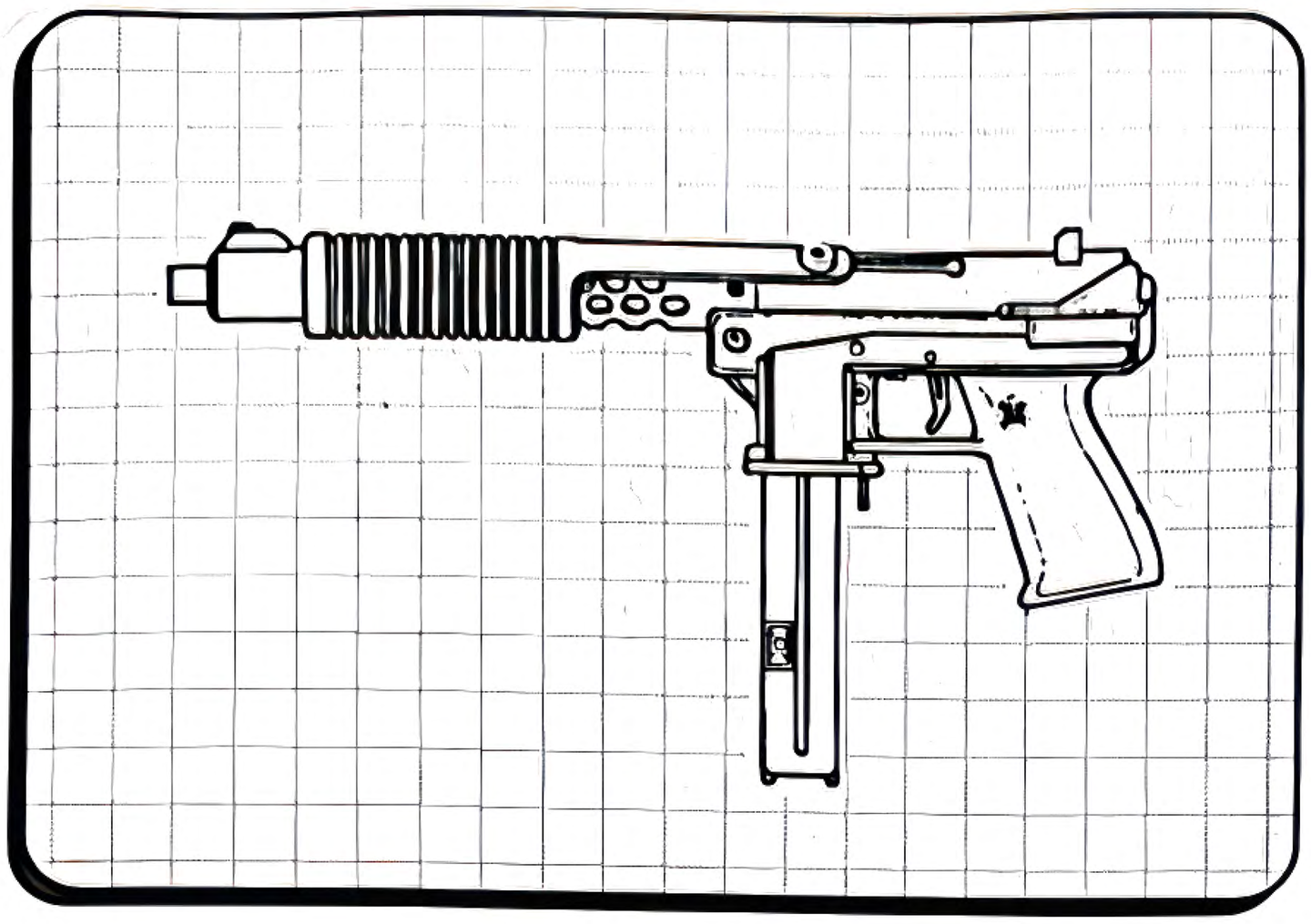
- **Le choix des Professionnels de la Chasse !**
- **Viseur Image Intégré !**

Le fusil de chasse de précision, parfait dans tous les environnements. Son bois robuste et sa coque en plastique Impact assurent que l'on peut compter sur lui-même dans les pires conditions atmosphériques. Il est livré avec un Télescope intégré d'Indice 3

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Ruger 100	Sport	2	5(Magasin)	5G2	3,75	1 300

SANDLER TMP





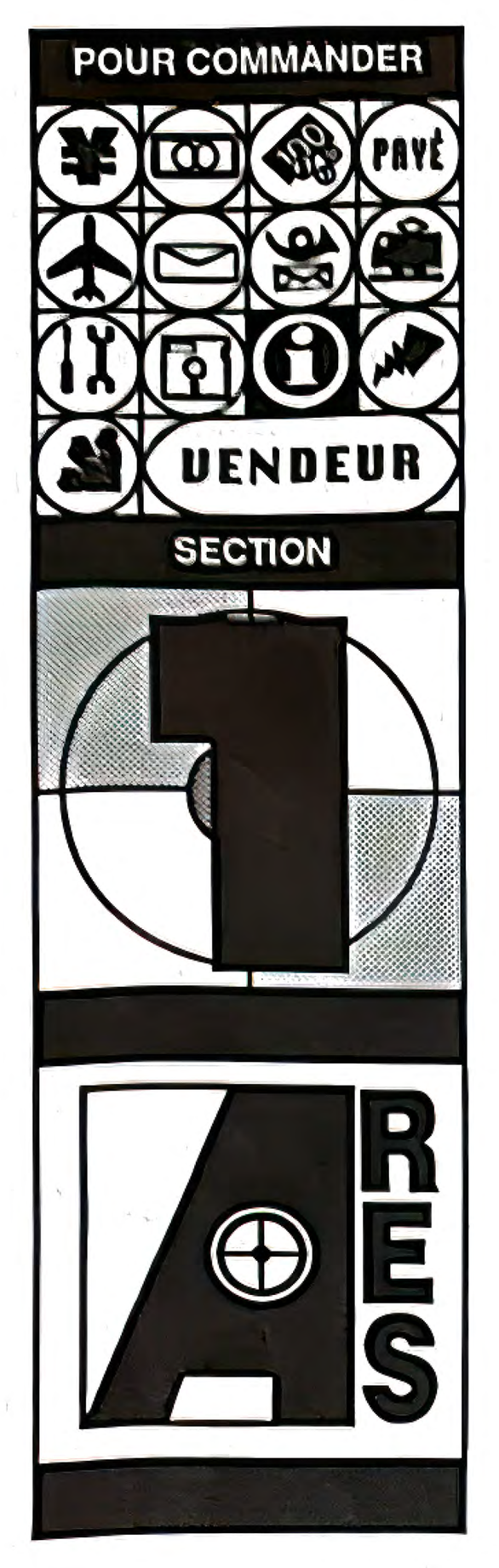
- **Sandler écrase les Prix !**
- **Viseur laser intégré !**
- **Crosse pliable !**

La *Sandler Corporation* a littéralement étourdi le marché cette année même avec la présentation d'une mitraillette de haute qualité à bas prix. La qualité de la réalisation est de celle que l'on ne s'attend à trouver que chez les meilleurs armuriers. La mitraillette Sandler TMP se garantit un bel avenir parmi les professionnels exigeants.

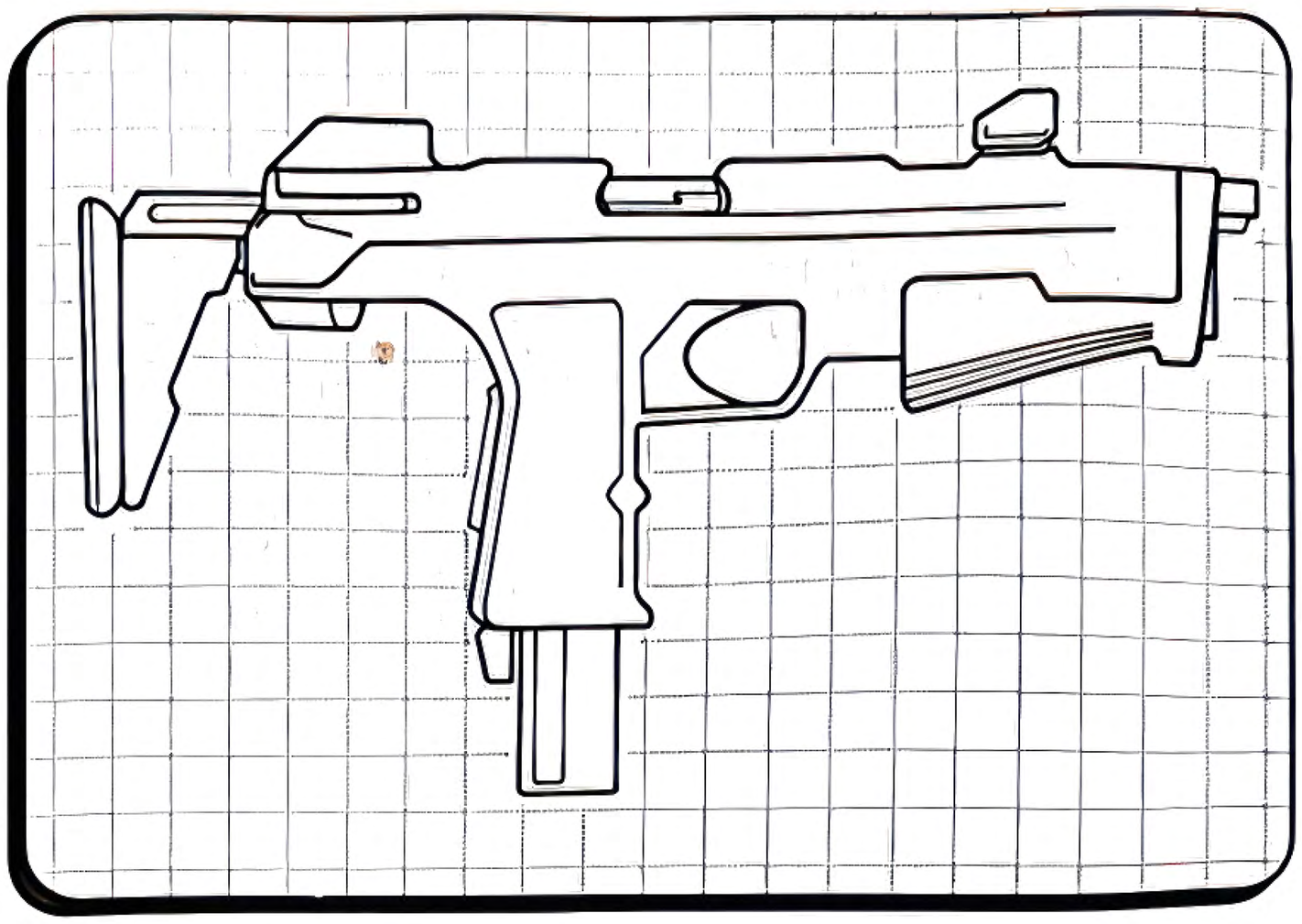
	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Sandler TMP	Mitraillette	4	20(Chargeur)	4M3	3,25	500

La crosse pliable agit comme un Compensateur de Recul Pneumatique d'Indice 1.

>>>>>[Un de mes anciens associés a vu sa TMP se désintégrer entre ses mains dans un moment particulièrement inopportun. À utiliser avec précautions ... ou, au moins, assurez-vous que les vis sont serrées !]<<<<<
— Hermes <17-12-50 — 09:32:19>



SCK MODÈLE 100

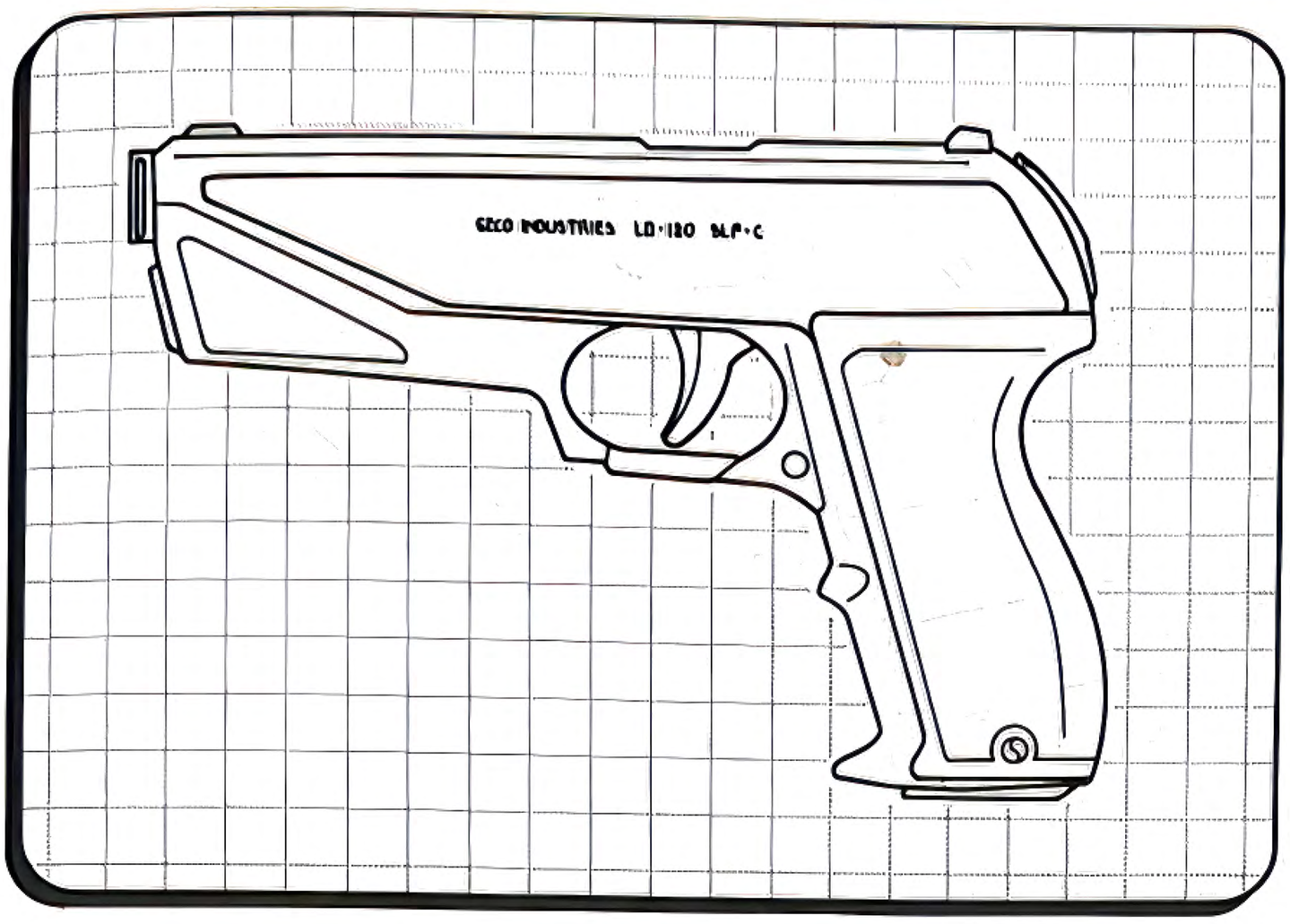


- **Le choix des Services de Sécurité Japonais !**
- **Module d'Interface intégré !**

Fabriquée par *Shin Chou Kogyo*, Tokyo, le Modèle 100 est utilisé par plus de Services de Sécurité Japonais de par le monde que toute autre mitraillette. La rumeur affirme même que le corps d'élite des *Samouraïs Rouges* l'emploie également. Quand il est temps de choisir le meilleur, prenez ce que les meilleurs ont choisi !

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
SCK Modèle 100	Mitraillette	4	30(Chargeur)	5M3	4,50	1 000

SECO LD-120

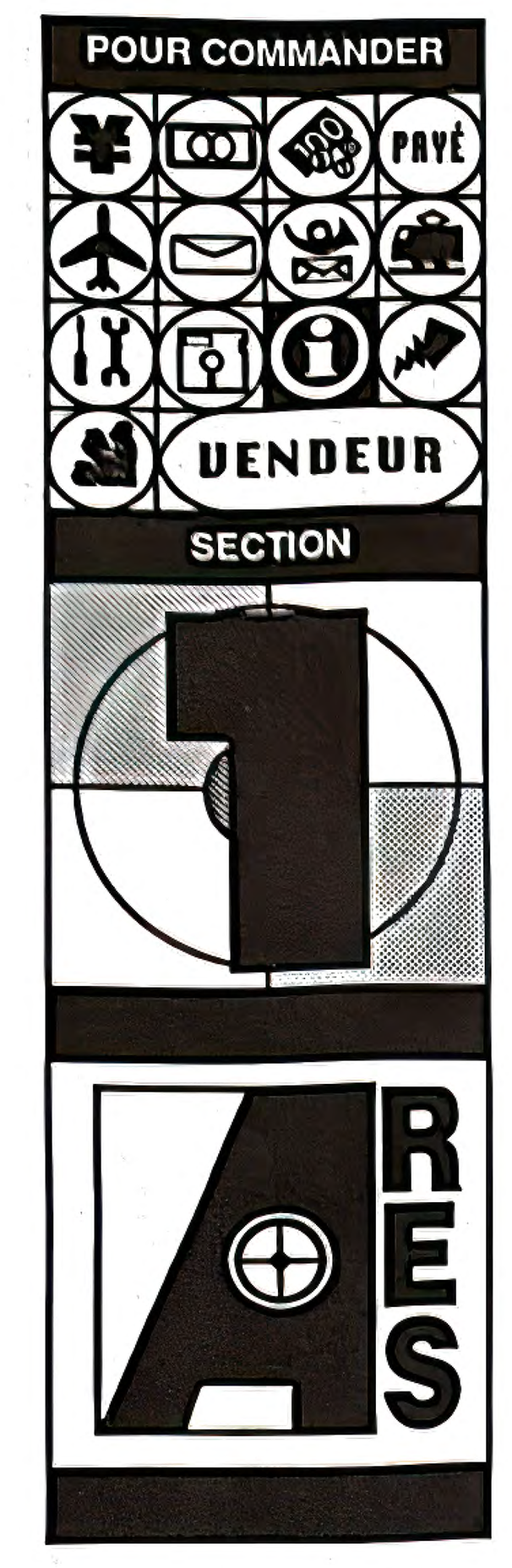


- **Travail de précision pour ce modèle israélien !**
- **Mini-viseur à laser intégré !**

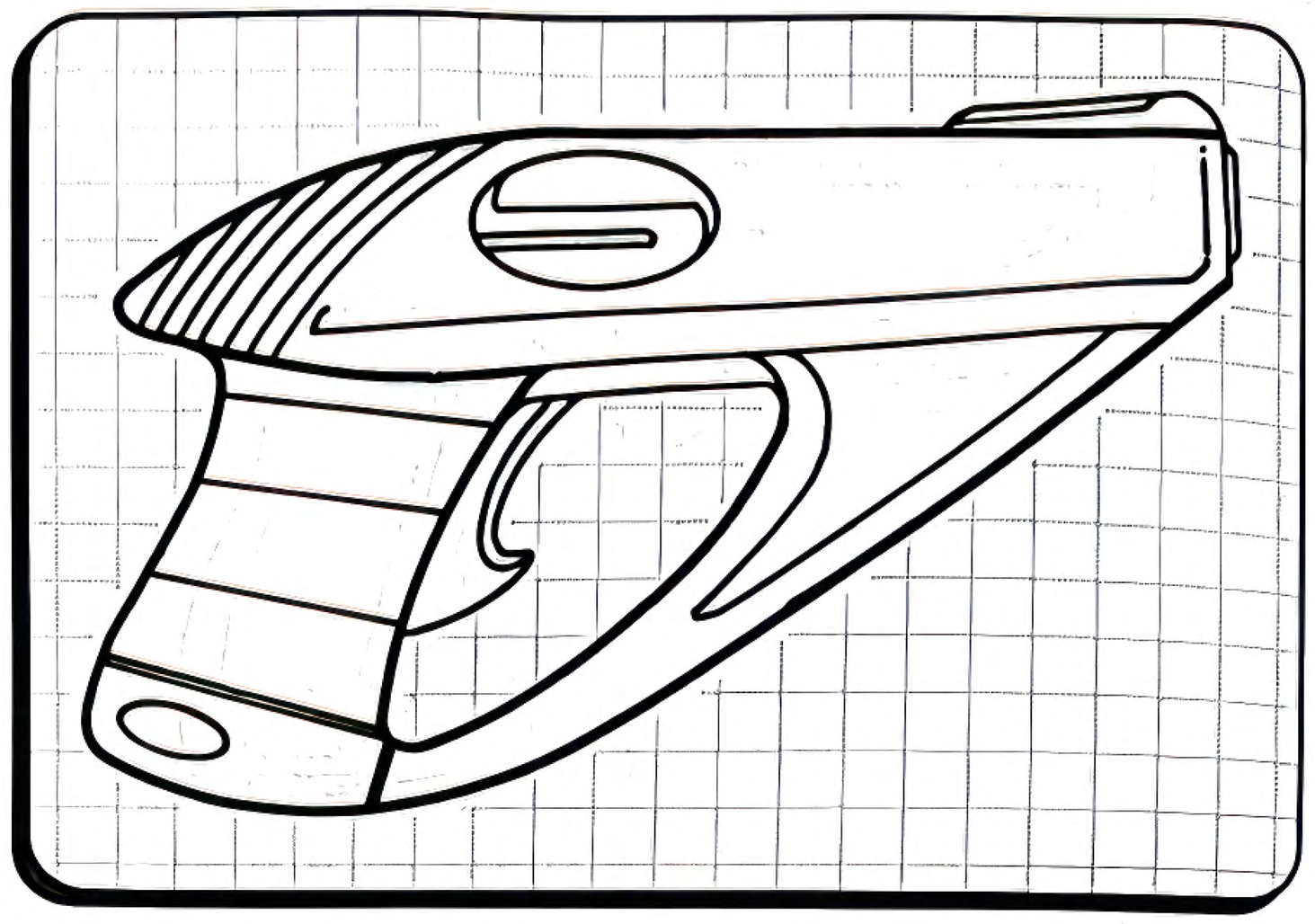
On pouvait compter sur les industries *Seco* pour reprendre leur fantastique LD-100 et l'adapter aux exigences du monde moderne. Non seulement il tire désormais des munitions sans étui à haute compression mais il dispose aussi d'un mini-viseur laser intégré pour une visée plus rapide. Sa finition de macroplast noir mat lui confère une allure meurtrière.

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Seco LD-120	Léger	5	12(Chargeur)	3M2	1	400

>>>>>[Faites gaffe avec celui-là, les gars. J'ai payé pour savoir que leur «mini-laser» ne marche qu'à 20 mètres ... et, en plus, il ne supporte pas vraiment la fumée !]<<<<<
— Findler-Man <17-12-50 — 22:31:03>
>>>>>[T'es sûr de ce que tu dis ? Celui que je possède marche très bien jusqu'à 40-45 mètres ! Tu as peut-être déréglé le système de focalisation ?]<<<<<
— Winger <23-12-50 — 09:47:54>



TIFFANI SELF-DEFENDER

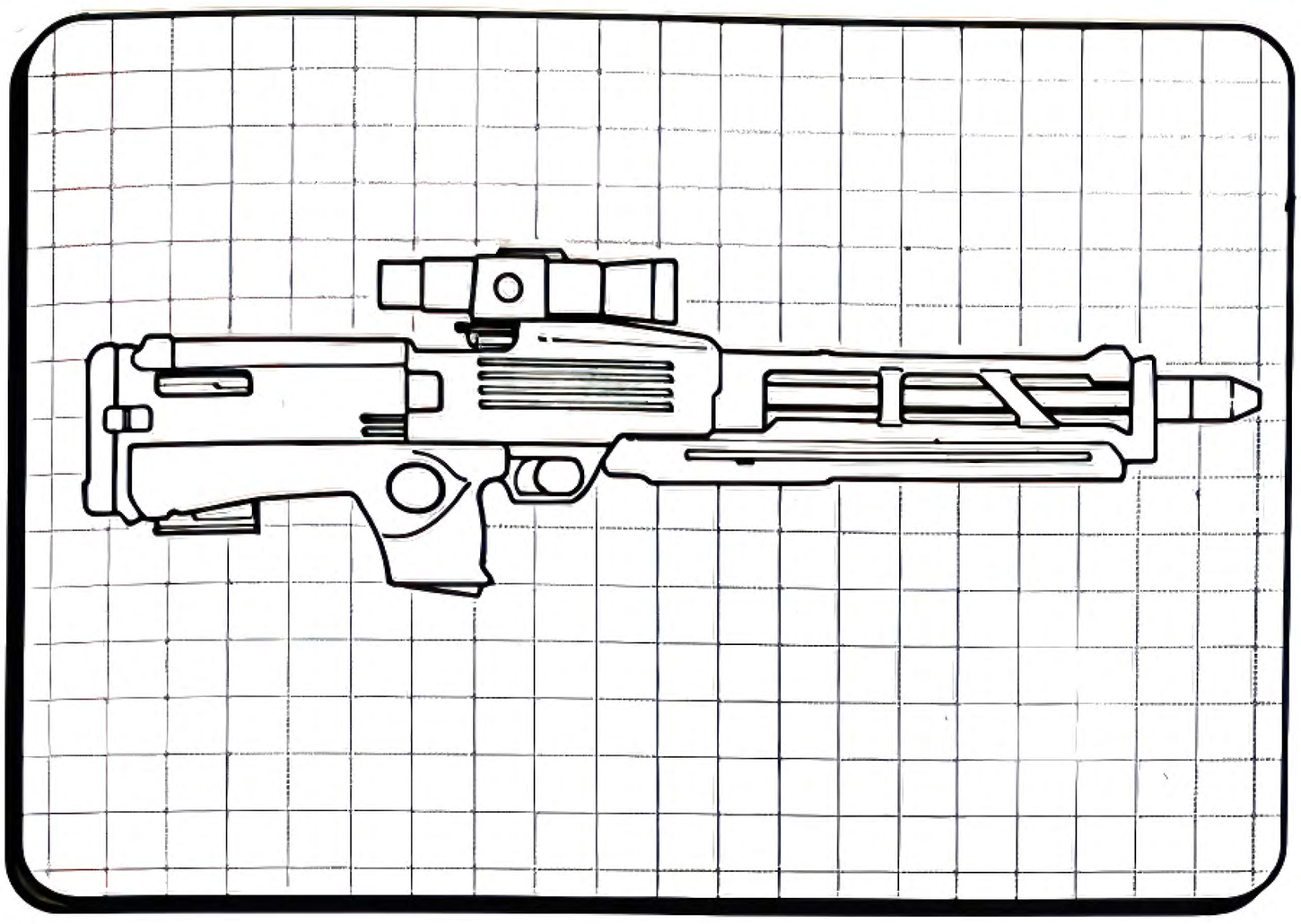


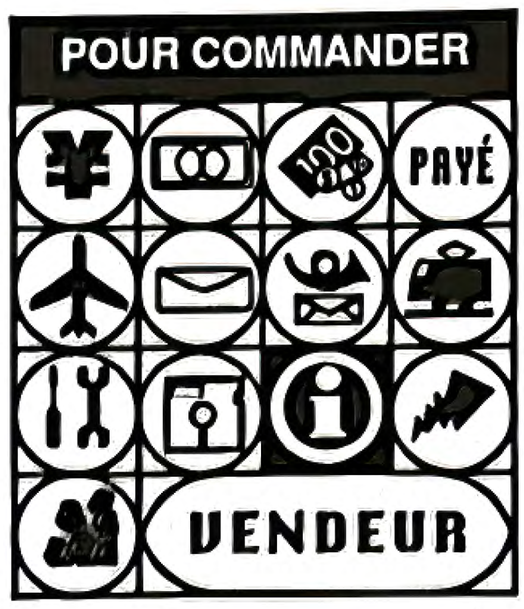
- **L'élégance poids plume !**
- **La parfaite discrétion !**

Le Tiffani Self-Defender, produit de *Fichetti Firearms*, répond aux besoin de ceux qui recherchaient un peu plus d'élégance dans leur arme d'auto-défense. Petit et très facilement dissimulable, il inaugure le concept de l'élégance meurtrière.

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Tiffani Self-Defender	Petit Calibre	8	4(Chargeur)	3L1	0,5	450

WALTHER MA 2100

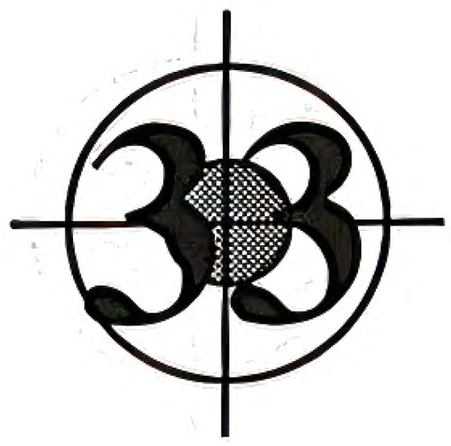


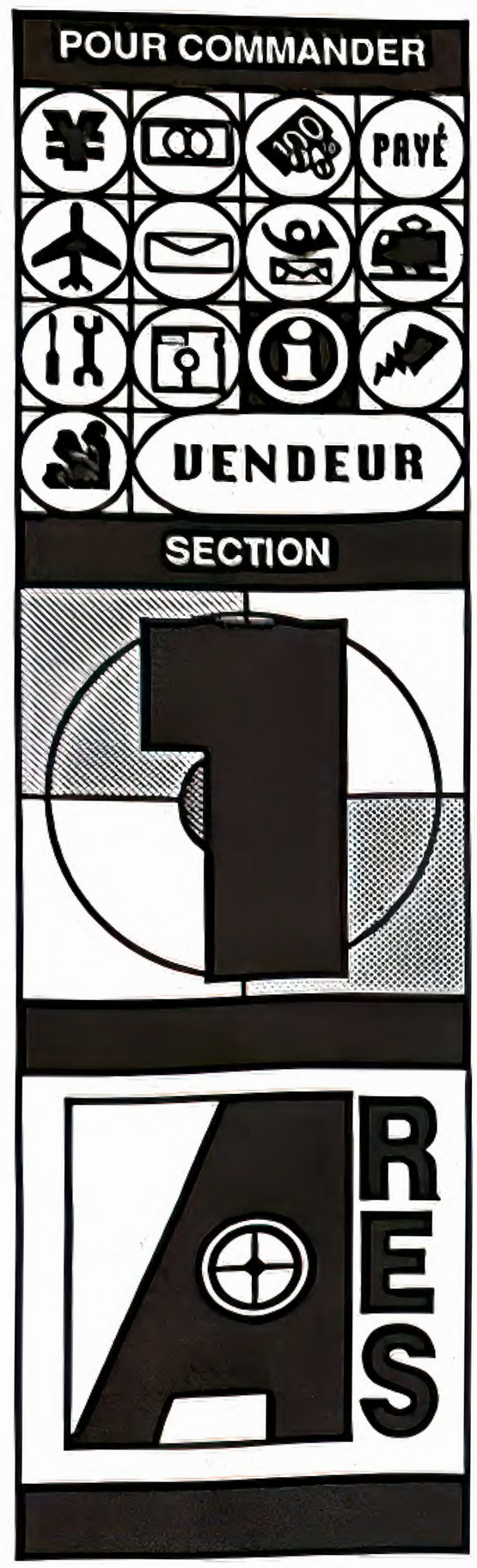


- **L'arme des tireurs d'élite des CAS !**
- **Module d'Interface intégré !**

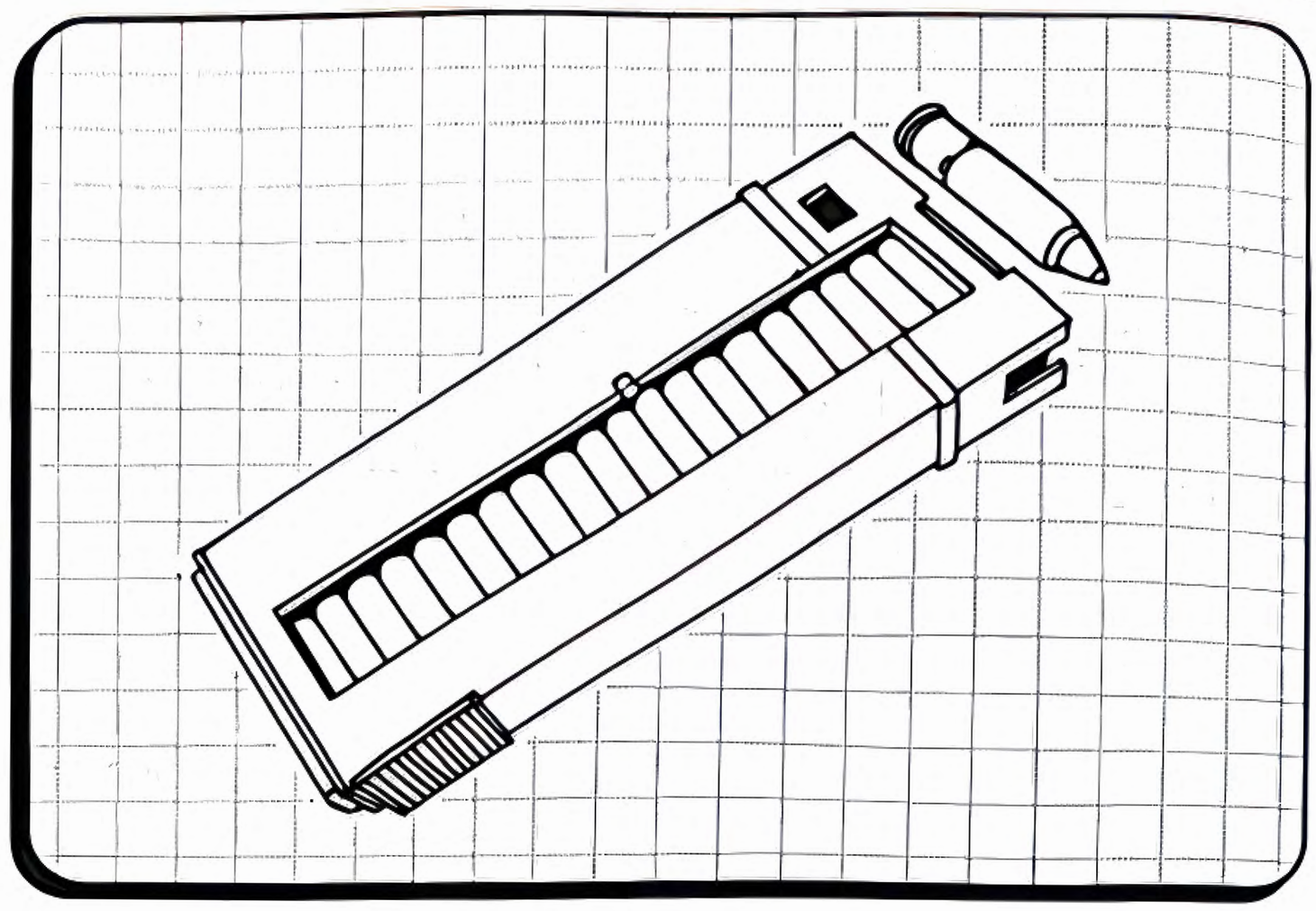
Cette arme est le fusil de précision qui vient de remporter la rigoureuse compétition des tireurs d'élite de l'armée des CAS. Conçu suivant les spécifications militaires, le Walther 2100 est particulièrement fiable et exempt de toutes les instabilités de formes communes aux autres armes de ce type. Le choix des professionnels !

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Walther MA 2100	Précision	NA	8(Magasin)	6G2	4,5	6 500





CHARGEURS ET MAGASINS

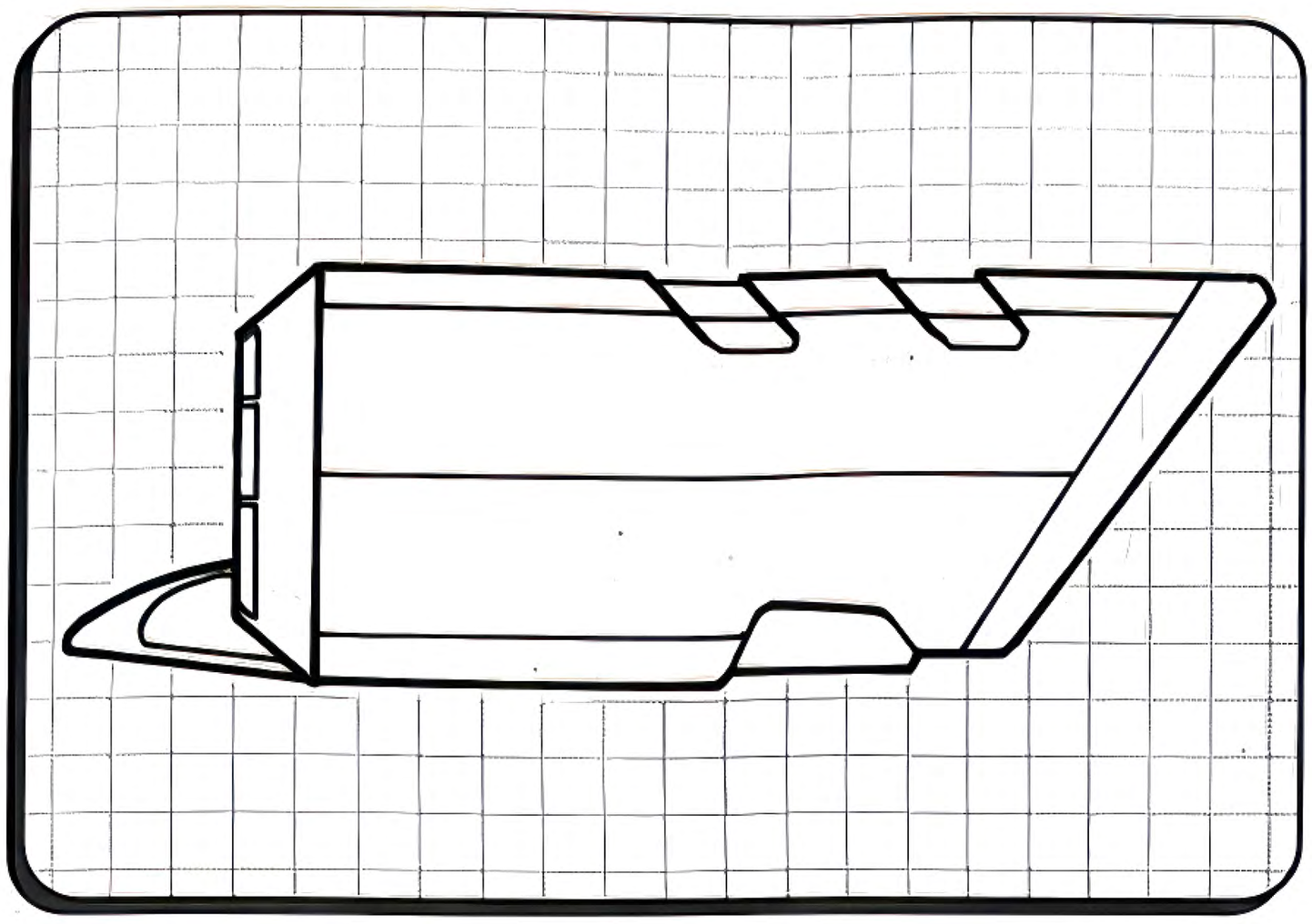


- **Améliorez la capacité de vos armes sans les rendre plus voyantes !**
- **Jusqu'à 50% de munitions en plus !**

Avec l'un de ces chargeurs améliorés, vous ne tomberez plus jamais à court de munitions aux moments les moins opportuns. Brevetés par *Ares Arms*, ces chargeurs et magasins augmentent la capacité interne de vos armes jusqu'à 50 % sans en augmenter le volume.

Arme	Munitions	Coût
Ares Predator	15	95
Beretta 101T	12	75
Browning Max-Power	10	85
Browning Ultra-Power	12	90
Colt L36	11	70
Fichetti Sécurité 500	12	70
Fichetti Sécurité 500	25	90
Remington Roomsweeper	8	60
Seco LD-120	18	65
Mitraillette AK-97	30	120
HK 227	28	70
HK MP-5 TX	30	95
Sandler TMP	28	110
Uzi III	24	85
AK-97/-98	38	130
FN HAR	35	110

COMPENSATEUR PNEUMATIQUE

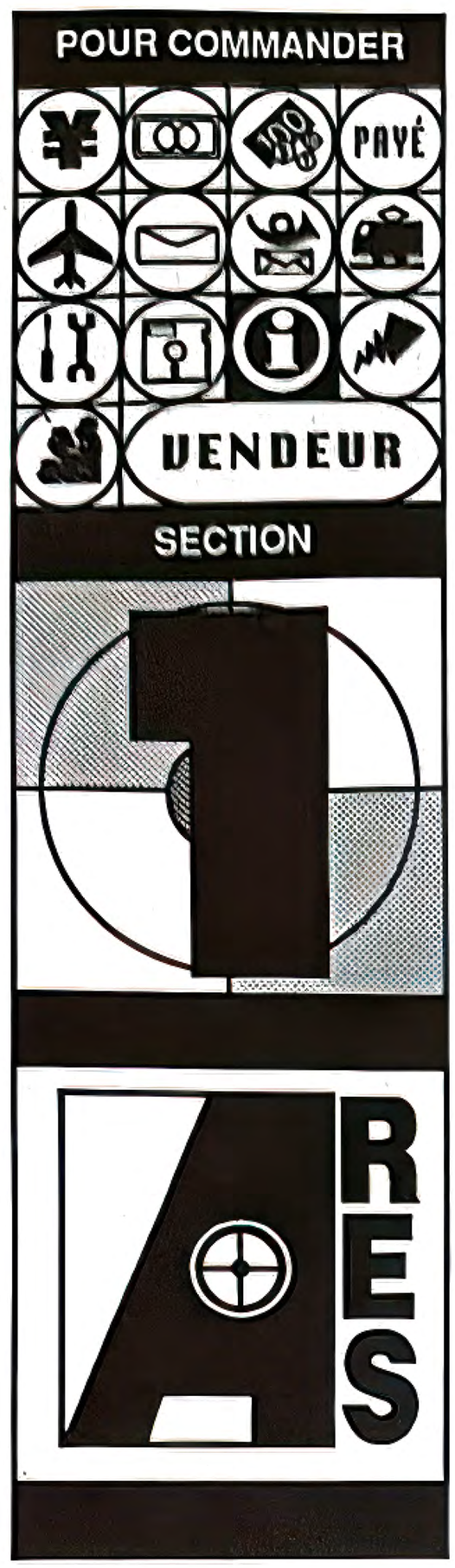


- **Un nouveau système pour une visée plus sûre !**
- **Une technologie Lyco plus performante !**
- **Utilisable avec la plupart des types d'armes à feu !**

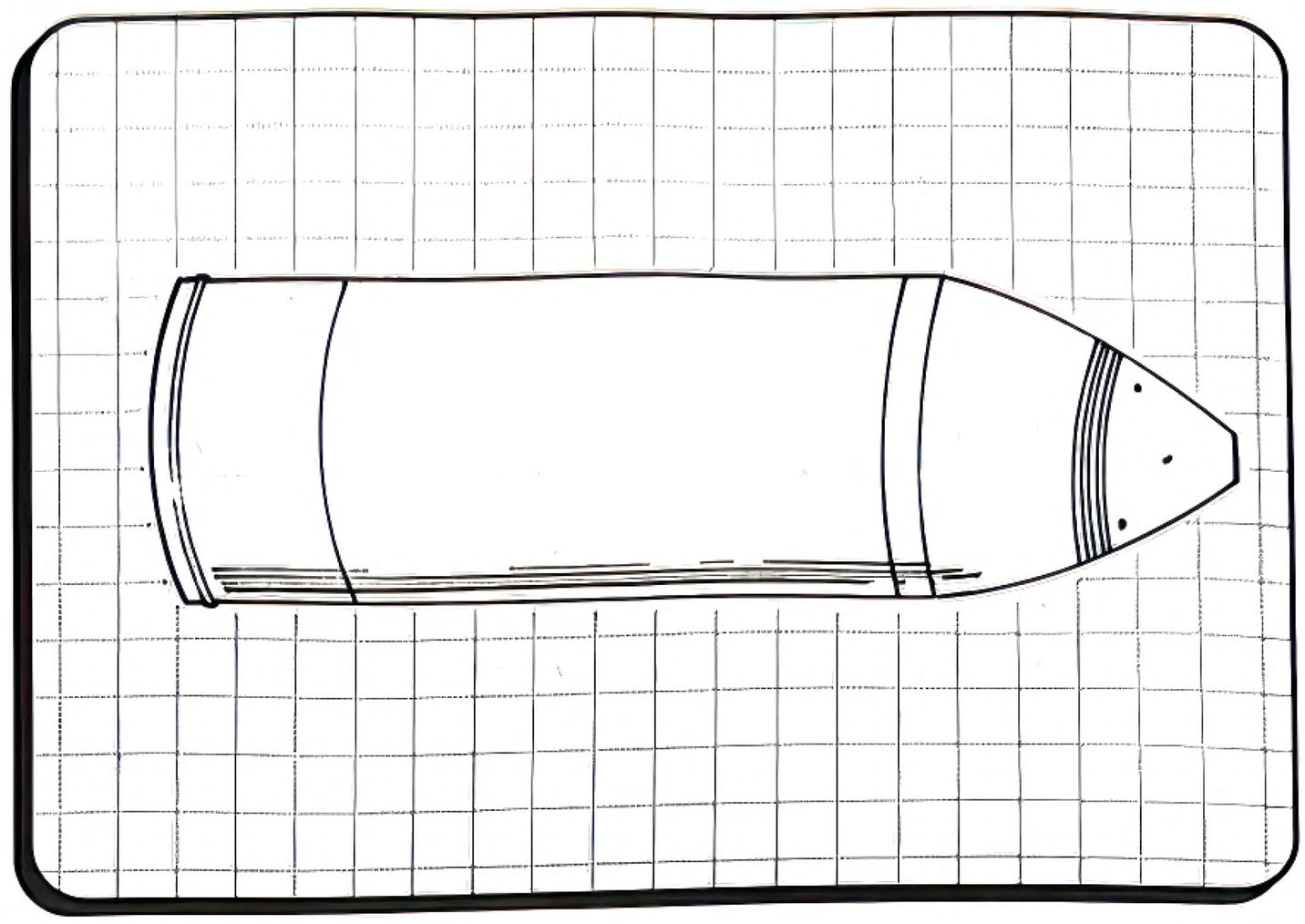
Lyco Systems de la Nouvelle-Orléans a créé un nouveau système de compensation pneumatique de recul qui constitue une importante amélioration des technologies existantes jusqu'alors. Le compensateur pneumatique *Lyco*, avec son système breveté à chambres, est plus léger, plus petit et plus efficace que tout ce que l'on peut actuellement trouver sur le marché.

Jugez-en par vous même !

	Support	Dissimul.	Indice	Poids	Coût
Pneumatique 2	Canon	—	2	0,25	550
Pneumatique 3	Canon	-1	3	0,5	800
Pneumatique 4	Canon	-2	4	0,75	1 000



MUNITIONS FIREPOWER™



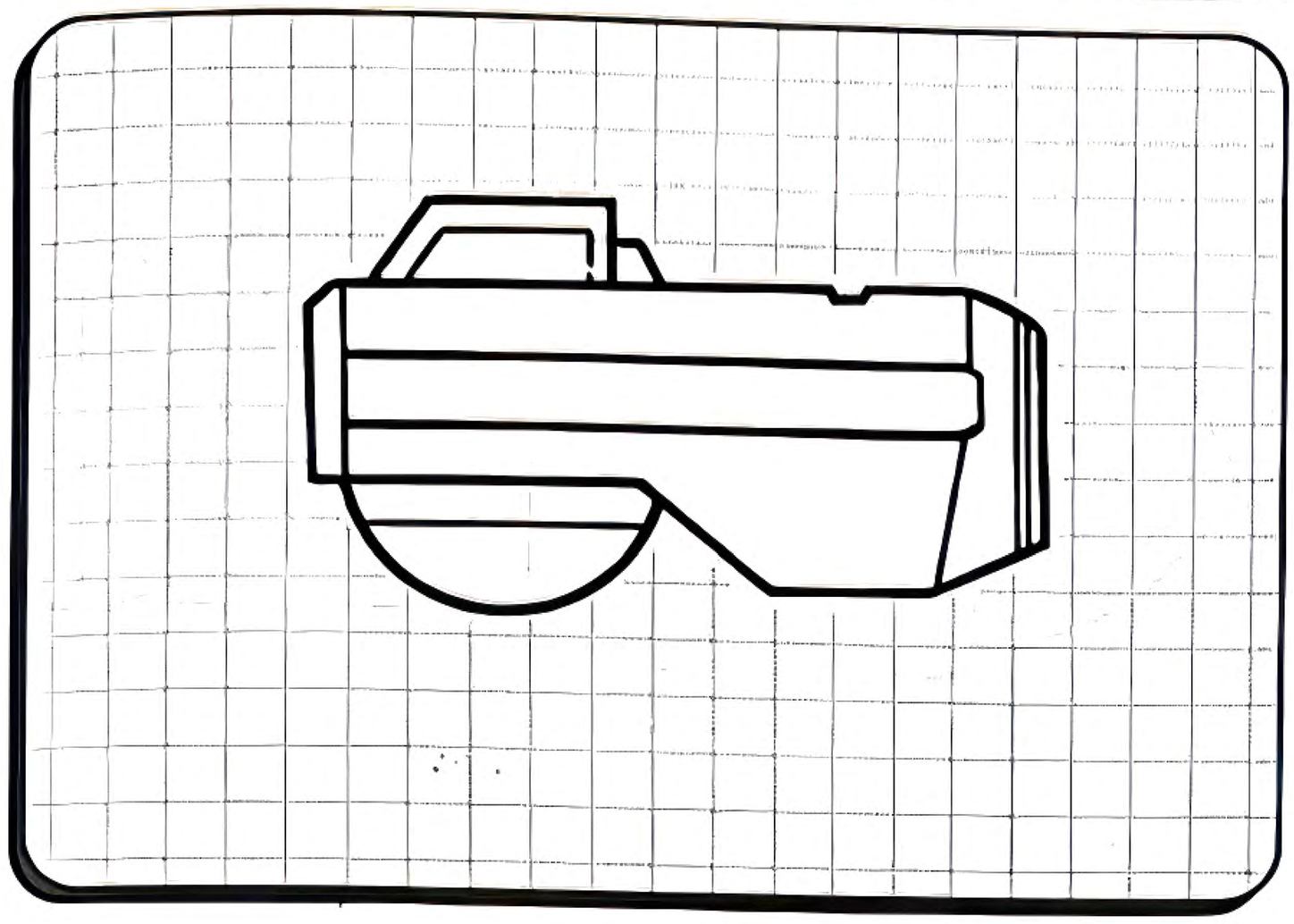
- **Spécialement conçues pour le Predator II !**
- **Plus de puissance pour un même poids !**

De *Ares Arms*, voici les munitions de pistolets lourds qui vont insuffler une nouvelle vie à votre fidèle compagnon. Associées à la nouvelle conception du Predator II, ces innovations vont une fois encore asseoir la domination d'*Ares* sur le marché des pistolets lourds. Aucun autre fabriquant ne peut espérer concurrencer cela.

	Type	Dommage	Poids	Coût
Munitions Firepower™	Pist. Lourd	6M2	0,5	35

>>>>>[N'oubliez-pas que vous pouvez aisément faire modifier vos pistolets lourds pour utiliser les Firepower. Allez voir mon commentaire sur le Predator II pour plus de détails.]<<<<<
— Winger <23-12-50 — 10:12:29>

TÉLÉMÈTRE ARES Z2



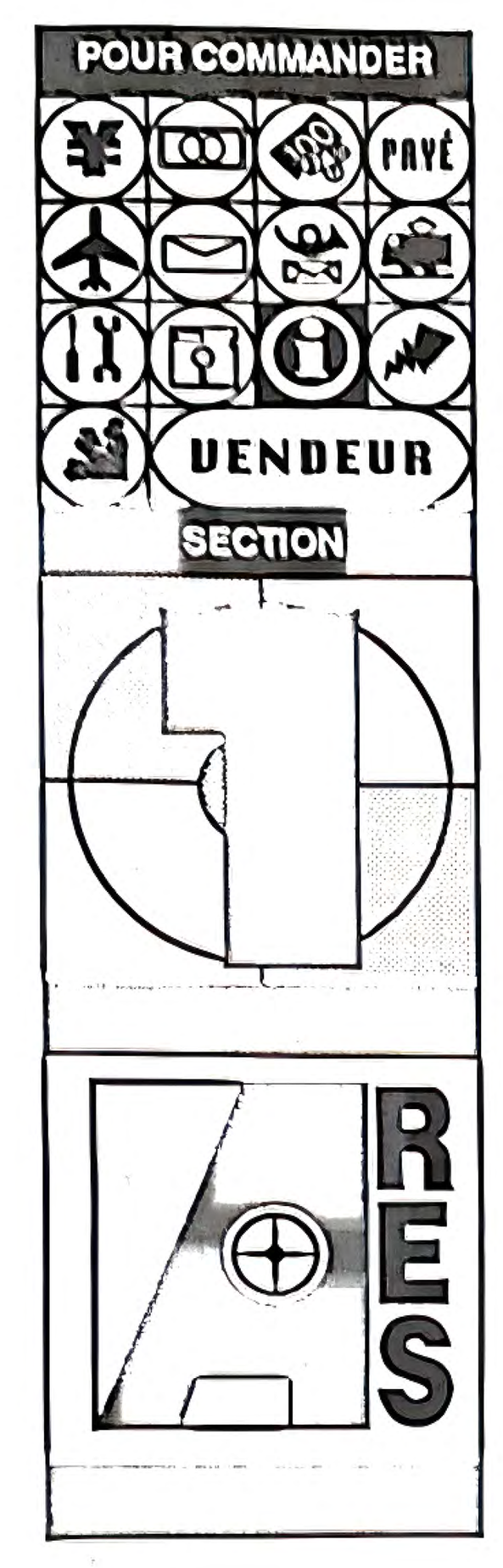
- **Pour ceux qui n'ont pas le temps de jouer aux devinettes !**
- **Mesure les distances !**
- **Vital pour l'utilisation des lance-grenades !**

Le Télémètre Ares Z2 est un accessoire qui s'installe sous le canon de votre arme et qui vous fournit toutes les informations concernant la distance à la cible par le biais d'un module d'interface qui envoie l'information à un afficheur rétinien ou à des lunettes connectées. En un instant, vous savez très précisément à quelle distance se trouve votre cible.

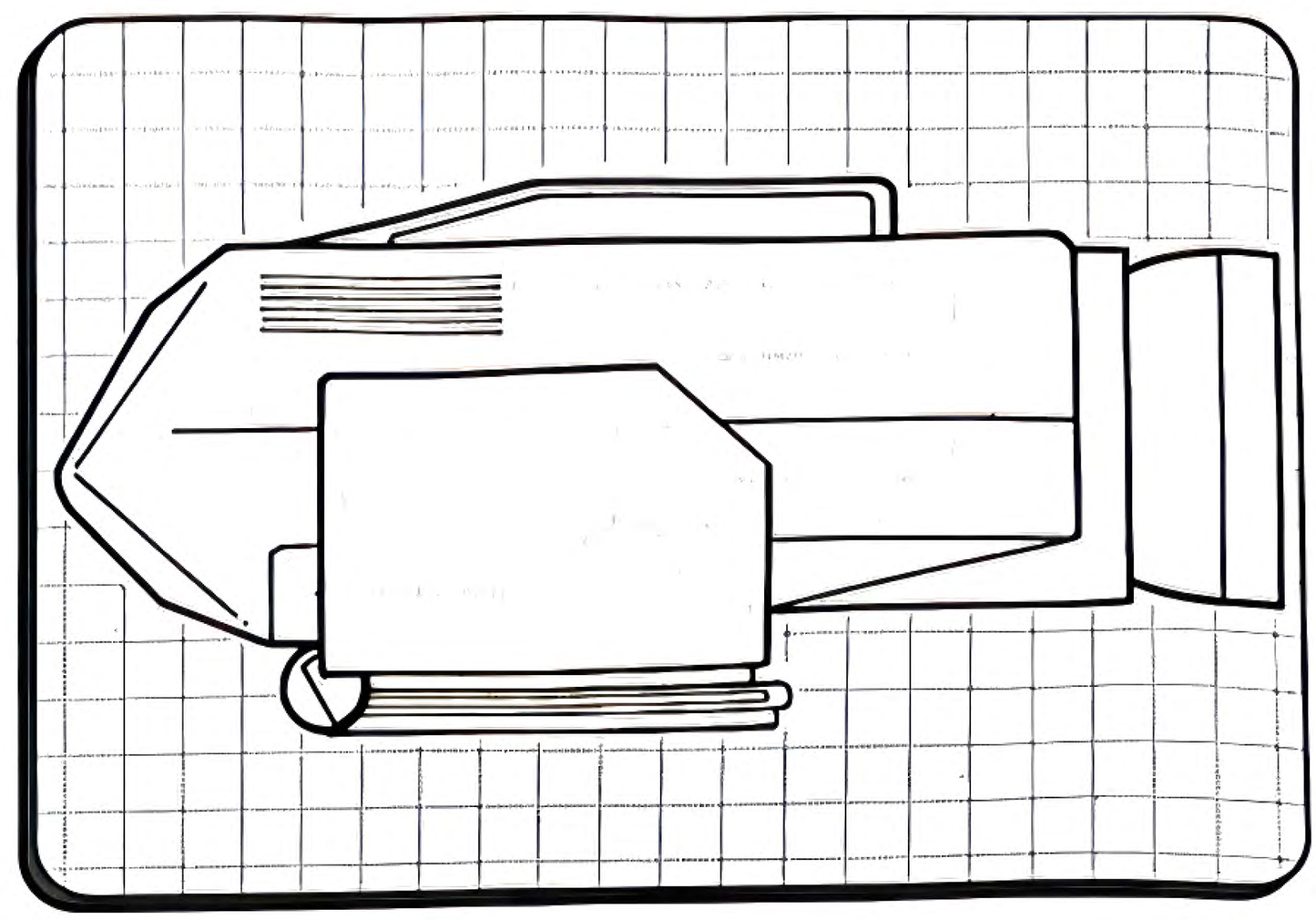
	Support	Dissimul.	Indice	Effet	Poids	Coût
Télémètre Ares Z2	Dessous	—	—	*	+0,1	150

* Mesure la distance vous séparant de la cible.

>>>>>[Pas convaincu de son utilité ? Attendez un peu de découvrir le Catalogue «Sécurité» ! ! !]<<<<<
— FastJack <02-12-51 — 11:23:04>



VISEUR ULTRA-SONS



- **Il voit l'invisible !**
- **Idéal pour le combat de nuit !**
- **Adaptable à tous les types d'armes à feu !**

Le Viseur Ultra-sons de *Ares* représente le tout dernier développement de la technologie en matière d'accessoires. Conçu pour le combat de nuit, il projette un faisceau d'ultra-sons codés qui analysent et tracent les contours de la zone vers laquelle l'arme est pointée. Les contours topographiques de la cible apparaissent sur un afficheur rétinien ou sur des lunettes spéciales. Il est utilisable dans l'obscurité totale et contre des adversaires qui auraient réussi à se prémunir contre les viseurs thermographiques. Le Viseur Ultra-sons est également capable de visualiser des cibles rendues invisibles par magie ! La séquence codée interdit que l'on puisse vous repérer aisément en retraçant les pulsations d'ultra-sons.

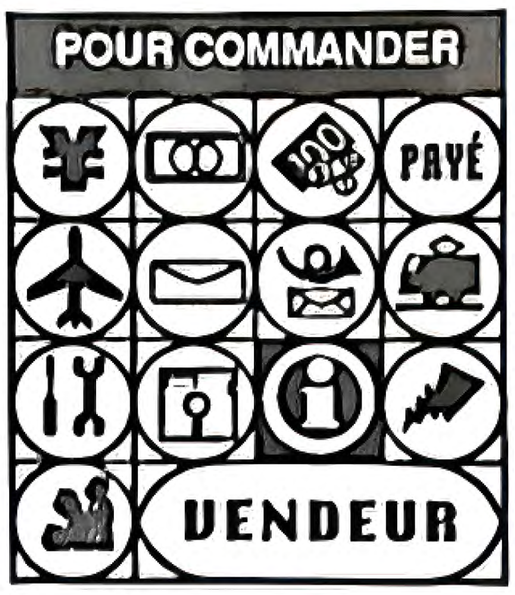
Un must pour les mercenaires. Utilisable avec tous les autres accessoires de modification de visée.

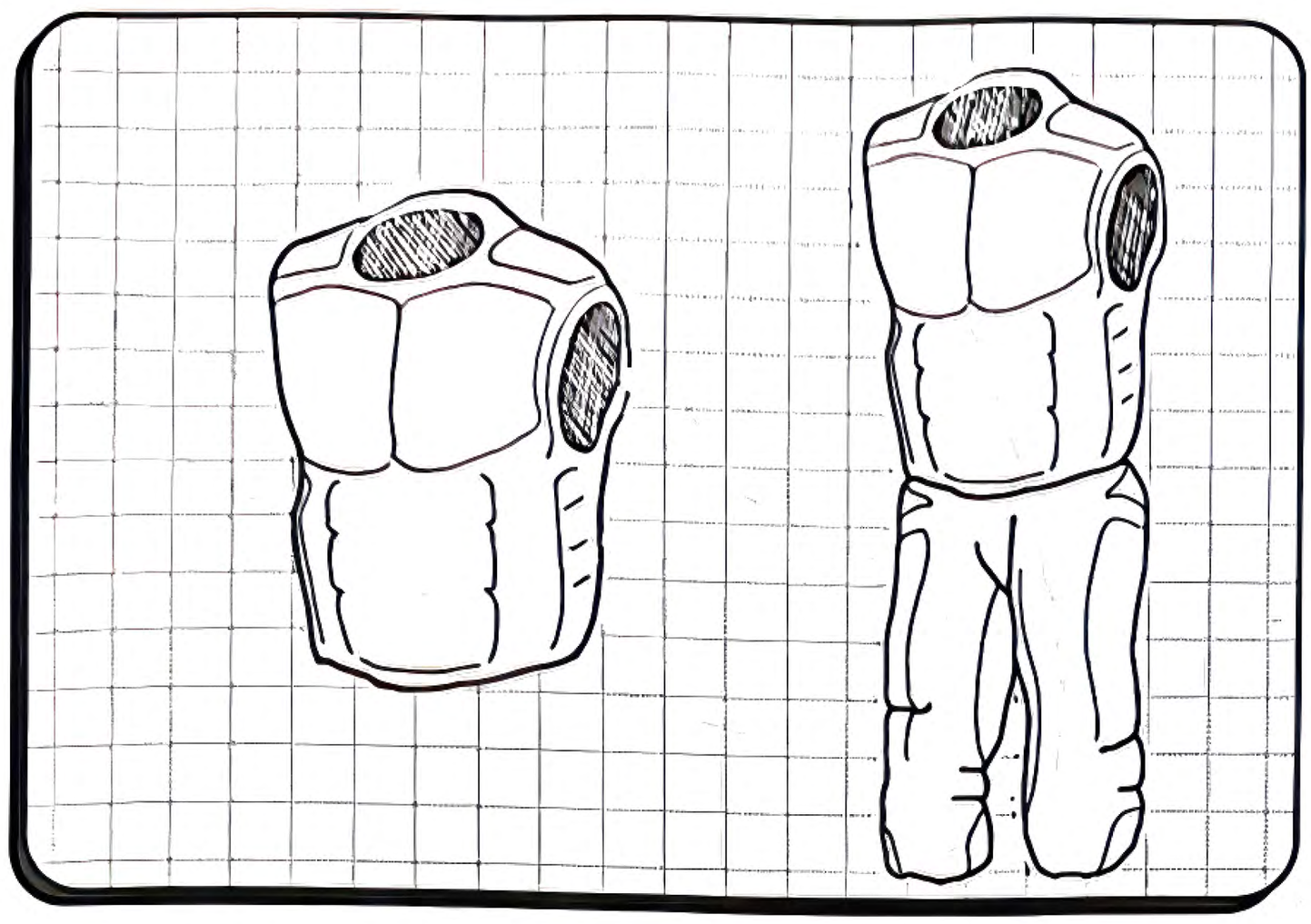
	Support	Dissimul.	Indice	Effet	Poids	Coût
Viseur Ultra-sons	Dessus	-2	—	*	+0,25	1 300
Lunettes à Ultra-sons	—	—	—	—	—	1 100

* Élimine les modificateurs dus à la faible lumière, à l'obscurité ou à l'invisibilité.

SHADOWRUN

ARMURE CORPORELLE





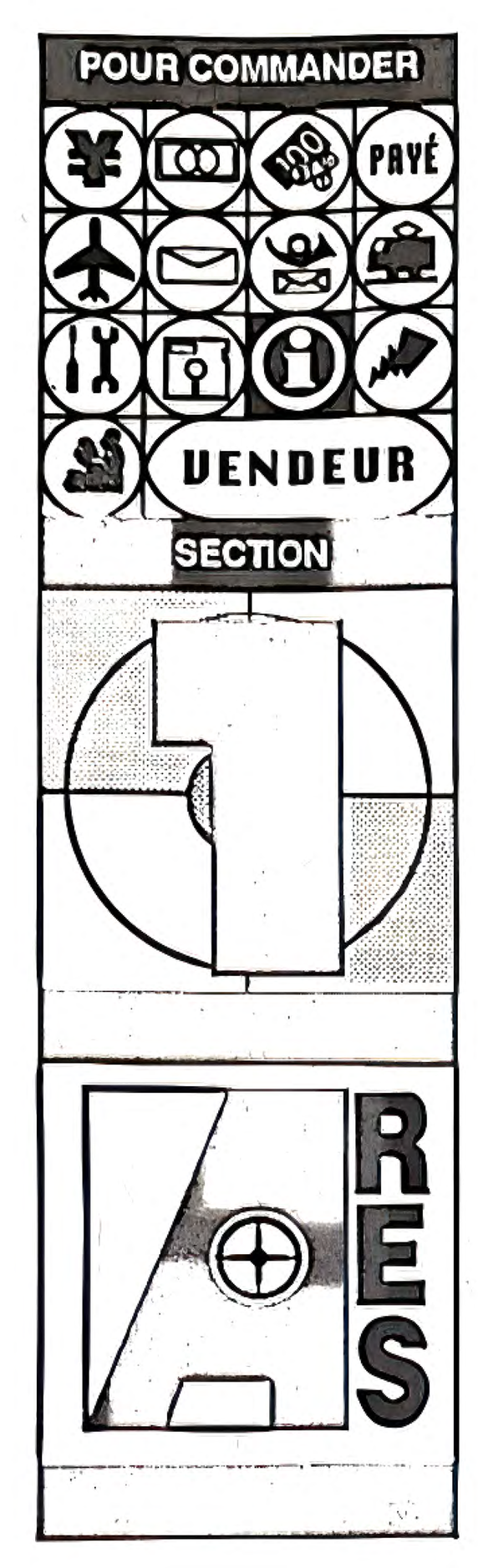
- **Les sous-vêtements qu'il vous faut !**
- **La protection sur mesure !**

Ares Arms a conçu un nouveau système d'armure corporelle ajustée à morphologie de chacun de ses clients. Chaque acheteur bénéficie d'une coupe sur mesure qui a été rendue possible par la conception d'un modèle breveté. Les différentes sections de l'armure sont susceptibles d'être adaptées à toutes les morphologies et toutes les tailles. Plus aucune jointure, plus aucun pli, pour vous compliquer la vie. Elle est disponible par l'intermédiaire des distributeurs locaux ou par correspondance (si vous prenez soin de mentionner vos mesures exactes).

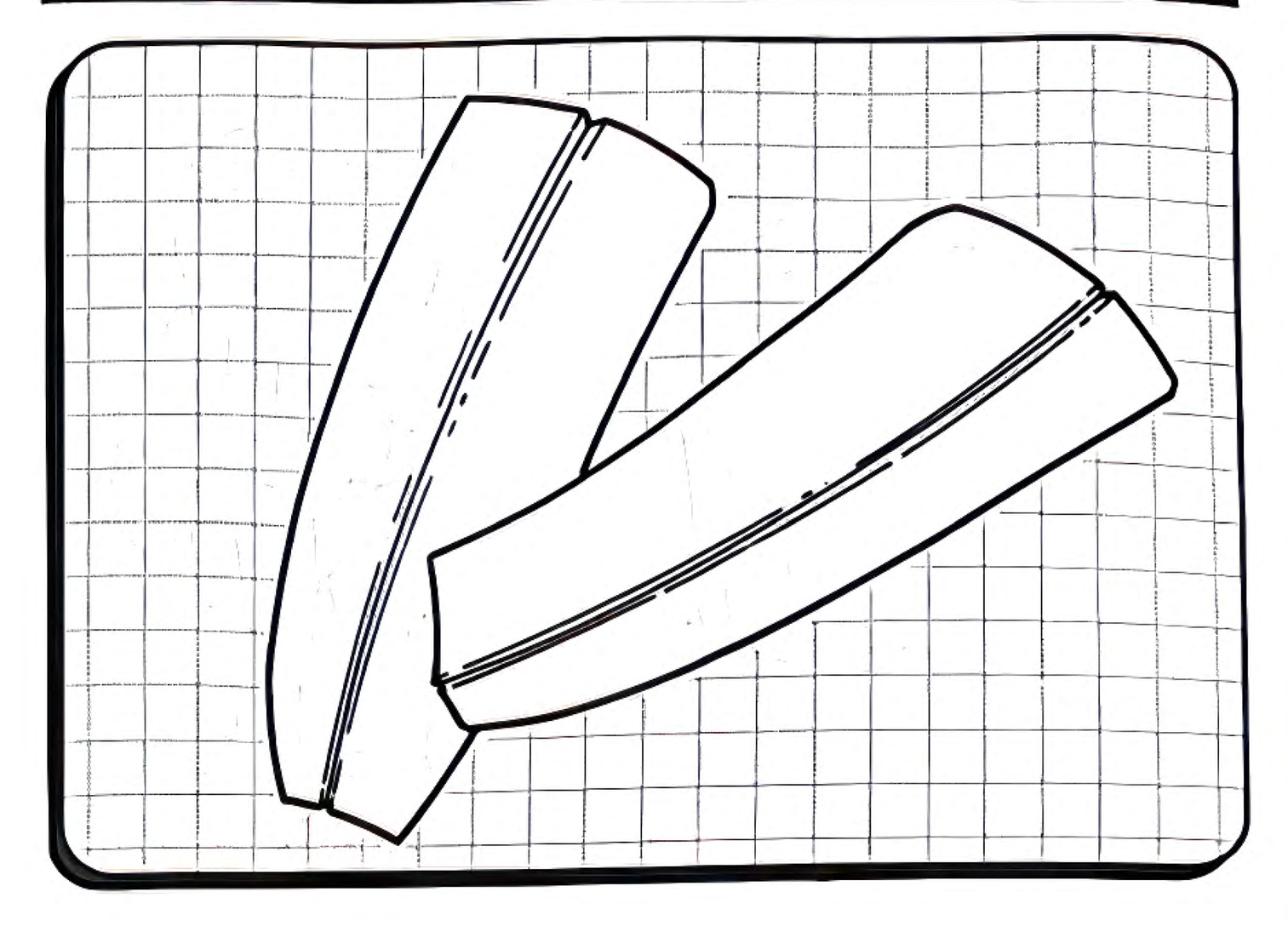
	Indice	Dissimul.	Balistique	Impact	Poids	Coût
Gilet seul	1	—	2	0	0,75	150
60 % du corps	2	15	3	1	1,25	250
90 % du corps	3	12	4	1	1,75	500

Note : Il n'est pas possible d'en porter en même temps qu'une autre forme d'armure corporelle.

>>>>>[Oh ! des sous-vêtements amusants (et sécurisants) ! ! ! !]<<<<<
— Stinger-Six <15-12-50 — 18:23:19>



PROTECTIONS D'AVANT-BRAS



• En réponse à votre demande !
• Le dernier perfectionnement de l'auto-défense !

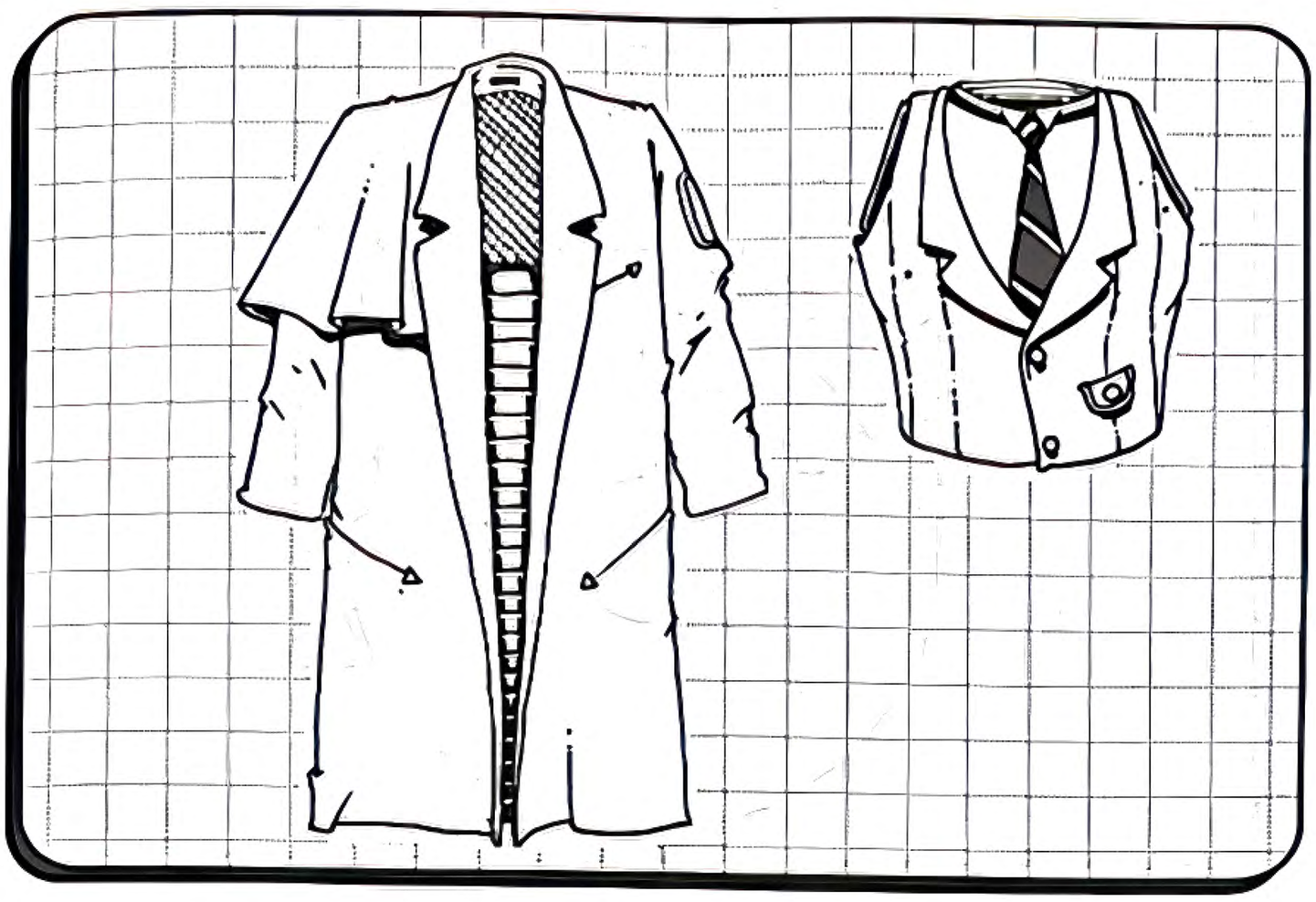
Après un sondage effectué dans tout le pays auprès d'un échantillon de plus de 1 000 professionnels comme vous, *Ares Arms* a conçu un nouvel élément d'auto-défense : la protection/renfort d'avant-bras. Les sections renforcées en armurplast s'adaptent à la morphologie du porteur pour lui fournir une protection contre les impacts au niveau du dessous des avant-bras. Elles sont conçues tout spécialement pour les parades et les coups portés avec cette partie du bras. Toute la Rue est en train de l'adopter !

	Dissimul.	Indice	Dommage	Poids	Coût
Protections d'Avant-bras	12	+1*	(F)M2	0,2	250

* Elles confèrent au porteur un modificateur additionnel de +1 à la Valeur Protectrice de son armure pour tout ce qui concerne le combat à mains nues ou aux armes. Elles n'ont aucun effet contre les armes de distance.

>>>>>[Je voudrais bien savoir comment ils ont fait pour sonder tous ceux qui ne sont pas fichés ! ! !]<<<<<
— FastJack <02-12-51 — 11:28:09>

VÊTEMENTS SÉCURITECH

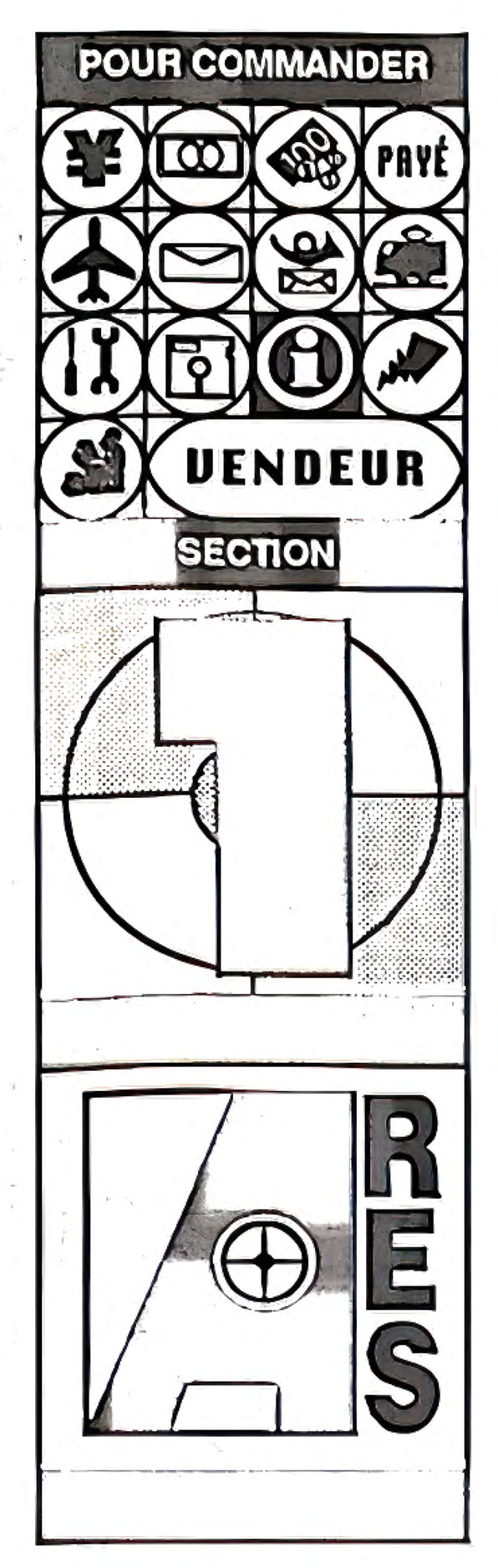


- **La Mode de La Sécurité !**
- **Une collection, de nombreux styles !**

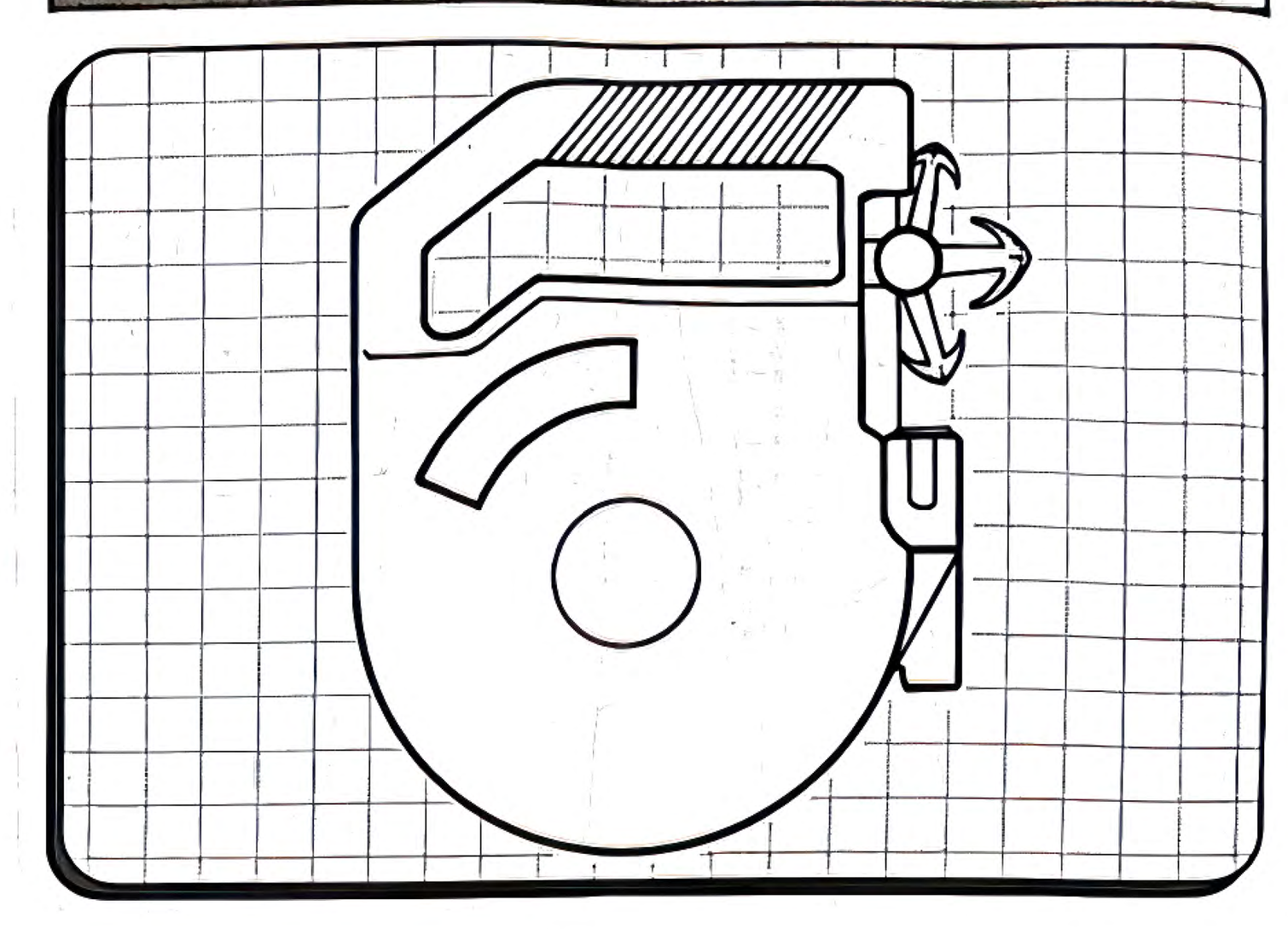
Kelmar Technologies a révolutionné le marché avec sa ligne stylée de vêtements de protection et nous sommes les premiers fournisseurs d'Amérique du Nord à vous proposer l'intégralité de la collection. La gamme complète des styles et coloris est disponible. Les spécifications techniques qui suivent sont exactes, contrairement à ce que l'on peut trouver dans certains catalogues concurrents. <Shadow Gear, Été 2050 :: FJ>

	Dissimul.	Ballstique	Impact	Poids	Coût
Gilet	15	2	1	0,75	175
Gilet long	14	3	2	2,5	350
Manteau	10	4	2	2	650
Tenue complète	12	3	0	1,5	450
Veste	9	5	3	3	850

Le manteau ajoute 50 % à la dissimulation de n'importe quelle arme ayant un Indice de Dissimulation de 4 ou plus.



CÂBLE FURTIF

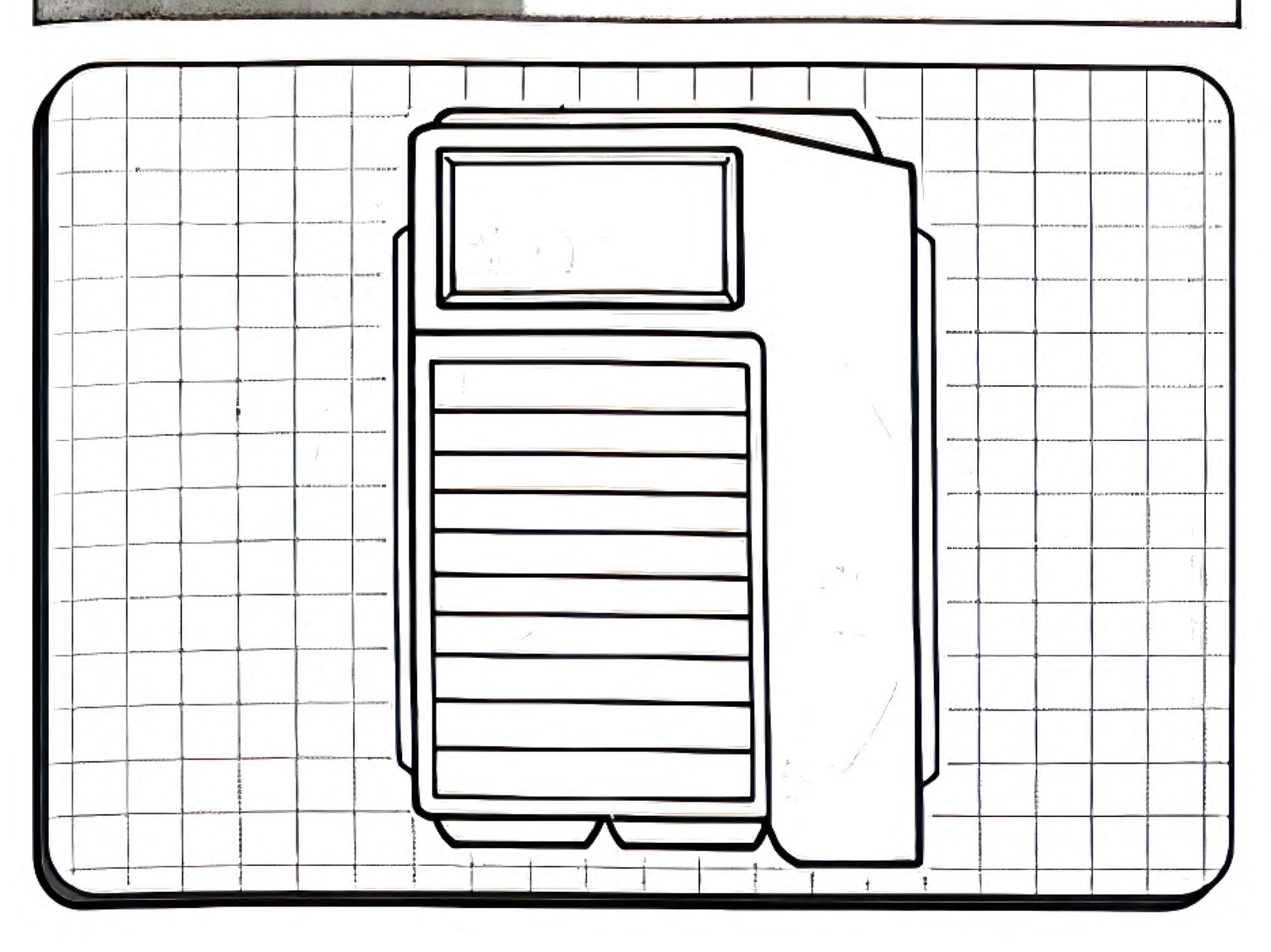


- **Il ne laisse rien derrière vous !**
- **Testé jusqu'à une tonne !**

Ce câble à grappin révolutionnaire se comporte comme une corde tout à fait normale jusqu'à ce que vous en ayez fini avec lui. Quand sa tâche est terminée, il vous suffit de le mettre en contact avec le stick catalyseur spécial et de le regarder se désintégrer en une fine poussière. En quelques secondes, toutes les traces gênantes que constitue généralement ce type de câble ont définitivement disparu. Le stick catalyseur est utilisable à l'infini.

	Poids	Coût
Câble furtif	3 par 100 m	85 par 100 m
Stick catalyseur	—	120
Câble ordinaire	2 par 100 m	50 par 100 m

FLASH-PAK



- **Petit, compact, réutilisable !**
- **Distrait l'opposition et l'aveugle !**

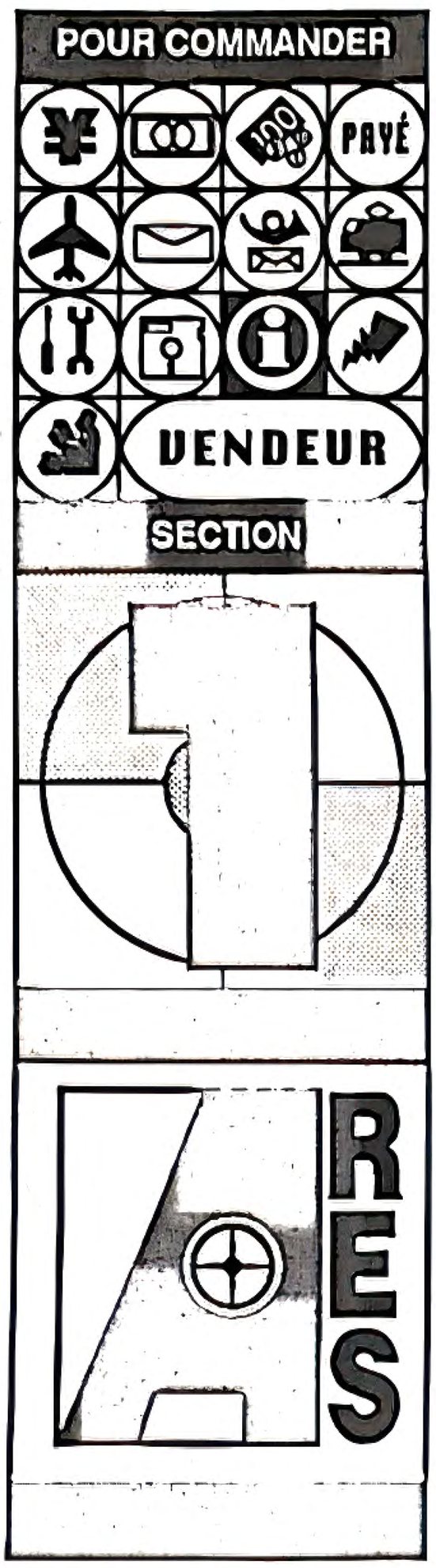
Voici une autre production récente de *Winter Systems* de Manhattan. De la taille d'un paquet de cigarettes, ce petit appareil renferme quatre micro-flashs halogènes à quartz qui s'allument selon une séquence aléatoire. Cela a pour effet de créer une série de flashes stroboscopiques qui désorientent, distraient et peuvent parfois même aveugler quiconque regarde dans leur direction. Même les implants anti-flashs ne mettent pas le spectateur à l'abri.

	Dissimulation	Indice	Poids	Coût
Flash-Pak	12	+4	0,2	250

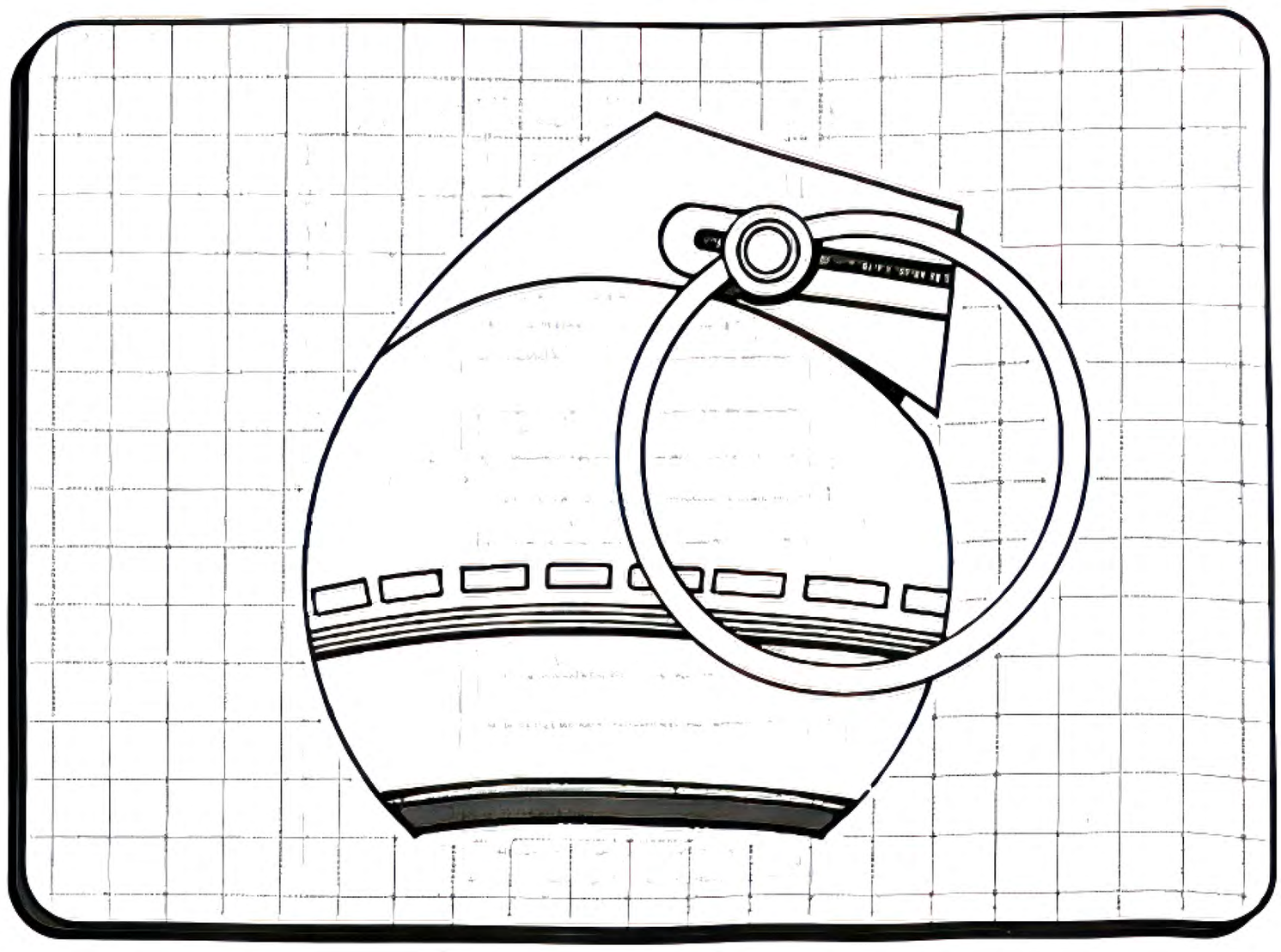
Tout adversaire se trouvant face au flash-pak subit un modificateur de +4 au SR de toutes ses attaques à distance. L'implant Anti-flashs permet à la victime de réduire ce modificateur à +2. Le modificateur est également réduit de 1 point tous les 5 m.

Le flash-pak en marche élimine également les effets des lumières faibles et même de l'absence de lumière mais son éclairage stroboscopique impose alors un modificateur général de +2.

>>>>>[Pourquoi lorsque je lis cela, je me rappelle les paroles d'une très vieille chanson ... quelque chose parlant de la lumière aveuglante et d'une course dans la nuit ?]<<<<<
Steel Lynx <20-12-50 — 13:55:35>



GRENADE FLASH AFR-7



- **Plus de luminosité que jamais !**
- **Efficace jusqu'à 30 mètres !**

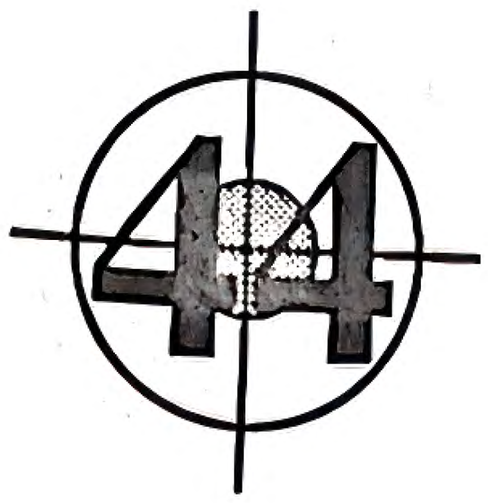
L'AFR-7 est la grenade flash la plus puissante du marché. Son poids est équivalent à celui d'une grenade conventionnelle mais elle produit un éclair de lumière aveuglante efficace jusqu'à 30 m. Son explosion garantie et ses caractéristiques de combustion améliorées font d'elle un instrument de choix.

	Dissimul.	Dommages	Effet	Poids	Coût
Grenade flash	6	4L3*	30 m**	0,25	40

* Dans sa zone d'explosion de 1 m, la grenade inflige des dégâts physiques de code 4L3.

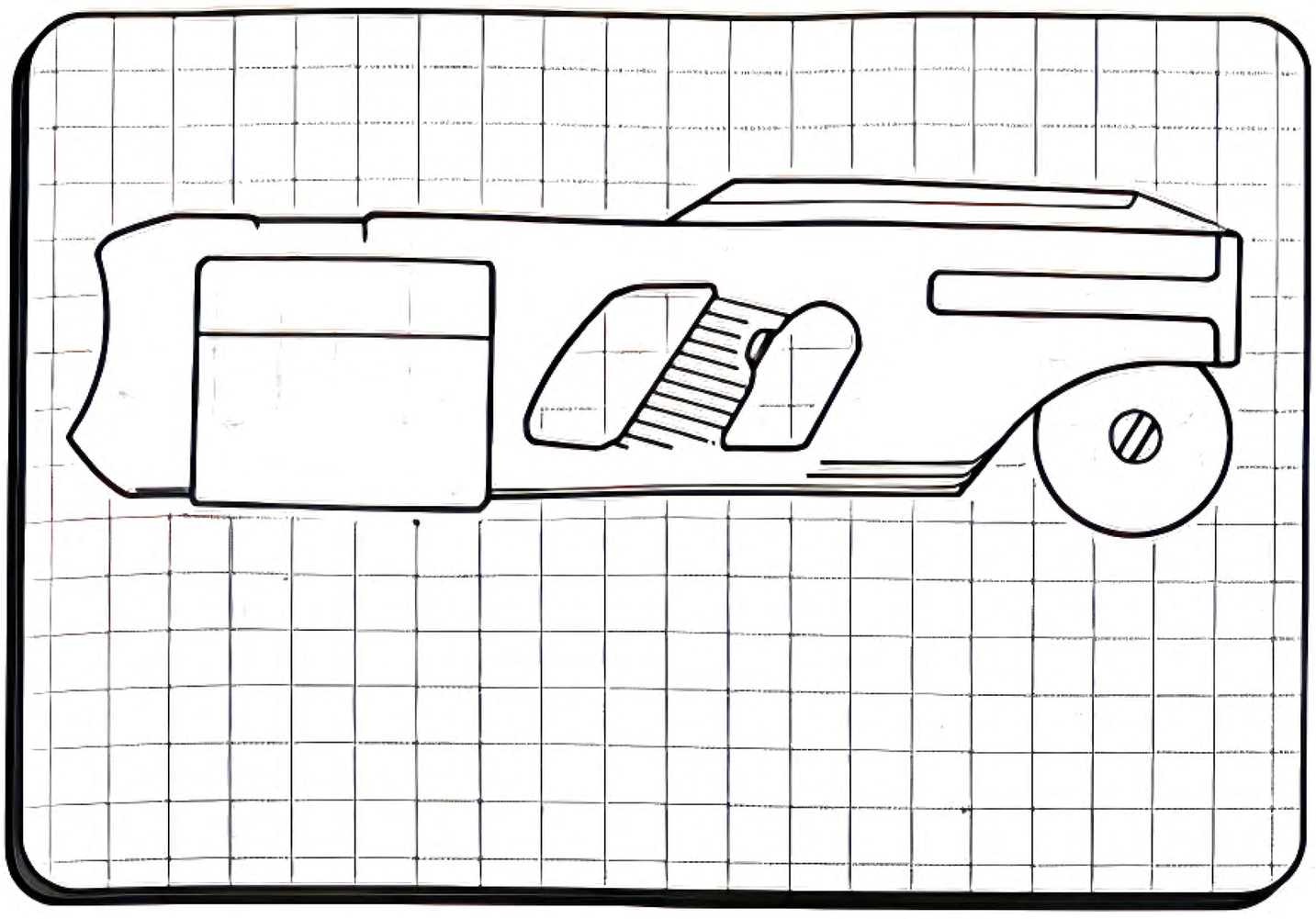
** Le flash est efficace dans les 30 m. Le modificateur de base à appliquer à tous ceux qui regardent dans la direction de l'explosion est de +6; ce modificateur est réduit de 1 point pour chaque tranche de 5 m de distance au point d'explosion.

L'Implant Anti-flashs réduit le modificateur de 50%, arrondi à l'inférieur.



SHADOWRUN

LANCE-GRAPPIN CONNER

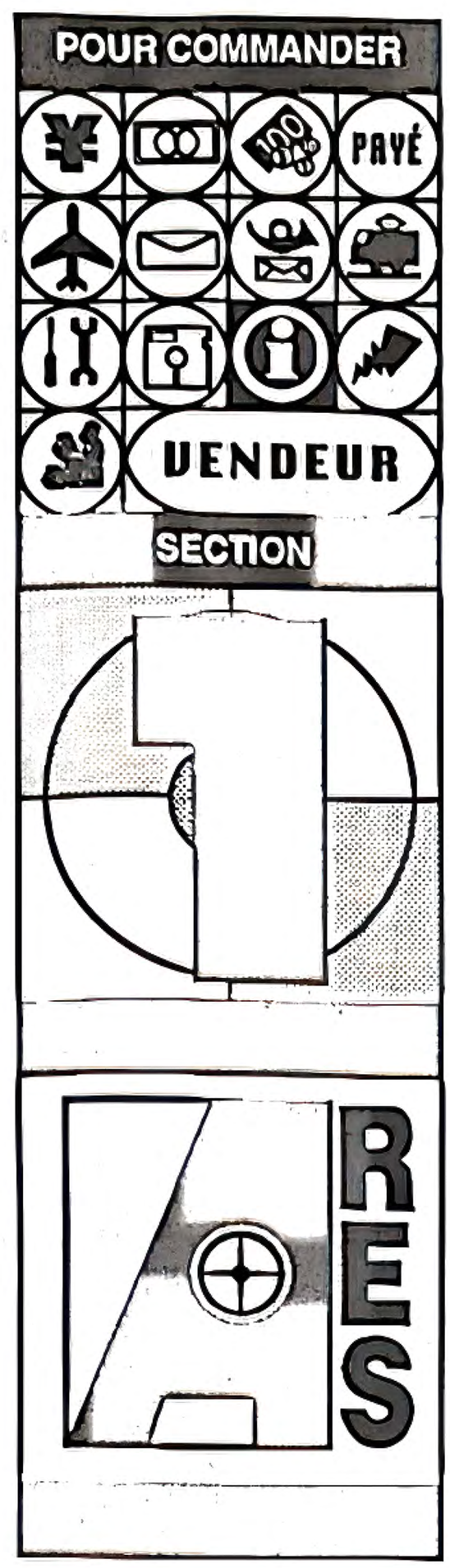


- **Silence et Sécurité !**
- **Portée : 300 m !**

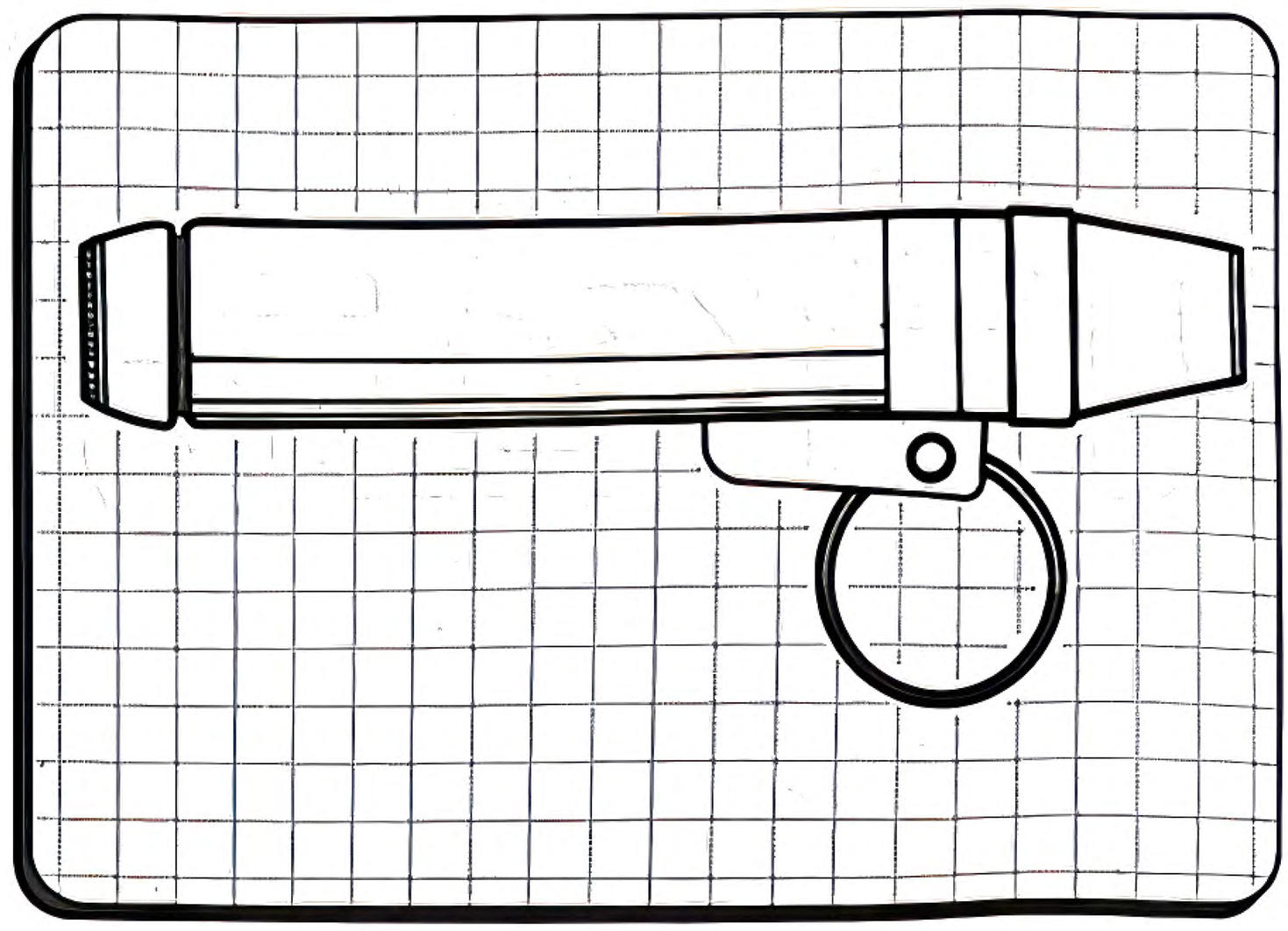
Le Lance-Grappin *Conner* est le tout dernier-né des systèmes de propulsions de grappins. Le constructeur garantit la possibilité de tirer le grappin breveté Wagner à plus de 300 m en tir vertical. Le lance-grappin dispose de sa propre bobine interne mais une monture externe vous permet d'utiliser le câble de votre choix. L'enrouleur de rappel Wagner s'installe aisément dans la crosse.

	Dissimul.	Poids	Coût
Lance-grappin Conner	7	2,25	450
Enrouleur de rappel Wagner	—	5	250

Note : Les portées sont équivalentes à celle de l'arbalète lourde.



MICRO LANCE-FUSÉES



- **En cas d'urgence !**
- **De la taille d'un stylo !**

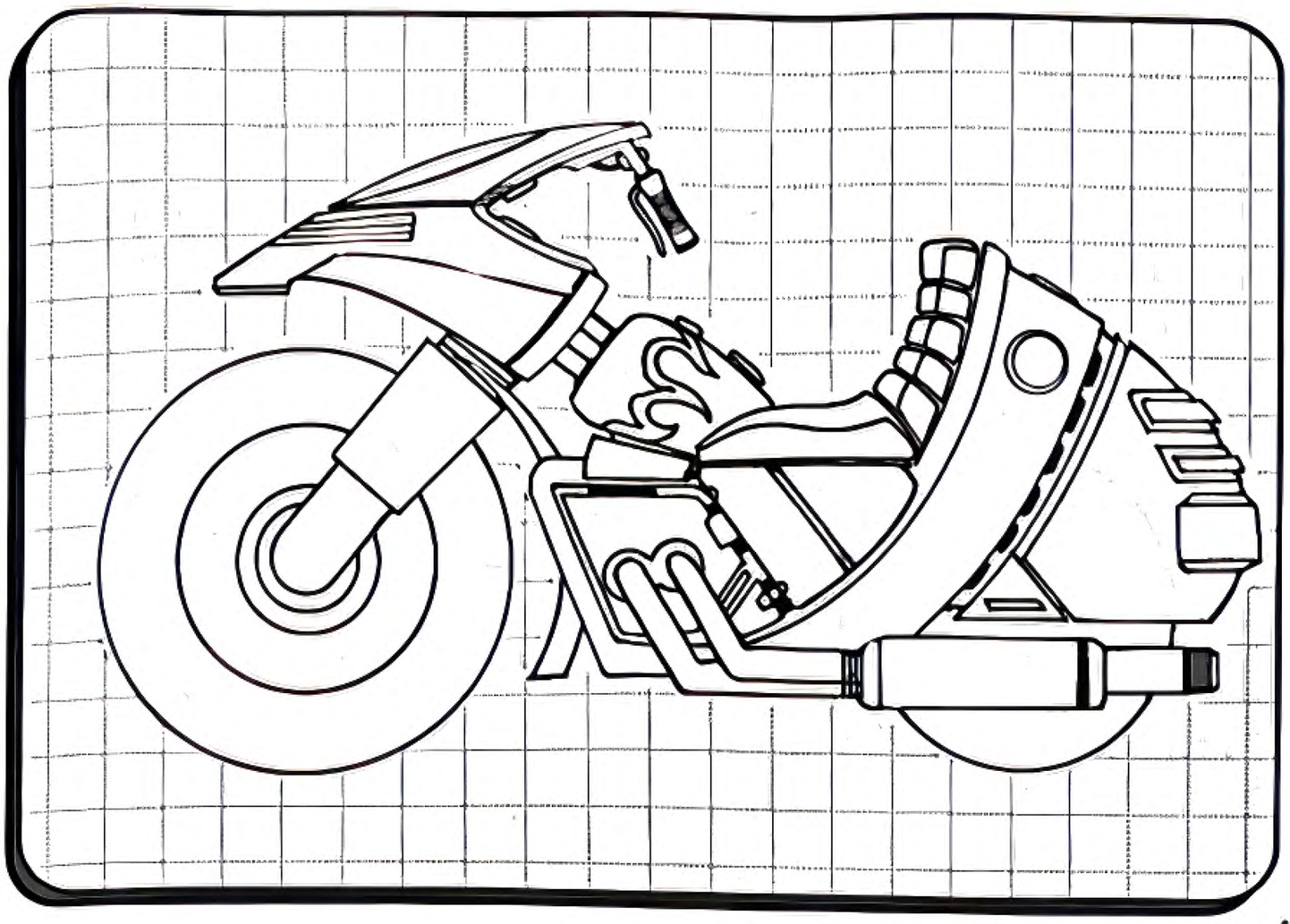
Winter Systems met enfin à la disposition du public l'un de ses mini-systèmes brevetés jusqu'alors réservé aux agences de sécurité : le micro lance-fusées. À peine plus gros qu'un stylo-lampe, le micro lance-fusées renferme une fusée de signalisation/éclairage de calibre normal. Capable d'atteindre des altitudes d'environ 200 m, la fusée est disponible en blanc, rouge et vert. Rechargeable, ce dispositif constitue un excellent système de signalisation d'urgence.

	Dissimulation	Indice	Poids	Coût
Micro lance-fusées	6	2	0,2	50
Fusée	—	2	—	75

Note : Si le lance-fusées est utilisé comme arme, utilisez la Table des Portées de l'Arc avec un modificateur spécial de +2 à toutes les distances au-delà de Courte. L'arme infligerait des dommages de code 3M3 et enflammerait les matériaux inflammables. L'indice affecté à la fusée indique qu'elle peut annuler 2 points de modificateurs dus à l'obscurité ou aux lumières faibles.

La fusée illumine une zone équivalente à un pâté de maisons.

HONDA VIKING

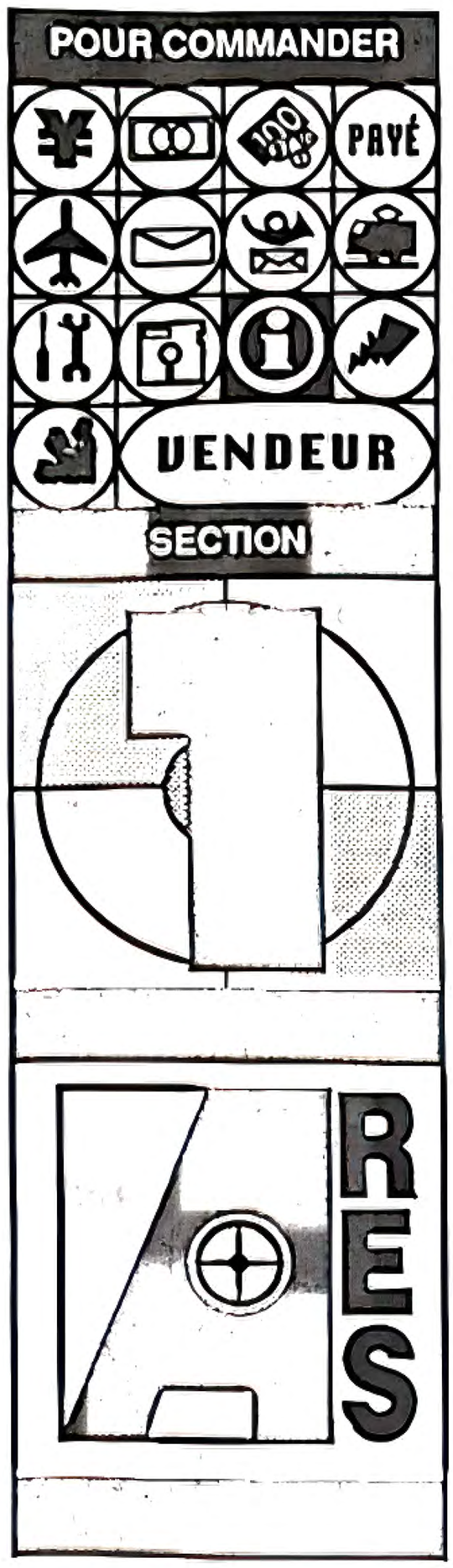


- **Pour les vrais rois de la route !**
- **Structure de châssis renforcée !**

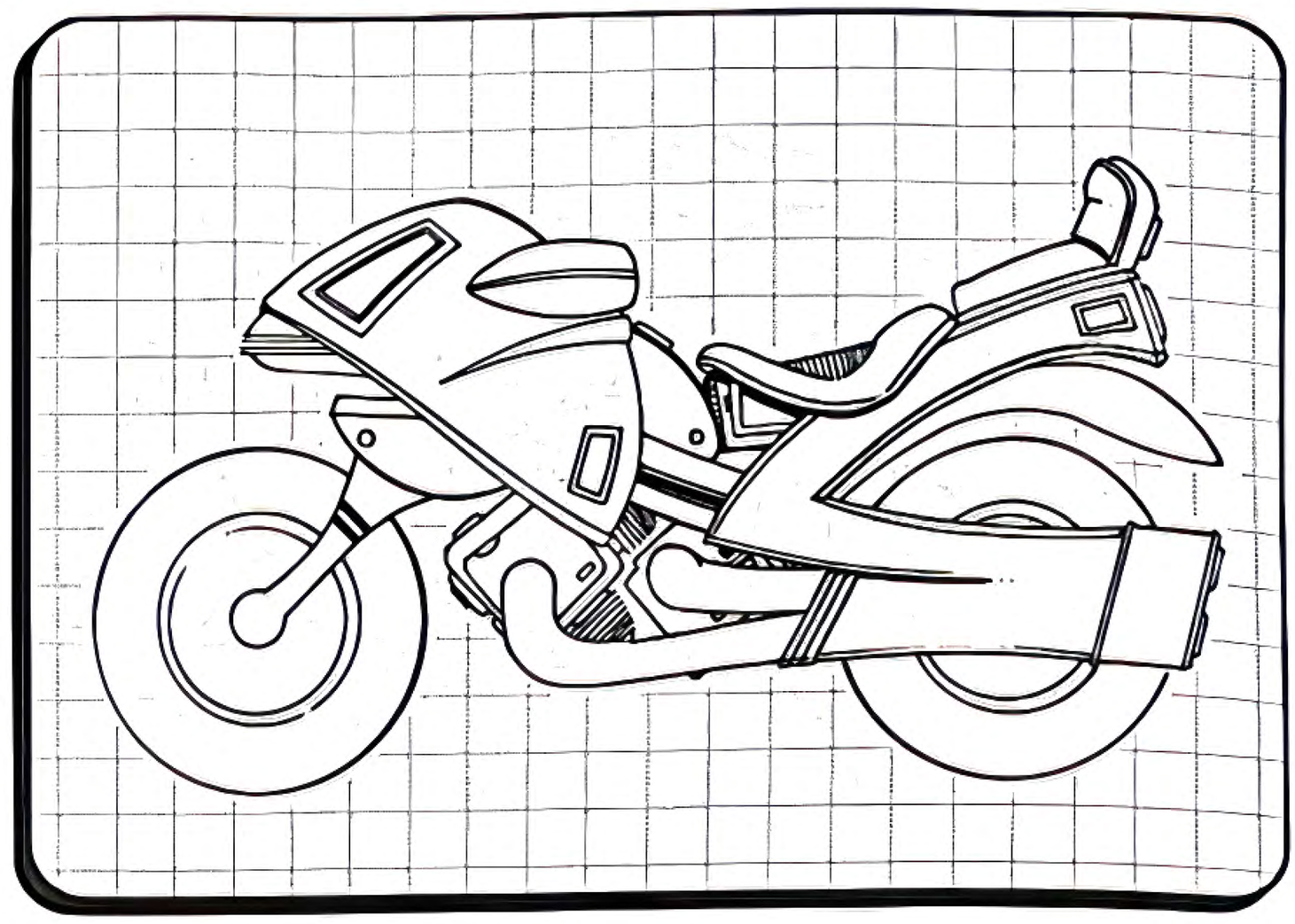
Honda Motors est en train de s'attaquer au marché que *Harley America* détenait dans le domaine de la moto lourde. Avec la Viking, vous sentez le poids sécurisant sous vous et la puissance sous vos doigts. Elle vous offre la puissance, les performances et le prestige ... tout cela dans le même emballage !

	Manœuvr.	Vitesse	Résist.	Blindage	Signature	Pilotage	Coût
Honda Viking	3	50/160	4	1	3	2	17 000

La Viking accepte jusqu'à deux montures d'armes (pour 1 700 ¥ pièce) et un point d'ancrage (à 5 100 ¥).



SUZUKI AURORA

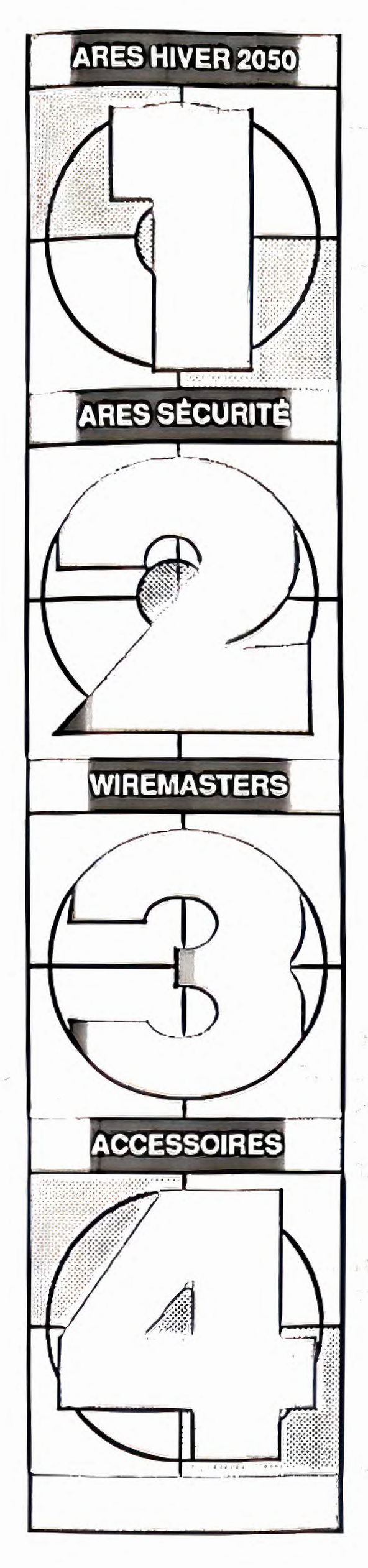


- **Puissance et élégance !**
- **Surbaissée et profilée !**
- **La plus rapide !**

Ce nouveau modèle pour compétition de *Suzuki Transport* a le pouvoir d'éliminer le sourire suffisant de tous les chevaucheurs de Yamaha Rapier. Conçue pour la vitesse, l'Aurora possède des équipements avancés de stabilisation qui lui confèrent une manœuvrabilité exceptionnelle et permettent un contrôle plus précis. Commandez-la maintenant et nous vous préparerons une peinture personnalisée qui fera précisément savoir à toutes ces Rapier qui est en train de les sortir !

	Manœuvr.	Vitesse	Résist.	Blindage	Signature	Pilotage	Coût
Suzuki Aurora	2	70/210	1	0	4	1	15 000

Note : L'Aurora, tout comme la Rapier, ne peut accepter ni point d'ancrage, ni monture d'arme. La Harley Scorpion peut, elle, accepter jusqu'à deux montures et un point d'ancrage (une monture est installée pour 10% du prix du véhicule et le point d'ancrage coûte 30%).



LE CATALOGUE ARES SÉCURITÉ 2050

Vous exigez ce qu'il y a de mieux et c'est pourquoi, depuis plus de 25 ans, vous avez choisi *Ares America*. Performance et fiabilité sont les deux critères qui font que les armes et les accessoires *Ares* répondent parfaitement à vos besoins en matière de sécurité.

. Dans les pages qui suivent, vous allez découvrir une sélection des meilleurs équipements de sécurité et de police. Ils proviennent de fabriquants du monde entier. Chaque produit a été soigneusement testé dans nos laboratoires et tous ont atteint — et souvent même surpassé — les critères de durabilité et de fiabilité que nous avons fixés.

Si un équipement apparaît dans ces pages, vous pouvez compter sur sa qualité !

Contactez votre distributeur local d'*Ares America* ou appelez-nous directement au NA/UCAS-MW/BULLETS. Nous attendons votre appel.

— Nathaniel Naidich — Directeur des Ventes de *Ares America*.

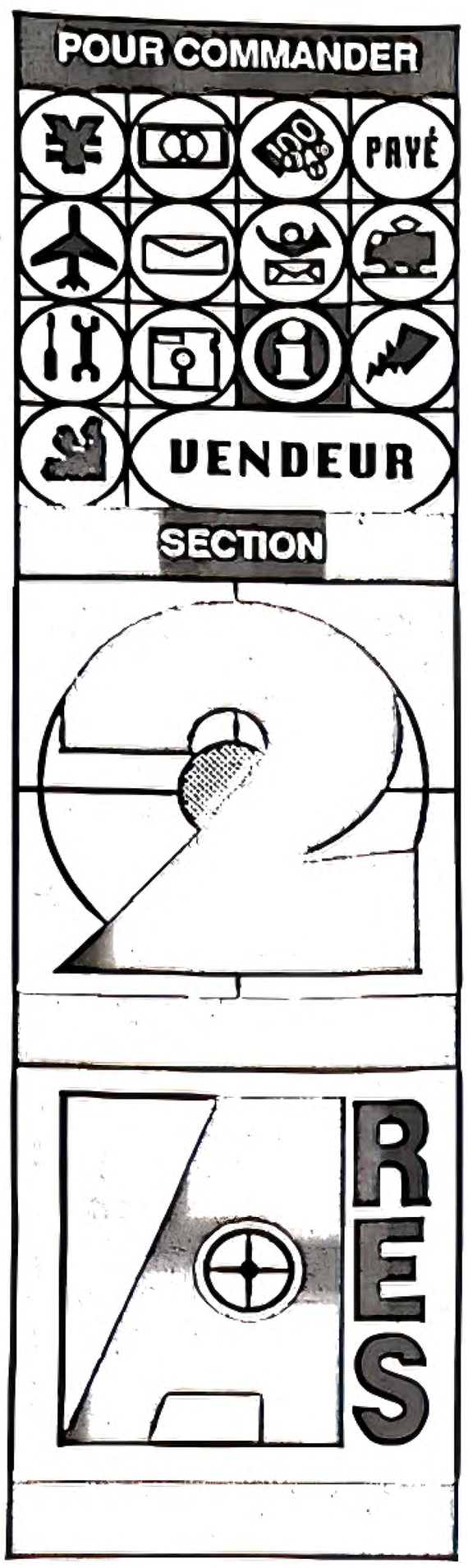
Ares America est une division de *Ares Arms*, filiale de *Ares Macrotechnology Incorporated*, Detroit Michigan — UCAS.

>>>>>[Pour ceux qui ne seraient pas au courant : le Catalogue *Ares America* Sécurité est très difficile à obtenir. Les services de Ventes et de Relations Publiques d'*Ares Arms* vont jusqu'à nier son existence quand on le leur demande. En fait, il n'est vraiment accessible qu'aux organisations militaires, policières et de sécurité disposant d'une accréditation en cours de validité et d'un compte dûment créditeur. Ne me demandez pas pourquoi ils essaient de le cacher mais ... n'hésitez pas à le diffuser et à le commenter comme bon vous semble.]<<<<<

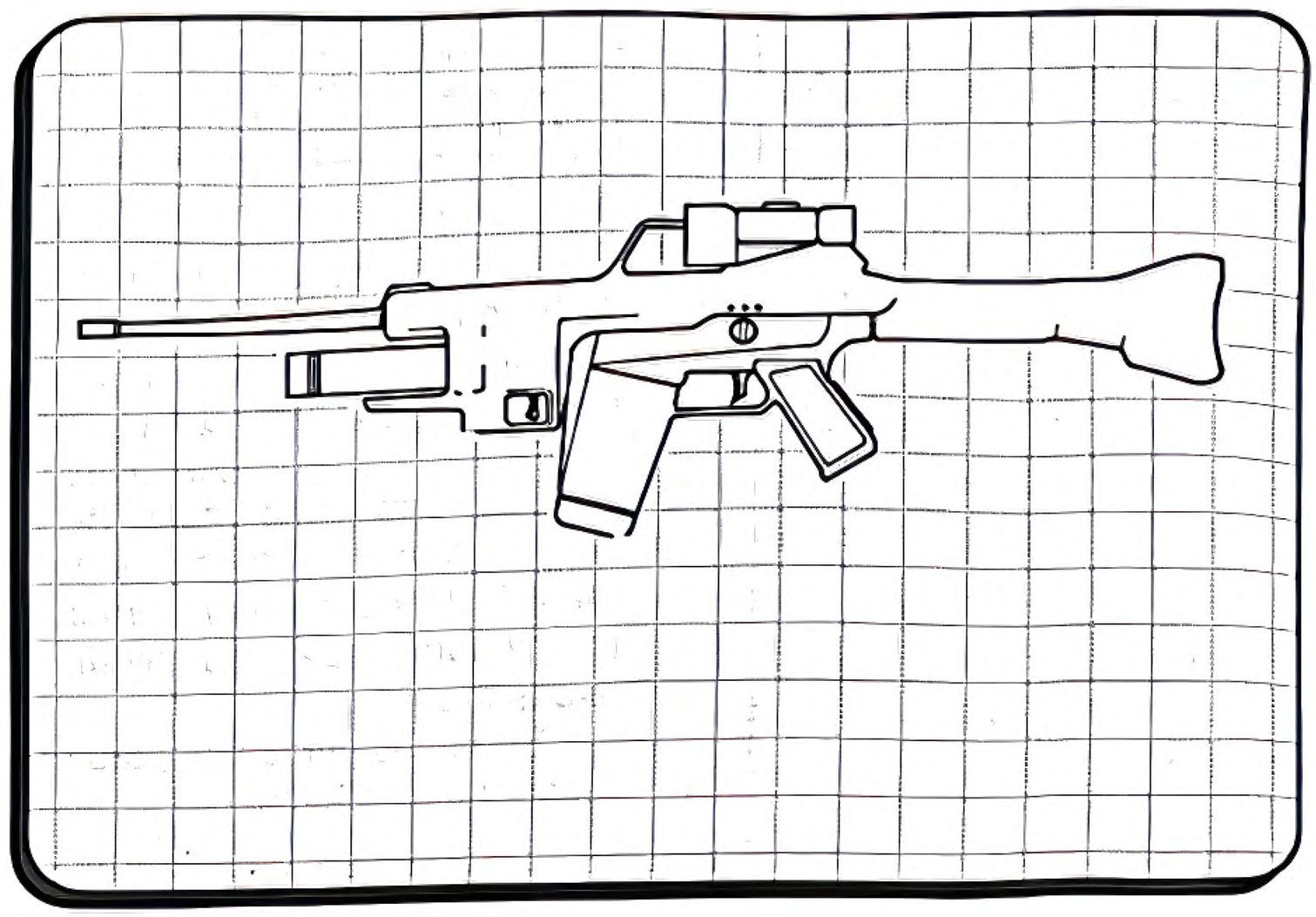
— FastJack <07-10-50 — 14:39:02>

>>>>>[Quelqu'un, ici, s'est amusé à extraire ce fichier juste après que je l'ai placé en réseau public et a tenté de le vendre aux concurrents d'Ares ... Le coupable se reconnaîtra ! Qu'il sache que je l'ai reconnu aussi et que j'ai son deck à portée de touches ... Médite là-dessus, cher collègue, la prochaine fois que tu seras dans un recoin obscur de la Matrice !!!]<<<<<

— FastJack <07-10-50 — 23:43:43>



COLT M22A2

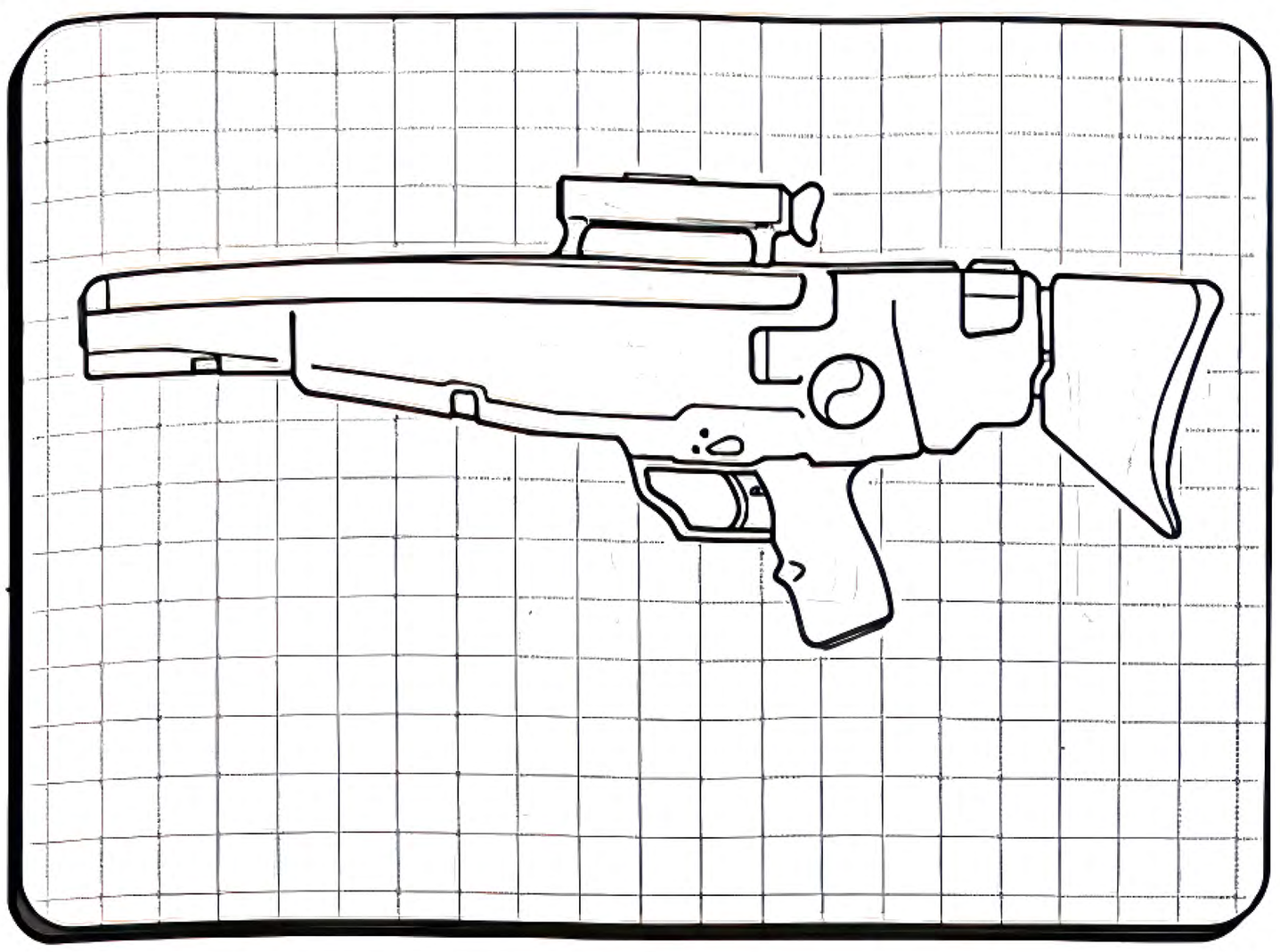


• Actuellement en compétition dans les Tests des UCAS Squad Rifle !

Le Colt M22A2 est une arme de qualité à un prix étonnamment abordable. Ce fusil d'assaut accepte les chargeurs de 40 coups et dispose aussi d'un lance-grenades intégré, d'un compensateur de recul pneumatique (Indice 1) et d'un viseur image d'Indice 2. L'*International Mercenaries Guild* l'a élu Meilleure Nouvelle Arme en 2048.

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Colt M22A2	Assaut	3	40(chargeur)	5M3	4,75	1 600

HECKLER & KOCH G12A3z



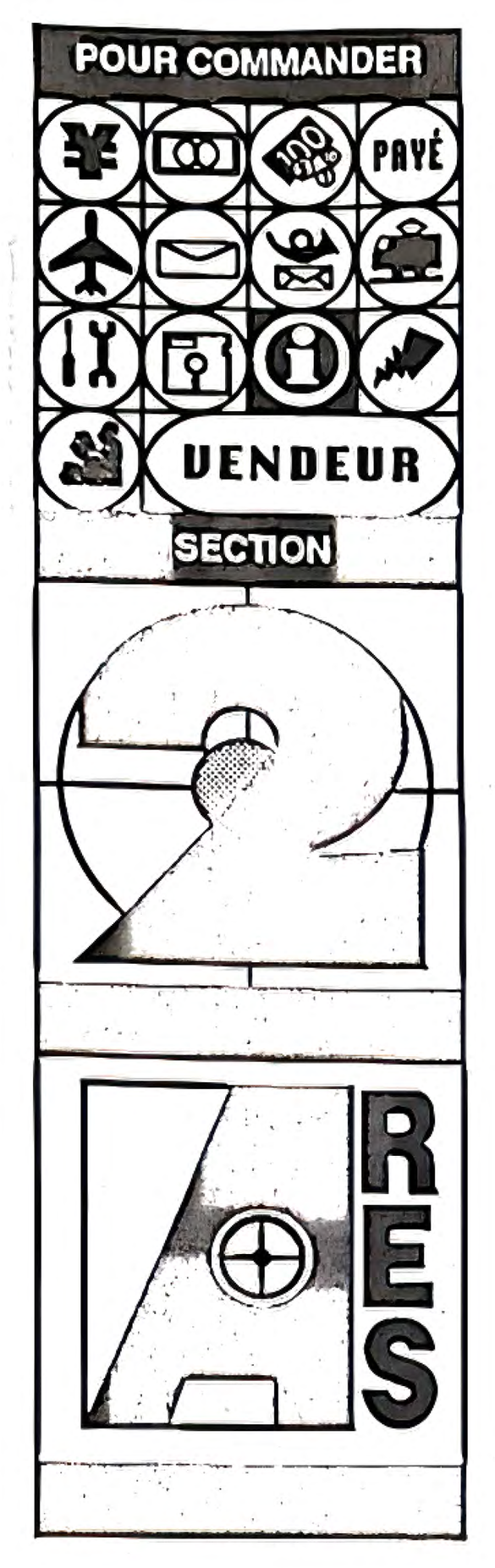
- **Actuellement en compétition dans les Tests des UCAS Squad Rifle !**

Le fusil d'assaut Heckler & Koch G12A3z est le descendant logique du G11A4z qui, pendant les deux dernières générations, a été le premier fusil d'assaut. Il améliore les meilleures caractéristiques du G11, dont la fiabilité n'est plus à démontrer. Le G12 est plus léger, moins encombrant et comprend un viseur laser intégré, un compensateur de recul pneumatique d'Indice 2 et une crosse d'épaule télescopique qui fournit un point supplémentaire de compensation de recul.

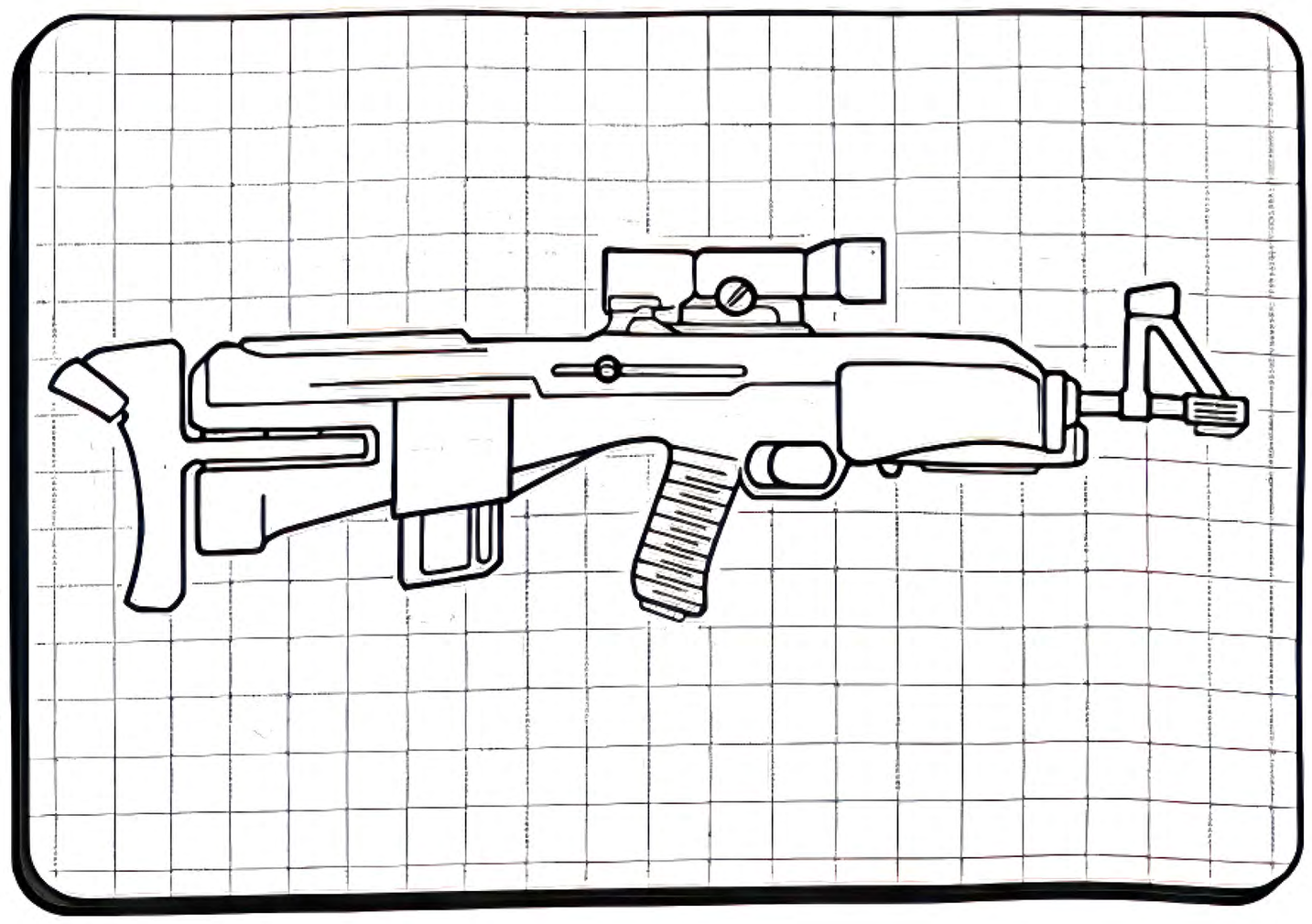
Le G12 peut également être complété d'un lance-grenades monté sous le canon. Ce montage s'effectue avec une perte minime de sa caractéristique de dissimulation.

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
HK G12A3z	Assaut	2	32(chargeur)	5M3	5,25	2 200

>>>>>[Hé ! M'man, j'aurais pas pu concourir moi aussi ?]<<<<<
— Zapper Weisman <21-12-50 — 11:15:49>
>>>>>[Mais ! Qui c'est ce mec ???]<<<<<
— Metallic Marauder <29-12-50 — 23:15:06>



SAMOPAL vz 88V

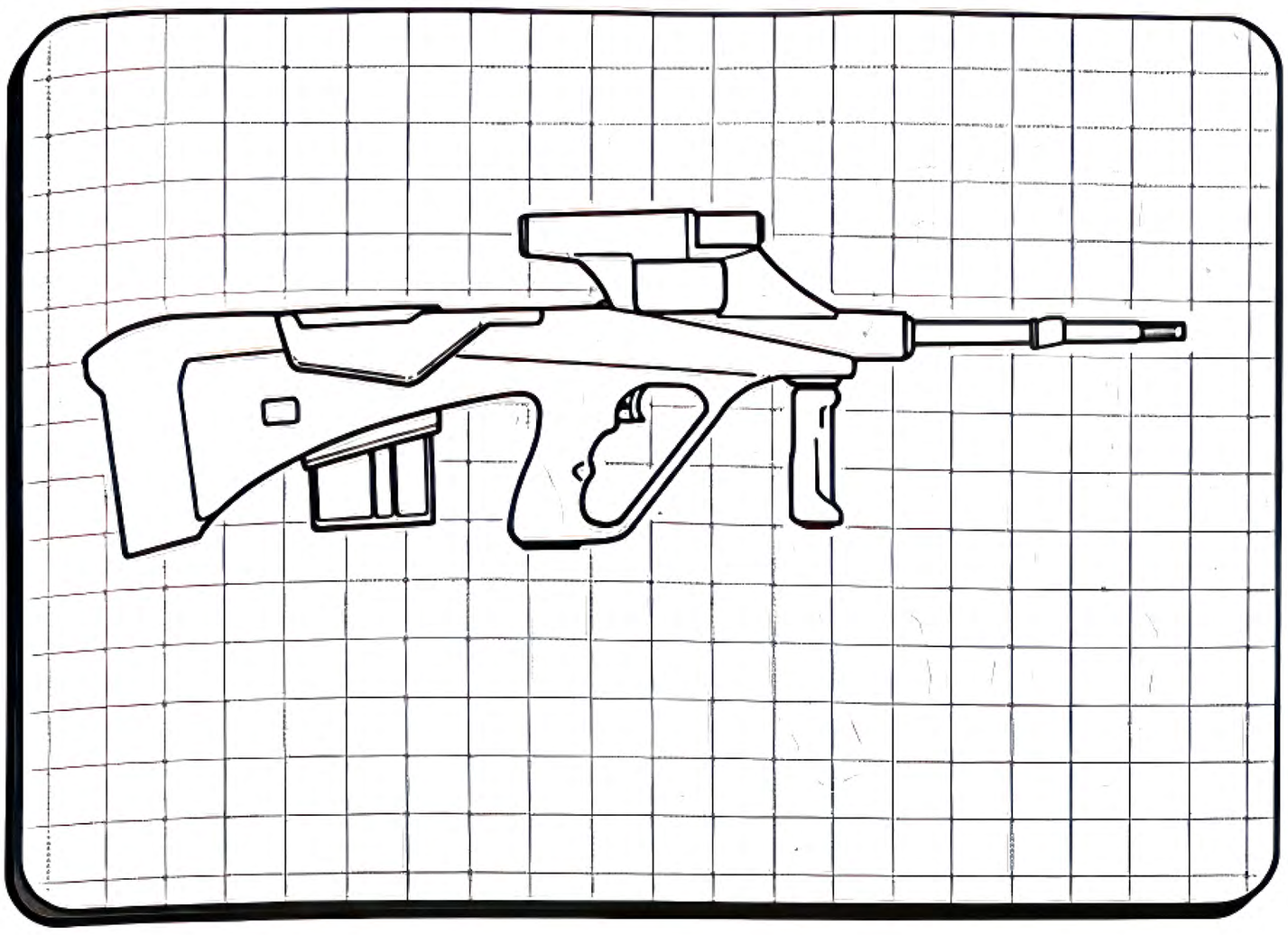


• Le Fusil d'Assaut des Forces Blindées Tchèques !

Le Samopal vz 88V est un des rares fusils d'assaut fabriqués en Tchécoslovaquie à être équipé de nombre des accessoires que l'on ne rencontre normalement que sur les armes de facture occidentale. Disposant d'un viseur laser et d'un viseur image d'Indice 2 intégrés, il est également livré avec un compensateur pneumatique de recul d'Indice 2 et une crosse métallique pliable qui fournit un point supplémentaire de compensation de recul.

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Samopal vz 88V	Assaut	2	35(chargeur)	5M3	5,5	1 800

SYSTÈME STEYR AUG-CSL



• Le Fusil d'Assaut des CAS !

Le Steyr AUG-CSL est une arme multiple. On peut l'assembler de diverses manières afin d'obtenir une mitraillette, une carabine, un fusil d'assaut ou encore un fusil automatique de fort calibre pouvant être employé comme une mitrailleuse légère. La conversion prend une minute et tous les éléments peuvent tenir dans une grande mallette.

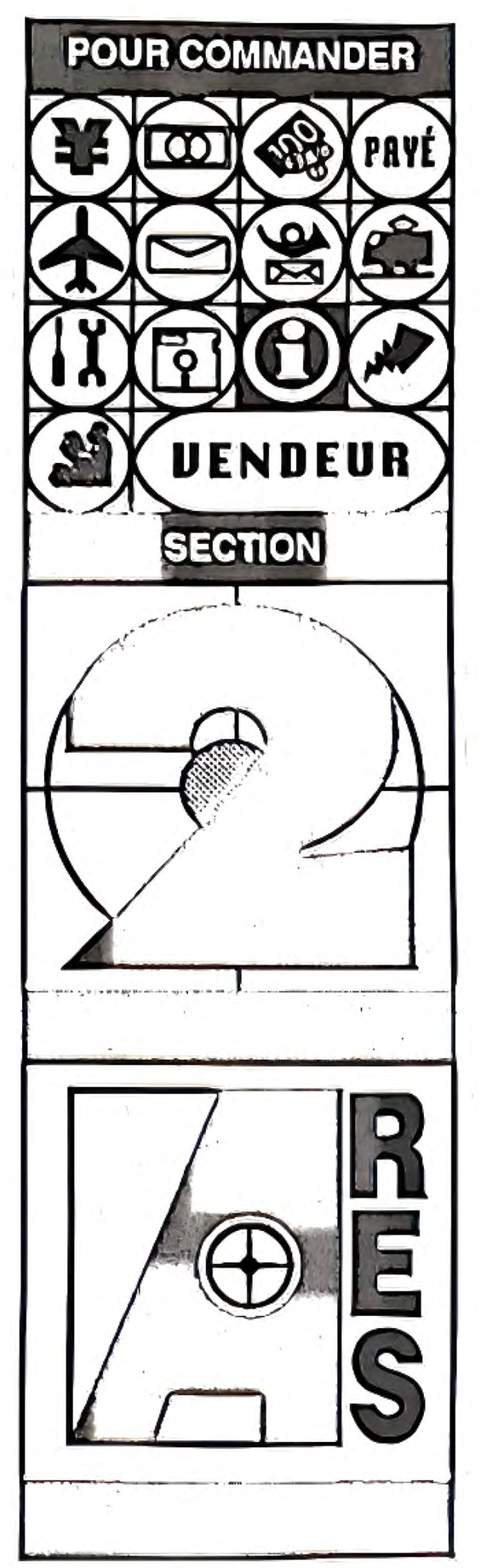
Tous les modèles disposent d'un viseur laser intégré dans la poignée de transport et ils peuvent accepter un module d'interface sans que cela ne restreigne les possibilités de dissimulation.

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Steyr AUG-CSL						
Mitraillette	Mitraillette	4	40(chargeur)	4M3	3,5	*
Carabine	Sport	3	40(chargeur)	5M3	3,75	*
Fusil d'assaut	Assaut	2	40(chargeur)	5M3	4	*
Mitrailleuse	Mit. Légère	NA	40(chargeur)	6M3	5,5	*

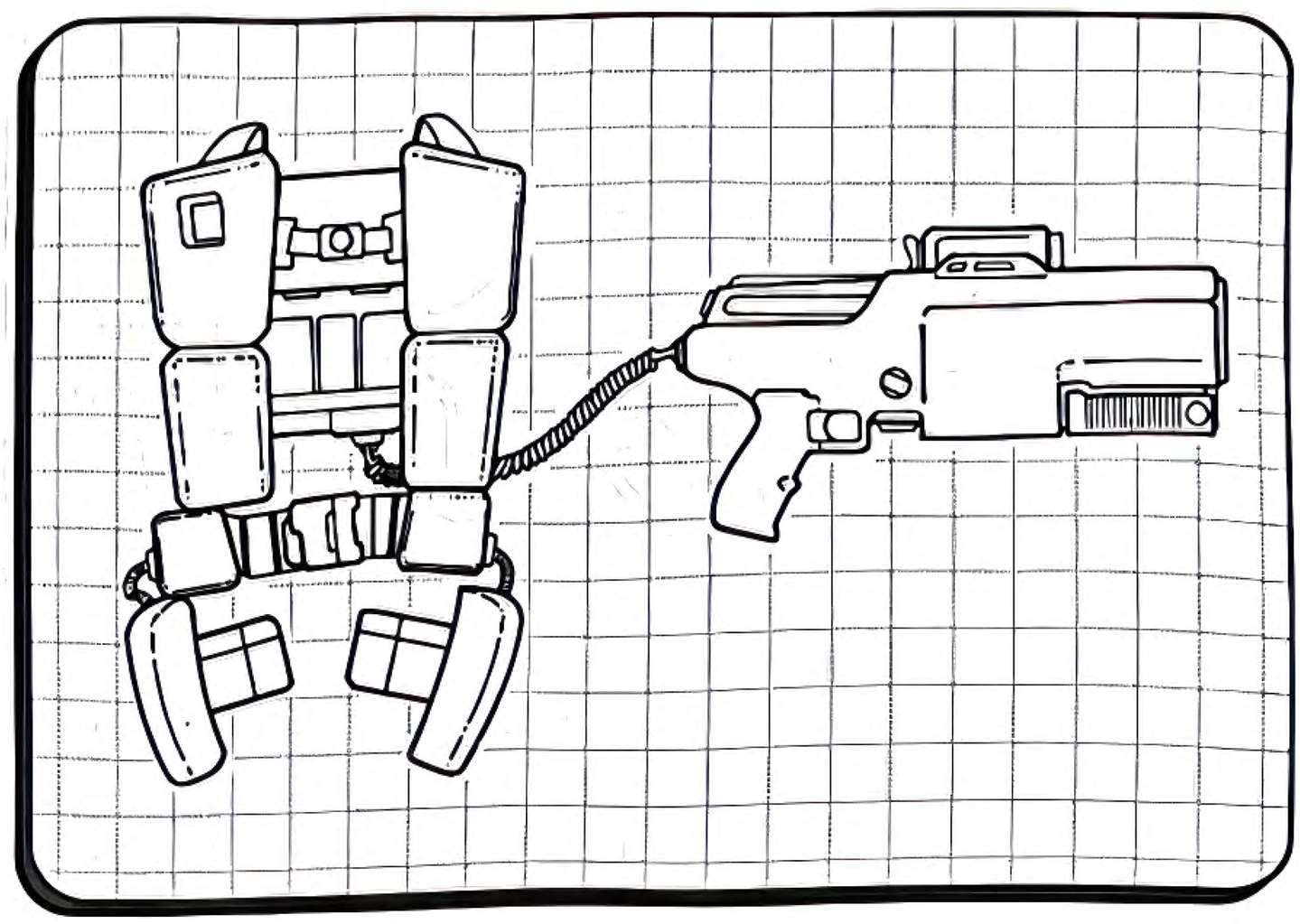
* La mallette complète avec tous les accessoires mentionnés coûte 4 500 ¥. L'arme dispose d'un Compensateur de Recul Pneumatique d'Indice 1.

>>>>>[Lorsque le Steyr est sorti, mon pote Wedge était aux anges ! Il est sorti en courant, s'en est procuré un et a commencé à s'amuser. Tout était génial et Wedge a même contacté Steyr pour leur parler de certains trucs auxquels il pensait. Un jour, il s'est un peu emmêlé et a monté le canon de la mitrailleuse sur la crosse de la carabine. Son épaule n'a pas apprécié du tout. Depuis, Steyr a prévu de mettre au point un système de codes de couleurs pour les différentes pièces et Wedge dit que, de toute façon, il aime encore plus son épaule neuve que l'ancienne.]<<<<<
— FastJack <21-12-50 — 16:21:43>

SHADOWRUN



ARES MP LASER



• Enfin, un système de laser portable efficace !

Ares Arms est fière de vous annoncer la sortie du premier système de laser portable capable de délivrer assez de joules pour faire la différence. Élaboré à partir de sept brevets *Ares*, le MP Laser constitue l'avenir de l'armement en matière de police et de sécurité. Conçu pour être porté par une personne seule, contrairement aux inefficaces armes à deux servants, le MP Laser constitue un système autonome capable de traiter les situations les plus dangereuses. Assez puissant pour s'attaquer même aux véhicules blindés, le MP Laser est une arme multi-usages parfaitement adaptée aux situations variées et imprévisibles auxquelles sont confrontés les professionnels modernes. Il est alimenté par un pack de six batteries souples à haute performance qui se fixent sur les cuisses. Cette unité de six batteries peut alimenter 20 décharges d'énergie. Le système d'alimentation est spécialement conçu pour un remplacement rapide et les batteries peuvent être rechargées pour un usage ultérieur.

Plongez sans crainte dans le futur, équipez-vous avec *Ares* et le MP Laser !

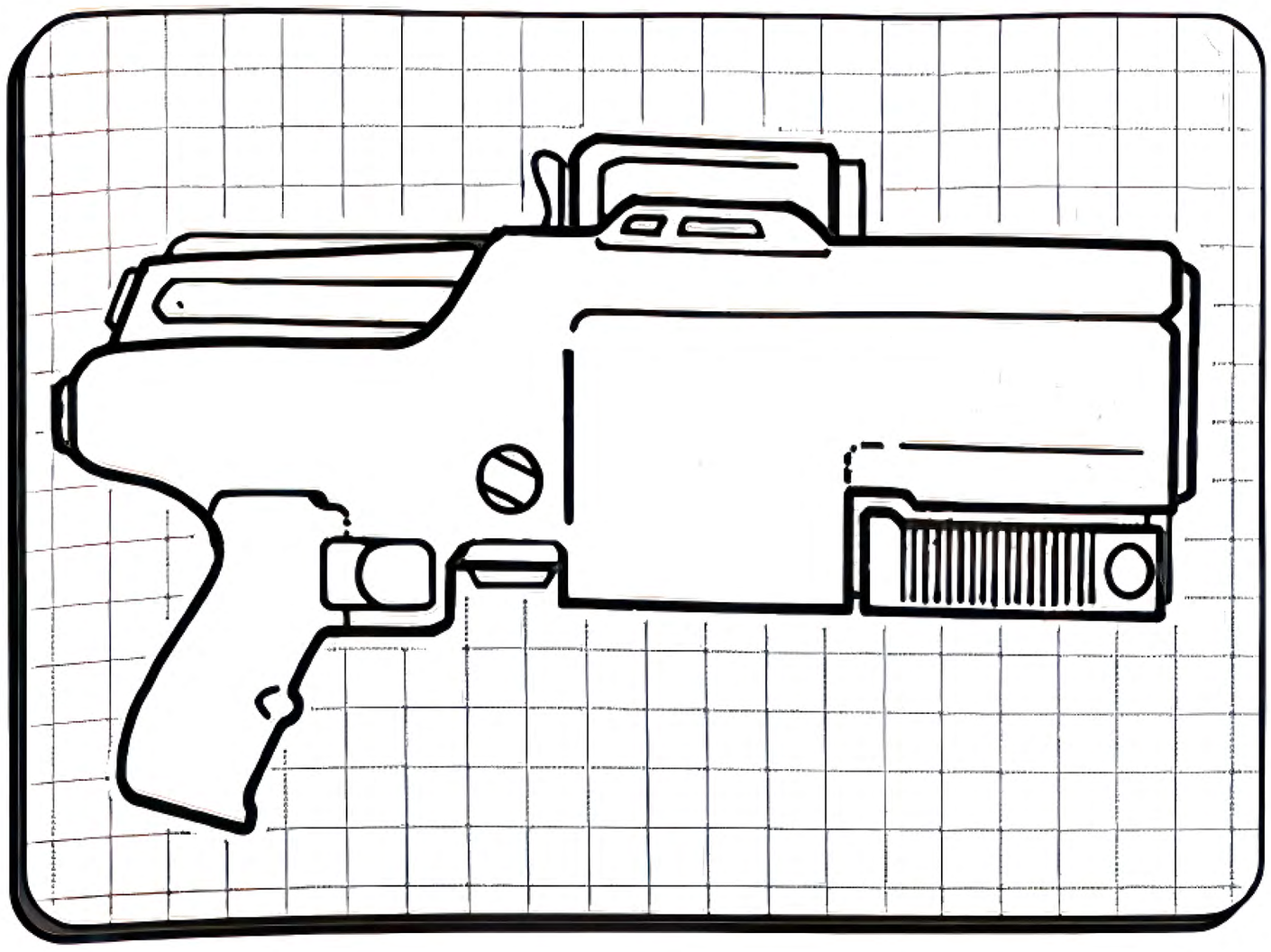
	Dissimul.	Tirs	Dommage	Poids	Coût
MP Laser	NA	20*	12M8**	30	2 500 000

* Par unité de six batteries.
** 6L4 à l'échelle des véhicules.

Les Portées de cette arme sont celles des Fusils de Précision. Chaque catégorie au-delà de la distance Courte réduit son Niveau de Puissance de 2 points (Moyenne : - 2; Longue : -4; Extrême : - 6). Les protections Balistiques n'ont aucun effet contre le MP Laser et les protection Impacts ne compte que pour moitié (arrondir à l'inférieur). Il est possible de tirer jusqu'à trois décharges par action et il n'y a pas lieu d'appliquer de modificateur de recul.

SHADOWRUN

ARES MP LASER



>>>>>[On n'en croit pas ses yeux ! Ce n'est pas une arme de sécurité ou de police, ça ! C'est tout simplement de l'armement militaire. Qu'est-ce que ça fait dans un catalogue «sécurité» ? Qu'est-ce que l'on va pouvoir attendre pour l'année prochaine ? Le neuro-toxique Sept-7 en atomiseur, les plus puissants explosifs, des mines style claymore à fragmentation haute vélocité et pourquoi pas les mini-bombes atomiques tactiques, aussi ? Ont-ils perdu la tête, chez *Ares*, ou bien veulent-ils montrer le même mépris pour les démunis que quasiment toutes les autres agences de sécurité ? J'ai toujours considéré que *Knight Errant* était une des agences de Sécurité/Police des plus respectables mais, après avoir lu ce document, je suis en train de me demander si je ne me suis pas gravement trompé !]<<<<<

— Le Samouraï Néon <09-12-50 — 01:17:24>

>>>>>[Alors, Néon, on fait son coup d'éclat ! Hé! Hé!]<<<<<

— Findler-Man <13-12-50 — 12:32:20>

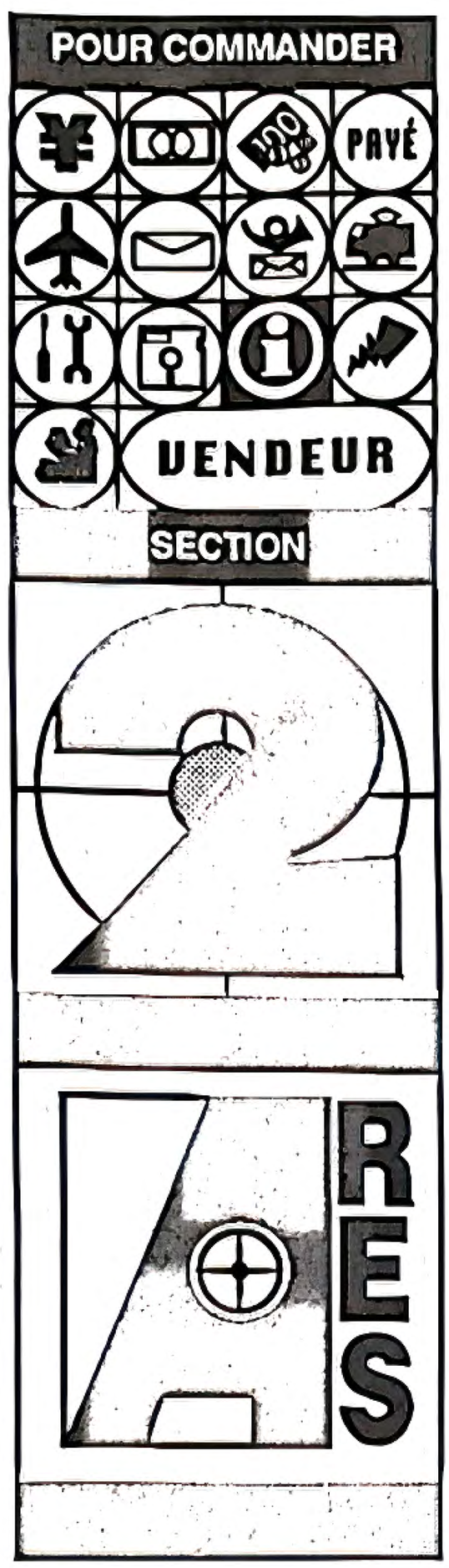
>>>>>[J'ai compris que *Winter Systems* à Manhattan travaillait sur un laser portable et continu qui pourrait entrer en production dans l'année. Il paraîtrait que le prototype peut tenir son faisceau jusqu'à trois minutes et qu'il porterait à 60 mètres.]<<<<<

— Hatchetman <17-12-50 — 21:45:03>

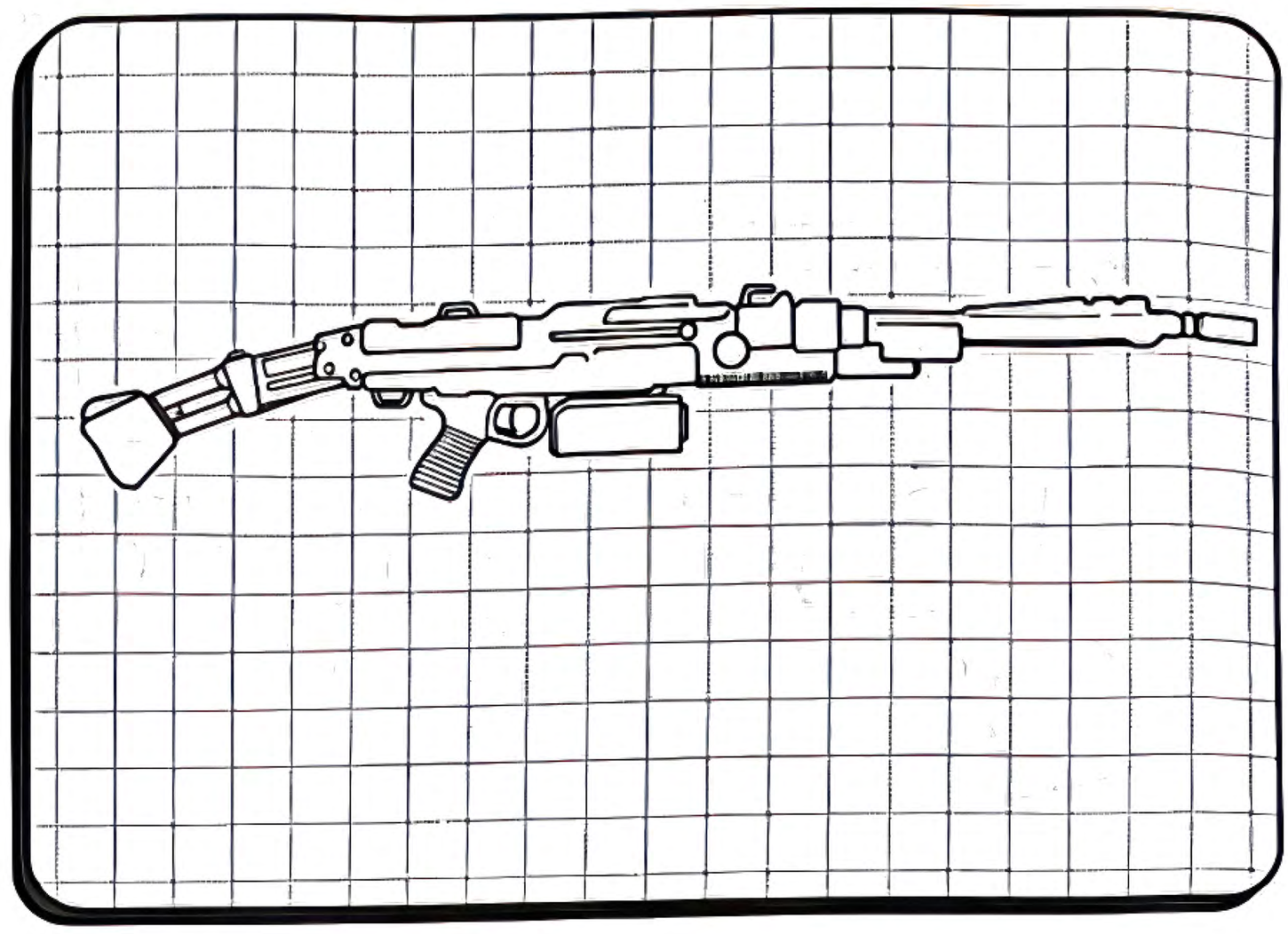
>>>>>[Dans ce qu'on lit, il vaut mieux ne rien croire que tout croire.]<<<<<

— NightFire <18-12-50 — 04:05:48>

SHADOWRUN



ARES MP



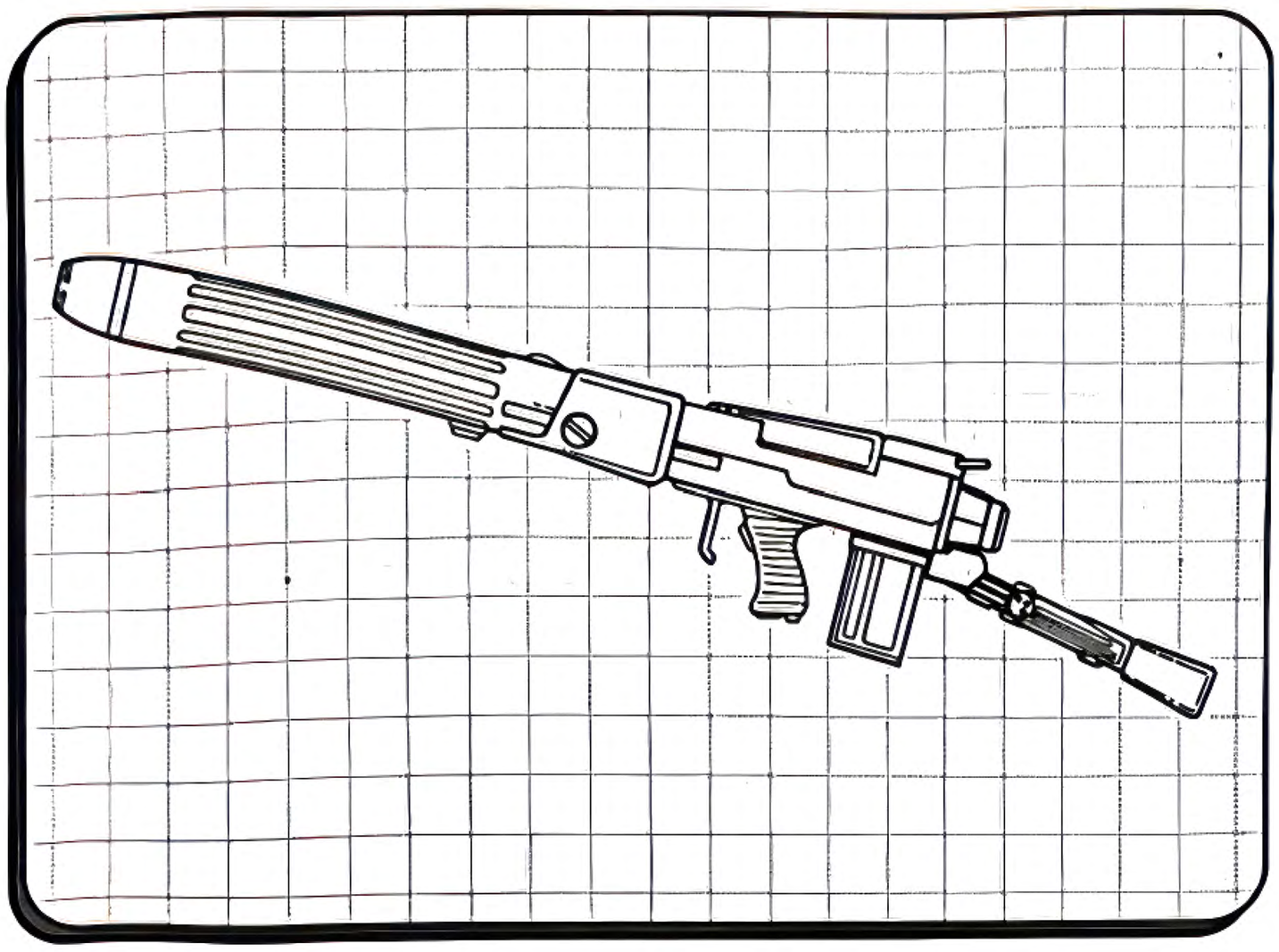
• La Mitrailleuse Légère la plus populaire du monde !

La mitrailleuse Ares MP a été choisie par plus d'organisations militaires et paramilitaires au monde que n'importe quelle autre mitrailleuse légère. Elle est capable de supporter des heures de tir automatique ininterrompu. Elle est équipée d'un viseur laser intégré, d'un système de compensation de recul pneumatique d'indice 2 et d'un support de hanche. L'arme accepte les bandes de 100 cartouches ou des chargeurs de 50.

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommages	Poids	Coût
Ares MP	Mit. Légère	NA	100(Bande) 50(Chargeur)	5G3	7,5	2 200

>>>>>[Hé bé !]<<<<<
— Findler-Man <30-11-50 — 11:19:49>

CANON D'ASSAUT PANTHER

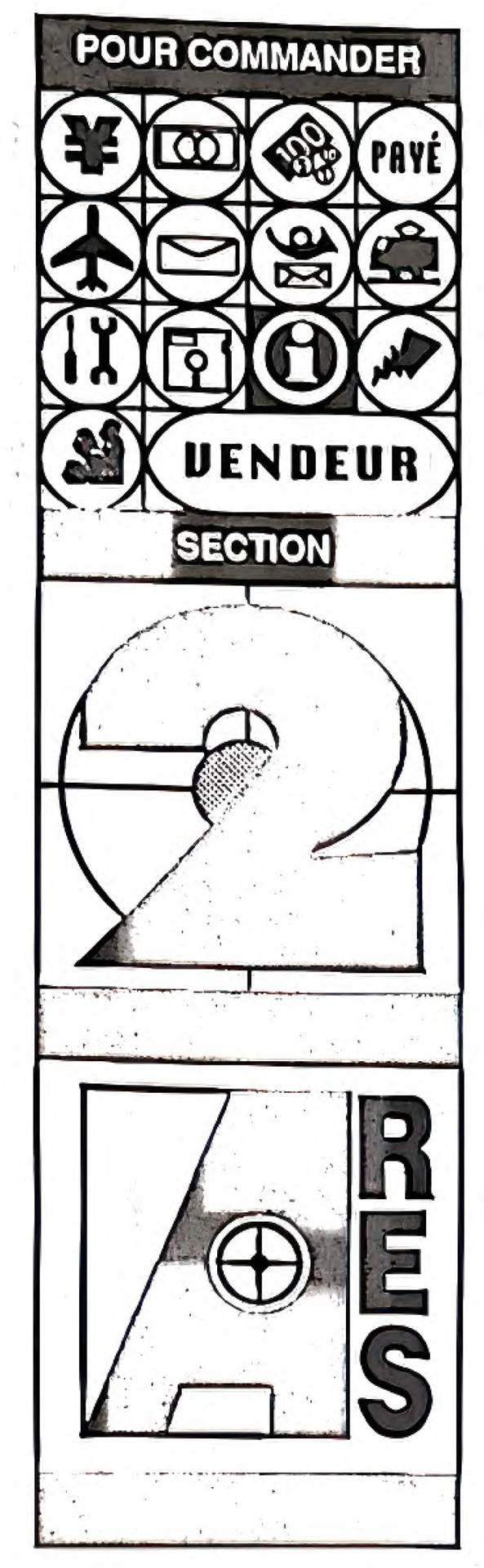


• La puissance de feu maximum !

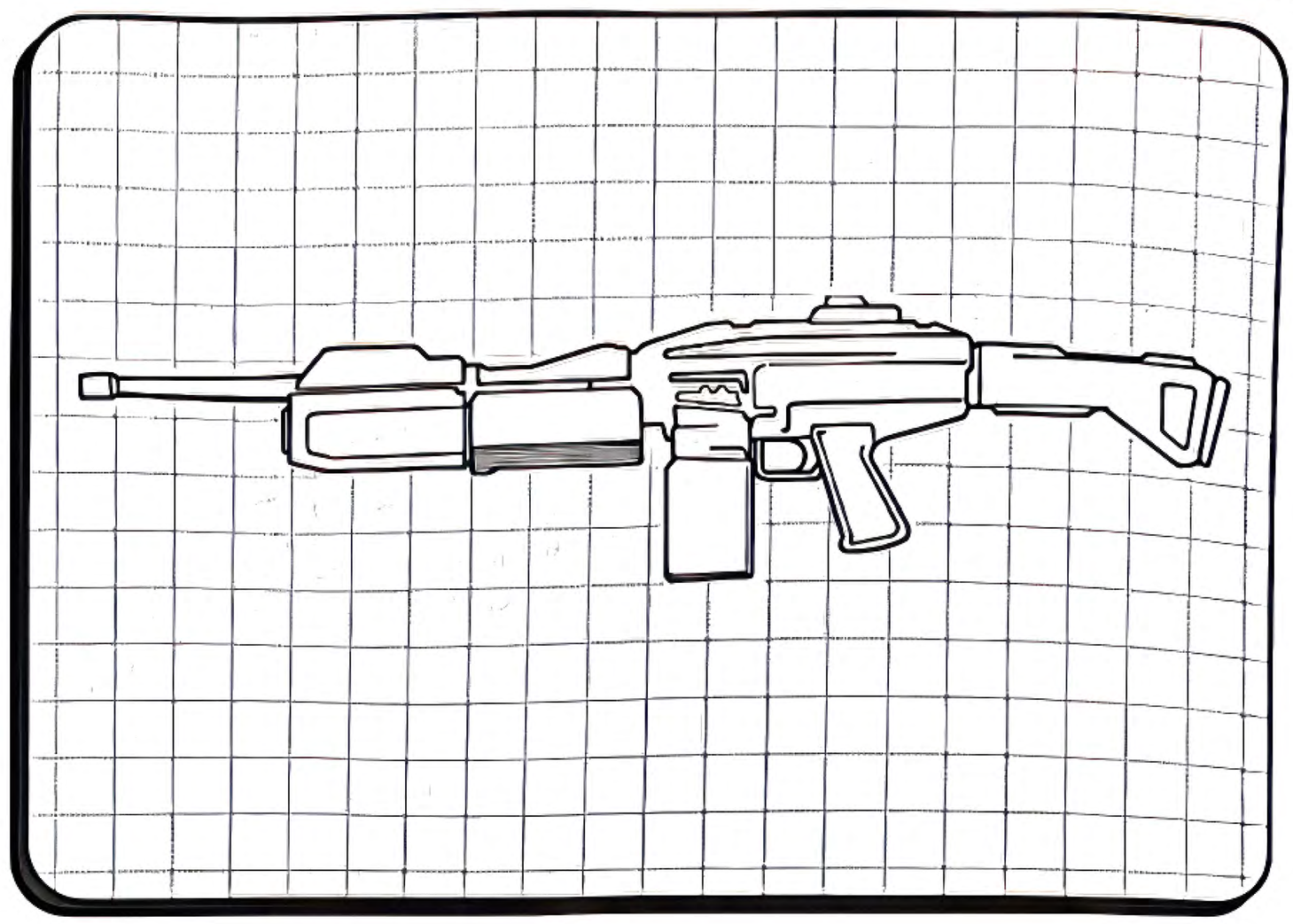
Le Canon d'Assaut Panther, conçu et produit par *Panther Industries*, constitue votre seul choix en matière d'armement lourd d'assaut. Il tire des projectile à têtes explosives en superplast stabilisé qui se sont avérées efficaces tant contre les cibles rigides que souples. Il est livré avec une courroie d'épaule et un support de hanche pour un tir plus stable.

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Panther	Canon d'Assaut	NA	22(Chargeur) Bande	10F4/5G2	18	7 200

SHADOWRUN



FN MAG 5



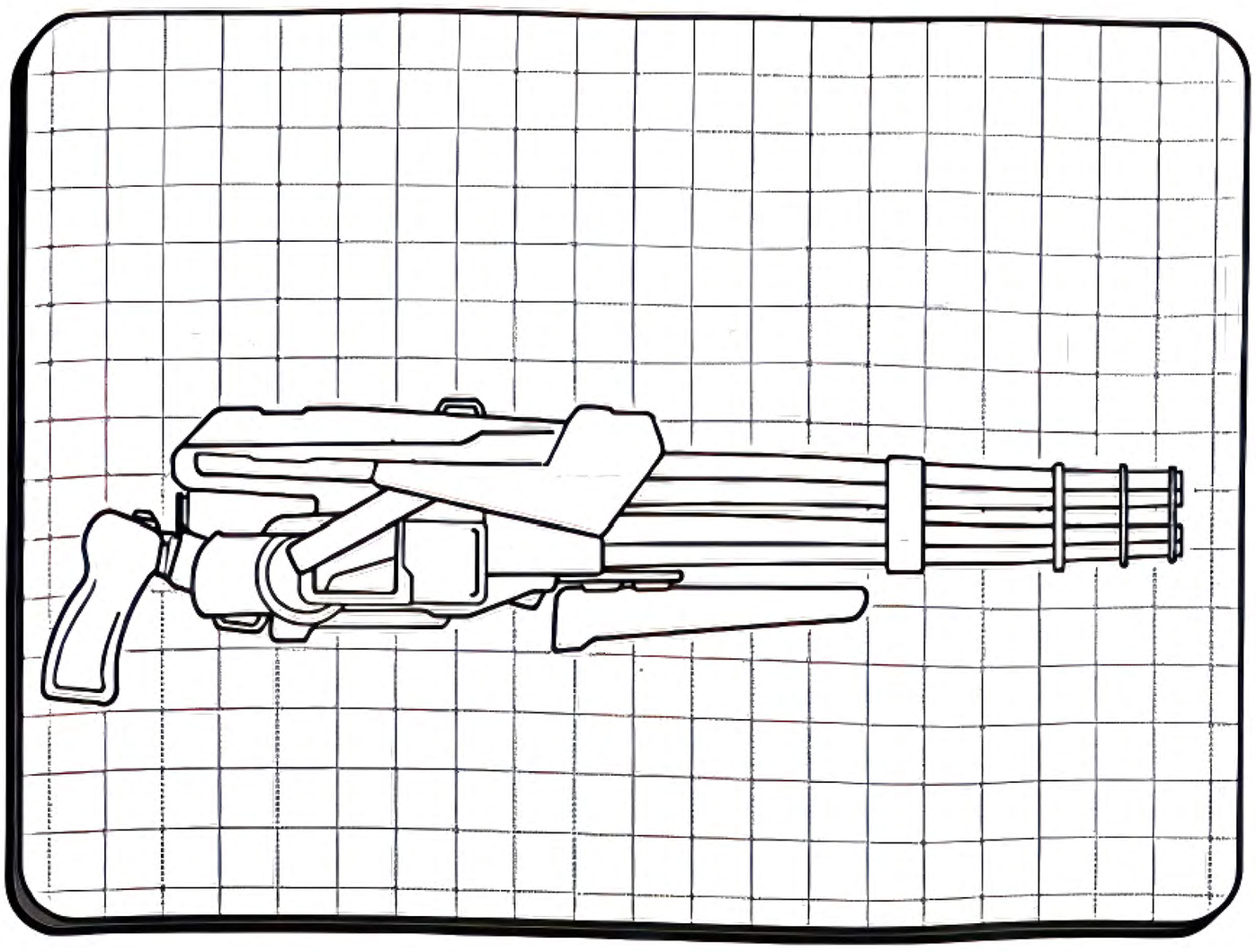
• Une fabrication éprouvée pour les professionnels exigeants !

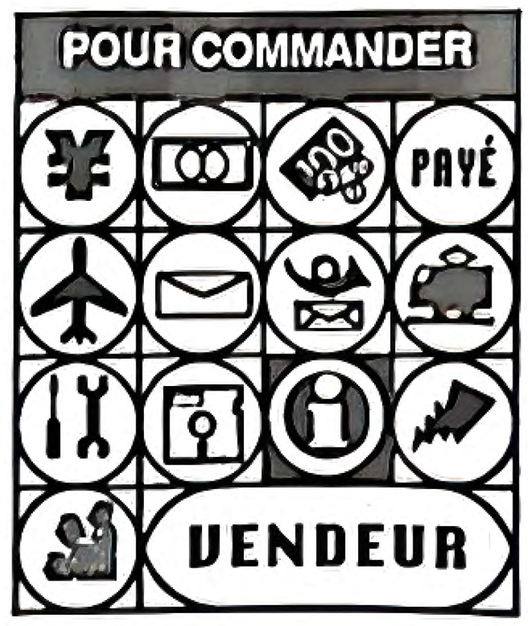
De plus en plus d'agences militaires et de sécurité dans le monde entier choisissent la mitrailleuse moyenne FN MAG 5 de la Fabrique Nationale pour armer leurs véhicules et comme mitrailleuse multi-usages. L'arme peut accepter des boîtiers externes de 50 cartouches ou des bandes. Elle est livrée avec compensateur de recul pneumatique d'Indice 2 et viseur laser intégrés.

	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
FN MAG 5	Mit. Moyenne	NA	100 +(Bande) 50(Boîtier)	8G4*	9,5	3 200

* 4M2 à l'échelle des véhicules.

MINI-CANON VINDICATOR GE





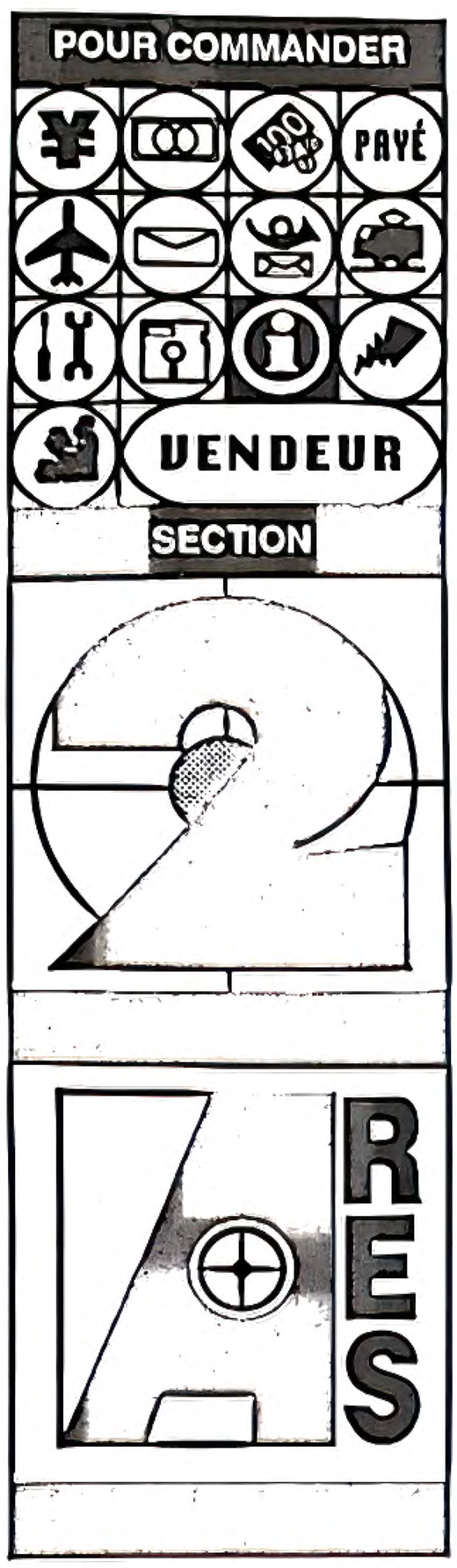
• La Puissance de feu par tubes rotatifs multiples !

Le mini-canon Vindicator GE est basé sur le modèle du populaire mini-canon GE M134. C'est une arme portative d'une puissance de feu étourdissante. Des batteries à haute densité fournissent l'énergie nécessaire à la mise en action des six tubes rotatifs, lesquels permettent à l'arme de tirer à une cadence incroyable. Le système de canons rotatifs élimine les risques de surchauffe des tubes et l'isolation du système de chargement réduit les probabilités d'explosion et les défaillances de mises à feu et de chargement. Ce n'est pas une arme de freluquet !

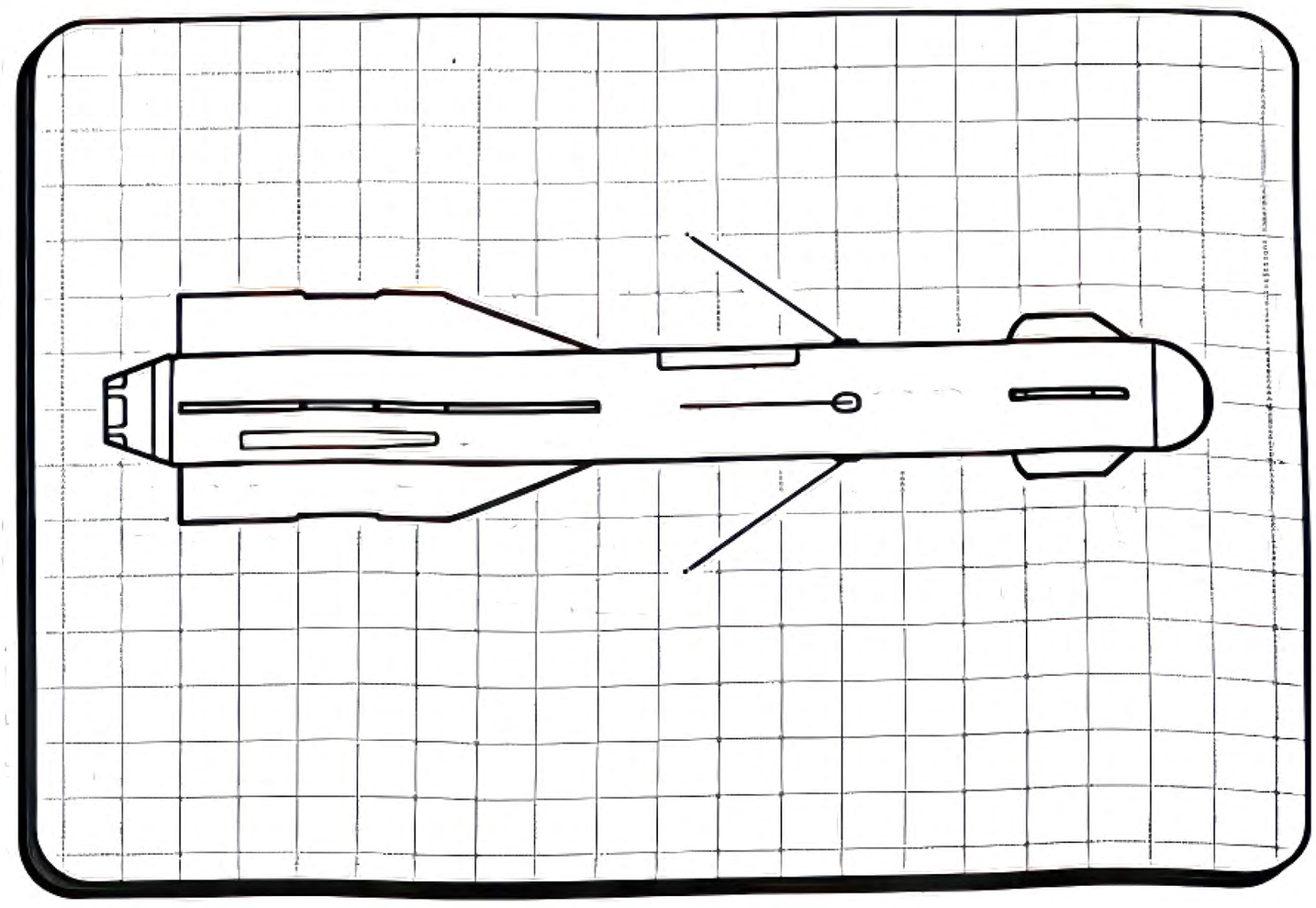
	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Vindicator GE	Mit. Légère	NA	Bande 50(Chargeur)	5G3	15	12 500

La cadence de tir de cette arme est, en permanence, de 10 balles par action. Cette cadence ne peut pas être modulée. Le modificateur dû au recul est doublé.

>>>>>[Attention ! J'ai eu l'occasion, récemment, de voir un Vindicator en marche pendant une course. Une fois que les tubes rotatifs sont activés, on ne dispose que de dix minutes de tir avant que les batteries rendent l'âme. Il faut aussi quelques secondes (un Tour) pour que les tubes atteignent leur vitesse de rotation optimum. Mais une fois que c'est fait, ça arrose terriblement bien.]<<<<<
— FastJack <23-11-50 — 04:23:19>
>>>>>[Croyez-moi, le sifflement électrique du Vindicator est extrêmement distinctif. Le bruit de son fonctionnement l'est encore plus. C'est quelque chose que l'on n'oublie pas facilement !]<<<<<
— Le Samouraï Néon <08-12-50 — 23:43:05>



MISSILE SOL-AIR

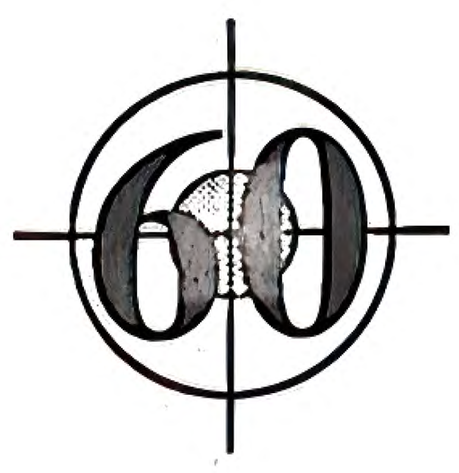


• Portée rallongée pour cibles distantes !

Créé pour s'attaquer à des cibles aériennes à longue distance, ce MSA portable par une personne est conçu pour un maximum de vélocité et pour l'impact contre les cellules d'aéronefs. Compatible avec tous les lance-missiles portables, le MSA comporte un système embarqué d'acquisition de cible très sophistiqué et un système thermique de tête chercheuse qui a prouvé son efficacité même contre des cibles agiles à basse-altitude.

	Intelligence	Dommage	Poids	Coût
Missile Sol-Air	4	7F6/4M3	1,5	2 200

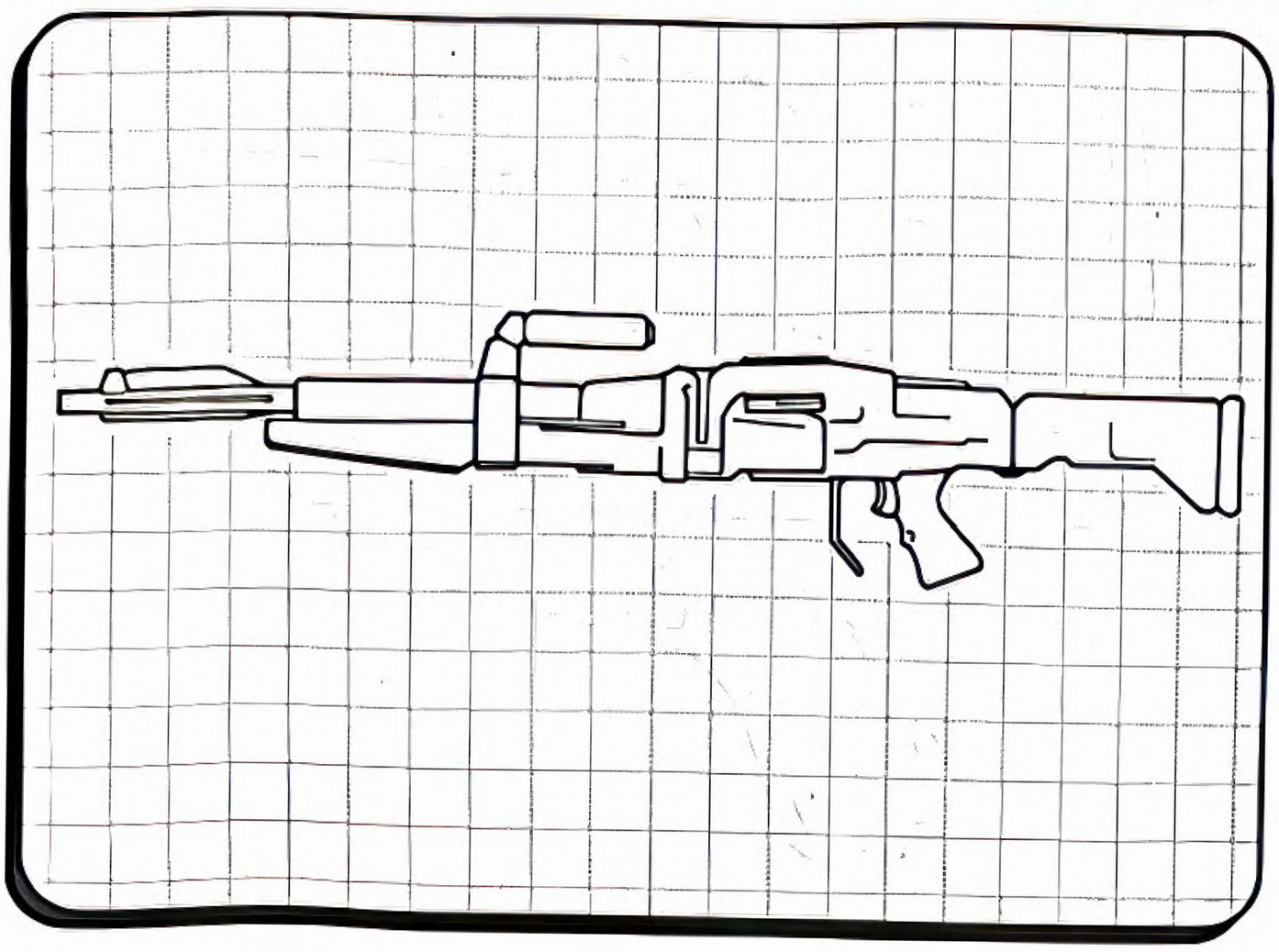
Utilisez les Portées du Lance-missiles mais en étendant la portée Extrême à 5 000 m.



>>>>>[Je parie que les *Wasp* de la Lone Star et les amoureux des *Yellowjackets* vont adorer cette plaisanterie !]<<<<<
— Stinger-Six <12-01-51 — 18:22:23>

SHADOWRUN

STONER-ARES M107 GPHMG



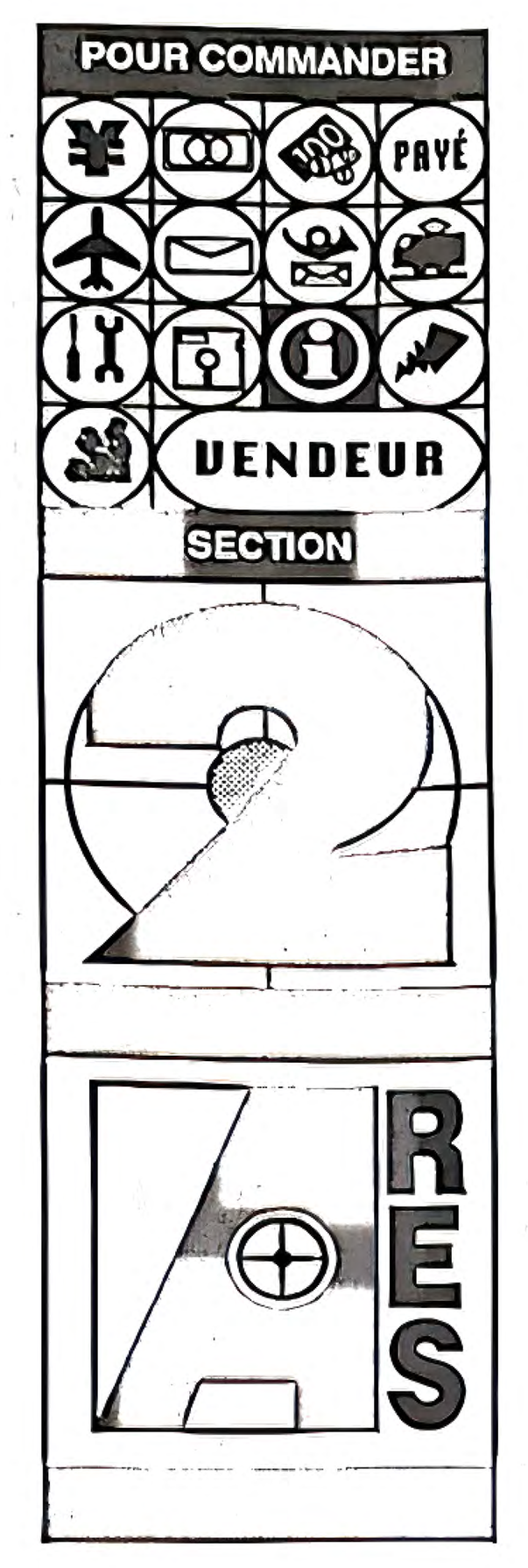
• Choisie par les forces armées des UCAS !

De *Stoner-Ares Weapon Systems* — Detroit, Michigan — voici la toute dernière d'une longue lignée d'armes, la M107 GPHMG — pour *General Purpose Heavy Machine Gun* (Mitrailleuse Lourde à Usage Général). Elle est basée sur la conception de la M98tz, le modèle lourd de *Stone-Ares*, qui a prouvé sa qualité sur le champ de bataille. La M107 comprend tous les avantages de sa grande sœur mais dispose en plus des améliorations techniques de la dernière décade. L'alimentation en munitions se fait soit à partir d'un chargeur de 40 coups, soit à partir de bandes externes désintégrantes. La M107 est livrée avec compensateur de recul pneumatique d'Indice 3 et viseur laser intégrés.

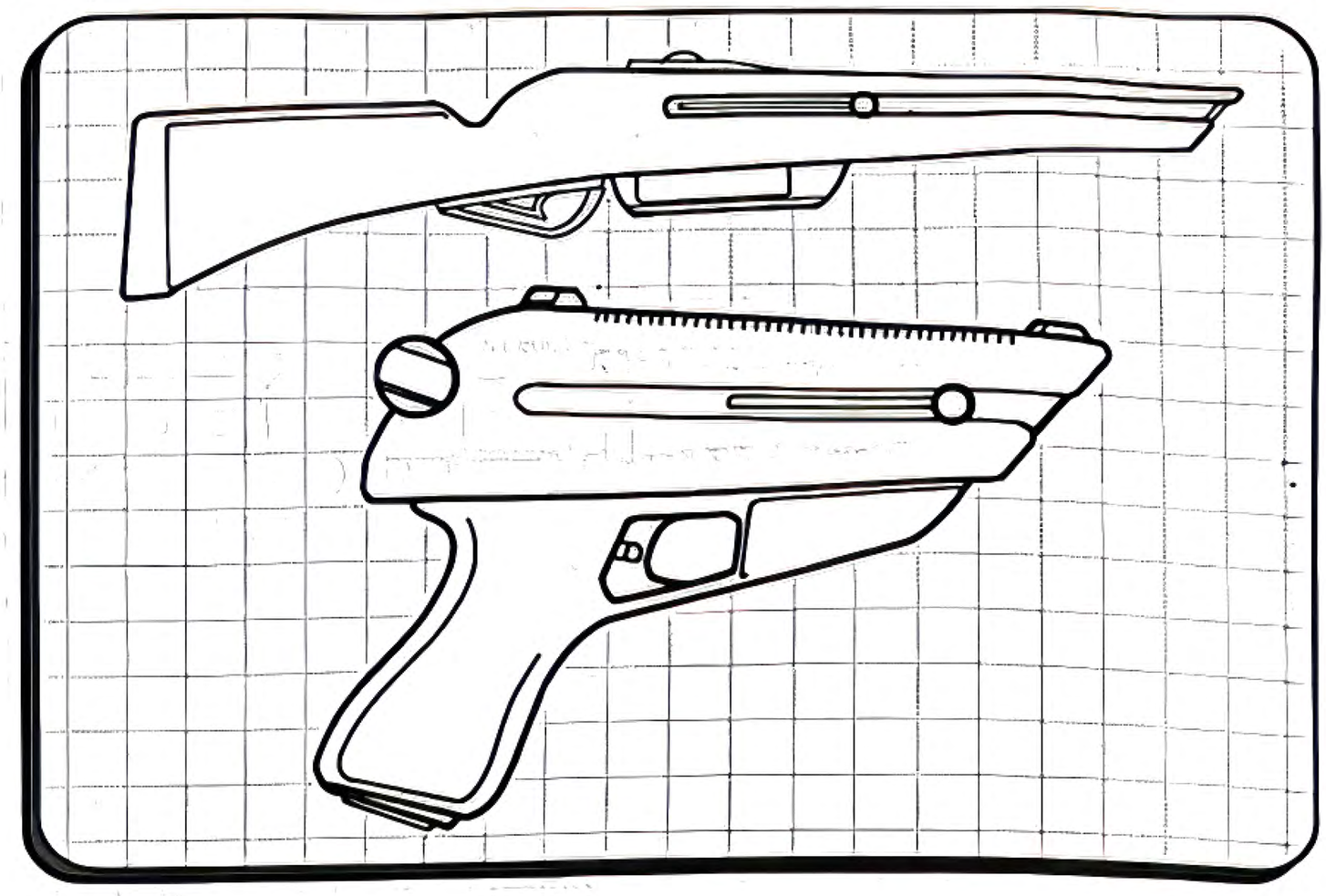
	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
M107 GPHMG	Mit. Lourde	NA	40(Chargeur) 100+ (Bande)	12G4/6M2	12,5	5 200

>>>>>[Usage Général ?!!! J'ai toujours cru que l'usage d'une mitrailleuse lourde était parfaitement bien défini!]<<<<<
— Hatchetman <17-12-50 — 08:54:03>

SHADOWRUN



PISTOLET ET FUSIL NARCOJET™



• Exigez le vrai Narcojet™ !

Les pistolets et fusils Narcojet™ délivrent les darts brevetés Narcojet™, efficaces mêmes dans les situations de combat les plus difficiles. La pointe spéciale des darts est susceptible de pénétrer efficacement la plupart des armures assurant ainsi l'injection.

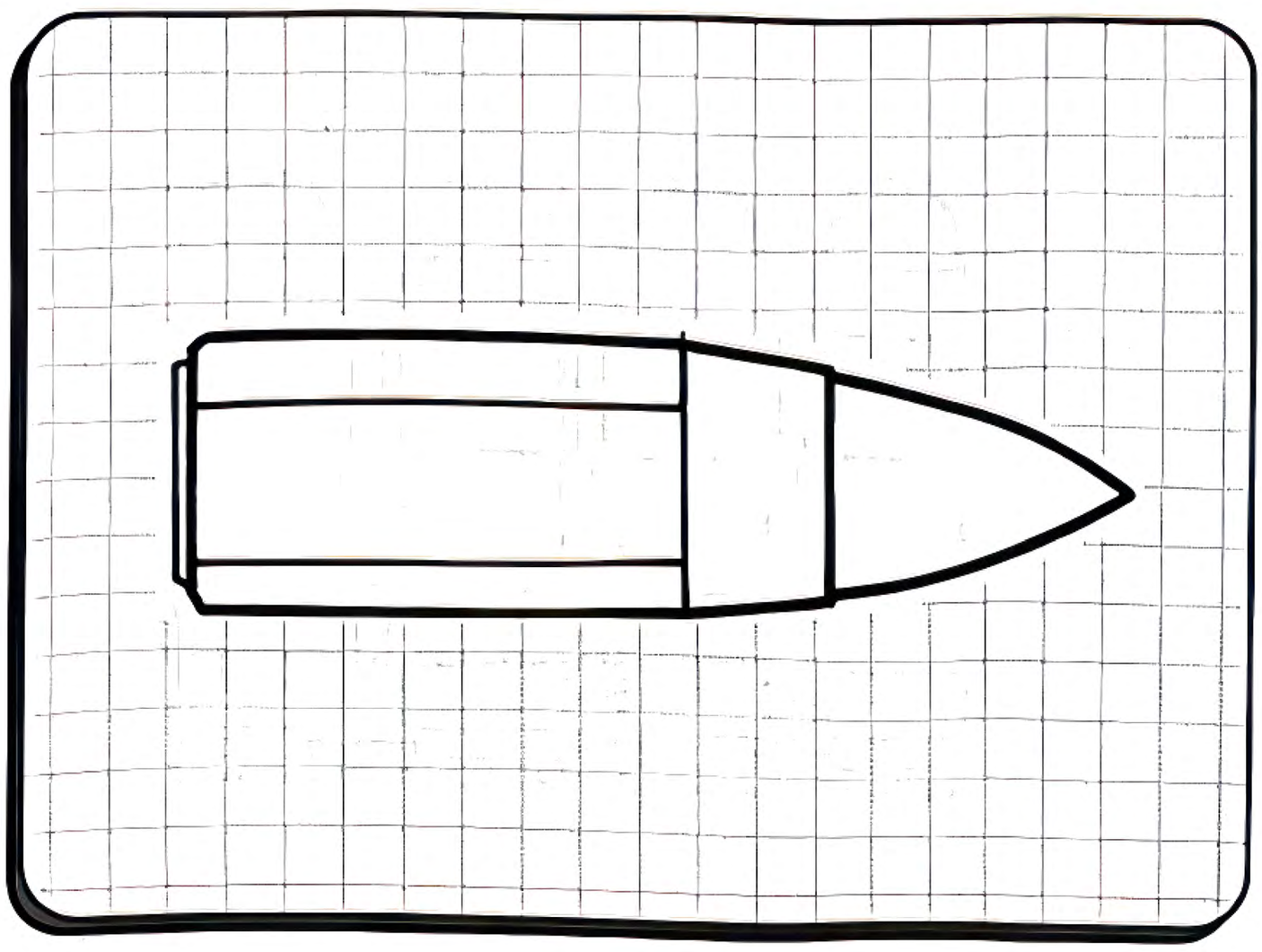
	Type	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Pistolet Narcojet™	Léger	7	5 (Chargeur)	**	1,5	600
Fusil Narcojet™	Shotgun	4	10 (Chargeur)	**	3,25	1 700
Munitions Narcojet™ *	—	—	—	**	0,15	200

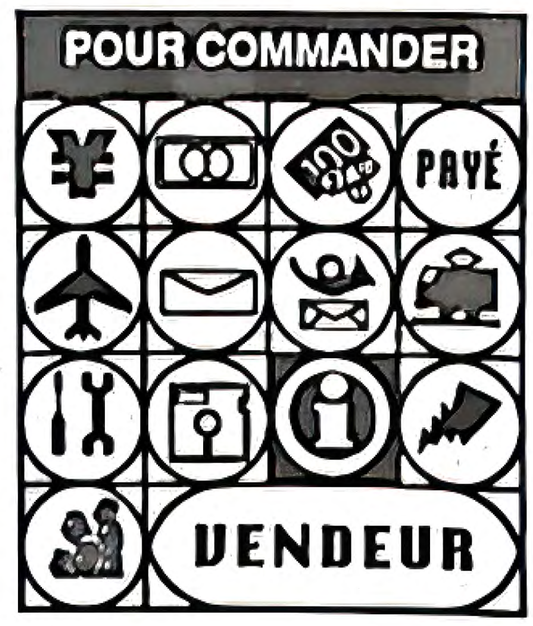
* Utilisables exclusivement avec les armes Narcojet ™ (poids et prix pour dix munitions).

** Ces armes délivrent une dose de la toxine Narcojet (Voir **Shadowrun** page 151). On considère que l'armure de la cible est pénétrée si le tireur obtient un nombre de succès supérieur à la Valeur Protectrice Impact de la cible. Celle-ci peut employer sa Réserve d'Esquive pour augmenter la Valeur Protectrice de son armure de 1 point par succès.

SHADOWRUN

MUNITIONS APDS





- **La classe militaire pour le professionnel de la Rue !**

Voici ce qui est définitivement un must pour les professionnels de la sécurité et de la police. Illégales en de nombreux endroits, les munitions APDS sont considérées comme essentielles au maintien d'une certaine avance dans la jungle urbaine. Elles sont disponibles pour tous les types d'armes. Elles combinent la capacité de transpercer les armures, grâce au projectile en néo-carbure de haute technologie, à la plus grande rapidité d'éjection de l'étui.

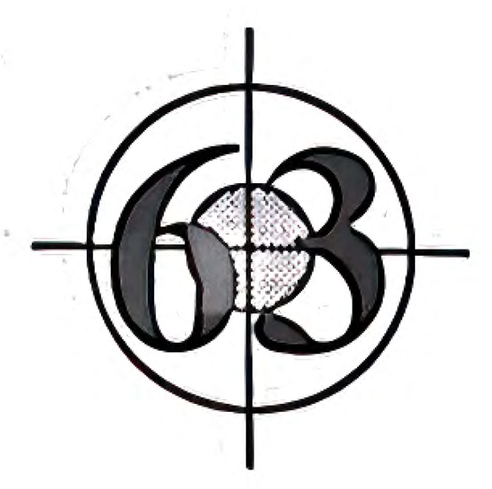
	Dommage	Effets Spéciaux	Poids	Coût
Munitions APDS	Var.	Niv. Puiss. +1; VP Balistique -1	0,25	70

>>>>>[Est-ce que quelqu'un peut me dire où trouver cela ? J'en avais fauché deux chargeurs à Fort Lewis mais je les ai grillés pour sortir de là. Est-ce que quelqu'un en a ?]<<<<<

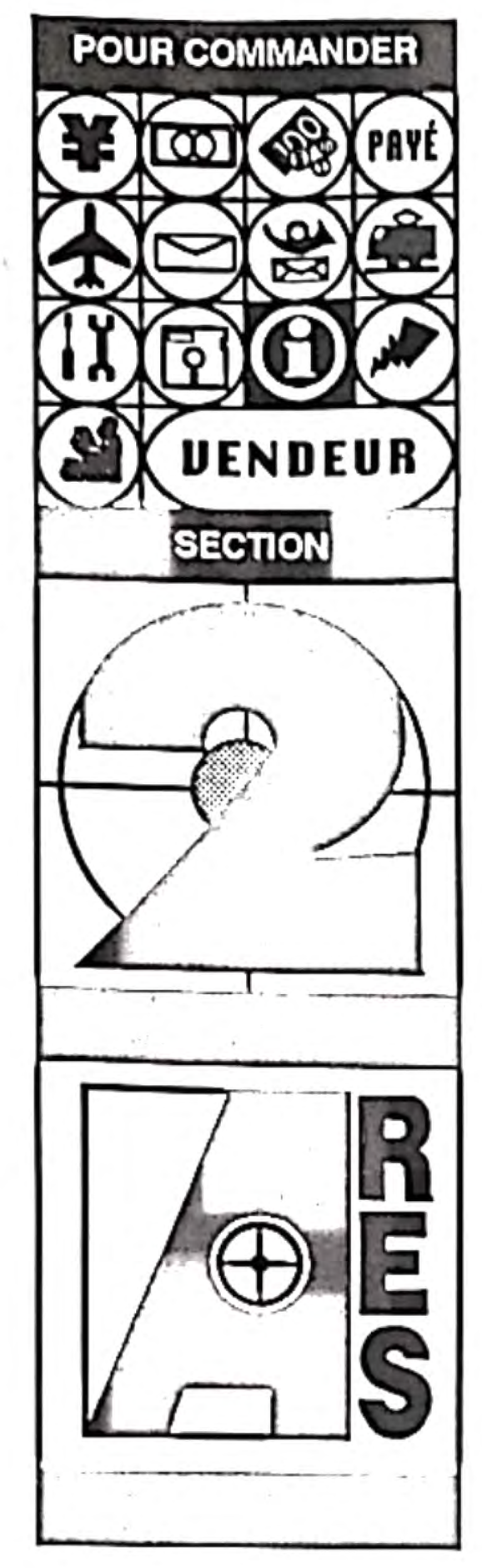
— Hatchetman <19-11-50 — 19:32:05>

>>>>>[(Hé ! j'ai l'impression qu'il y a un Samouraï parmi nous !) Pas facile à trouver ces trucs là, Hatchet. Le gouvernement a l'air d'en avoir franchement peur ! Si tu as un accréditif sécurité, tu peux les acheter ... légalement.]<<<<<

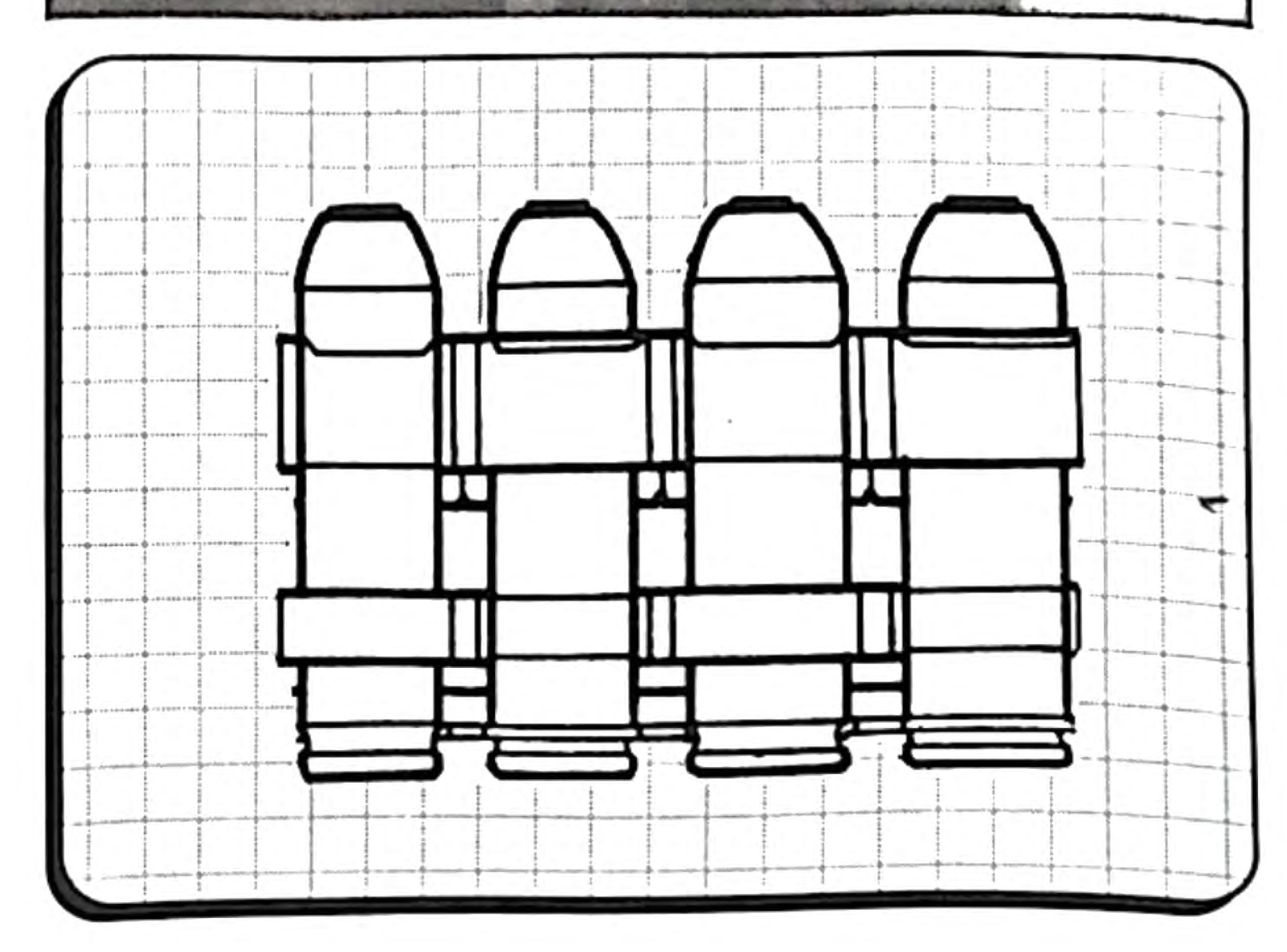
— FastJack <23-11-50 — 08:18:23>



SHADOWRUN



MUNITIONS EN BANDES



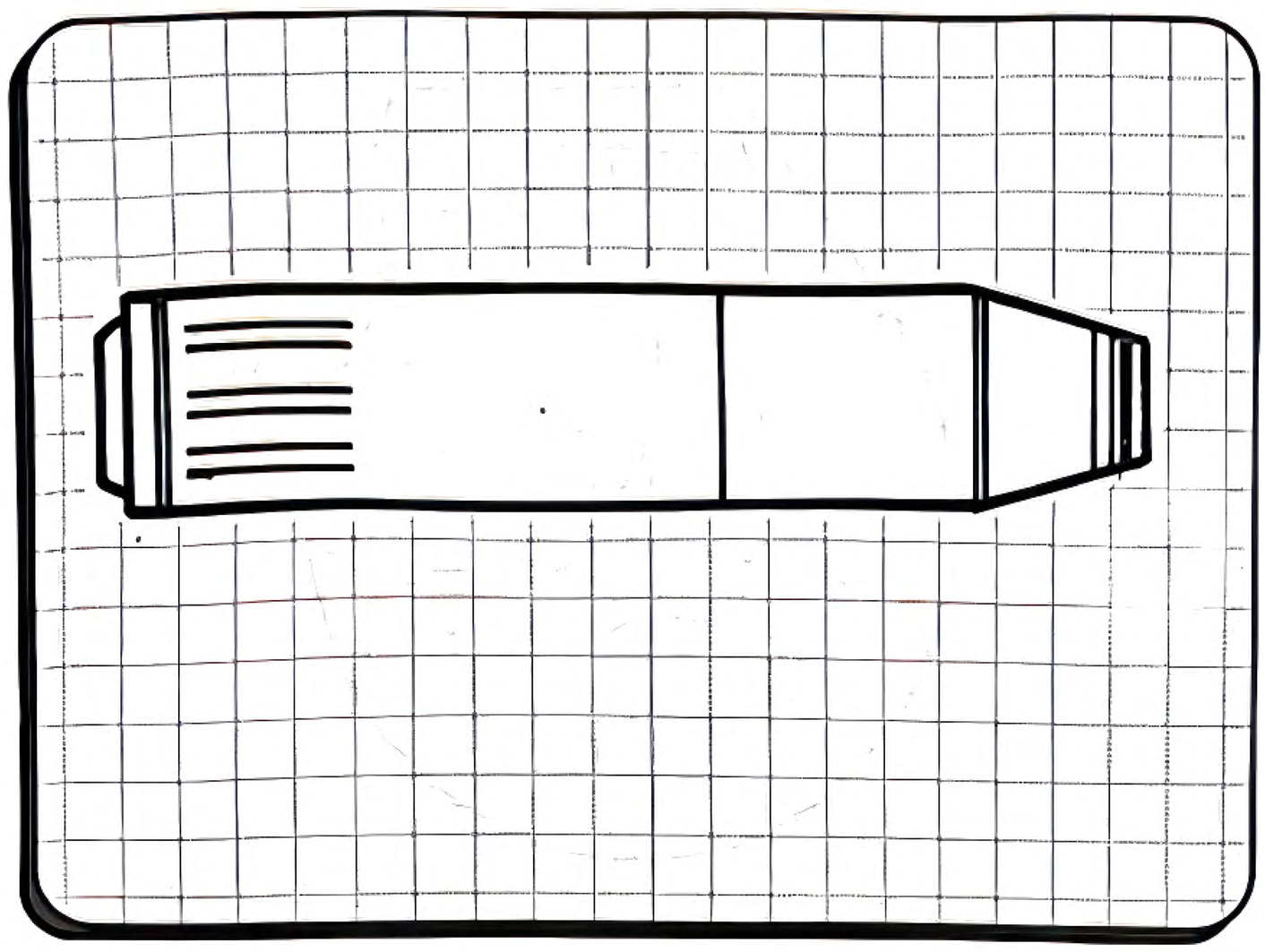
• Achetez en gros, c'est moins cher !

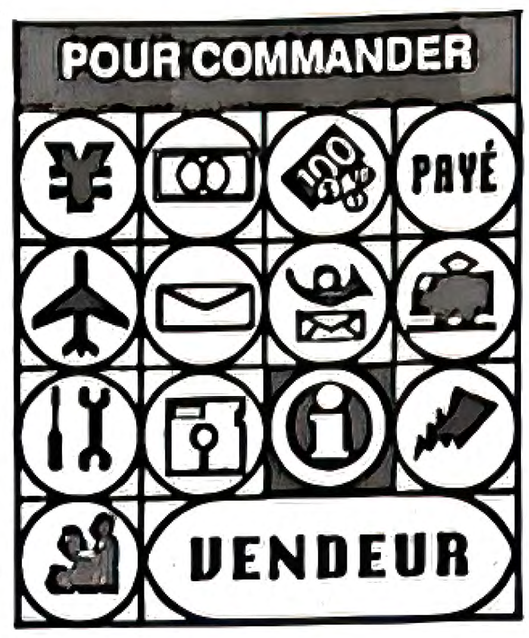
Les munitions ordinaires ne sont pas les seules disponibles en bandes de 100 cartouches. Consultez la liste ci-dessous, vous devriez y trouver votre catégorie favorite. Disponibles également en bandes de 200, 500 et 1 000 cartouches.

Munitions	Bande x100		Bande x200		Bande x500		Bande x1 000	
	Poids	Coût	Poids	Coût	Poids	Coût	Poids	Coût
Normales	5	175	10	325	25	800	50	1 575
Explosives	7,5	450	15	850	37,5	2 100	75	4 000
Fléchettes	5	850	10	1 600	25	3 800	50	7 500
Gel	3	250	6	475	15	1 050	30	2 000
APDS	2,5	650	5	1 250	12,5	3 100	25	6 000
Canon d'Assaut	12,5	4 250	25	8 350	62,5	19 500	125	37 000

>>>>>[Yeah ! Exactement ce que je voulais pour mon Noël, une bande de 1000 explosives ! Et puis, dites à tout le monde que vous me faites ce cadeau là ... je suis sûr que ça va calmer les voisins !]<<<<<
— Le Samouraï Néon <29-11-50 — 16:31:31>

MUNITIONS POUR CANON D'ASSAUT

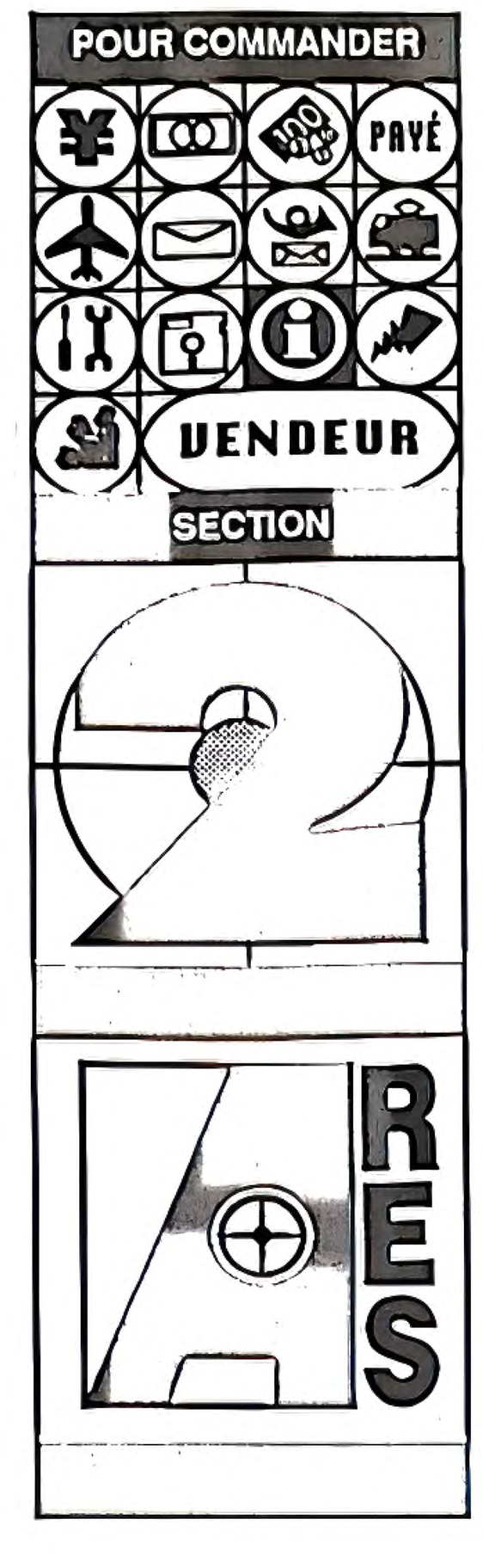




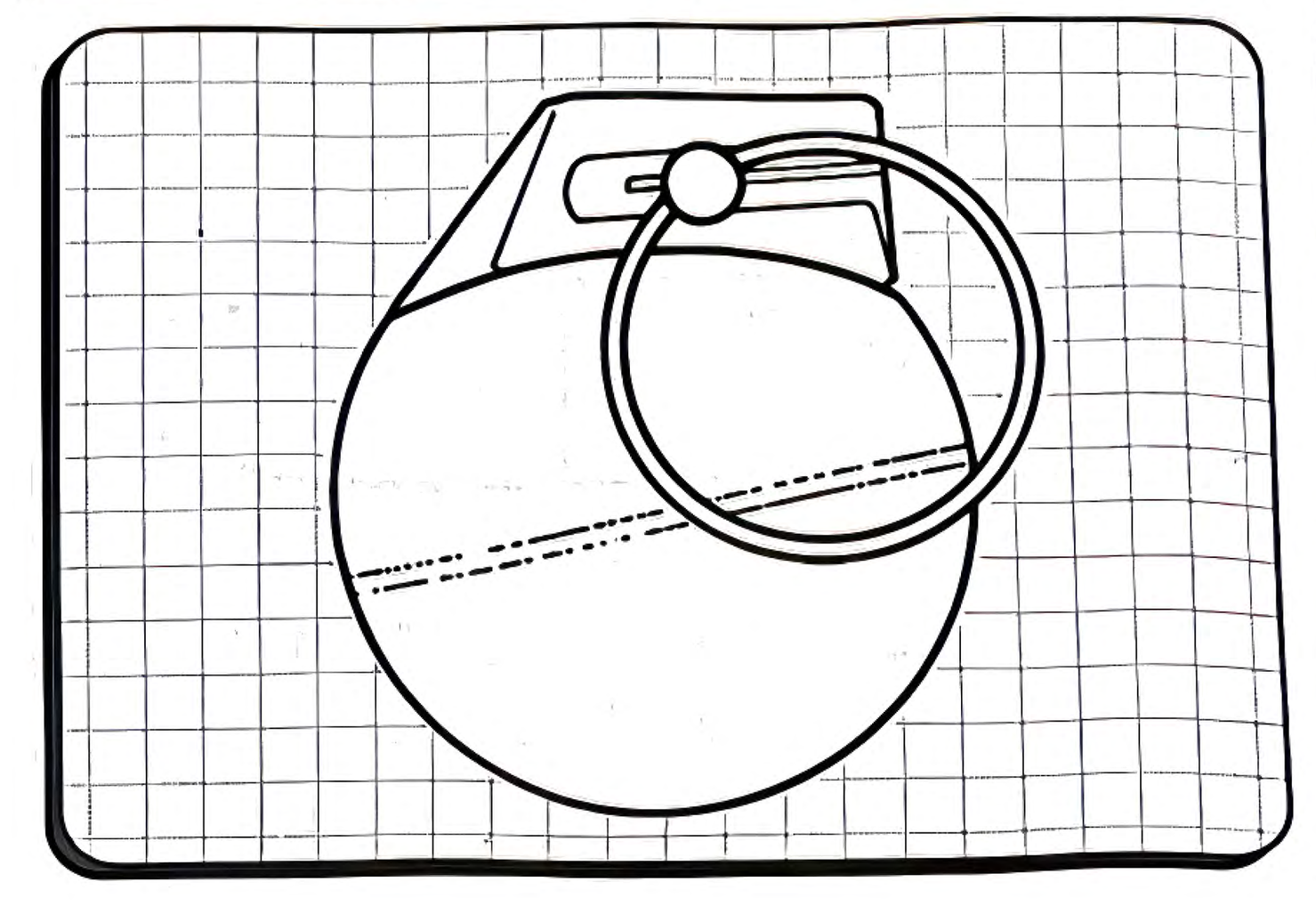
- **Utilisez le composé Superplast explosif HDX à haute-stabilité !**

Ces balles explosives sont douées d'une parfaite stabilité thermique et sont compatibles avec votre canon d'assaut favori. Elles sont vendues individuellement en packs de 10 ou en bandes de 100.

	Poids	Coût
Pack de 10	1,25	450
Bande de 100	12,5	4 250



EXPLOSIFS PERSONNELS



- **Même taille que les grenades conventionnelles !**
- **Effet de souffle plus puissant !**

Les grenades IPE de *Winter Systems* utilisent pour la première fois le nouveau composé explosif KLV-IV, jusqu'alors réservé à des projectiles de la taille minimum du mortier. De la même taille et du même poids qu'une grenade ordinaire, la grenade IPE produit un effet de souffle supérieur à ce que l'on peut attendre d'un explosif conventionnel.

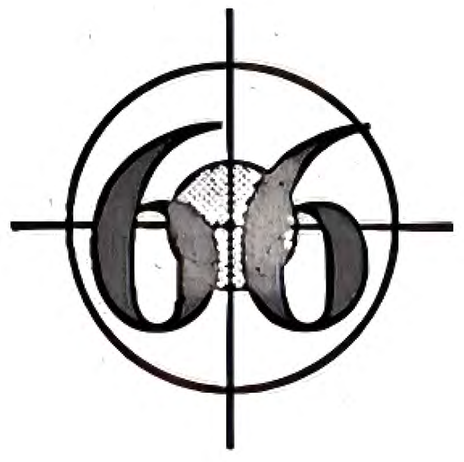
IPE	Dissimul.	Dommage	Poids	Réduction du Niv. de Puiss.	Coût
Offensive	6	5G4	0,25	-1 par 2 m	50
Défensive	6	5G4	0,25	-1 par m	50
Étourdissante	6	5M3 *Etour*	0,25	-1 par m	50
Mini-grenade	8	selon le type	0,10	selon le type	80

Note : Si un explosif est utilisé dans une salle, tout personnage se trouvant à l'intérieur peut être sujet à l'effet de surpression. Si l'effet de souffle est suffisant pour que l'onde de choc balaie la position du personnage et l'atteigne de nouveau après avoir rebondi sur un mur ou un autre obstacle de taille comparable, augmentez le Niveau de Puissance de l'explosif de 2 points.

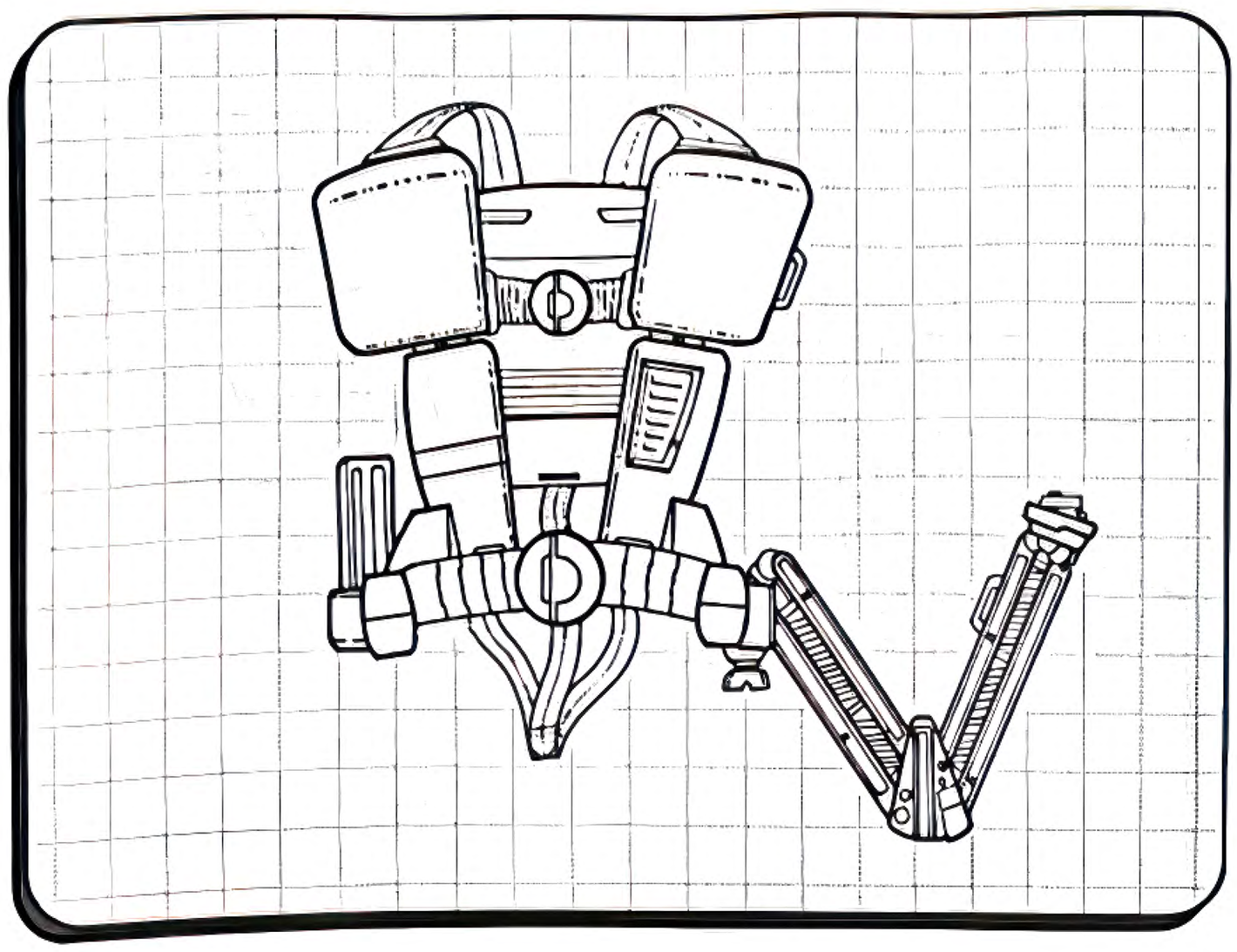
Exemple : Dave Danger se trouve dans les toilettes lorsqu'un malfrat lance une grenade IPE Étourdissante à l'intérieur. L'onde de choc parcourt 2 m pour l'atteindre, puis encore 1 m jusqu'au mur et revient sur lui après avoir parcouru un quatrième mètre. La grenade ayant un Niveau de Puissance de 5, Dave est soumis à l'effet de surpression.

Dave effectuera son Test de Résistance contre un Niveau de Puissance de 3+2 = 5 [Niveau de Puissance 3 (à 2 m de l'explosion) et 2 (pour la surpression)]. Notez que l'on considère toujours le Niveau de Puissance de l'explosif au moment où l'onde de choc balaie la position de la victime pour la première fois.

Si Dave s'était tenu à plus de deux mètres du mur, l'onde de choc ne l'aurait pas atteint une seconde fois puisque l'effet de souffle d'une grenade IPE Étourdissante ne parcourt que 5 m. Celui d'une Grenade IPE Offensive atteint les 10 m (réduction de 1 niveau tous les DEUX mètres)



GYRO-STABILISATEUR



• Robustesse, durabilité et précision !

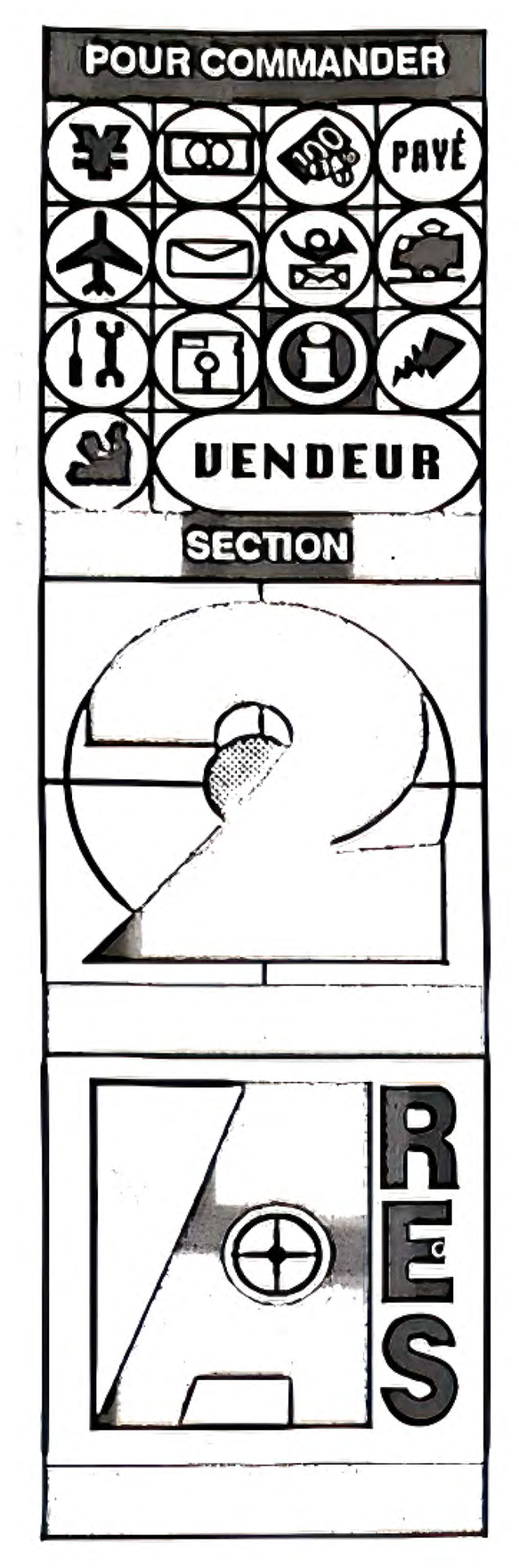
Ce gyro-stabilisateur en forme de gilet est idéal pour toutes les armes pesantes telles que l'Ingram Valiant ou la nouvelle mitrailleuse Ares MP. Il se compose d'un harnais anti-choc, d'une batterie d'alimentation à fixation très rapide et d'un bras articulé stabilisé par gyroscope et fixé au niveau de la ceinture du harnais. L'arme se monte sur l'extrémité du bras à cardan et dispose alors d'une totale liberté dans les trois axes et jusqu'à 160°. L'unité d'alimentation à quatre éléments fournit trois heures d'utilisation continue en pleine charge.

	Support	Dissimul.	Indice	Poids	Coût
Gyro	Dessous	-6	5	5	3 500
— Version Luxe	Dessous	-7	7	7	7 800

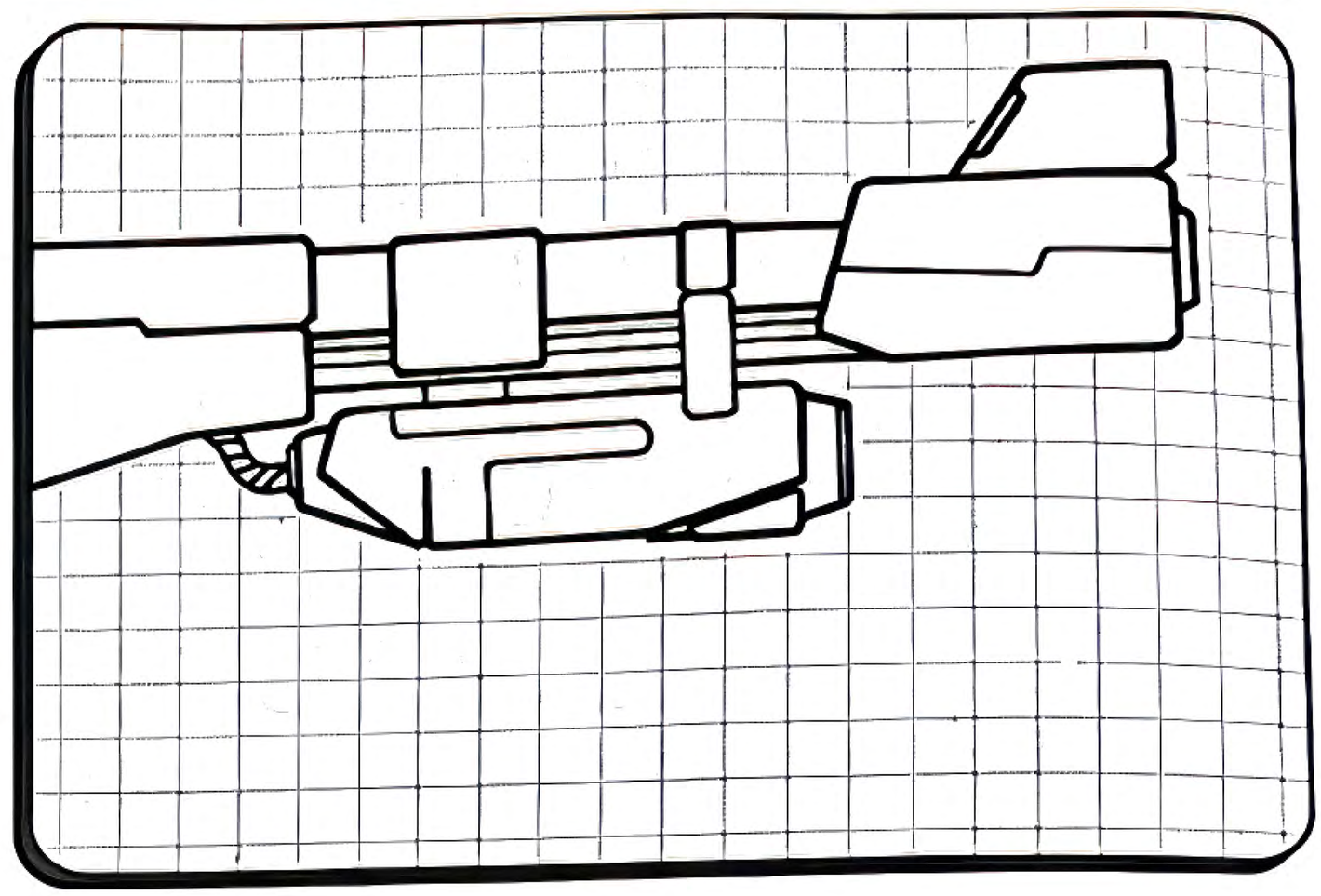
Note : Le Gyro-stabilisateur amélioré élimine les modificateurs de recul ainsi que ceux dus aux mouvements et ce, jusqu'à la valeur de son indice. Le porteur du harnais dispose de la moitié de sa Réserve d'Esquive mais pas de sa Réserve de Défense; de plus, il subit un modificateur de +4 lorsqu'il tente de s'engager dans un combat au corps à corps.

>>>>>[Tenez, voici un joli petit truc a essayer. Enfilez un des engins, montez votre mitrailleuse MP dessus et mettez-vous à courir le plus vite possible. Génial, non ? le canon reste en ligne même en automatique !... Mais essayez de tourner ! Juste un ou deux petits pas de côté ! Et voilà, vous avez compris. Le gyro veut absolument compenser tous les mouvements ... même les vôtres! Pensez à ça quand vous vous préparerez à arroser tout un gang de petites frappes !]<<<<<

— Steel Lynx <21-12-50 — 17:48:23>



INTERFACE TÉLÉMÉTRIQUE POUR MINI-GRENADES



• Temporisation automatique des mini-grenades pour explosions en vol !

Ce télémètre à interface va améliorer considérablement la précision de vos tirs de mini-grenades. Le télémètre calcule la distance à la cible désignée et «instruit» la grenade afin qu'elle explose en vol après avoir parcouru cette distance. Le Télémètre Ares Z2, ou un autre système similaire, est indispensable. Compatible avec la plupart des systèmes d'interfaces cybernétiques, ce dispositif met définitivement fin à tous les risques de dispersion des tirs de mini-grenades. Il nécessite une petite adaptation du lance-grenades que la plupart des armuriers peuvent réaliser pour 300 ¥ environ.

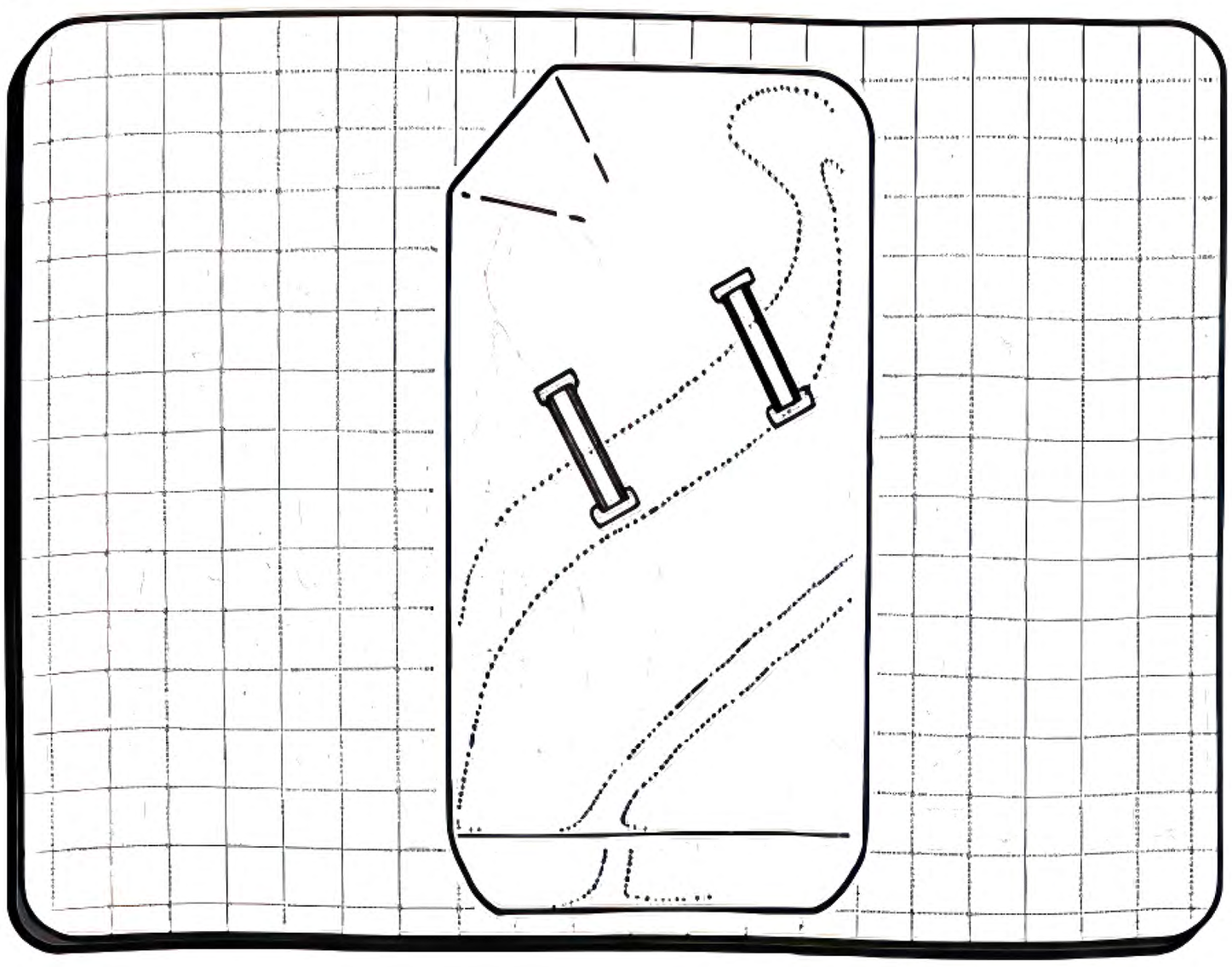
L'utilisation des Mini-Grenades Temporisées Ares est indispensable.

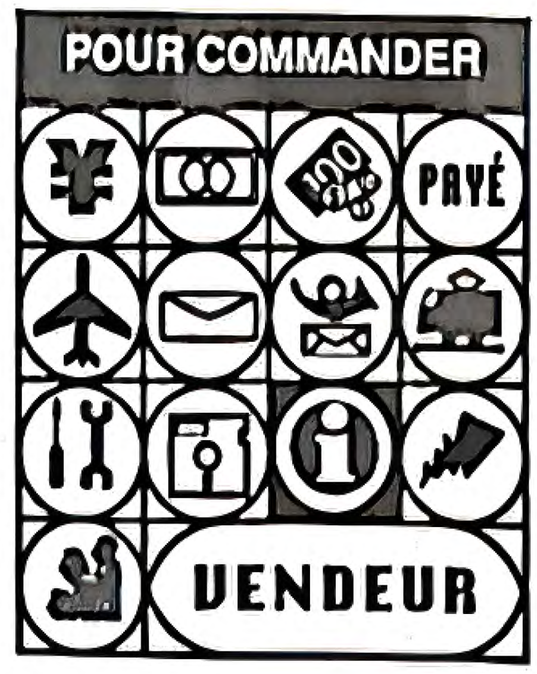
	Dissimulation	Dommage	Poids	Coût
Interface Télémétrique	—	—	0,1	750
Mini-Grenade Temporisée	8	Selon le type	0,1	150

>>>>>[Bien sûr ! Les mini-grenades spéciales de chez Ares sont indispensables... A quoi vous attendiez-vous donc ?]<<<<<
— Le Samouraï Néon <01-12-50 — 04:38:12>

SHADOWRUN

BOUCLIER SÉCURITÉ ANTI-ÉMEUTES



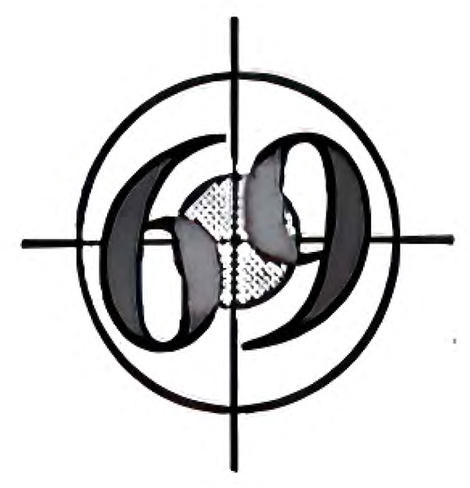


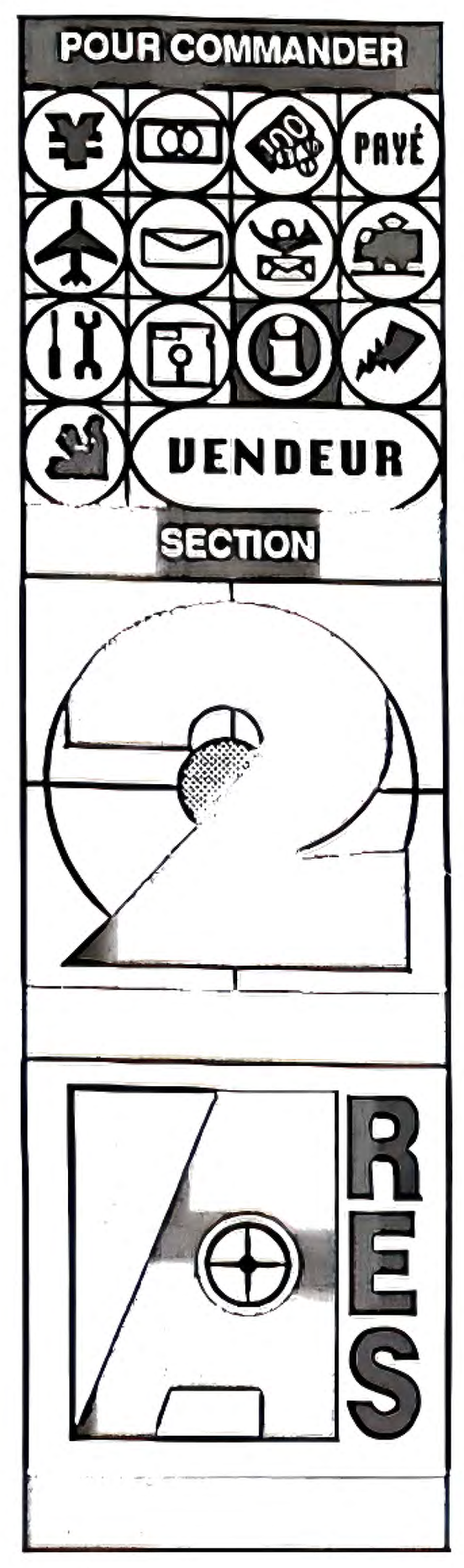
- **La transparence totale et la résistance du Plastacier !**

Le bouclier personnel Ares Sécurité Anti-Émeutes représente le summum en matière de défense individuelle transparente contre les dangers des émeutes. Conçu pour être manié avec une seule main (droite ou gauche), le Bouclier SAE est idéal pour les situations urbaines ou très périlleuses dans lesquelles un surcroît de protection mobile est nécessaire. Il existe en deux tailles : le grand et le petit modèle. Le petit est de type mi-corps et il est parfaitement adapté à une utilisation conjointe avec les tenues standard de police et de sécurité. Ses dimensions lui permettent de tenir parfaitement dans les coffres de la plupart des véhicules d'intervention. Le grand modèle est plus spécialement destiné aux interventions anti-émeutes et aux situations de grands dangers. Parfaitement maniable, ses dimensions ont été calculées en fonction des impératifs de déploiement rapide à partir de la plupart des véhicules d'escouades.

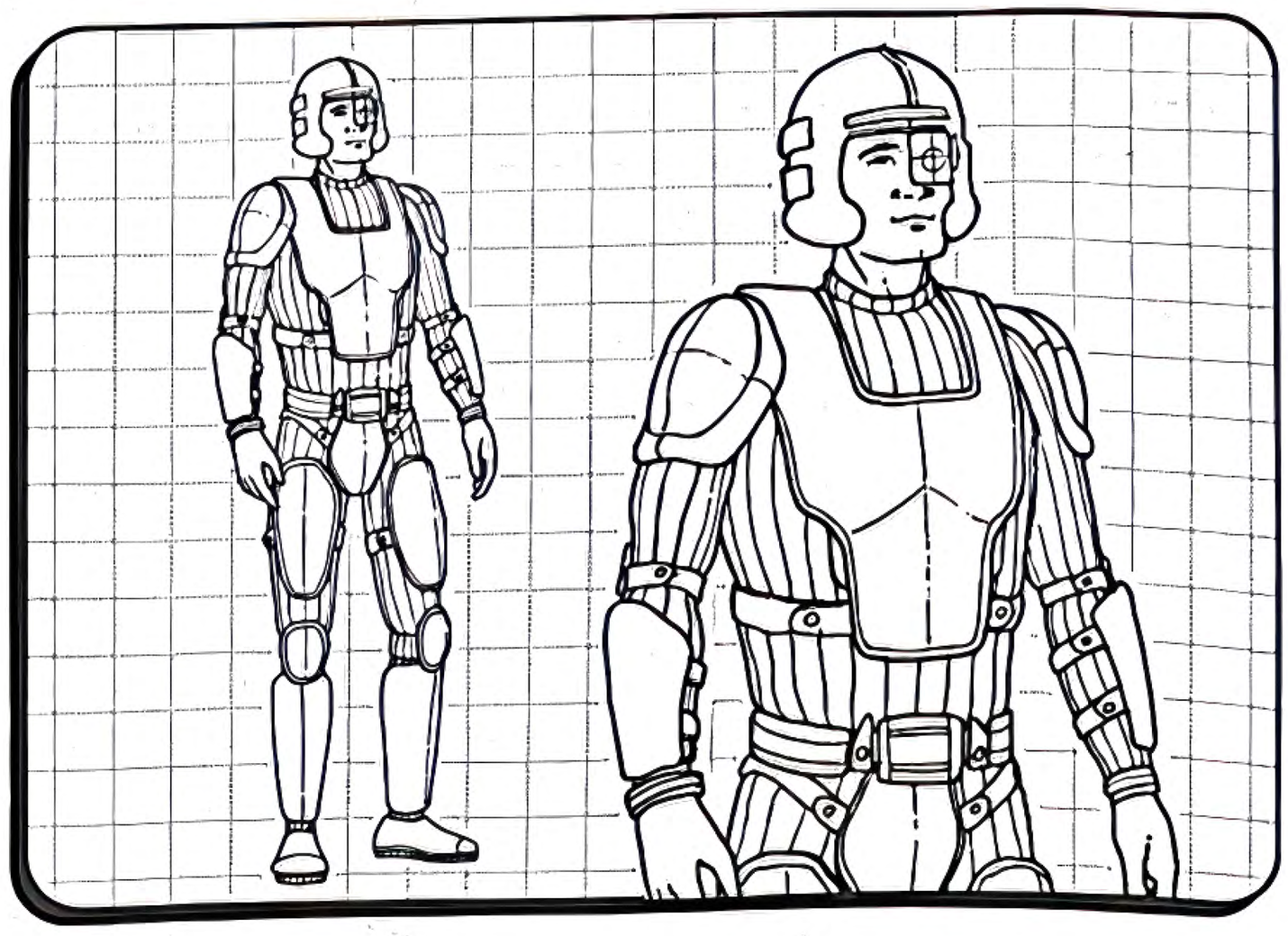
	Balistique	Esquive	Poids	Coût
Petit Bouclier	1	2	2	1 500
Grand Bouclier	2	3	3	3 200

La Protection Balistique vient s'ajouter à celle de l'armure du porteur. La valeur «Esquive» représente le nombre de dés supplémentaires que l'utilisateur reçoit dans sa Réserve d'Esquive. Le défenseur équipé de ce bouclier reçoit un modificateur de +2 pour ses attaques de mêlée. Si le bouclier est utilisé pour porter des coups, son Code de Dommage est (F+2)L2 *Etour*.





ARMURE SÉCURITÉ



• Une Armure Lourde pour les Professionnels de la Sécurité !

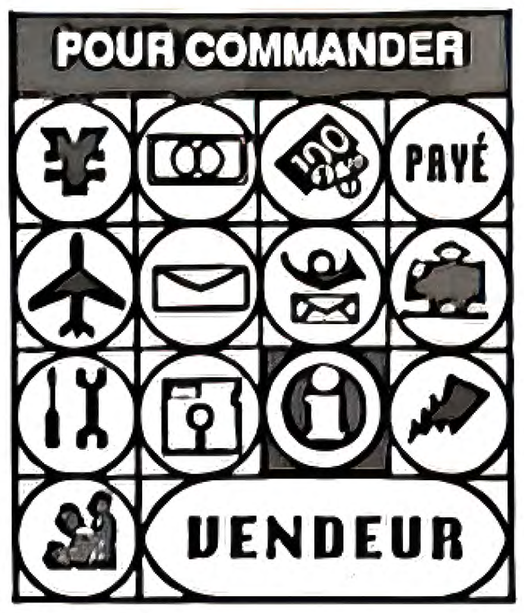
Kelmar Tech a créé une nouvelle ligne d'armures de sécurité intégrées et *Ares America* en est le distributeur exclusif pour le continent nord-américain. Disponibles en modèles légers, moyens ou lourds, les Armures Sécurité *Kelmar* représentent actuellement les meilleures protections intégrales disponibles sur le marché.

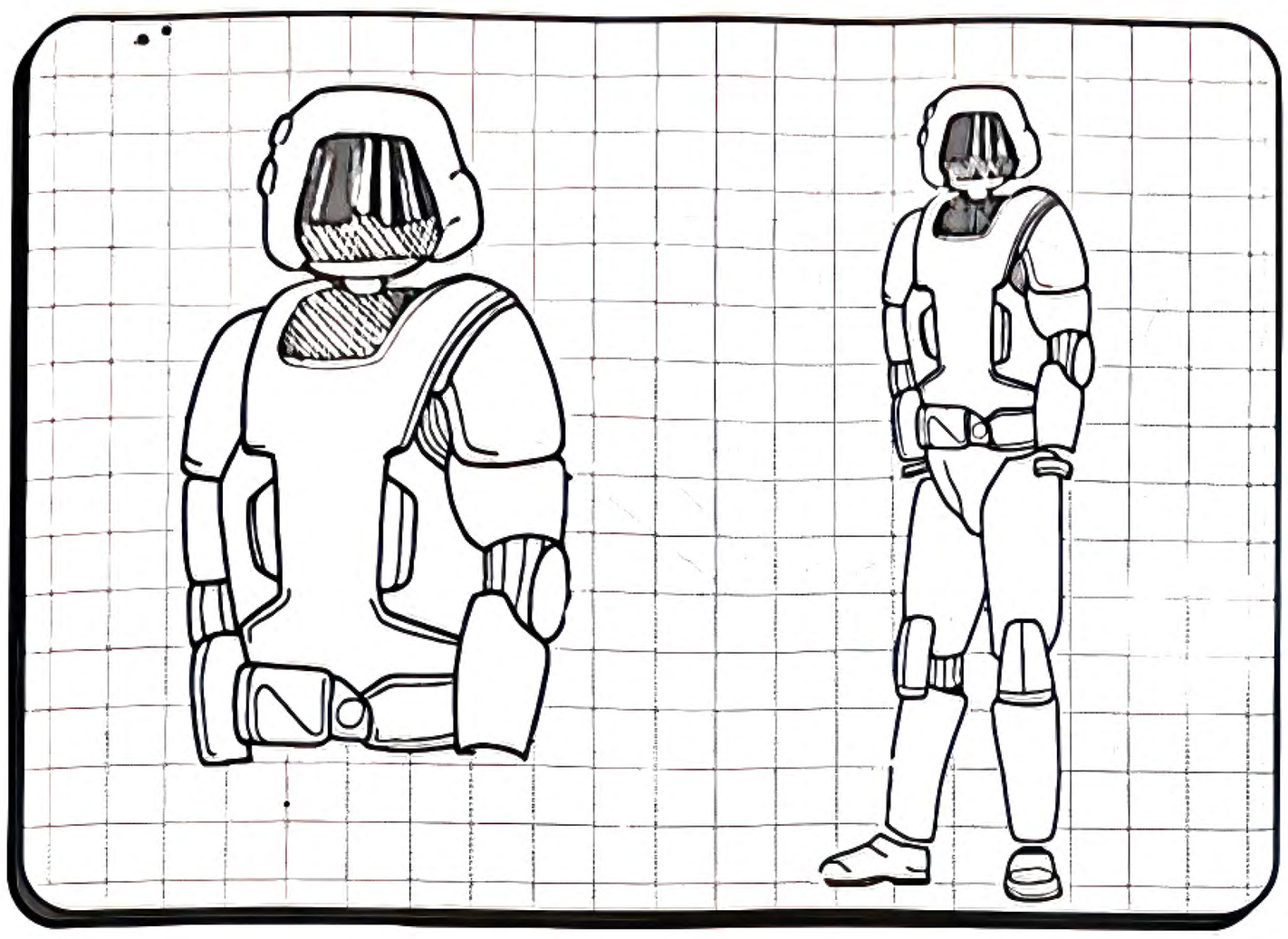
Si votre commande comporte au moins deux articles, une réduction de 15 % vous sera consentie sur le prix total. Cette ristourne peut atteindre 30% à partir de 4 articles commandés.

	Dissimul.	Balistique	Impact	Poids	Coût
Armure Sécurité Légère	NA	6	4	9+Constit.	7 500
Armure Sécurité Moyenne	NA	6	5	11+Constit.	9 000
Armure Sécurité Lourde	NA	7	5	13+Constit.	12 000
Casque Sécurité	NA	1	2	—	250

SHADOWRUN

OPTIONS





OPTIONS :

Amplificateurs de Vision Intégrés au Casque

Grossissement (x10)	650 ¥
Lumière Faible	500 ¥
Thermographie	700 ¥
Ultra-sons *	1 000 ¥
Interface d'Arme **	3 000 ¥

* Affiche les informations d'un Viseur à Ultra-sons (Catalogue Ares, p. 38).
** Nécessite un récepteur de Module d'Interface (Shadowrun, page 122).

Communications

Micro-transmetteur	(casque)	2 500 ¥
	(bracelet)	2 500 ¥
Pisteur de Signal *	(Indice 2)	200 ¥
	(Indice 4)	400 ¥
	(Indice 5)	500 ¥
Localisateur de Signal		1 000 ¥
Lecteur de données à Viseur Tête Haute	(100 Mp)	1 000 ¥

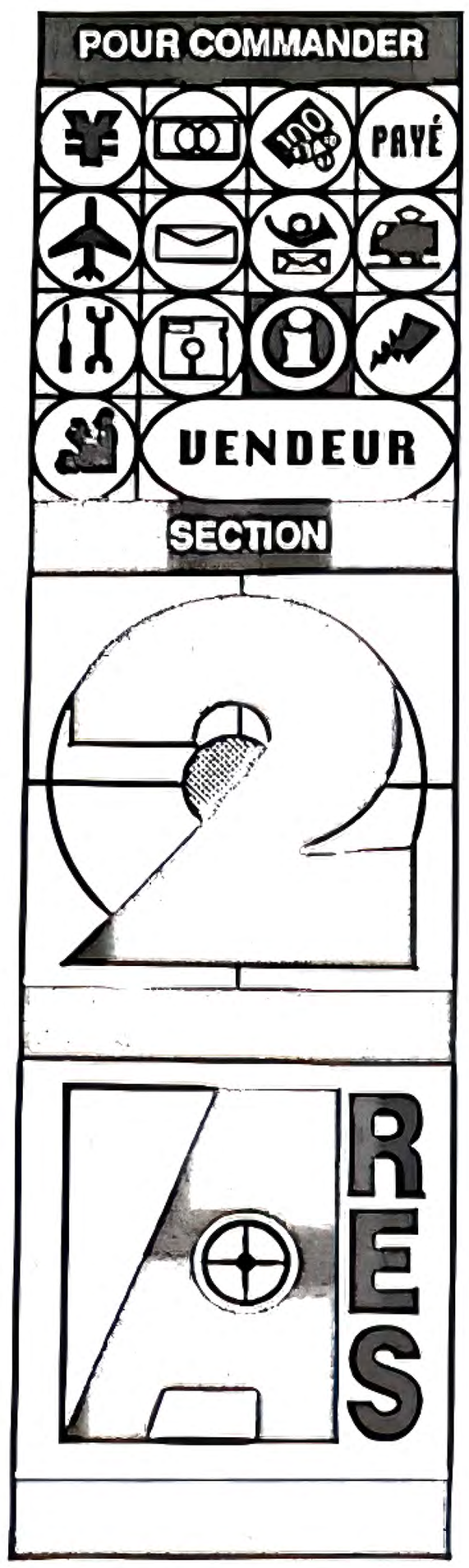
* Permet l'identification et la localisation instantanées des membres de l'équipe.

Contrôles ambiants (Casque indispensable)

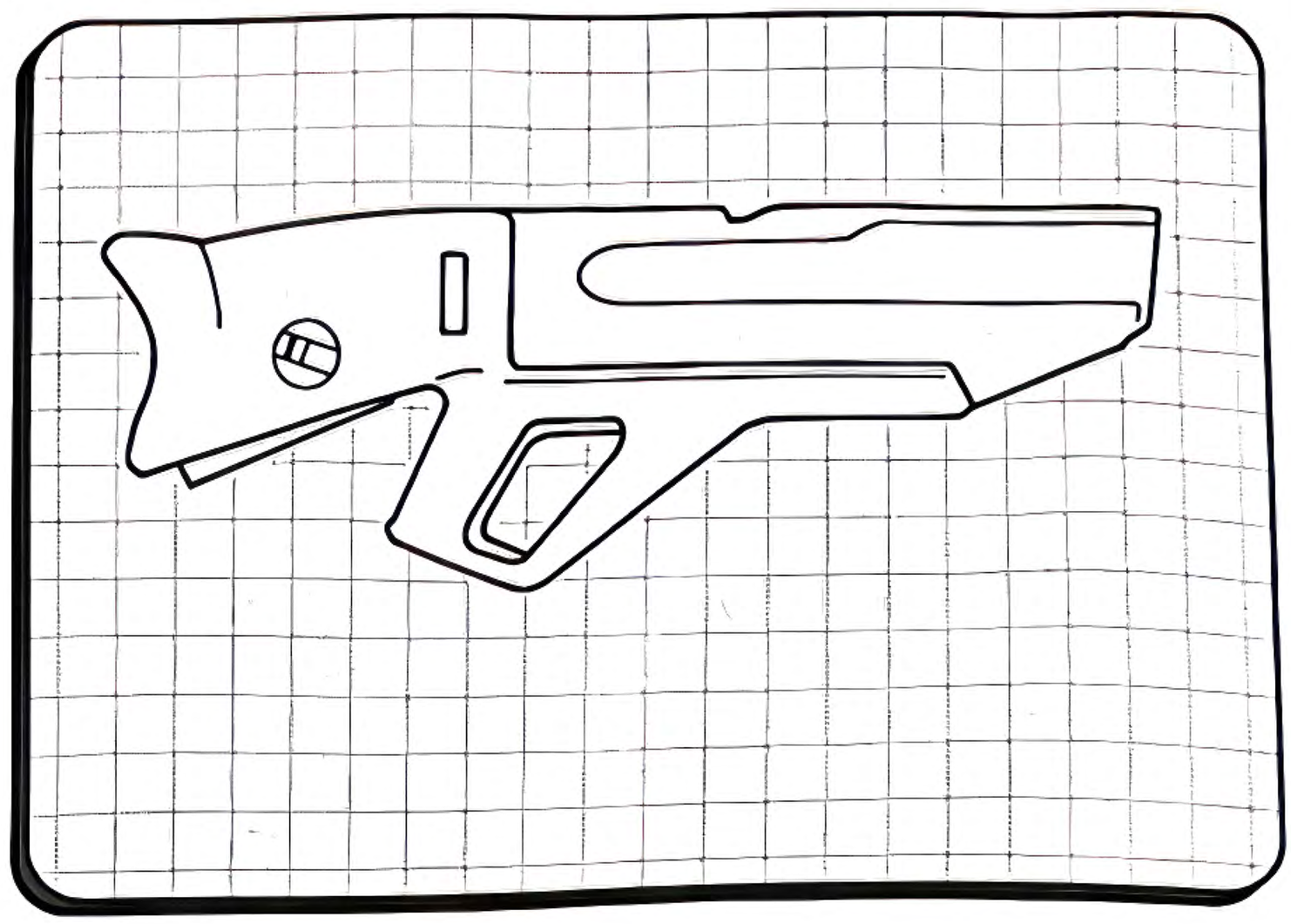
Respirateur	500 ¥
Étanchéité chimique *	12 000 ¥

* Protège de tout contact avec les liquides toxiques.

>>>>>[Attention, les mecs ! Légères, Moyennes ou Lourdes, ces armures sont toutes concernées par la nouvelle loi de restriction du port d'armure.]<<<<<
— Hatchetman <05-01-51 — 03:23:19>



FUSIL À FILET



- **Prenez-les ...Vivants !**
- **Viseur laser intégré !**

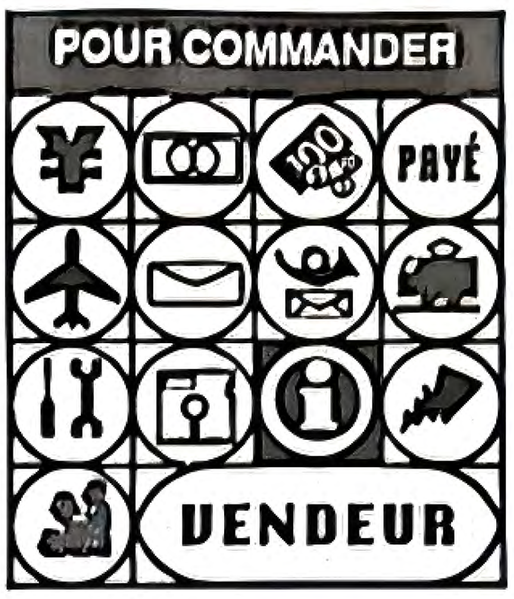
Williams Technologies de New York — ex-*Chandler* — propose un instrument non mortel : le fusil à filet. Il tire un filet de fibres expansibles qui enveloppe et emprisonne la cible. Cette arme est idéale pour toutes les situations dans lesquelles la cible doit être prise sans dommage. La version normale de ce fusil emprisonnera des cibles de taille moyenne et en-dessous de la moyenne. Il existe aussi une version XL conçue pour les Orks ou les Trolls plus grands que la moyenne. Notez que la version XL peut aussi tirer des filets de taille standard. Avec viseur laser intégré.

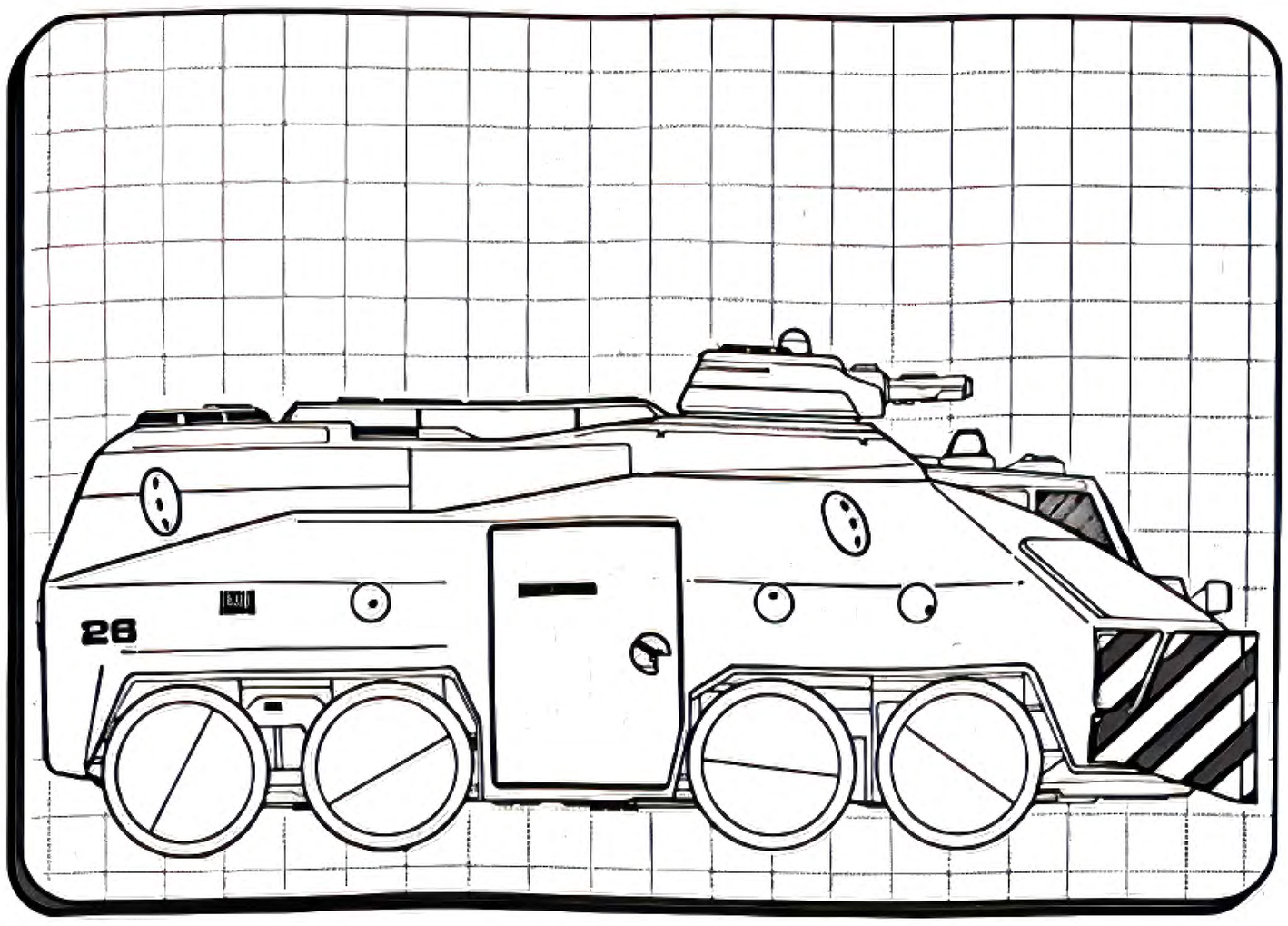
	Dissimul.	Munitions	Dommage	Poids	Coût
Fusil à Filet normal	4	4	*	4	750
Fusil à Filet XL	3	4	*	4,5	1 150
Recharge (par 4) :					
— Filets normaux	7	—	—	0,5	150
— Filets XL	5	—	—	0,75	300

* Le filet enserre sa victime, l'emprisonnant et la clouant au sol. Pour éviter cela, la victime effectue un Test de Résistance basé sur sa Force (en puisant éventuellement dans sa Réserve d'Esquive). Le SR de ce Test est 5 pour les filets normaux et 8 pour les filets XL (ou de 3 si un filet normal est tiré sur une cible de grande taille), le nombre de Succès à obtenir est le double du nombre de Succès Excédentaires de l'attaquant.

Une fois enveloppée, la victime est immobilisée et incapable d'entreprendre quelque action que ce soit, sauf tenter une fois par Tour de s'échapper du filet. Pour cette tentative d'évasion, il lui faudra réussir un Test de Résistance dans les même conditions que le Test précédent mais avec un modificateur cumulatif de -1 au SR pour chaque Tour pendant lequel elle a été enserrée par le filet. Un filet normal bénéficie de 2 Succès automatiques contre toute tentative de découpe; les filets XL en reçoivent 3.

BLINDÉ ANTI-ÉMEUTES





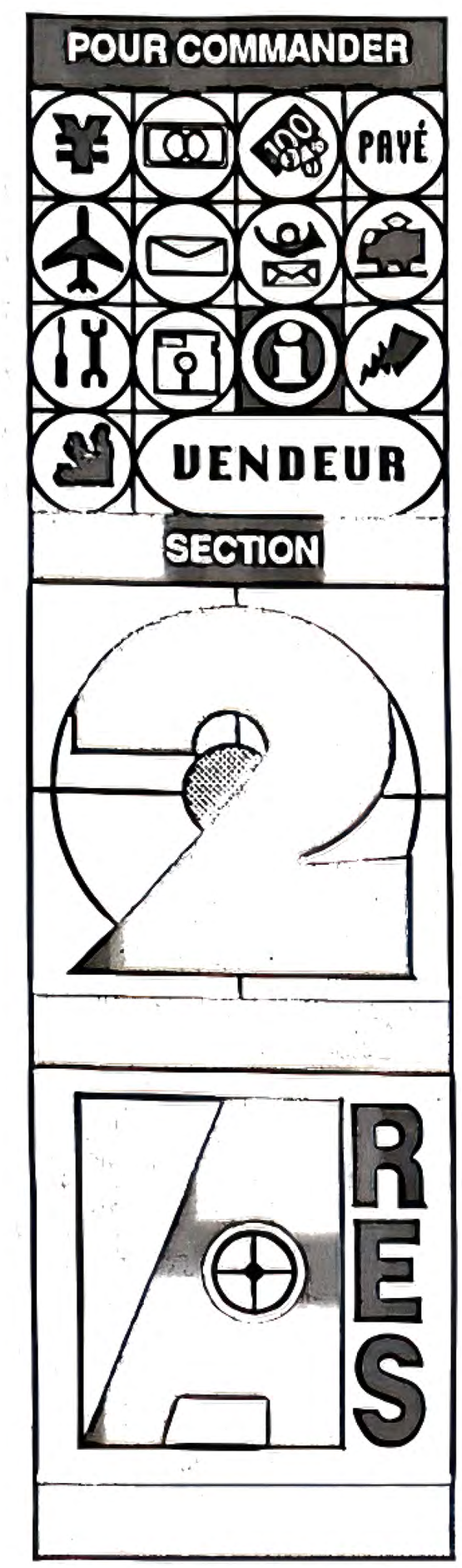
• Le Véhicule Ultime pour la Sécurité Urbaine !

C'est le châssis éprouvé de l'Ares CityMaster qui sert de base à ce Blindé Anti-Émeutes conçu pour répondre à tous les besoins en matière de sécurité urbaine. La base du véhicule constitue déjà un perfectionnement du Citymaster mais il a aussi été conçu pour accepter une vaste gamme de kits optionnels qui permettent de l'adapter à votre situation particulière. Le Blindé Anti-Émeutes est livré avec deux points d'ancrage de tourelles sur le toit et deux lance-grenades à gaz sur les côtés. Le véhicule est prévu pour servir aussi bien de poste de commandement que de base mobile pour une équipe pouvant compter jusqu'à dix soldats équipés pour la lutte contre les émeutiers. D'autres configurations sont possible sur commande.

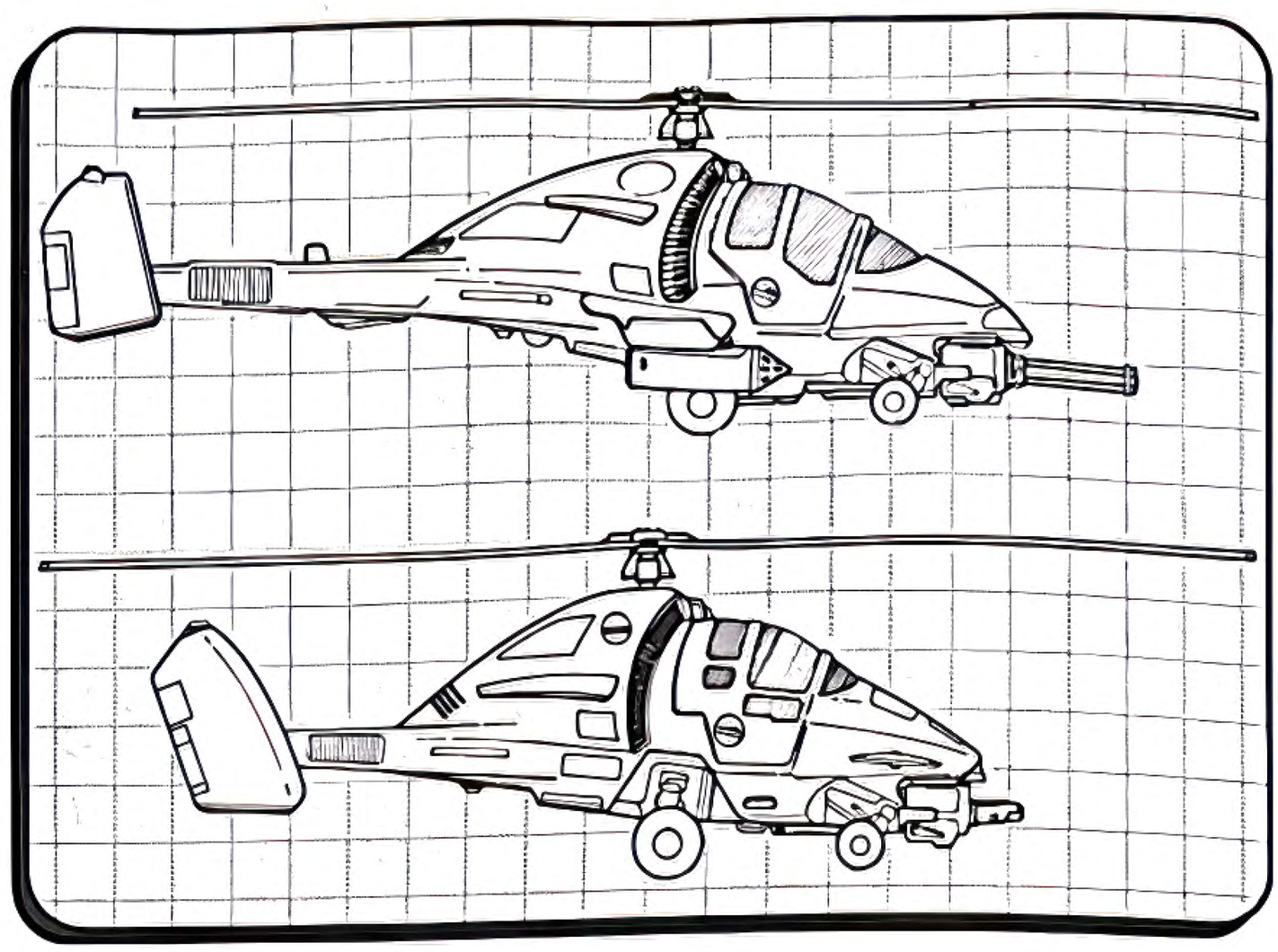
	Manœuvr.	Vites.	Résist.	Blind.	Signat.	Pilot.	Coût
Blindé Anti-Émeutes	4	40/120	5	5	5	5	3 650 000

Kits Optionnels

	Indice	Effet	Coût
Manœuvre	1	Manœuvrabilité : -1	70 000
	2	Manœuvrabilité : -2	160 000
Surpuissance Moteur	—	Vitesse 50/150	90 000
Renforts de Structure	1	Résistance : +1	95 000
	2	Résistance : +2	198 000
Renfort de Blindage	1	Blindage : +1 ; Vitesse : -10%	170 000
	2	Blindage : +2 ; Vitesse : -20%	250 000
Réduction de Signature	1	Signature : -1	85 000
	2	Signature : -2	145 000
Autopilote Amélioré	1	Pilotage : +1	50 000
	2	Pilotage : +2	120 000



WASP et YELLOWJACKET



- **Le Monoplace ultime !**
- **La Menace volante !**

Les Northrup PRC-42b Wasp et le PRC-44b Yellowjacket sont parfaitement adaptés aux opérations de police et de sécurité. Conçu comme un appareil de support militaire, l'agile Wasp, le plus petit des deux, est remarquablement efficace en soutien d'opérations de sécurité alors que son cousin, légèrement plus grand, est plus spécialement destiné au soutien de missions tactiques de haute priorité et à hauts risques.

L'un comme l'autre offrent au pilote la possibilité de couper le moteur du rotor et de fonctionner en mode autogire en déployant en outre des ailes légères de planeur pour assister le vol. Dans cette configuration, ils sont virtuellement indétectables.

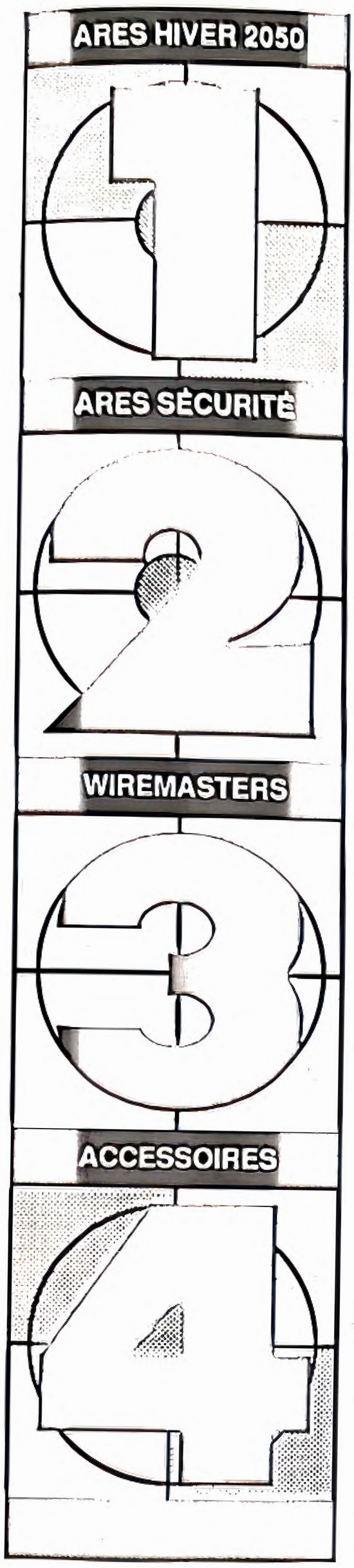
	Manœuvr.	Vites.	Résist.	Blind.	Signat.	Pilot.	Coût
PRC-42b Wasp*	3	65/100	1	0	5	0	220 000
PRC-44b Yellowjacket**	4	65/100	2	0	5	0	280 000

* Le Wasp dispose d'un point d'ancrage pour une arme installé sous le nez de l'appareil.

** Le Yellowjacket peut être livré avec soit un point d'ancrage sous le nez, soit un point d'ancrage de chaque côté (+ 30 000 ¥).

>>>>>[Je parierais que le missile sol-air à longue portée que j'ai vu il y a quelques pages marcherait très bien contre les Wasps et les Yellowjackets. C'est gentil de la part d'Ares de fournir à la fois les mesures et les contre-mesures !]<<<<<

— Steel Lynx <02-01-51— 23:41:45>



SUPPLÉMENT WIREMASTERS

AVERTISSEMENT

Ce fichier est la propriété exclusive de *Wiremasters Incorporated* (San Francisco, Pat. WR983.7628) et destiné au seul usage de *Wiremasters Inc.*, de ses filiales et distributeurs sous licence en cours de validité.

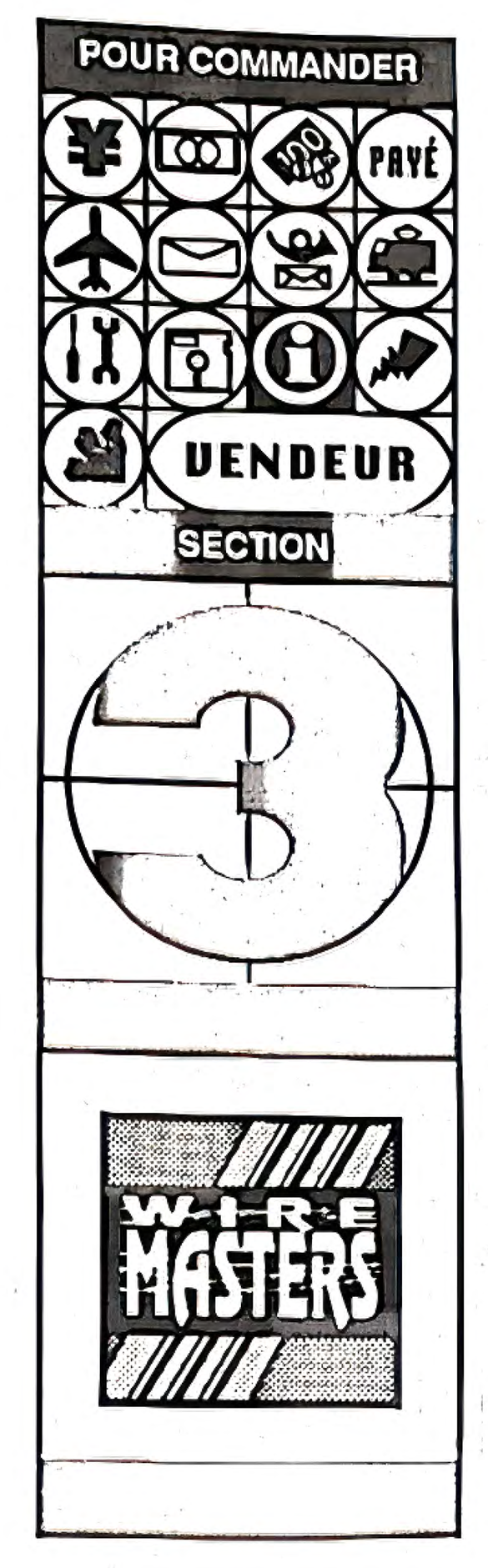
La possession, le transfert, l'usage ou la consultation de ce fichier par toute personne n'appartenant pas aux entités légales précitées se ferait en violation des lois locales, nationales et internationales relatives à la propriété des informations.

»»>[Hou la la ! On est en train de violer la loi, les gars ... qu'est-c'que j'ai peur !]««<
— Le Samouraï Néon <17-12-50 — 23:21:41>
»»>[Juste un petit commentaire, les mecs ... qui sera aussi bien ici qu'ailleurs. Il y a un paquet de rigolos dans les rues qui sont en train de se prétendre de «vrais» samouraïs. Ce n'est pas parce qu'on a dégotté un couteau à peu près aiguisé qu'on devient un samouraï ... c'est les réflexes qui doivent l'être. Il faut des tripes et du chrome ... mais du *vrai* chrome ... pas juste le plaqué à l'extérieur. Pour une centaine de velléitaires, là dehors, il n'y en a pas plus d'un seul qui soit un vrai. Tout le problème consiste à deviner lequel est le bon !]««<
— Hatchetman <05-01-51 — 06:18:32>
»»>[Très Juste ! Mais, heureusement, l'érosion s'attaque d'abord aux matériaux les plus friables.]««<
— FastJack <07-01-51 — 11:03:28>

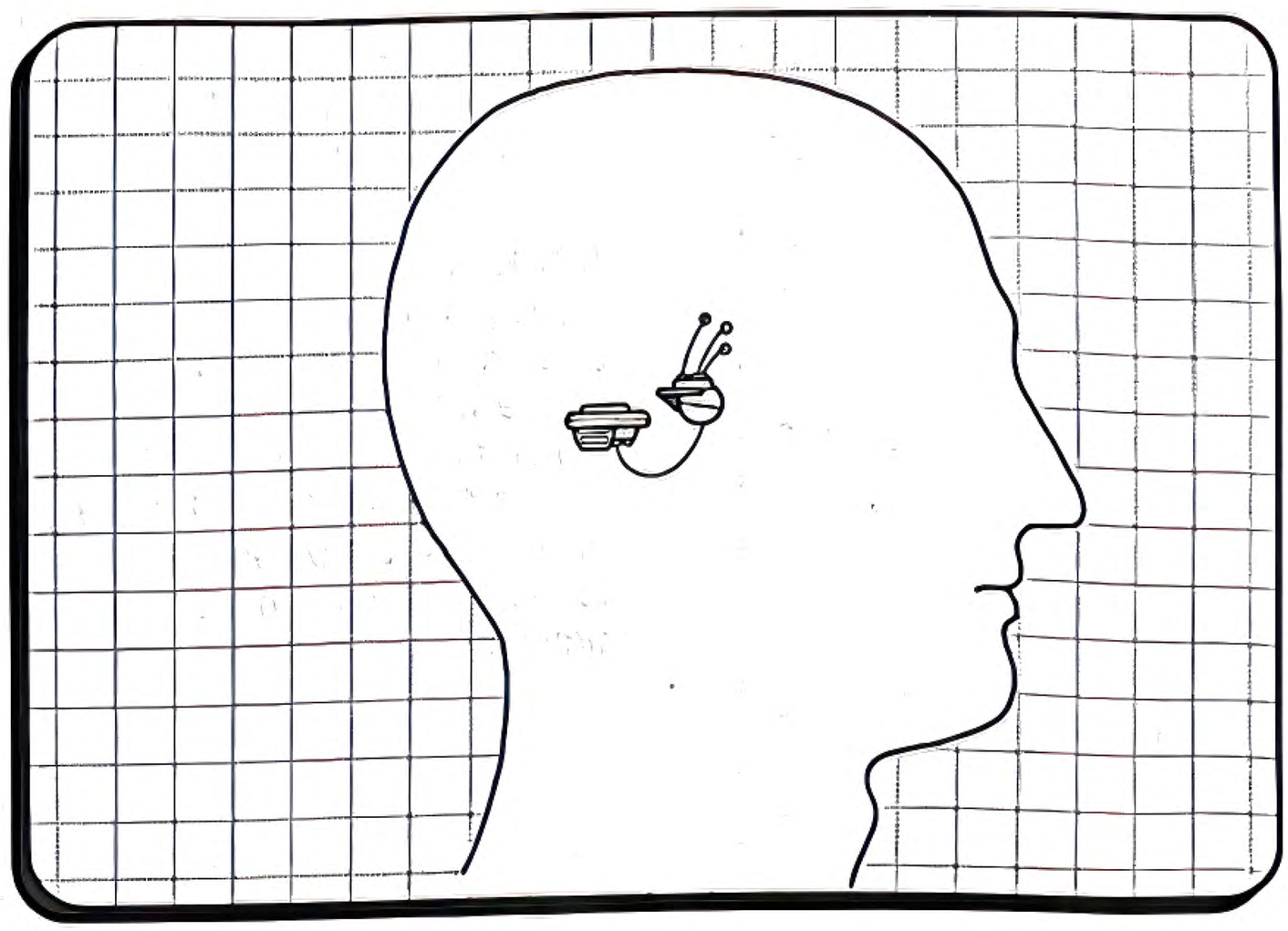
CYBERWARE SECTIONS HH1962 ET SUIVANTES

{INSÉRER LES DOCUMENTS SUIVANTS DANS LES FICHIERS DE RÉFÉRENCES EN ADDITIFS OU REMPLACEMENTS DES RÉFÉRENCES MODIFIÉES}

>ADDITIF {07-47}



AMPLIFICATEUR AUDITIF

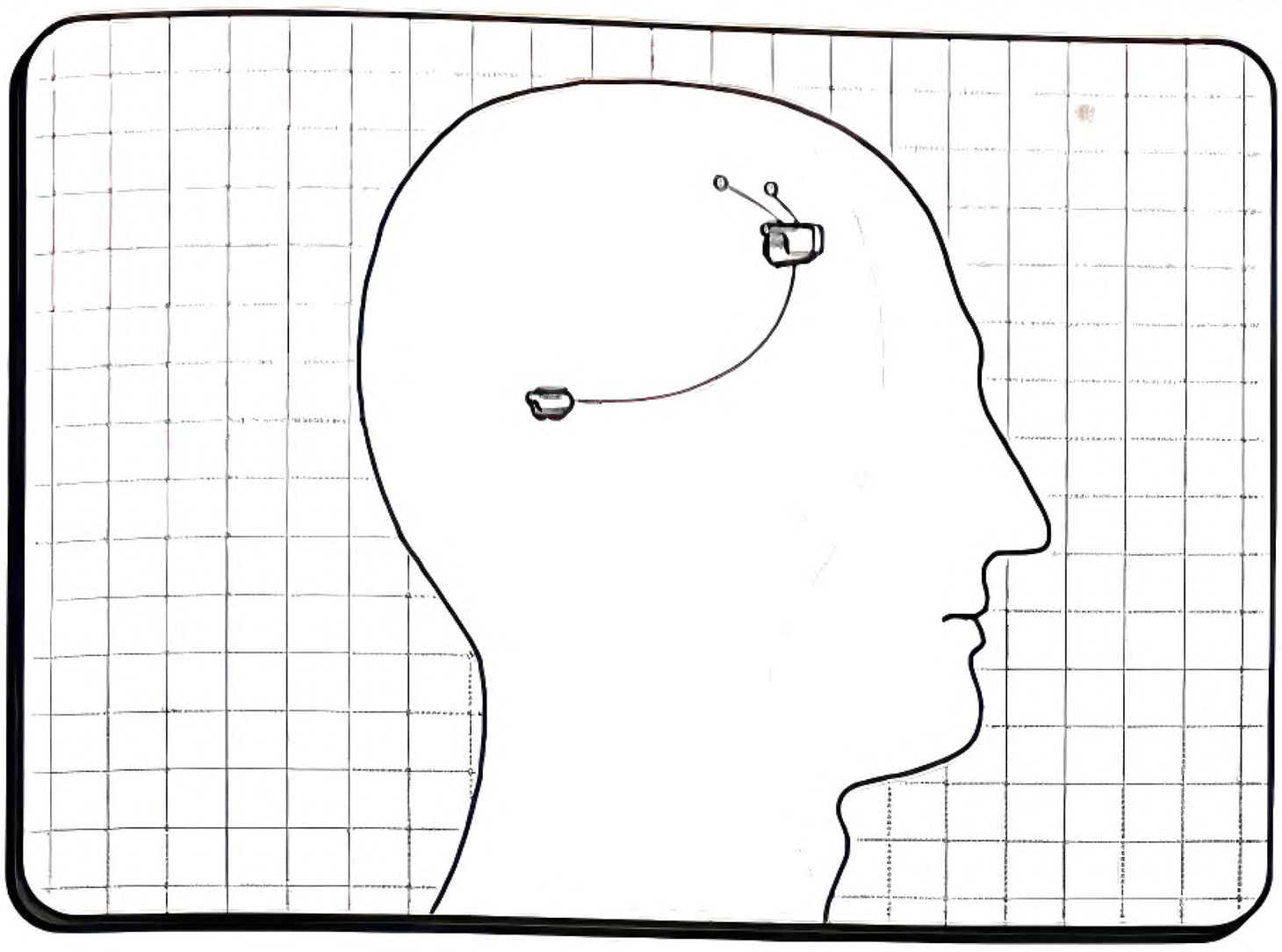


Cet accessoire cybernétique augmente la sensibilité auditive, qu'elle soit naturelle ou cybernétique. Il s'agit là d'une amplification de tout le spectre des fréquences audio, pas seulement des fréquences moyennes (celles dans lesquelles se situe la moyenne des voix) comme c'est le cas dans beaucoup d'autres systèmes. L'effet d'amplification est similaire à ce que l'on obtient en utilisant un Microphone Directionnel. Le porteur est alors capable d'entendre les sons comme s'il se trouvait dix fois plus près de la source sonore.

L'Amortisseur de Sons est hautement recommandé en complément des systèmes d'amplification.

	Taux de Cybernétisme	Coût
Amplificateur Auditif	0,2	3 500

CRYPTO-CIRCUIT EC



Accessoire Endocéphalique, le Crypto-Circuit EC autorise la transmission et la réception de signaux codés par brouillage selon différents niveaux de sophistication. Un signal transmis par l'intermédiaire d'un Crypto-Circuit est masqué par un code séquentiel qui ne peut être traduit que par un autre Crypto-Circuit possédant la séquence de décryptage appropriée. Le code spécial permet une variation quasiment infinie des séquences de cryptage.

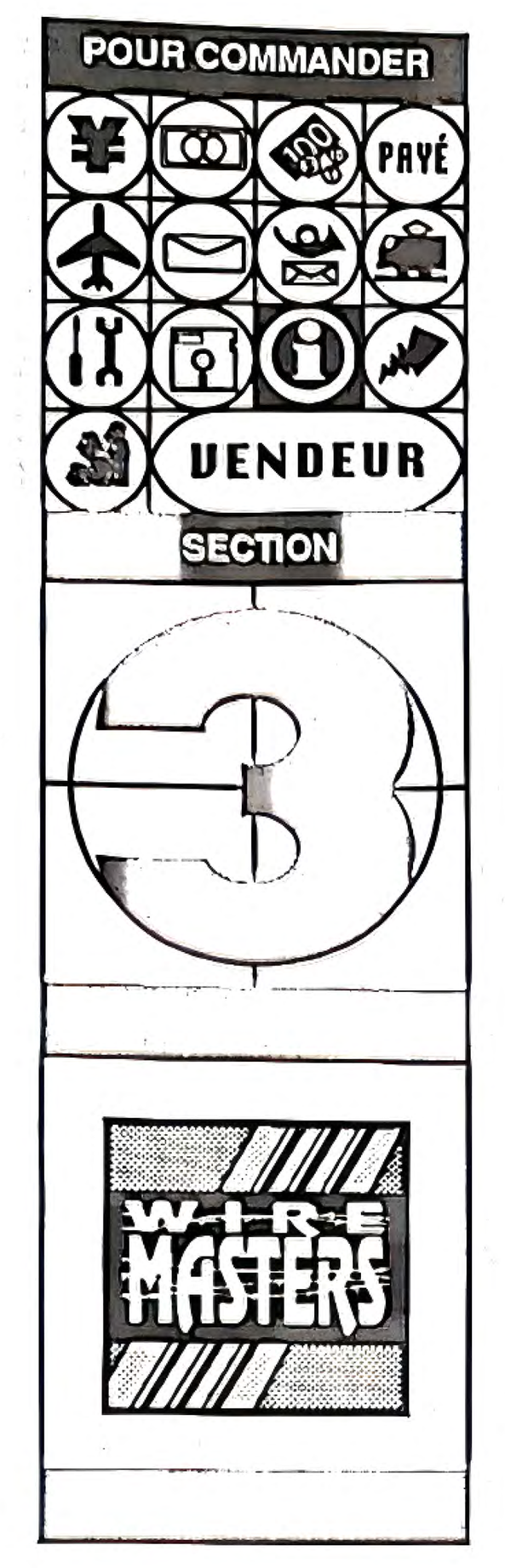
Ce système breveté est en usage chez les organisations militaires, gouvernementales et corporatistes dans le monde entier.

Crypto-Circuit EC	Taux de Cybernétisme	Coût
Niveau 1-4	0,1	niv. x 10 000
Niveau 5-7	0,1	niv. x 20 000
Niveau 8-9	0,1	niv. x 30 000
Niveau 10	0,1	niv. x 50 000

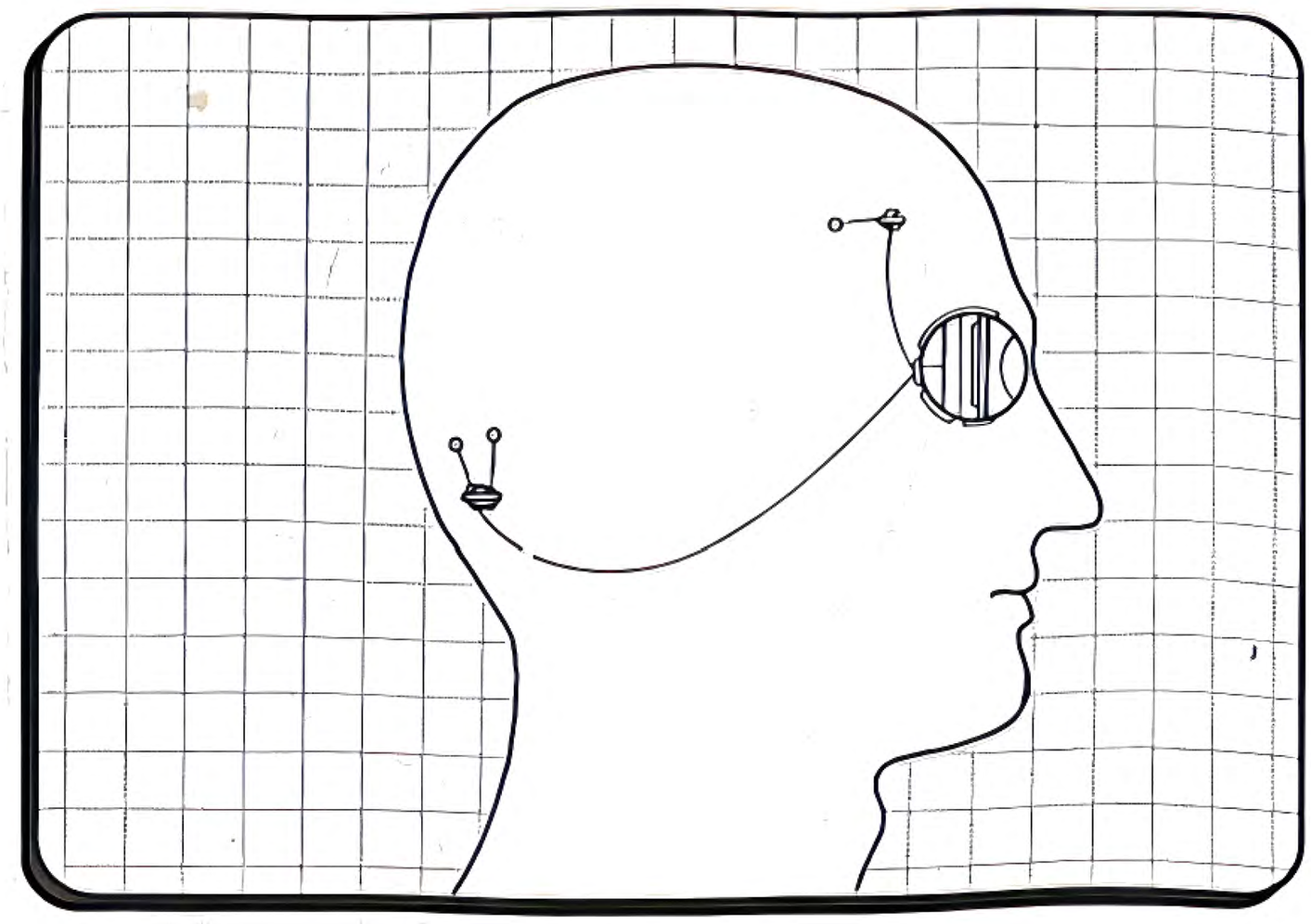
Le Crypto-Circuit EC est totalement compatible avec le système Monicom et il est capable d'encoder et décoder tous ses canaux. L'émetteur et le récepteur doivent être tous deux équipés du Crypto-Circuit et, de plus, le niveau du circuit récepteur doit être au moins égal à celui de l'émetteur.

Le Crypto-Circuit EC ne cause aucune perte d'Essence lorsqu'il est dès l'origine intégré à un Implant Radio ou un Cyberphone.

Le système Crypto-Circuit existe également sous forme d'appareillage non cybernétique et, dans ce cas, son prix est la moitié de l'équipement cybernétique équivalent.



CYBERSCOPE



Ce grossisseur cybernétique d'images améliore la vision de la même manière qu'une paire de jumelles, un téléscope ou un objectif de prises de vues. Le grossissement peut être obtenu par deux procédés : optique ou électronique. Le système optique se compose de lentilles de haute précision alors que le système électronique se base sur des circuits photosensibles.

Le système optique fournit une image plus pure et plus claire mais il est cosmétiquement apparent lorsqu'il est installé dans un œil organique. Le dispositif électronique est parfaitement dissimulé mais l'image est plus granuleuse sous les forts grossissements.

Cyberscope	Indice	Taux de Cybernétisme	Coût
Optique	1	0,2	2 500
Optique	2	0,2	4 000
Optique	3	0,2	6 000
Électronique	1	0,1	3 500
Électronique	2	0,1	7 500
Électronique	3	0,1	11 000

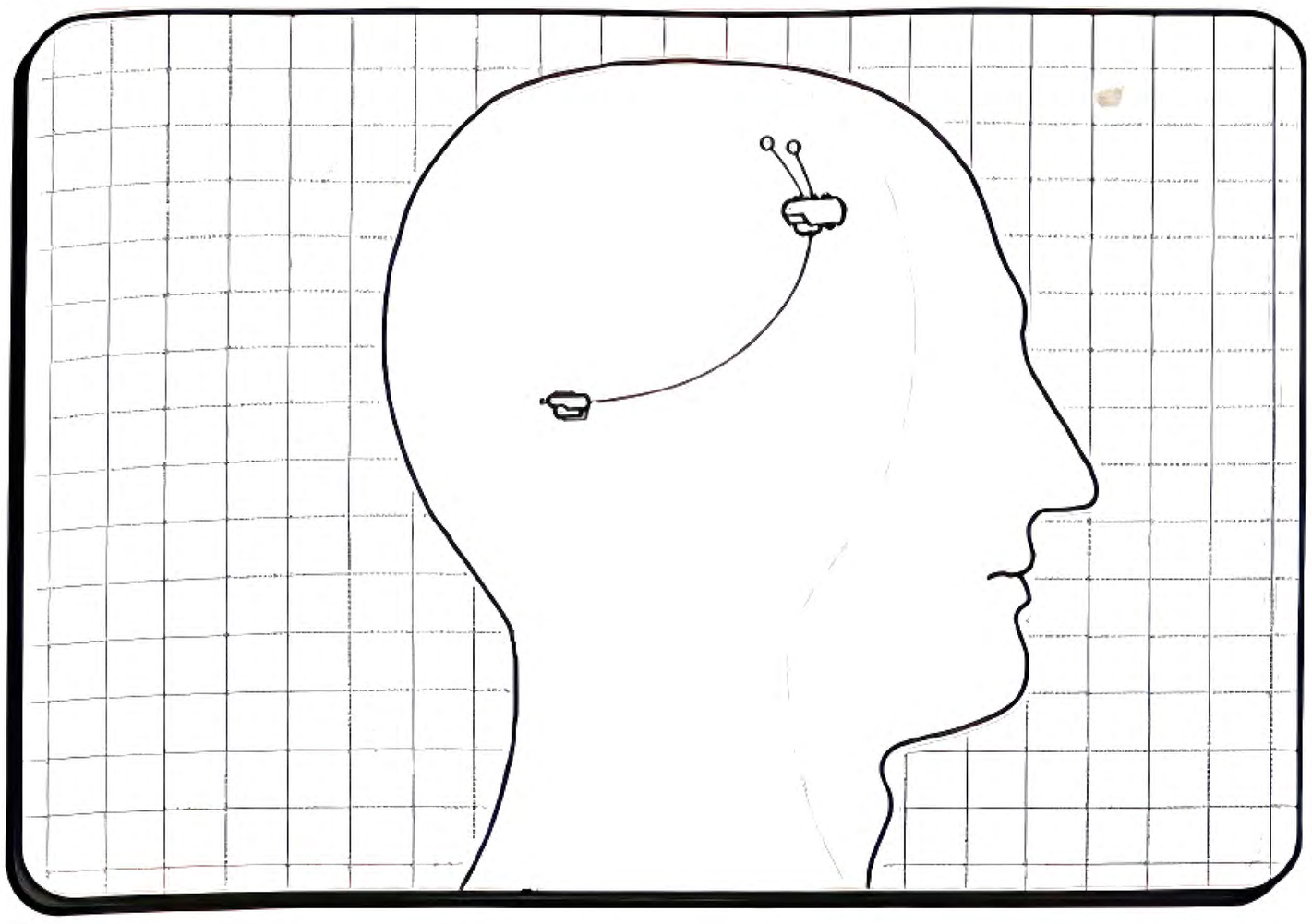
Les Cyberscopes sont compatibles avec tous les autres cybersystèmes d'amélioration de vision.

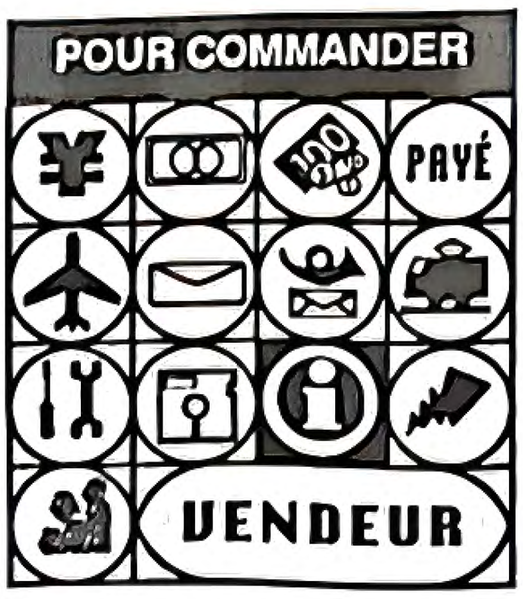
Optiques ou Électroniques, les Cyberscopes fonctionnent comme leurs homologues, les Viseurs Images non cybernétiques de même indice.

Le Cyberscope Optique a, lorsqu'il est exposé, un Indice de Dissimulation de 9. Il est bien entendu indétectable lorsqu'il est caché.

>>>>>[Hé ! Pourquoi croyez-vous donc qu'on a inventé les verres miroir ?]<<<<<
— Findler-Man <18-12-50 — 19:23:01>

DÉCRYPTEUR EC





La technologie ultime en matière de décryptage. Cet accessoire de cybercommunication fait appel à une technologie similaire à celle du Crypto-Circuit EC. Le Décrypteur EC permet à son propriétaire de tenter de pénétrer le code de n'importe quel signal crypté et de le décoder.

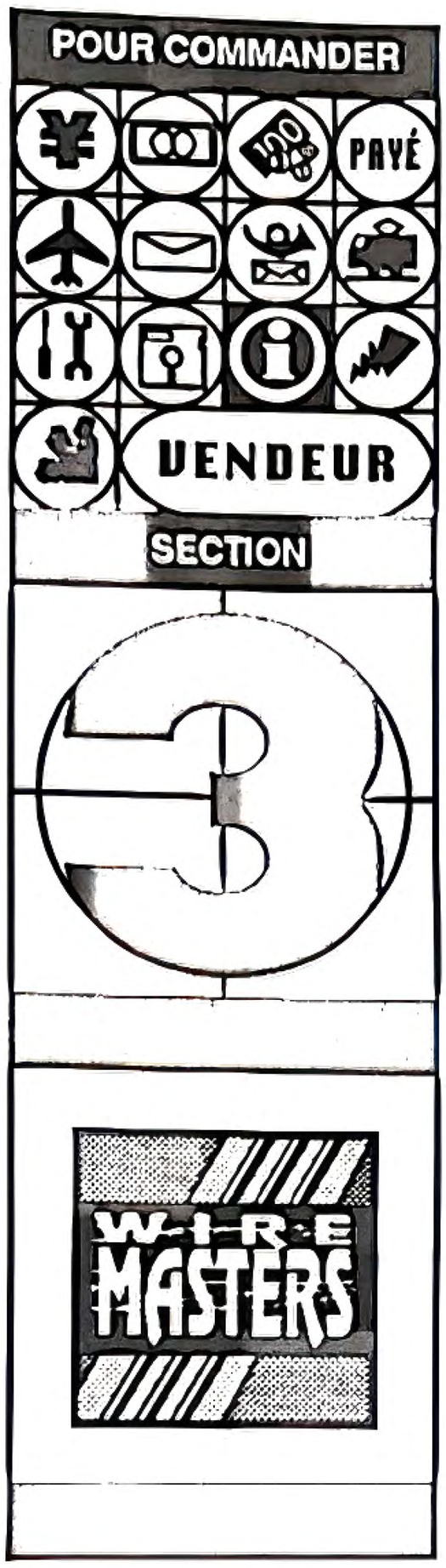
Décrypteur EC	Taux de Cybernétisme	Coût
Niveau 1-4	0,2	niv. x 20 000
Niveau 5-7	0,2	niv. x 40 000
Niveau 8	0,2	600 000

Le Décrypteur EC est totalement compatible avec le système Monicom et il peut appliquer ses fonctions de décryptage à tous ses canaux.

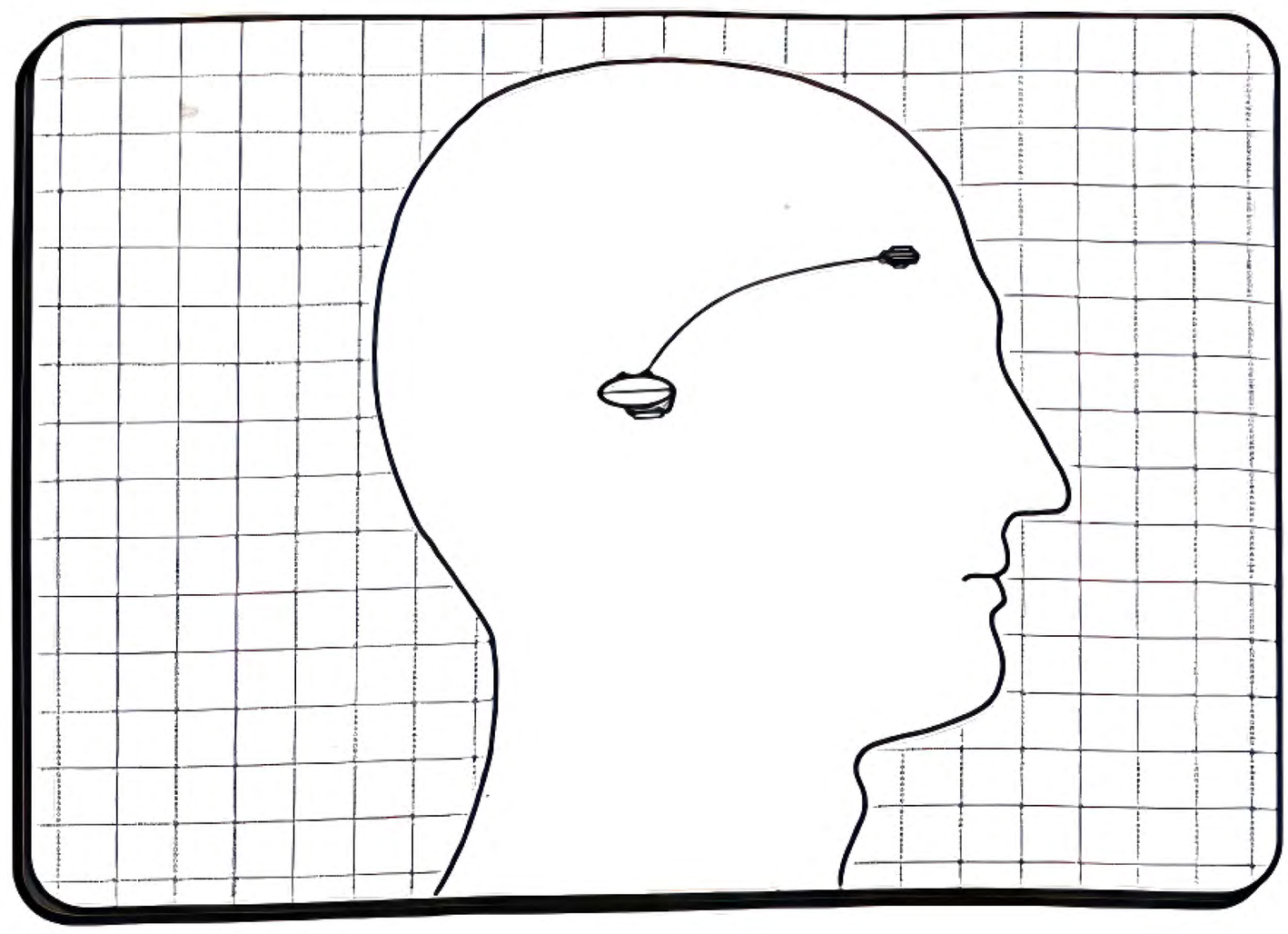
Il ne cause qu'une perte de 0,1 d'Essence lorsqu'il est dès l'origine intégré à un Implant Radio ou un Cyberphone.

Le Décrypteur EC existe également sous forme d'appareillage non cybernétique et, dans ce cas, son prix est la moitié de l'équipement cybernétique équivalent.

La procédure utilisée pour le décryptage des signaux par le Décrypteur EC est la même que pour les Codeurs et Décrypteurs de Données. Un Test d'opposition doit être réalisé; celui qui obtient le plus de Succès l'emporte.



FILTRE SONORE SÉLECTIF



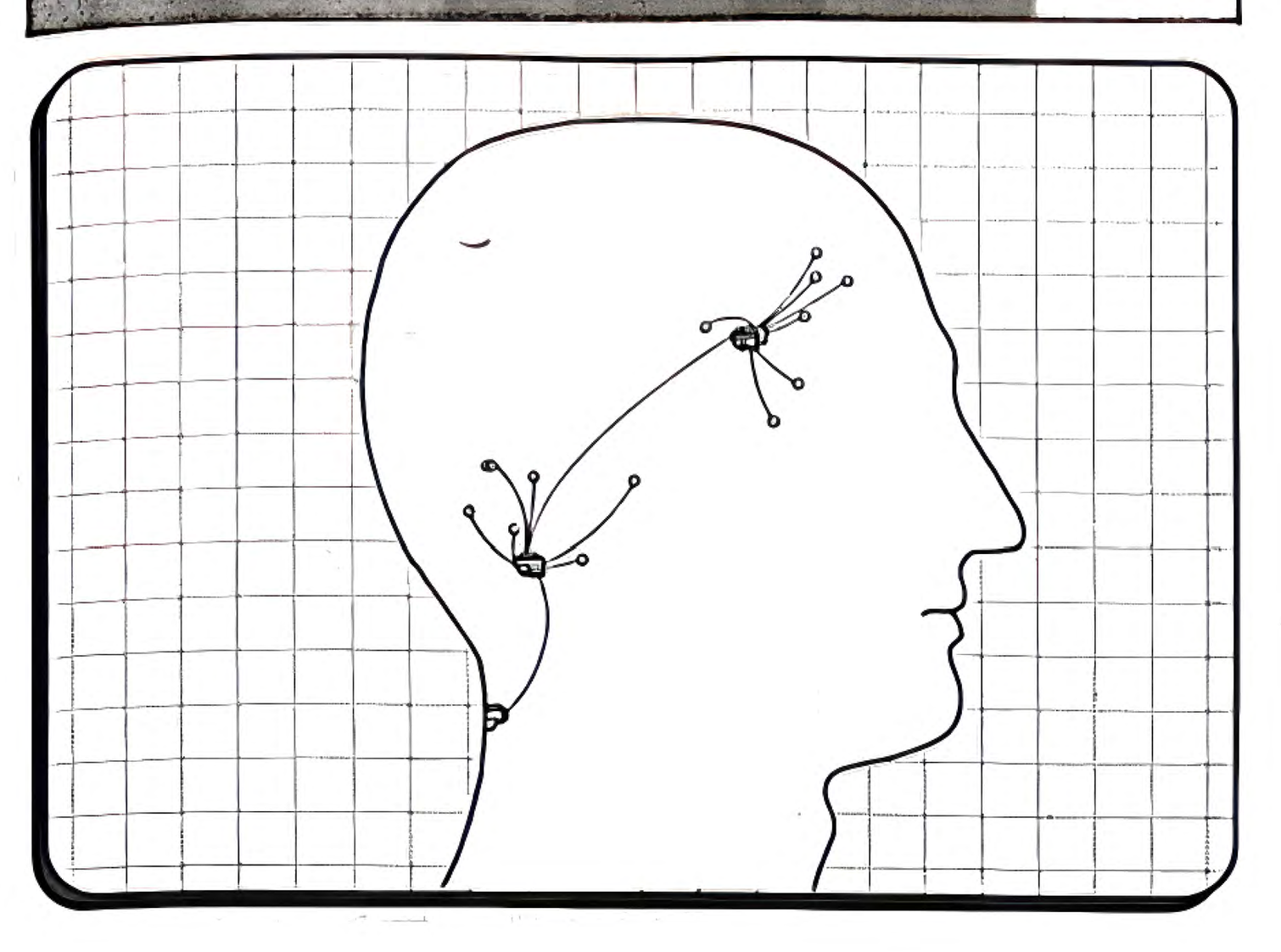
Cet accessoire auditif permet à son utilisateur de filtrer certains sons de façon sélective sans affecter les autres sons qui lui parviennent. Parmi ses usages les plus courants : celui qui consiste à éliminer les bruits de l'environnement immédiat afin d'écouter une conversation plus aisément. Le Filtre Sonore Sélectif est proposé à divers degrés de sophistication technique et il est compatible avec toutes les configurations cybernétiques auditives.

	Taux de Cybernétisme	Coût
Filtre Sonore Sélectif (Niveaux 1-5)	0,2	niv. x 10 000

Pour utiliser le Filtre Sonore Sélectif, le cyborg doit effectuer un Test Irrésistible. Il lance un nombre de dés égal au niveau de son Filtre et le SR est basé sur la proportion de bruits qu'il veut éliminer parmi les sons ambiants. S'il ne veut éliminer que l'équivalent de 10 % des sons présents, son SR sera de 2 ou 3 mais il passera à 6 pour 50 % des bruits ambiants et atteindra 10 ou même 11 pour 90% des sons éliminés. La valeur exacte du SR dépend des circonstances et des sons concernés. Les sons puissants sont plus difficiles à filtrer que les sons faibles.

>>>>>[Je tiens à vous dire que j'ai réussi à utiliser ce merveilleux appareil pour filtrer les rodomontades de ma petite amie lors de l'une de ses fréquentes tirades du genre : «quand vas-tu enfin avoir une vie normale?». Mon bien-être accorderait un "10/10" à cet instrument.]<<<<<
— Le Samouraï Néon <12-12-50 — 13:14:24>

INTERFACE SENSORIEL



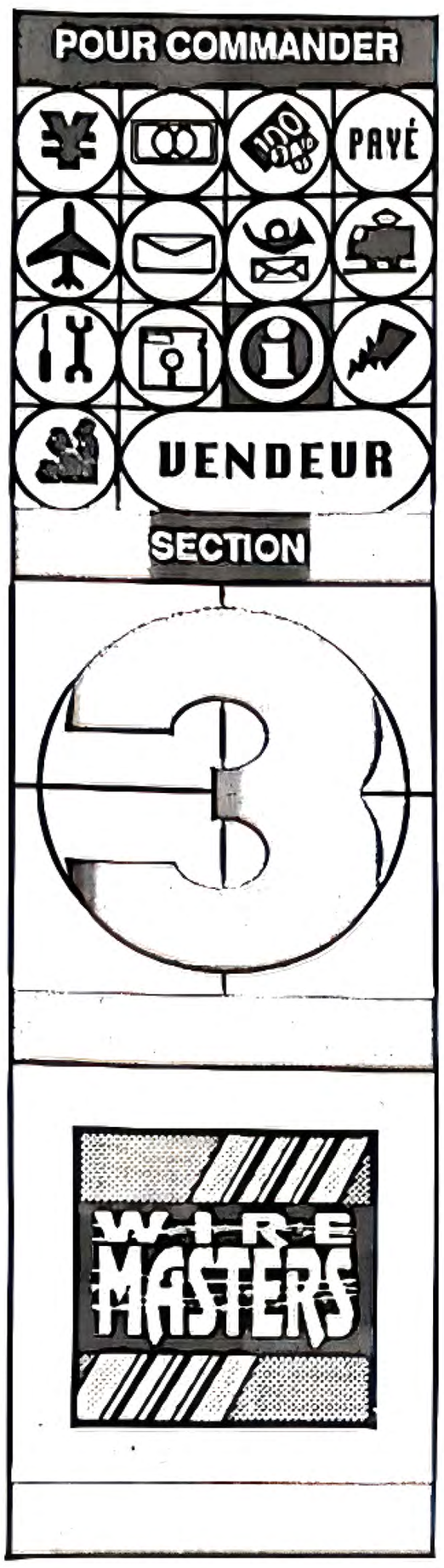
L'Interface Sensoriel est un câblage de base — et abordable — pour l'enregistrement de signaux Simsens. Il se compose d'une série de senseurs neuraux synchronisés. L'Interface Sensoriel peut enregistrer et transmettre les impressions sensorielles basiques que le cyborg reçoit. Il est capable d'enregistrer le spectre complet de la vue, de l'ouïe, de l'odorat, du goût et du toucher mais il ne perçoit pas les émotions ni les attitudes de son porteur. Les signaux de l'Interface Sensoriel peuvent être transmis ou enregistrés à raison de 10 Mp de données pour 10 secondes de sensation. Les enregistrements ne peuvent être lus que par l'intermédiaire d'une unité de lecture Simsens ou d'un cyberdeck; seul ce dernier est doté d'une puissance suffisante pour lire les transmissions de l'Interface Sensoriel en temps réel.

	Taux de Cybernétisme	Dissimul.	Coût
Interface Sensoriel	0,2	NA	300 000
Transmetteur Interne	0,6	NA	80 000
Module de Réception *	NA	3	90 000
Transmetteur Externe	NA	4	30 000
Enregistreur Externe **	NA	6	1 500

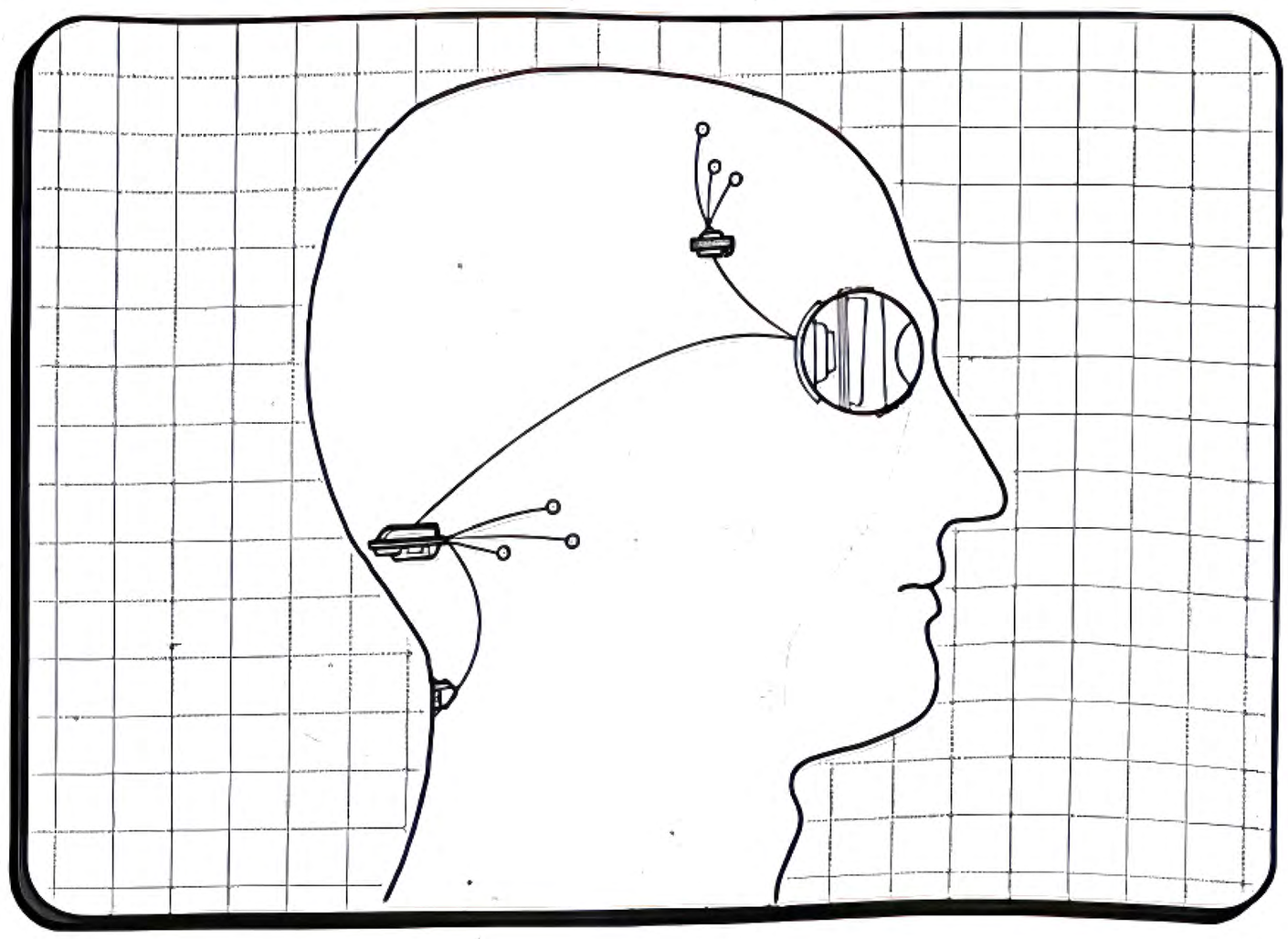
* Doit être couplé à un cyberdeck ou à une unité de lecture Simsens modifiée (non-portable).

** Mémoire non comprise.

>>>>>[Oh ! ! ! les possibilités...]<<<<<
— Findler-Man <18-12-50 — 21:13:32>



INTERFACE VIDÉO



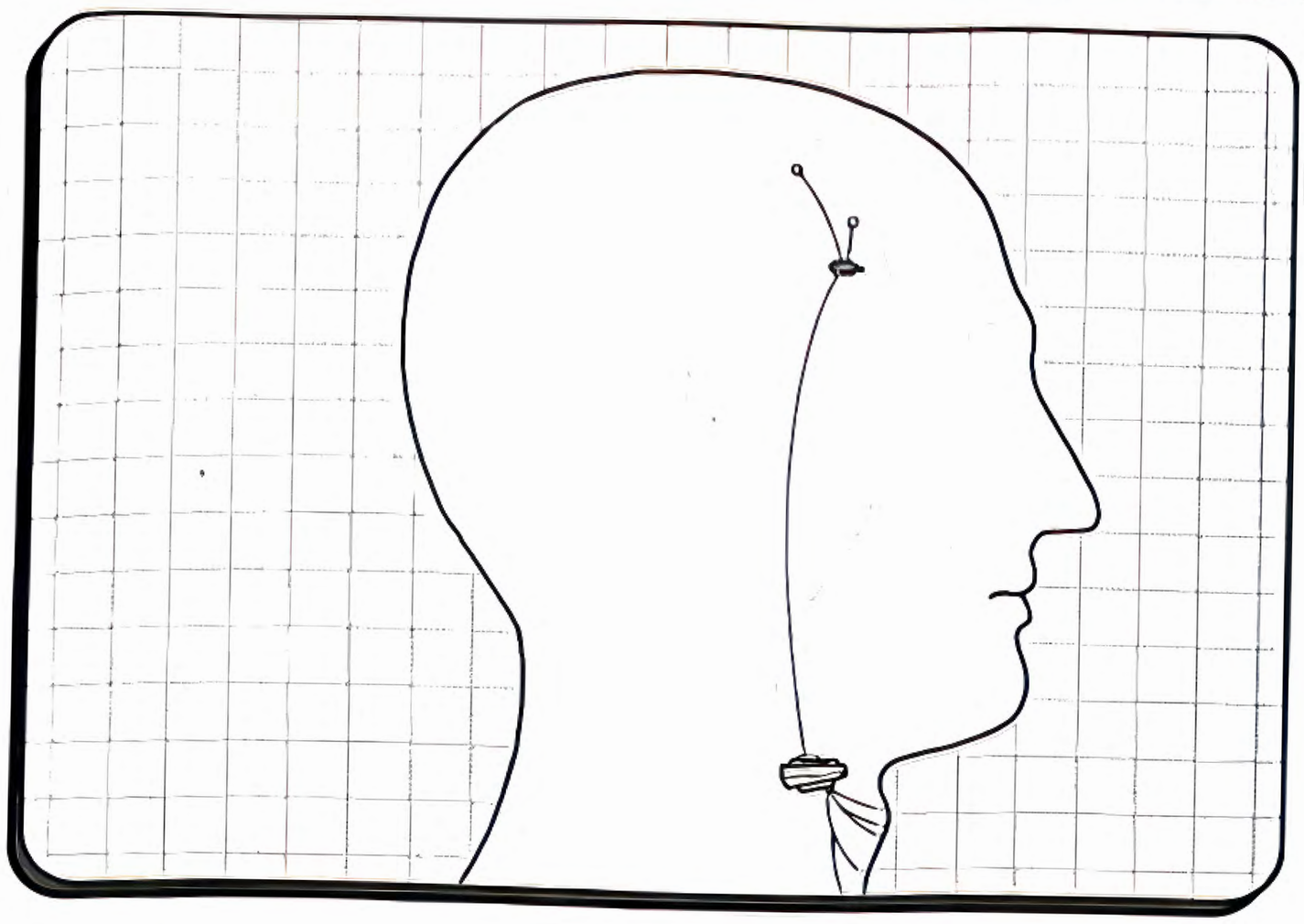
Jusqu'à tout récemment, les systèmes de vision cybernétique ne permettaient d'enregistrer que des images vidéo fixes. Le nouvel Interface Vidéo permet la transmission et/ou l'enregistrement d'images animées. L'enregistrement peut s'inscrire dans une cybermémoire endocéphalique ou sur un enregistreur portable. Les images conservent leurs couleurs et leur aspect tri-dimensionnel. Couplé à un quelconque cybersystème audio, l'enregistrement peut bénéficier d'une piste sonore. 6 Mp de mémoire (interne ou externe) permettent d'enregistrer une minute d'images vidéo à basse résolution.

	Taux de Cybernétisme	Dissimul.	Coût
Interface Vidéo	0,5	NA	22 000
Transmetteur Interne	0,4	NA	4 500
Transmetteur Externe	NA	9	1 800
Enregistreur externe *	NA	7	75

* Mémoires non comprises.

>>>>>[Saleté ! Quand ces cinglés de média auront mis la main là-dessus, il n'y aura plus d'intimité.]<<<<<
—Steel Lynx <31-12-50 — 13:21:23>

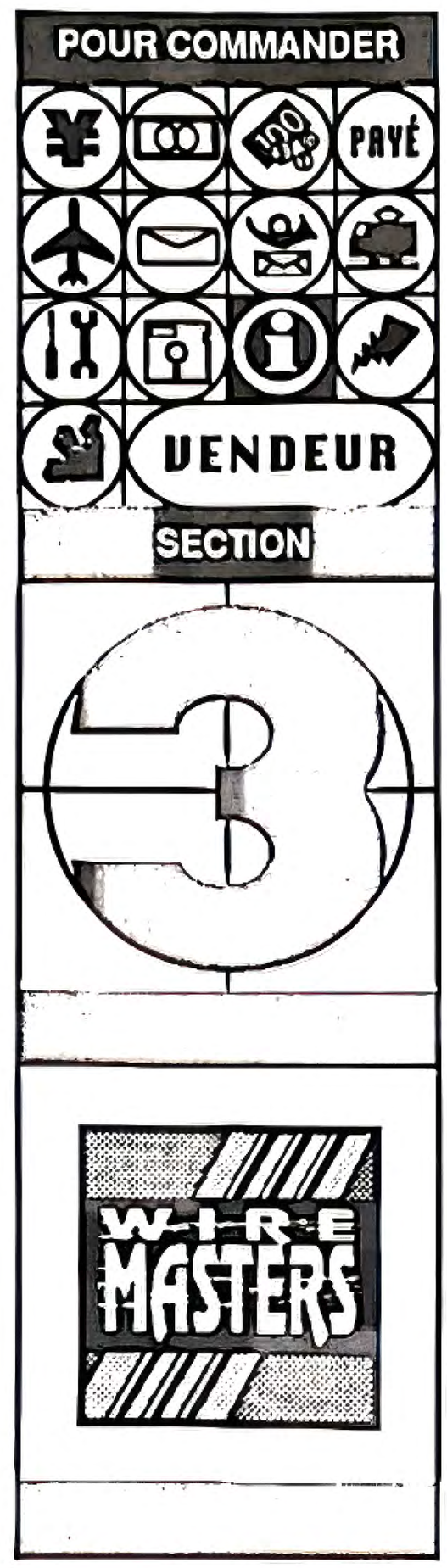
MASQUE VOCAL INTERNE



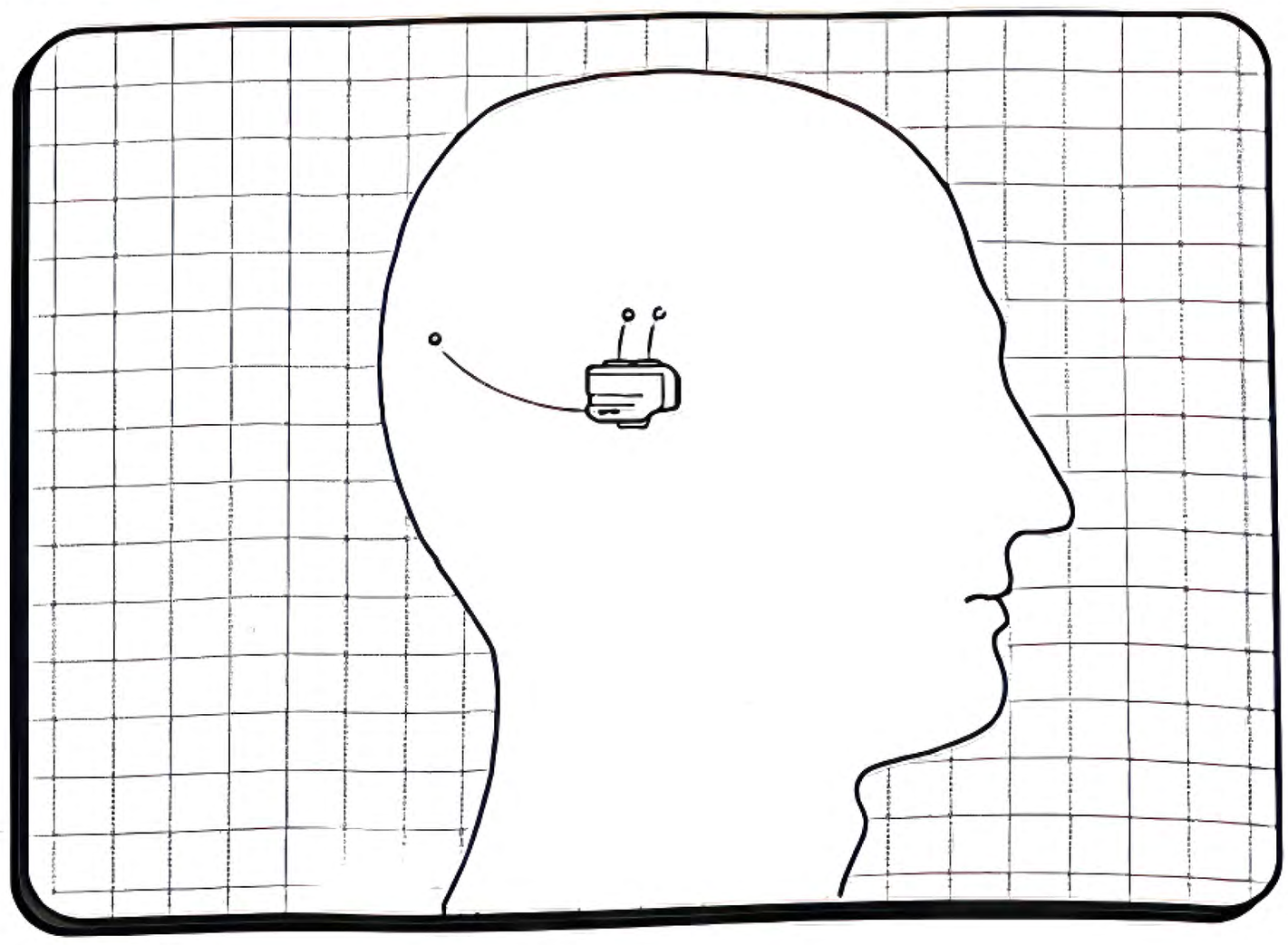
Cet accessoire cybernétique reproduit les fonctions du Masque Vocal externe mais ses capacités de masquage sont plus puissantes.

	Taux de Cybernétisme	Indice	Coût
Masque Vocal Interne	0,1	2D6+2	7 000

>>>>>[Waow ! Je vais pouvoir me faire la voix de Papa Schultz ! Ou ... ou ... de Max Foley ! Ou ... ou ... de Neil Le Barbare Ork ! Ou ... ou ... Holly Brighton ! Ou ... ou ... Maria Mercurial ! Ou ... ou ... Le Dragon Dunkelzahn ! Je vais pouvoir me faire de belles réceptions à moi tout seul... et mes petits spectacles en solo ... et ... et ...]<<<<<
— Findler-Man <19-12-50 — 21:09:14>
>>>>>[Pardon ?]<<<<<
— Dunkelzahn <28-12-50 — 02:17:51>
>>>>>[?????]<<<<<
— FastJack <30-12-50 — 18:23:28>



MONITEUR de COMMUNICATIONS



Cet accessoire est parfait pour tirer le meilleur parti des cyberphones et des implants radio. Les quatres modèles différents permettent à l'utilisateur de surveiller et d'accéder à 2, 4, 8 ou 10 canaux de communications, simultanément. Avec le dispositif approprié, il peut s'agir uniquement de liaisons radio ou téléphoniques (vocales seulement) ou d'une combinaison de ces deux types de communications.

Les avantages du système *Monicom* :

• Surveillance et accès jusqu'à un maximum de 10 canaux radio ou téléphone.

• Possibilité de répartition de plusieurs correspondants sur différents canaux.

• Verrouillage sélectif de canaux pour le filtrage des encombrements de fréquence.

• Possibilité d'affichage de l'état des canaux sur un système connecté.

• La notification des appels peut se faire par affichage visuel subtil.

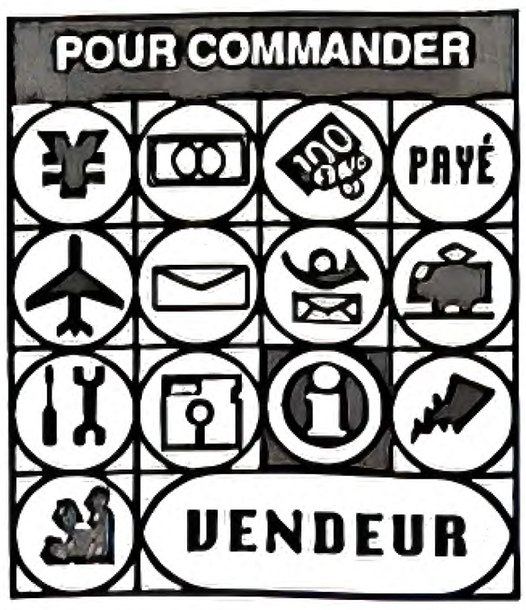
	Nb de Canaux	Taux de Cybernétisme	Coût
Monicom-II	2	0,3	8 000
Monicom-IV	4	0,3	18 000
Monicom-VIII	8	0,3	40 000
Monicom-X	10	0,3	60 000

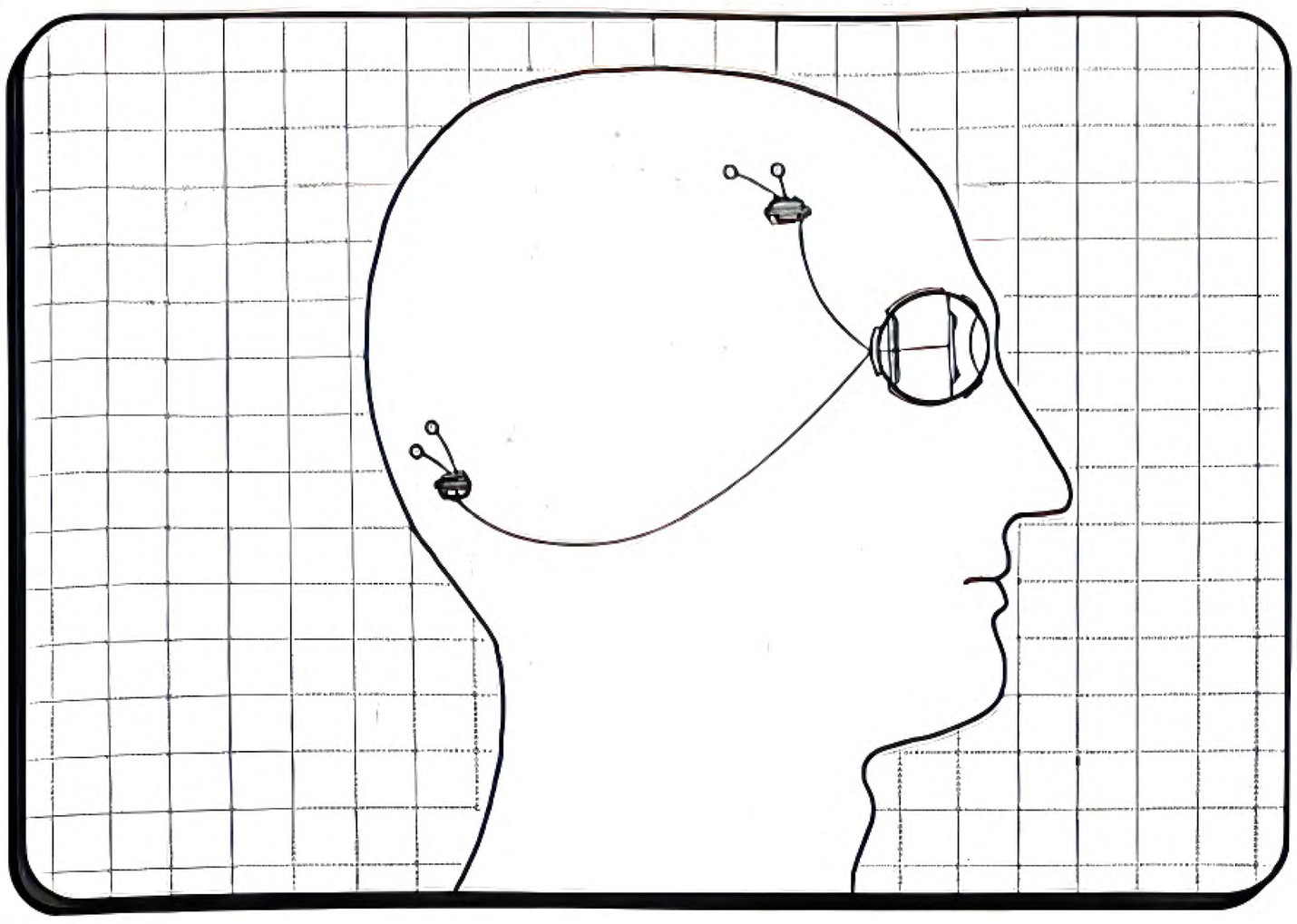
Les prix indiqués s'appliquent aux systèmes intégralement liés aux communications radio OU téléphoniques. Le prix des systèmes Monicom mixtes (capables de traiter indifféremment l'un ou l'autre de ces types de liaison jusqu'à un maximum de 10 canaux) est supérieur de 25% au prix du système mono.

Le Taux de Cybernétisme est réduit de moitié lorsque le Monicom est intégré à un Cyberphone ou à un Implant Radio.

>>>>>[Définitivement interdit à ceux qui manquent de concentration !]<<<<<
— FastJack <19-12-50 — 04:18:35>

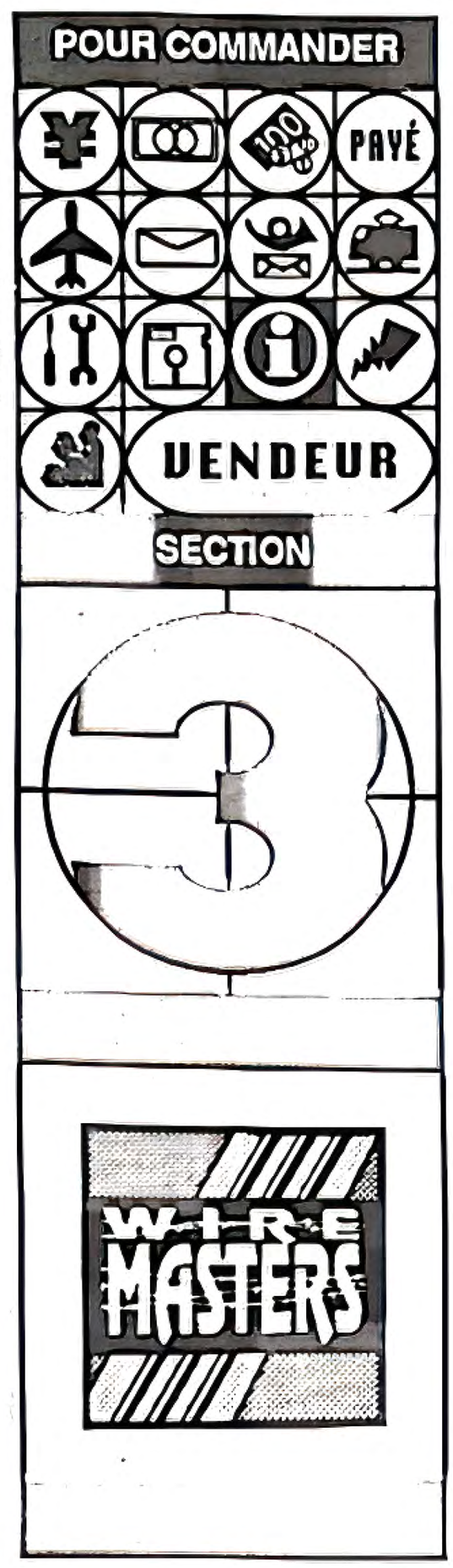
TÉLÉMÈTRE CYBERNÉTIQUE



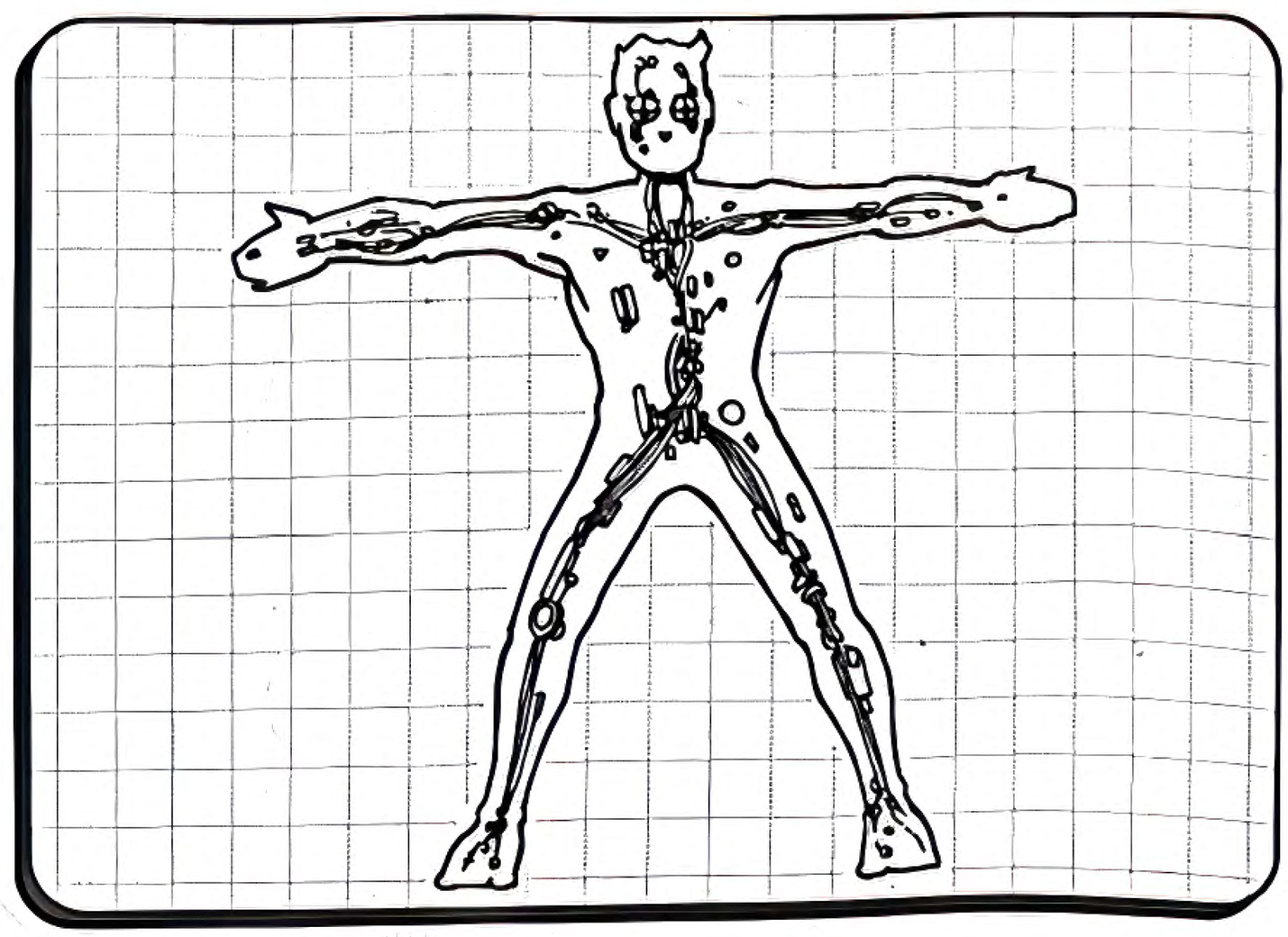


Ce cyberviseur est identique, dans son fonctionnement, à l'accessoire Télémètre des armes actuellement en usage. Lorsqu'il est couplé à un dispositif d'affichage, il indique la distance à la cible en temps réel. Le porteur a le choix de définir la cible par son simple regard ou par la visée de son arme s'il dispose d'un Interface d'Arme.

	Taux de Cybernétisme	Coût
Télémètre Cybernétique	0,1	2 000



AMPLIFICATION DE RÉFLEXES



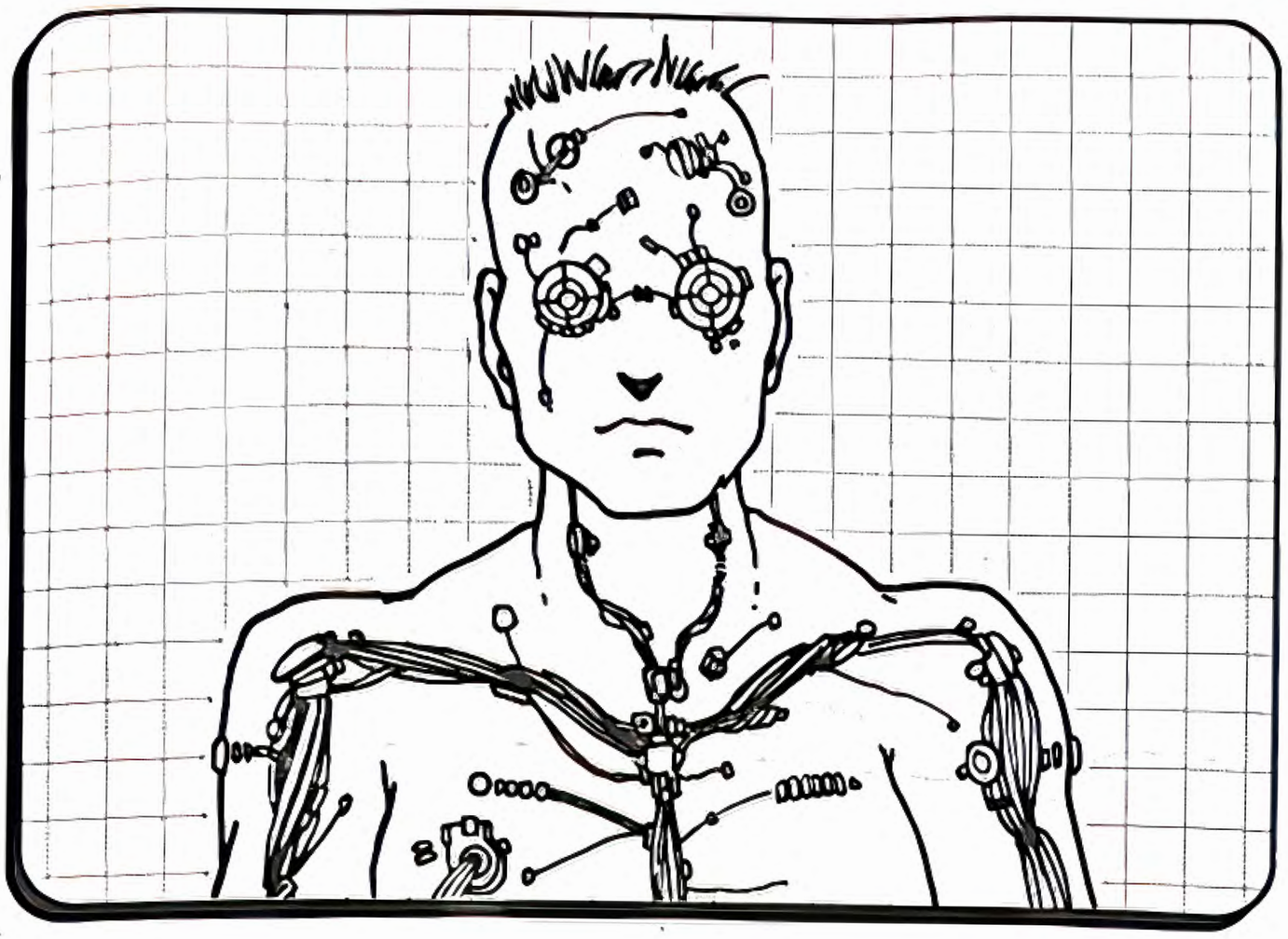
Il s'agit d'un traitement électro-chimique à effet permanent qui, associé à quelques modifications, accroît les réflexes naturels du corps sans qu'il soit nécessaire d'avoir recours aux amplificateurs cybernétiques de réaction ni aux circuits de stimulations neurales.

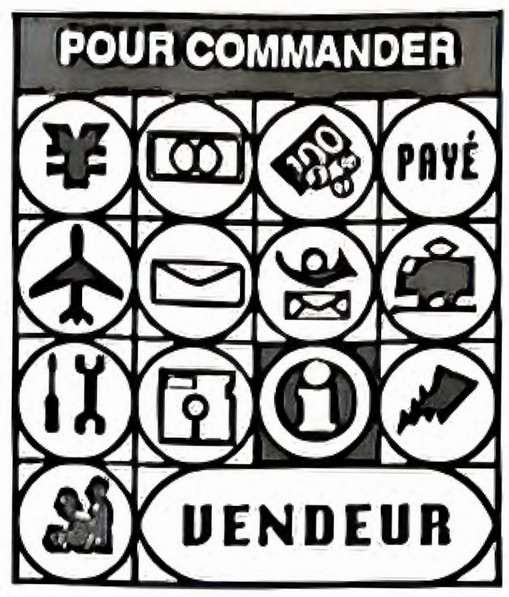
Cependant, le bénéficiaire de ce traitement d'amplification de réflexes ne pourra jamais utiliser de Réflexes Câblés, ni d'Interface de Contrôle de Véhicules. De plus, le traitement ne pouvant être appliqué qu'une seule fois, il n'est pas possible de l'améliorer par la suite.

Amplification de Réflexes	Taux de Cybernétisme	Réaction	Initiative	Coût
Niveau 1	0,5	—	+1D6	15 000
Niveau 2	1,25	+1	+1D6	40 000
Niveau 3	2,8	+2	+2D6	90 000

>>>>>[Génial ! Exactement ce qu'il me fallait !]<<<<<
— Findler-Man <17-12-50 — 23:21:42>

CÂBLAGE DE RÉFLEXOGICIEL



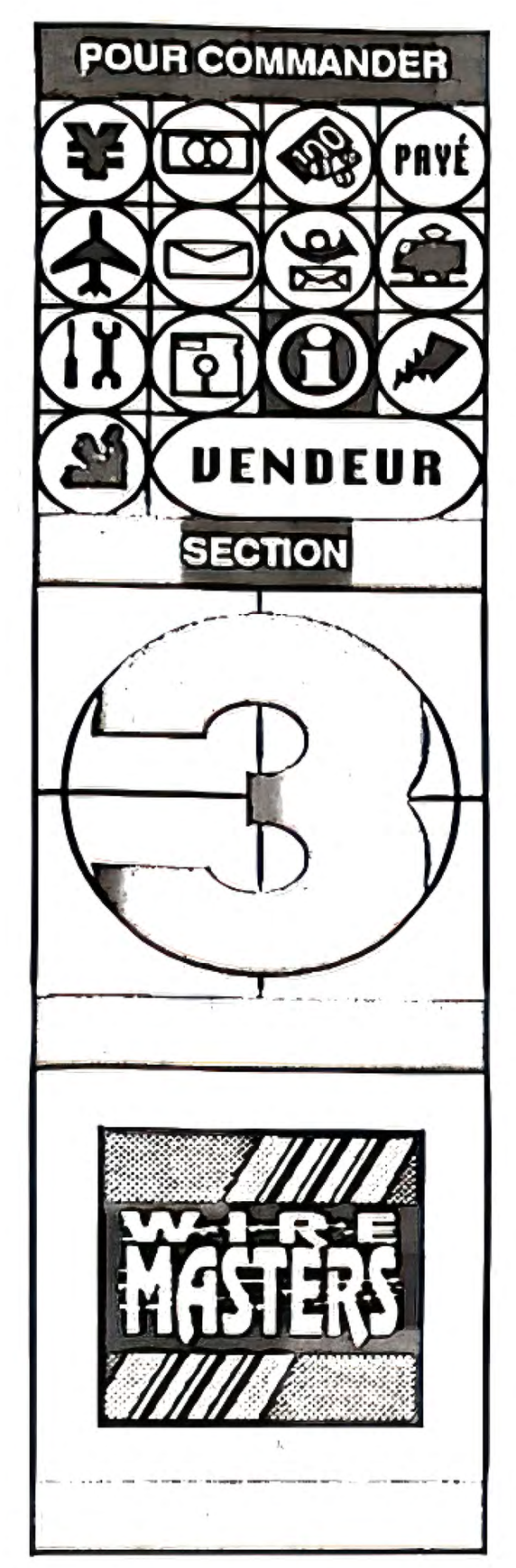


La technologie nouvelle des Biofibres permet désormais la greffe définitive d'un Câblage de Réflexogiciel dans un système neuro-musculaire organique. Ce Câblage de Réflexogiciel peut reproduire n'importe quelle Compétence Active mais aucune compétence de Connaissance ni compétence Informative. Une fois la greffe effectuée, le câblage est installé de manière permanente et ne devrait nécessiter aucune maintenance pendant la durée de vie du bénéficiaire.

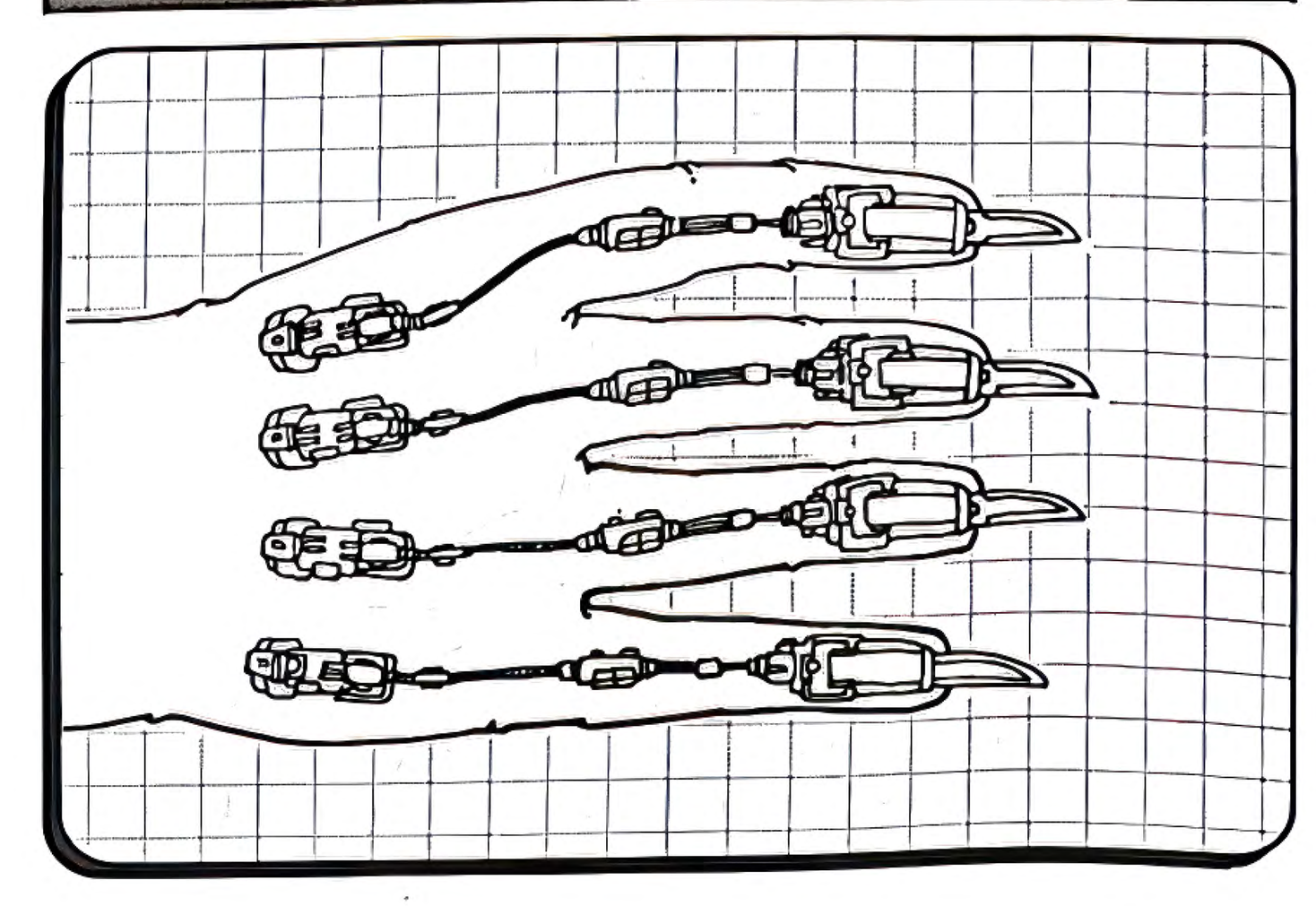
Câblage de Réflexogiciel	Taux de Cybernétisme	Coût
Indices 1-4	0,2 x l'Indice	Indice x 5 000
Indices 5-8	0,25 x l'Indice	Indice x 50 000
Indices 9-10	0,3 x l'Indice	Indice x 500 000

[Note : Le câblage n'est applicable qu'aux compétences *Actives* et *Concentrées*; aucune compétence Scientifique, Mentale, Sociale ou Magique ne peut être greffée. Il doit s'agir d'une Concentration; il n'est pas possible d'installer une compétence Générale ni une Spécialisation.

Un câblage ne peut s'appliquer qu'à une seule compétence qui ne pourra jamais être changée, altérée, améliorée ni modifiée.



LAMES DIGITALES AMÉLIORÉES

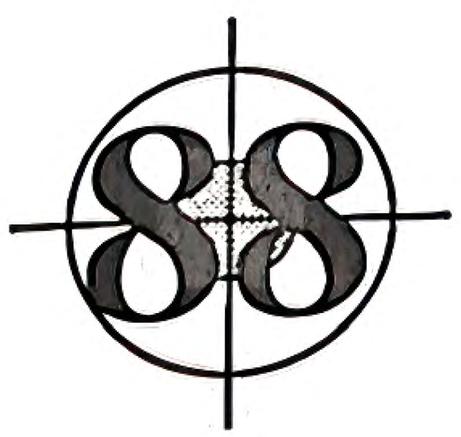


Wiremasters est fier de vous proposer les nouvelles lames *Wilkerson*. Ces lames de rechange sont produites en un nouvel alliage de carbure compressé. Elles peuvent être adaptées à toutes les marques existantes de cyberlames digitales. Indiquez lors de votre commande le fabriquant et le numéro de modèle de votre implant.

	Dommage	Coût
Lames Digitales Améliorées	(F)L2	8 500

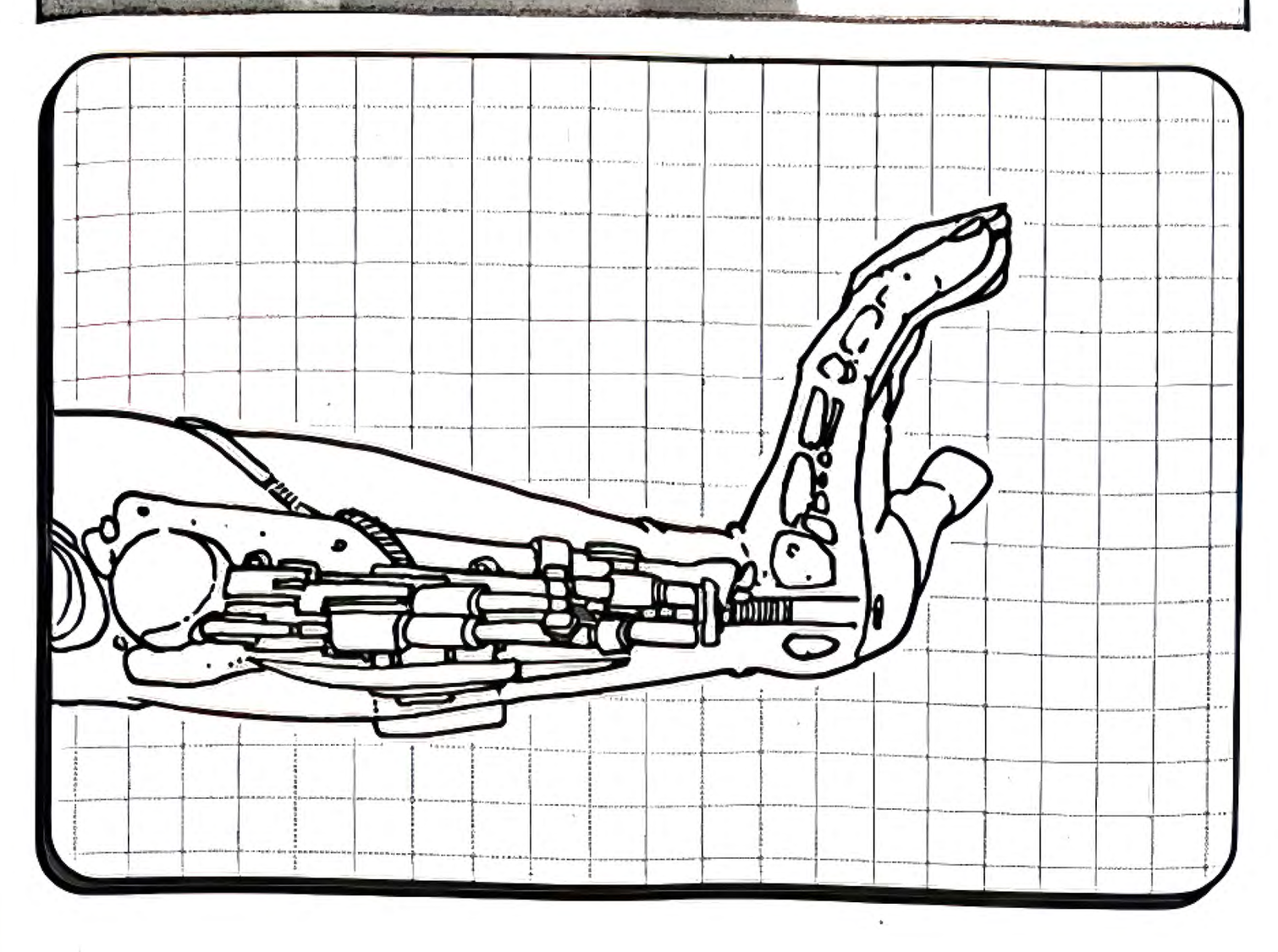
L'installation des nouvelles lames peut être faite très simplement par n'importe quel cyberprothésiste. L'opération prend une vingtaine de minutes.

>>>>>[Hé ! est-ce que quelqu'un a réussi à deviner pourquoi une bande de deckers s'amusent à commenter des trucs dont on n'aura jamais le moindre usage ? Enfin... c'est juste histoire d'en parler !]<<<<<
— Le Samouraï Néon <19-12-50 — 15:31:32>
>>>>>[Parce qu'il faut bien que quelqu'un le fasse ?]<<<<<
— FastJack <21-12-50 — 23:12:31>
>>>>>[Parce que nous sommes tous vils, malicieux, perfides et qu'on adore balancer des vannes et des rumeurs.]<<<<<
— Findler-Man <23-12-50 — 03:42:45>
>>>>>[Et fourbes, en prime !]<<<<<
— NightFire <24-12-50 — 14:31:42>
>>>>>[Et les primes, ça te connaît... n'est-ce pas? Tu as touché ton chèque ?]<<<<<
— FastJack <25-12-50 — 02:33:16>
>>>>>[Joyeux Noël !]<<<<<
— FastJack <25-12-50 — 02:35:22>



SHADOWRUN

SÉRIE CYBERGUN



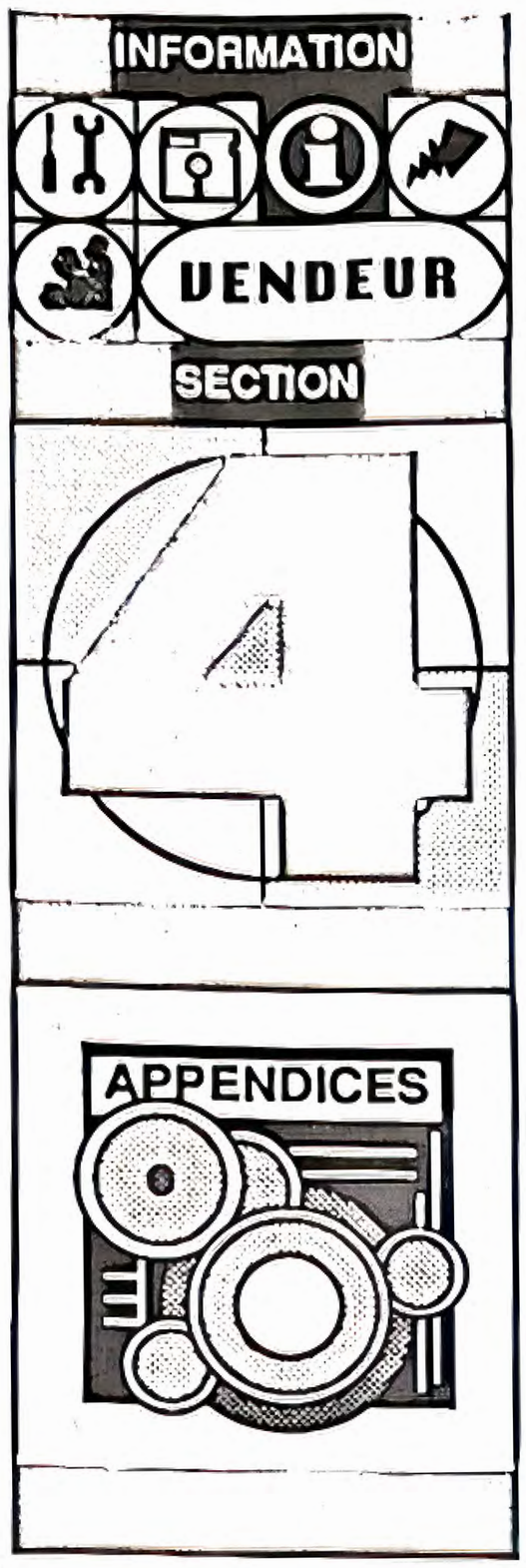
La série des armes *Cybergun* a été conçue par *Fichetti Arms* pour équiper les cybermembres. Les armes légères comprennent le pistolet petit calibre, le pistolet léger, le pistolet-mitrailleur et la mitraillette. Le pistolet lourd et le shotgun sont classés dans les armes lourdes. Toutes les armes font feu par un orifice situé à la base de la paume. Elles disposent d'une réserve interne de munitions qui peut être rechargée. Un orifice d'alimentation externe permet de tirer le meilleur parti des armes automatiques (mitraillettes et pistolets-mitrailleurs) en y enclenchant un chargeur de munitions.

Type	Dissimul.	Munition	Dommage	Poids	Coût
Pistolet Petit Calibre	12*	12(Interne)	3L1	0,3	250
Pistolet Léger	10*	10(Interne)	3M2	0,75	650
Pistolet-Mitrailleur	NA	10(Interne)	3M2	0,8	900
Mitraillette	NA	8(Interne)	4M3	1,25	1 800
Pistolet Lourd	NA	6(Interne)	4M2	2	800
Shotgun	NA	4(Interne)	3M3	2,25	1 200

* L'Indice de Dissimulation s'applique aux chances de repérer l'orifice de tir après qu'un coup de feu ait été tiré car au moment du tir un observateur ne manquera pas de le remarquer.

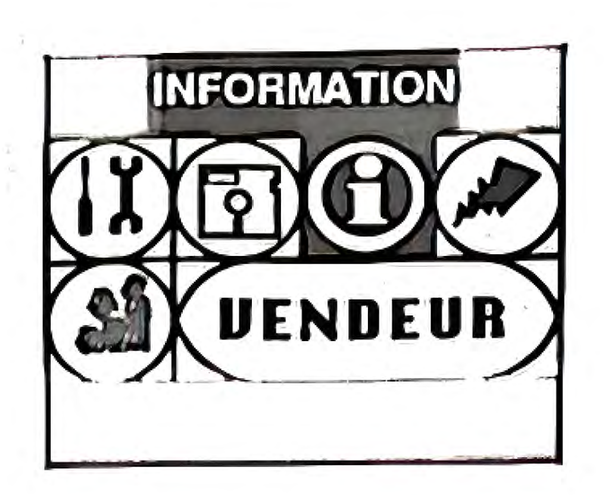
Une arme lourde ou un Cybergun tirant en automatique sera toujours repérable.

L'orifice d'alimentation n'est visible que si un chargeur y est installé.



RÈGLES OPTIONNELLES

TRAVAILLER DANS LA RUE



— Extraits d'un article de William «Wedge» Harkwood, intitulé «Travailler dans la rue», publié pour la première fois dans le numéro de Juin 2050 de la revue *Le Combattant Urbain*.

Bang ! Un simple coup de feu et un autre petit malin se fait descendre. Pourquoi ? Parce qu'il était stupide. Parce qu'il croyait tout savoir. Parce qu'il refusait d'écouter.

Le moindre petit rigolo qui arpente les rues est persuadé de tout savoir mieux que tout le monde. Il est persuadé de disposer de l'avantage ultime et que tous les autres vont se casser dès qu'il sortira sa lame de carbure chromée. Et bien c'est faux. Les autres vont plutôt éclater de rire.

À l'instant même où vous mettez les pieds dans la rue, vous devez instantanément vous dire que vous entrez dans une zone en guerre et que vous êtes une cible potentielle. Dans les rues, la paranoïa doit être une règle de conduite. Sans elle, vous n'êtes qu'un morceau de viande de boucherie. Persuadez-vous que chaque situation, chaque deal est une menace potentielle pour votre existence et vous aurez une chance de voir à nouveau le soleil se lever.

Il n'existe pas de manière nette et efficace de travailler dans la rue. Personne n'a jamais réussi à développer une méthode de survie infaillible mais le fait de garder certaines choses à l'esprit peut rendre la vie un tout petit peu plus sûre.

Considérez que tout ce que vous entreprenez fait en quelque sorte partie de votre petite guerre personnelle. Tout ce que vous avez pu entendre au sujet du Zen n'est qu'un ramassis d'inepties. Vous pourriez aussi bien vous mettre un sac sur la tête et aller danser au millieu de la circulation.

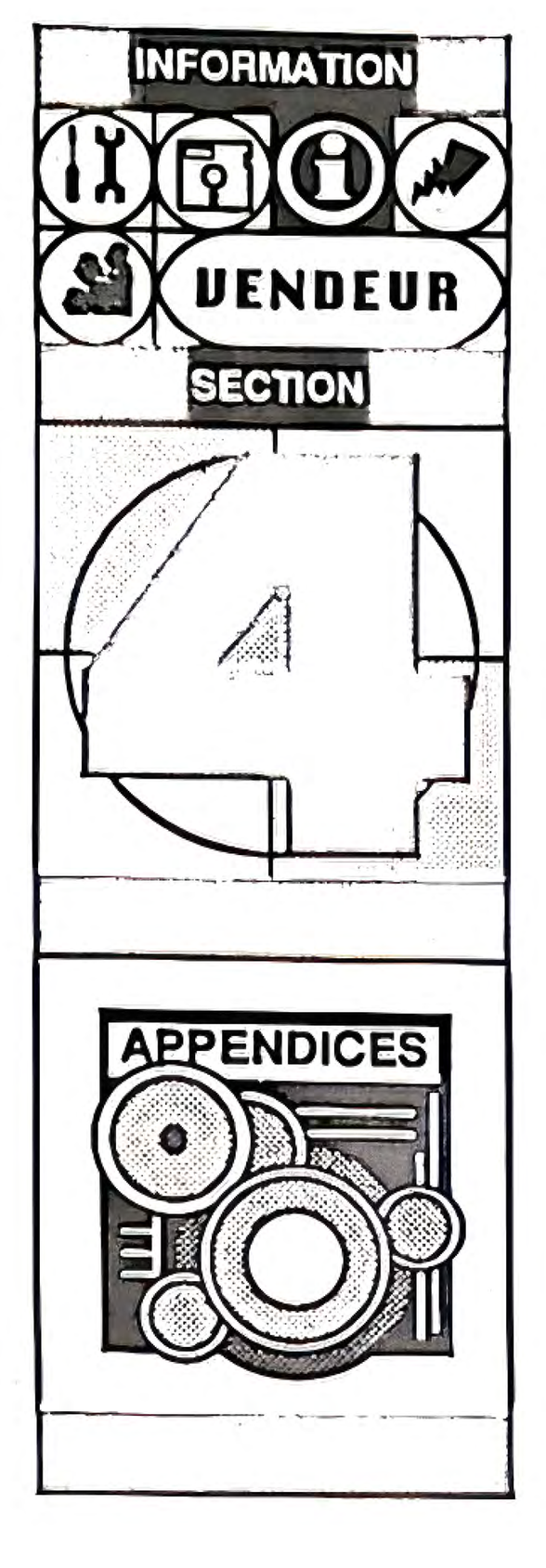
Réfléchissez à ce que vous entreprenez. Prévoyez vos actions à l'avance. Étudiez vos alternatives. Essayez de deviner ce que pense votre adversaire. Considérez ce qu'il va faire et ce que vous pouvez prendre comme mesures pour vous y préparer.

Apprenez à connaître votre ennemi. En apprenant tout ce que vous pouvez à son sujet, vous commencerez à comprendre sa manière de penser et à anticiper ses réactions probables. La connaissance, c'est le pouvoir.

Consultez toujours vos Contacts. Même si un deal vous semble parfaitement net, vérifiez tout ce que vous pouvez. Même si c'est votre plus vieux copain qui vous le passe, vérifiez. Ça ne veut pas dire qu'il faille croire tout ce que vous entendrez mais collez votre oreille sur le pavé et écoutez tout de même.

Faites attention à votre environnement. Apprenez à connaître votre territoire. Il y a trop de novices qui croient qu'ils peuvent se promener avec leur canon d'assaut sur l'épaule quand ils vont faire du lèche-vitrines sur les grandes avenues.

La loi et la manière de l'appliquer dépendent de l'endroit où l'on se trouve. Les procédures peuvent changer d'un pâté de maisons à l'autre, d'un flic à l'autre. Si les flics osent se promener dans le coin, jouez la sécurité, restez calme et discret. Plus le voisinage est dangereux, plus les flics ont tendance à laisser passer les choses. Mais souvenez-vous qu'une arme lourde leur suffit comme prétexte pour appeler une escouade anti-émeutes et qu'un fusil d'assaut est l'excuse pour demander au moins trois cars de renforts et peut-être même un blindé léger.



Porter une arme lourde et une armure visible, cela équivaut à chercher les ennuis et ceci dans n'importe quel environnement. Il y a beaucoup d'endroits où le simple fait de porter ostensiblement une arme ou une armure vous désigne comme cible instantanément.

Tachez de comprendre comment cette guerre qui vous concerne va se disputer. Il ne sert pas à grand chose d'avoir son HK 227 en parfait ordre de marche si l'ennemi est susceptible de vous balayer avec un sort à longue portée. Étudiez les alternatives et considérez toutes les possibilités.

Il ne sert à rien non plus d'attaquer de front un adversaire ostensiblement supérieur. Utilisez la tactique de la guérilla chaque fois que vous le pouvez. Veillez à ce que vos interventions soient le plus souvent brèves et cinglantes. Utilisez l'effet de surprise à votre avantage et soyez partis avant que le choc ne se dissipe. Les affrontements de masse en terrain découvert sont juste bons pour les idiots de militaires; ils ont, eux, la main d'œuvre nécessaire pour y faire face.

Si vous entrez dans un combat, faites toujours en sorte d'en ressortir le plus vite possible. Il y a trop d'incertitudes dans le chaos d'une bataille pour pouvoir en garantir l'issue. Si vous devez combattre, tentez de garder le contrôle de la situation. Choisissez soigneusement le terrain, les armes et les participants.

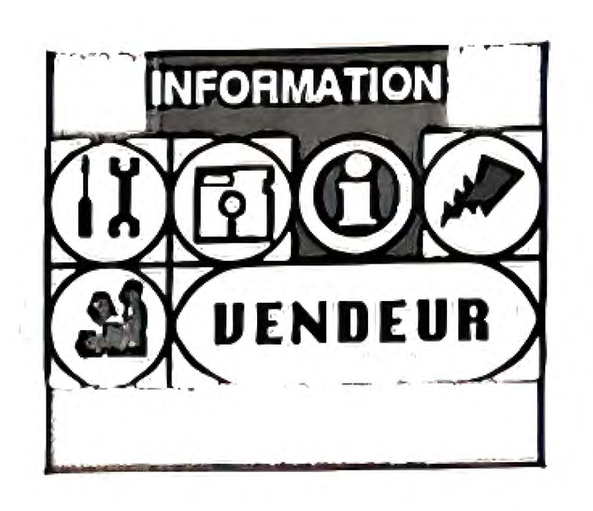
Ne laissez pas votre adversaire prendre le pas sur vous. Il vous faut agir, pas réagir. Forcez-lui la main plutôt que de le laisser vous forcer la vôtre. Prenez l'initiative et conservez-la.

Harcelez l'adversaire, la colère mène parfois à l'erreur.

La seule chose dont vous pouvez être vraiment sûr, c'est ce dont vous être capable. Tout le reste doit demeurer suspect à vos yeux.

Et surtout, ne soyez jamais assez stupide pour croire que vous avez gagné !

DOMMAGES AU CYBERWARE



Est-ce que vous ne sentez pas une poussée de haine quand ça arrive ?
— Kid Stealth

À un moment ou un autre, l'impensable se produit toujours ! Ce peut être le résultat d'une rafale particulièrement puissante, le monofouet d'un (ancien) ami qui s'égare ou le pare-choc avant d'un CityMaster en plein tonneau. Enfin, quoi qu'il en soit, il arrive parfois, à un moment donné, en un endroit donné — et généralement quand c'est le plus gênant possible — qu'un élément de cyberware casse.

Comment cela peut-il se produire ? vous demandez-vous. La réponse est : «Très facilement»!

Chaque fois qu'un organisme équipé de cyberware subit des dégâts traumatiques, il y a des risques — proportionnels à la gravité du choc — pour qu'un ou plusieurs éléments cybernétiques soient endommagés et tombent en panne. Dans **Shadowrun**, un dégât traumatique est représenté par une simple Blessure Grave ou Fatale. Cette blessure est limitée à un dommage causé par une balle, un coup ou un traumatisme d'origine magique et il doit s'agir d'un dommage *physique*.

LE SYSTÈME DES DOMMAGES

Lorsqu'une Blessure Grave ou Fatale est infligée, lancez 1D6 et soustrayez 4 pour une Blessure Grave ou 2 pour une Blessure Fatale. Le résultat représente le nombre d'éléments cybernétiques susceptibles d'être endommagés par le choc.

Pour chacun des éléments menacés, lancez 1D6 pour déterminer quel système général est atteint. Puis, à l'aide d'un jet de 2D6, déterminez le système spécifique qui est endommagé. Si ces deux jets désignent un équipement que vous n'avez pas, vous vous en sortez sans dommage.

TABLES DES DOMMAGES CYBERNÉTIQUES

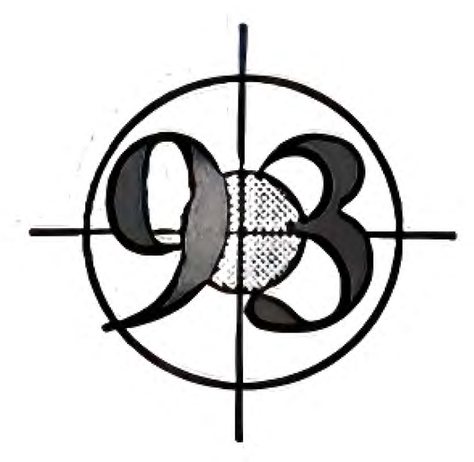
SYSTÈME GÉNÉRAL

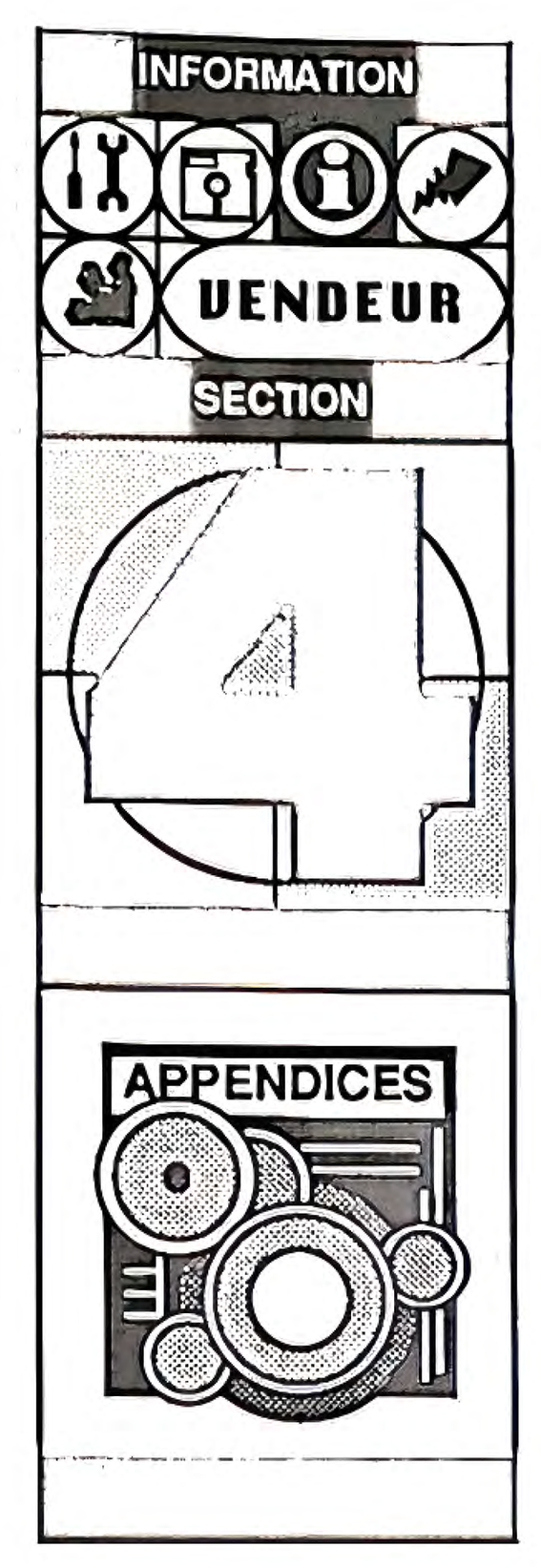
1D6	Localisation
1-3	Céphaloware
4-6	Somatoware

SYSTÈME SPÉCIFIQUE

2D6	Céphaloware
1-3	Œil
4-5	Datajack/Chipjack
6-7	Cybermémoire
8-9	Autre Cyberware
10-12	Oreille

2D6	Somatoware
1-3	Bras
4-6	Modificateur de Réflexes
7-8	Câblage de Réflexogiciel
9	Autre Cyberware
10-12	Jambe





DÉFINITIONS DES DOMMAGES

CÉPHALOWARE

Œil/Oreille

Cette catégorie comprend tous les implants et modifications des oreilles ou des yeux; y comris ceux et celles qui affectent des oreilles et des yeux organiques mais à l'exception des Duplications Rétiniennes et des Modifications Cosmétiques qui, elles, ne sont pas affectées. Chaque cyberœil ou cyberoreille doit être considéré séparément mais avec tous les accessoires qui lui sont liés. Si l'œil ou l'oreille cybernétique est touchée, tous ses accessoires le sont également.

Datajack/Chipjack

Chaque connecteur est considéré séparément.

CyberMémoire

Cette catégorie comprend tous les stockages de données et les systèmes d'accès mais exclut les Datajacks, les Chipjacks et les Bombes Corticales. Chaque élément de stockage de données compte séparément. Si un système d'accès, ou d'interdiction d'accès, à la Cybermémoire est touché, cet accessoire n'est plus opérationnel.

Autre Cyberware

Cette catégorie englobe tous les systèmes de connexion, d'affichage et de communications implantés dans la tête. Chacun d'entre eux doit être considéré séparément. Cette catégorie inclut les Interfaces d'armes qui peuvent aussi être endommagés par un accident de Somatoware.

SOMATOWARE

Les Substituts Musculaires, les Armures Dermales, les Amplifications de Réflexes et les Filtres ne sont jamais affectés.

Bras/Jambe

Cette catégorie englobe tous les systèmes cybernétiques installés dans les jambes et les bras, ainsi que, le cas échéant, l'intégralité d'un cybermembre. Lorsque cette catégorie intervient, déterminez tout d'abord s'il s'agit du membre droit ou gauche. (1-3 : droit; 4-6 : gauche) et considérez alors quel système est concerné. Le cybermembre doit aussi être pris en considération car si c'est lui qui est touché, tous ses accessoires seront également en panne. Les Connecteurs Coniques sont également des accessoires de la main et doivent être compris dans les systèmes du membre approprié.

Modificateur de Réflexes

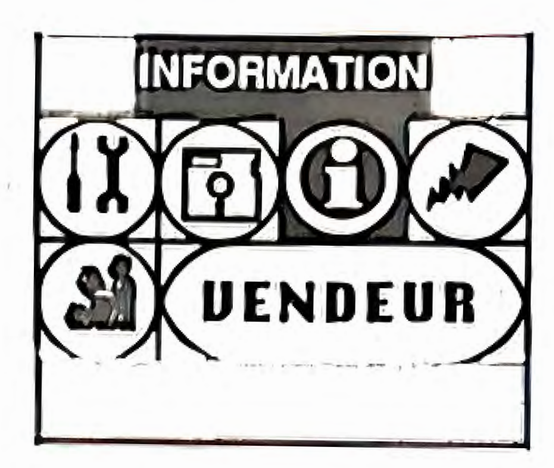
Cela comprend les Réflexes Câblés et les câblages d'Interface de Contrôle de Véhicules. Les Amplifications de Réflexes ne sont pas concernées.

Câblage de Réflexogiciel

Cette catégorie couvre tous les câblages à base de contrôleurs neuro-musculaires qui permettent l'utilisation des puces de réflexogiciels actifs.

Autre Cyberware

Cela comprend tous les cybersystèmes qui ne sont pas compris dans l'une des catégories citées précédemment. Sont compris le cyberware implanté dans des endroits inhabituels ainsi que les modificateurs de voix.



Tout système endommagé doit être Réparé (voir page 96). Si un même système est endommagé plus d'une fois avant d'être Réparé, il est alors totalement Irréparable et doit être Remplacé.

Si le système endommagé est un Cyberware d'Occasion, tout dommage qu'il subit équivaut à le rendre Irréparable. Il doit être intégralement remplacé (voir Amélioration du Cyberware).

Le Karma peut être employé pour refaire un jet de dégâts au Cyberware si le premier résultat est par trop indésirable. Ce relancement du jet coûte 1 Point de Karma et le joueur a le droit de le refaire autant de fois qu'il le veut, jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat qu'il juge acceptable ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de points de Karma à dépenser.

CRÉATION D'UNE TABLE DE SOUS-SYSTÈMES

Cette méthode permet de déterminer très précisément quel élément de cyberware est endommagé. Elle se base sur une table qui sera spécifiquement crée pour chaque cyborg.

Une fois que le système affecté a été déterminé dans les tables générales, dressez une liste des sous-systèmes de cette catégorie que possède le personnage en suivant les directives ci-dessous :

• S'il ne possède qu'un seul système de la catégorie indiquée, c'est alors celui-là qui est endommagé.

• Si la catégorie comprend deux systèmes, chacun d'entre eux a 50% de risques d'être affecté (au résultat de 1D6 : 1-3 = Système A; 4 - 6= Système B).

• S'il dispose de trois systèmes appartenant à la catégorie affectée, les probabilités sont les suivantes :

1-2 = Système A; 3-4 = Système B; 5-6 = Système C.

• Pour quatre à six systèmes menacés, les probabilités sont :

1D6	Système
1	Système A
2	Système B
3	Système C
4	Système D
5	Système E (s'il n'y en a pas, relancez le dé)
6	Système F (s'il n'y en a pas, relancez le dé)

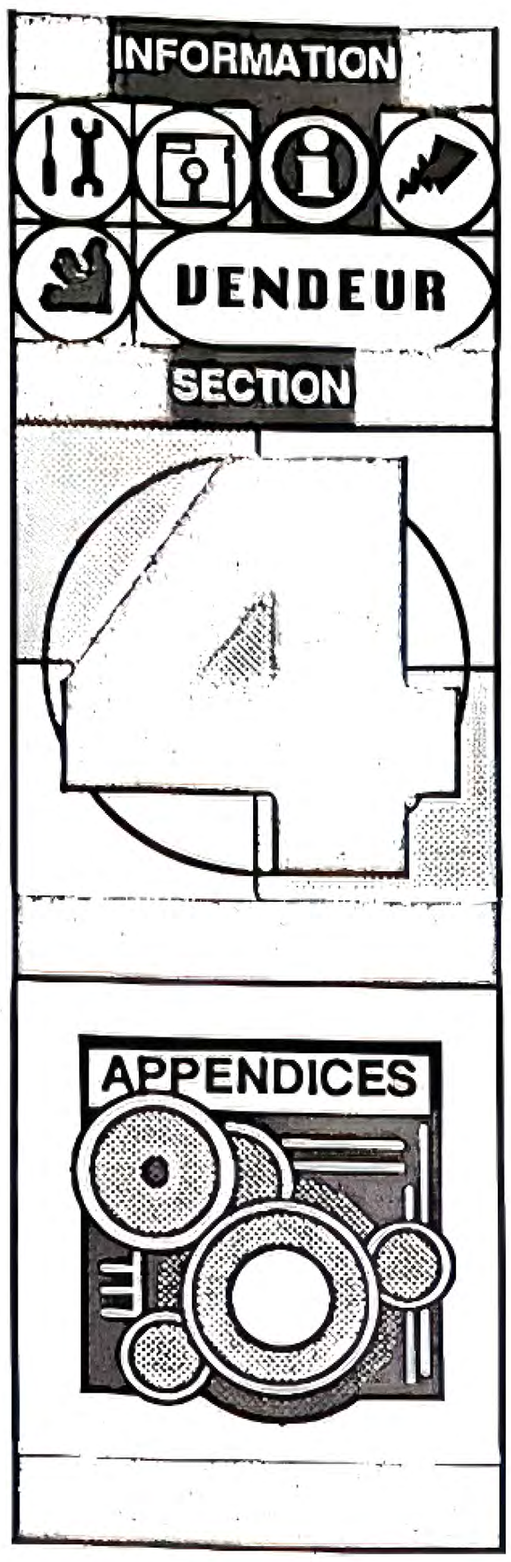
• Au delà de 6 systèmes concernés, voici une proposition de table:

TABLE 1

1D6	Système
1	Système A
2	Système B
3	Système C
4	Système D
5	Système E
6	Faites un Jet dans la Table II

TABLE 2

1D6	Système
1	Système F
2	Système G
3	Système H (s'il n'y en a pas, refaites le Jet dans la Table I)
4	Système I (s'il n'y en a pas, refaites le Jet dans la Table I)
5	Système J (s'il n'y en a pas, refaites le Jet dans la Table I)
6	Système K (s'il n'y en a pas, refaites le Jet dans la Table I)



RÉPARATIONS du CYBERWARE

Évidemment, je peux vous l'arranger ! Mais ça va coûter cher !
— Le Credo du Cyberdoc

Lorsqu'un élément de cyberware tombe en panne, il y a fort à parier que son propriétaire voudra le voir remis en état (imaginez un peu comme il pourrait être embarrassant de se promener avec des morceaux de cyberware cassé qui pendent !).

Un technicien ou quiconque est compétent en Biotechnologie (C/R) peut effectuer la réparation. Nous allons, par générosité, négliger la possibilité d'un vrai travail de chirurgie.

La Base de Temps d'une réparation de cyberware endommagé est égale au Taux de Cybernétisme du système endommagé multiplié par deux heures.

Le Seuil de Réussite du réparateur est basé sur la gravité du choc qui a causé des dommages au système. S'il s'agit d'une Blessure Grave, le SR est de 4 et de 8 pour une Blessure Fatale.

Les modificateurs à appliquer se trouvent dans la Table des Modificateurs Circonstanciels pour les Compétences C/R, en page 158 de **Shadowrun**.

Si la réparation est faite sur un cyberware personnalisé de classe Alpha ou Beta (voir page 98), doublez le SR final pour la classe Alpha et triplez-le pour la classe Beta.

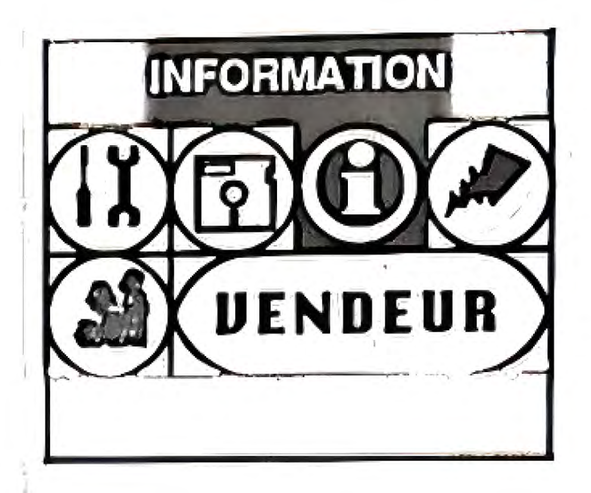
Chaque Succès obtenu réduit la durée de la réparation. Divisez la Base de Temps par le nombre de Succès afin d'obtenir la durée effective du travail.

Le prix de revient de la réparation dépend de deux facteurs : la main d'œuvre et les pièces détachées. Si la Blessure qui a causé les Dégâts était Grave, le prix des pièces représente 15% de celui du cyberware d'origine et 35% si le choc était d'une gravité Fatale.

La main d'œuvre se paye en fonction de la Compétence du réparateur. Le tarif de base est de 50 ¥ l'heure par point de Compétence. Ainsi un technicien possédant la Biotechnologie à l'Indice 6 serait en droit de faire payer ses servcices 300 ¥ de l'heure. De plus, les réparateurs qui disposent d'une très bonne installation (susceptible de leur valoir le meilleur modificateur - *Excellentes* - dans la Table des Modificateurs Circonstanciels pour les Compétences C/R) augmentent souvent leurs tarifs. Cela peut aller jusqu'à multiplier les honoraires par 4.

Ce tarif de main d'œuvre ne vaut bien entendu que si le cyborg en panne n'est pas en mesure de baratiner un ami pour qu'il effectue la réparation. À l'inverse, il est tout à fait concevable qu'un Technicien ou un Docteur pratique des tarifs bien supérieurs à ceux qui sont indiqués ci-dessus. Après tout, c'est la loi du marché !

AMÉLIORATION du CYBERWARE



Qu'est-ce que ça veux dire ? Le vieux matériel n'est plus assez bon ?
— Doc Lou Welby

À un moment ou un autre, vous pourriez éprouver l'envie d'améliorer un équipement qui vous a été implanté ou il se peut que vous soyez contraint de le remplacer. Dans les deux cas, la procédure est la même.

Toutes les améliorations et remplacements de cyberware sont du domaine de la Chirurgie Élective (voir **Shadowrun**, page 147). Aucun jet de dés n'est nécessaire pour la chirurgie elle-même car la technologie a progressé jusqu'à un point où les accidents mortels sur la table d'opération sont rarissimes.

Le médecin qui pratique l'intervention (ou tout autre individu qui pratique la chirurgie) effectue un Jet pour déterminer la qualité de son travail. Une bonne intervention peut en effet réduire la perte d'Essence du patient mais une opération bâclée peut accroître la cybernétisation du patient. Le chirurgien doit effectuer un Test en Biotechnologie (C/R) avec un SR égal à 10 - le nouvel Indice d'Essence de son patient. Par «nouvel Indice d'Essence», on entend la valeur que le patient obtiendrait si l'opération se passait dans des conditions normales.

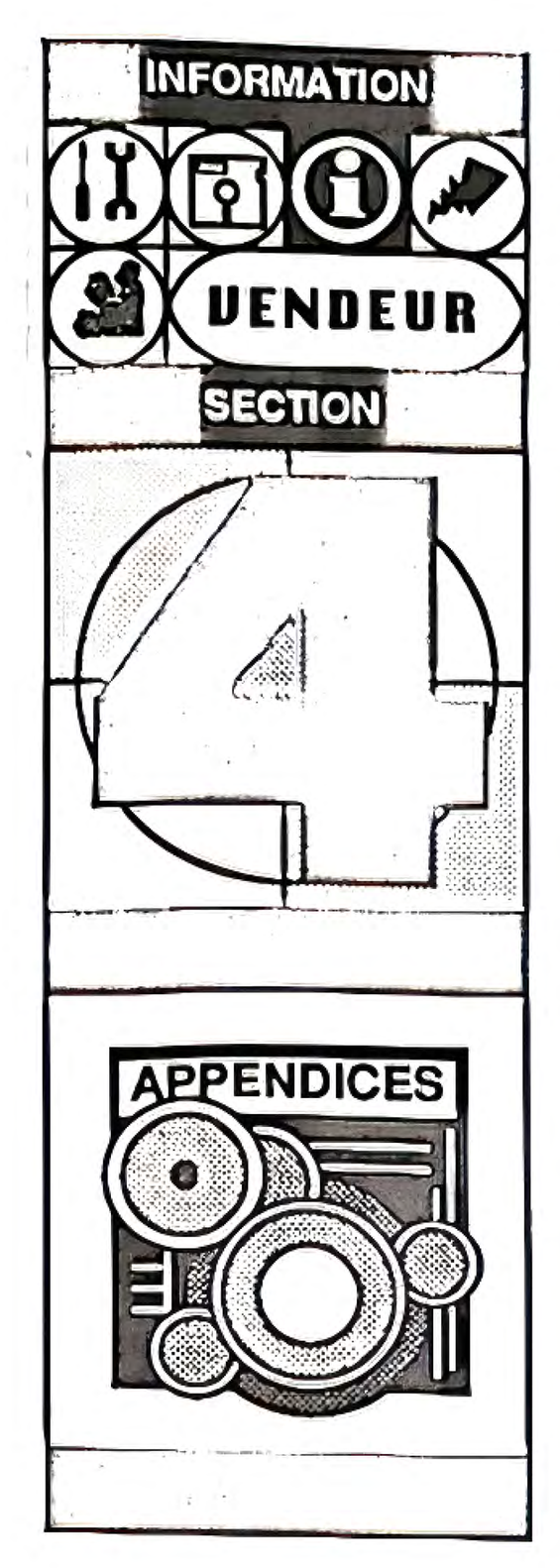
Après avoir effectué ce Test, consultez la table ci-dessous:

VARIATION DU TAUX DE CYBERNÉTISME

Aucun Succès	+15% de Cybernétisme
1 Succès	+10% de Cybernétisme
2-3 Succès	Taux de Cybernétisme normal
4-5 Succès	-10% de Cybernétisme
6 + Succès	-20% de Cybernétisme

Appliquez le pourcentage obtenu au Taux de Cybernétisme de l'implant en cours. Si l'accroissement du TC dû à l'opération était tel qu'il risque d'amener l'Indice du patient en dessous de 0, le praticien saurait interrompre son intervention avant de provoquer la mort du patient. Le cyberware ne serait alors pas installé mais l'Indice d'Essence du patient serait égal à 0.

Une option intéressante pour le Maître de Jeu consiste à ne pas informer le joueur de la valeur précise de l'Essence de son personnage à la suite de l'intervention. Ainsi, il ne pourrait savoir que ce que devrait être son Indice si l'opération avait été réussie. Il lui appartiendrait alors de prendre ou non le risque de subir une autre opération ultérieurement.



CYBERWARE PERSONNALISÉ

C'est peut-être très bon, mais on peut toujours faire mieux.
— Dr. Aldan Jamani

Rien n'a plus d'éclat qu'un chrome personnalisé. Aventurez-vous assez loin dans les profondeurs de Chiba, de San Francisco, de Bruxelles, de Tel Aviv, de Manhattan, d'Oslo ou de Seattle et vous finirez par les trouver ... ce sont les Cliniques de l'Ombre.

Ce sont les endroits où l'on peut obtenir le meilleur cyberware, le plus confortable, le plus élégant et le plus onéreux. La plupart ne trahit même pas une origine technologique connue ... mais il fonctionne. Ces cliniques ont été ainsi nommées car elles ne sont pas officiellement reconnues et n'existent que dans l'underground, au cœur de l'ombre. Le corps médical officiel désapprouve irrémédiablement le type «d'expérimentation médicale» qu'on y pratique.

En pratique, qu'est-ce que le cyberware personnalisé représente pour un personnage ? Tout d'abord, il est de meilleure qualité; généralement, il fait appel à un métaconstruct bio-technologique ce qui se traduit par un Taux de Cybernétisme amoindri. Ensuite, il est beaucoup plus résistant mais, en contrepartie, beaucoup plus difficile à réparer.

Les Cliniques de l'Ombre que les PJ sont les plus susceptibles de découvrir ne proposent que les deux qualités inférieures de cyberware personnalisé. Ce sont les Classes *Alpha* et *Beta*; la première étant la moins chère et la moins performante des deux.

	Réduction du Cybernétisme	Multiplicateur de Prix	Résistance aux Dommages
Classe Alpha	-20% (x 0,8)	x3	5/6
Classe Beta	-40% (x 0,6)	x7	4/5

RÉDUCTION DU CYBERNÉTISME

Réduisez le Taux de Cybernétisme de base d'un matériel équivalent de la valeur indiquée (réduisez du % indiqué ou multipliez par le coefficient entre parenthèses). Toutes les fractions sont à arrondir au-dessus et considérez que la réduction ne peut jamais amener le TC en-dessous de 0,05.

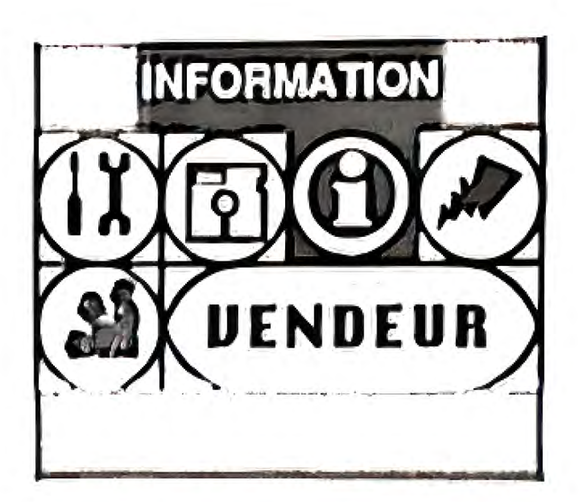
MULTIPLICATEUR DE PRIX

La valeur du cyberware équivalent doit être multipliée par le facteur indiqué. Souvenez-vous qu'il s'agit là du prix des pièces et que les honoraires du médecin et les frais d'hospitalisation doivent être calculés en plus.

RÉSISTANCE AUX DOMMAGES

La première valeur indique le SR pour résister à une blessure Grave et le second à une blessure Fatale. Lorsqu'un élément de cyberware personnalisé est endommagé, lancez 5 dés avec le SR indiqué ci-dessus. Un seul Succès suffit pour que les dommages potentiels puissent être totalement évités.

Les honoraires des Docteurs de l'Ombre et les hospitalisations dans leurs cliniques représentent 50 fois le tarif indiqué page 149 de **Shadowrun**. Deplus, il n'est pas admis de faire effectuer le travail dans une clinique et d'aller ensuite passer sa période de récupération dans un établissement moins cher.



À LA DÉCOUVERTE D'UNE CLINIQUE DE L'OMBRE

Voici qui peut facilement constituer une aventure en soi. Les Cliniques de l'Ombre ne payent aucun tribut à la publicité, n'apparaissent pas dans les revues professionnelles et ne distribuent pas de tracts dans les rues. Seul celui qui connaît quelqu'un qui les connaît a des chances de les trouver. Pour cela, il existe 2 voies de recherches : la Rue et les Corpos.

La Rue

Dans la Rue, ils ne sont que très peu à savoir que les Cliniques de l'Ombre sont autre chose qu'une légende. Les Contacts qui pourraient connaître la situation de l'une d'entre elles seraient plutôt parmi les Intermédiaires, Docteurs et Patrons Yakuza. Cependant, tout autre Contact que le MJ pourrait estimer connecté à ce réseau serait également acceptable.

Ce n'est pas parce qu'un personnage connaît un Contact approprié que celui-ci sait forcément où l'on peut trouver une Clinique de l'Ombre. On peut cependant le vérifier. Pour cela, effectuez un Test d'Étiquette (La Rue) pour le Contact. Pour une Clinique de Classe Alpha, le SR est 12 et de 15 pour une clinique Beta. Si le Contact obtient un Succès, il en connaît effectivement une.

S'il n'a pas déjà cette connaissance, il est possible qu'il accepte de se renseigner (si le PJ est suffisamment convaincant et s'il dispose d'une somme conséquente). Voici comment résoudre cette recherche de la part du Contact:

— Ajoutez son Indice d'Intelligence au plus faible de ses Indices de Charisme ou d'Étiquette (La Rue). Cette somme représente le nombre de dés à lancer.

— Le Seuil de Réussite est là encore de 12 pour une clinique Alpha et 15 pour une clinique Beta.

— Il lui faudra, cette fois, obtenir 2 Succès pour trouver une clinique Alpha et 3 Succès pour une Beta.

— La Base de Temps de cette recherche est de 5 jours. Pour déterminer le temps qu'elle aura pris effectivement, divisez cette Base par le nombre total de succès obtenus.

Les Corpos

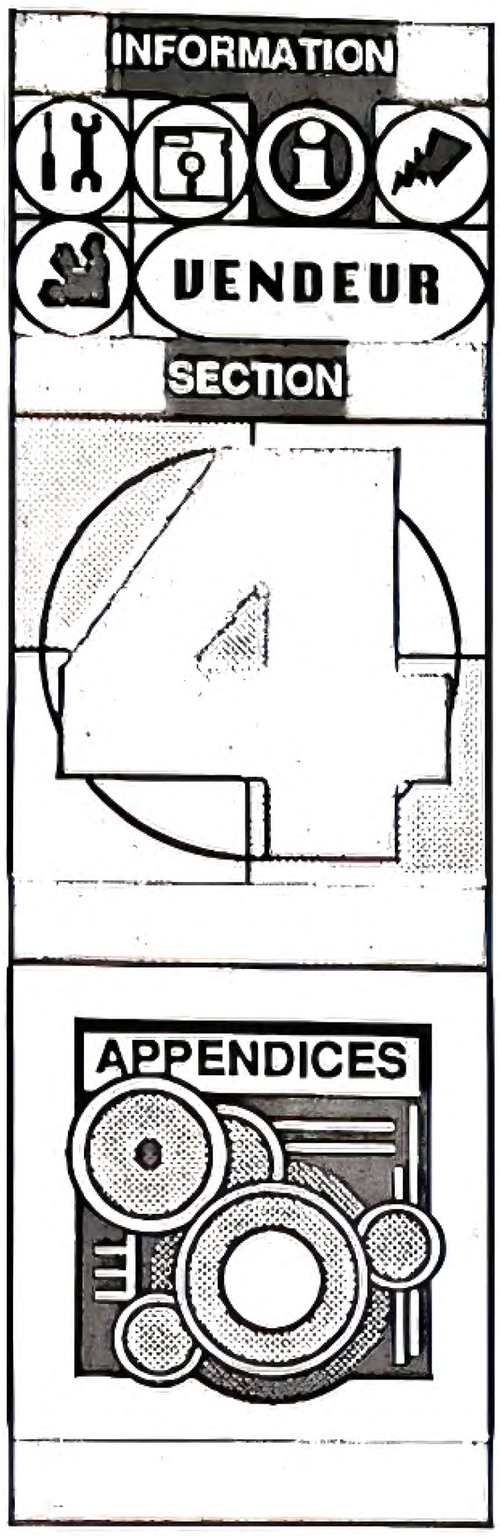
Les Corporations abordent les Cliniques de l'Ombre sous un angle différent et c'est pourquoi il peut s'avérer plus facile d'en trouver une par leur intermédiaire. Les Contacts appropriés sont les Intermédiaires, les M. Johnson, les Corpos, les Cadres Corporatistes.

La procédure est la même que celle qui est exposée ci-dessus mais les Seuils de Réussite changent: 11 pour une clinique Alpha; 17 pour une clinique Beta.

Cependant, même quand les PJ ont réussi à localiser une Clinique de l'Ombre, il ne leur est pas systématiquement facile de s'y rendre (Ils pourraient ainsi avoir découvert l'emplacement d'une clinique à Chiba - Japon - qui accepte les patients étrangers !). Il est possible que les personnages doivent traverser l'enfer pour se rendre au lieu qu'on leur a signalé et même pour le trouver. Mais, dans ce domaine, tout dépend de ce que le MJ veut infliger comme épreuve à des gens dont la vie dans l'univers de **Shadowrun** n'est pas spécialement monotone.

Les candidats aux implantations personnalisées devraient aussi se préparer à dépenser une somme considérable de néoyens.

Il peut parfois arriver qu'une Corporation accepte de régler la facture pour un personnage particulièrement chanceux. Mais quels services il va alors devoir à sa bienfaitrice !



CYBERWARE D'OCCASION

Je vous le jure ! Une gentille vieille dame de Pasadena. Est-ce que je vous raconterais des mensonges ?
— Dynamic Dave, Vendeur de Cyberware

Et oui! Il est possible de se procurer du cyberware d'occasion. Cela coûte moitié moins cher mais c'est un petit peu moins fiable. L'installation, cependant revient à la même somme que le neuf et le Taux de Cybernétisme reste identique.

Il serait injuste d'affirmer que le cyberware d'occasion tombe en panne chaque fois que l'on s'en sert ... en réalité, ça ne se produit que dans des moments cruciaux.

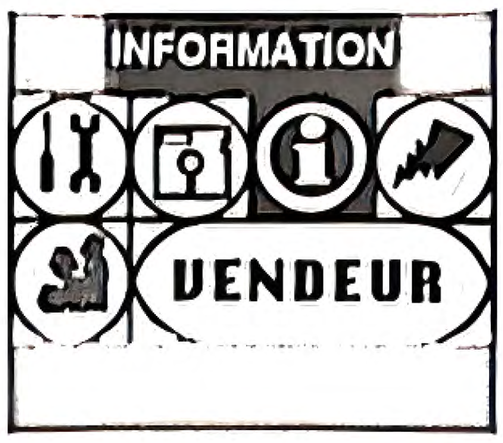
Une fois par aventure (et une seule fois), le MJ pourrait exiger que le joueur fasse un Test de Résistance de ses implants d'occasion. Ce test s'effectue avec 5 dés et un SR de 4 qui pourrait être modifié par tout ce que les circonstances peuvent entraîner. Ainsi, par exemple, un personnage accroché au rebord du toit d'un immeuble par l'intermédiaire de son cyberbras d'occasion pourrait se voir attribuer un SR pouvant aller jusqu'à 8. Les règles nermales de l'Instant Karma s'appliquent évidemment à ce Test mais il faudra sacrifier deux points pour relancer un dé.

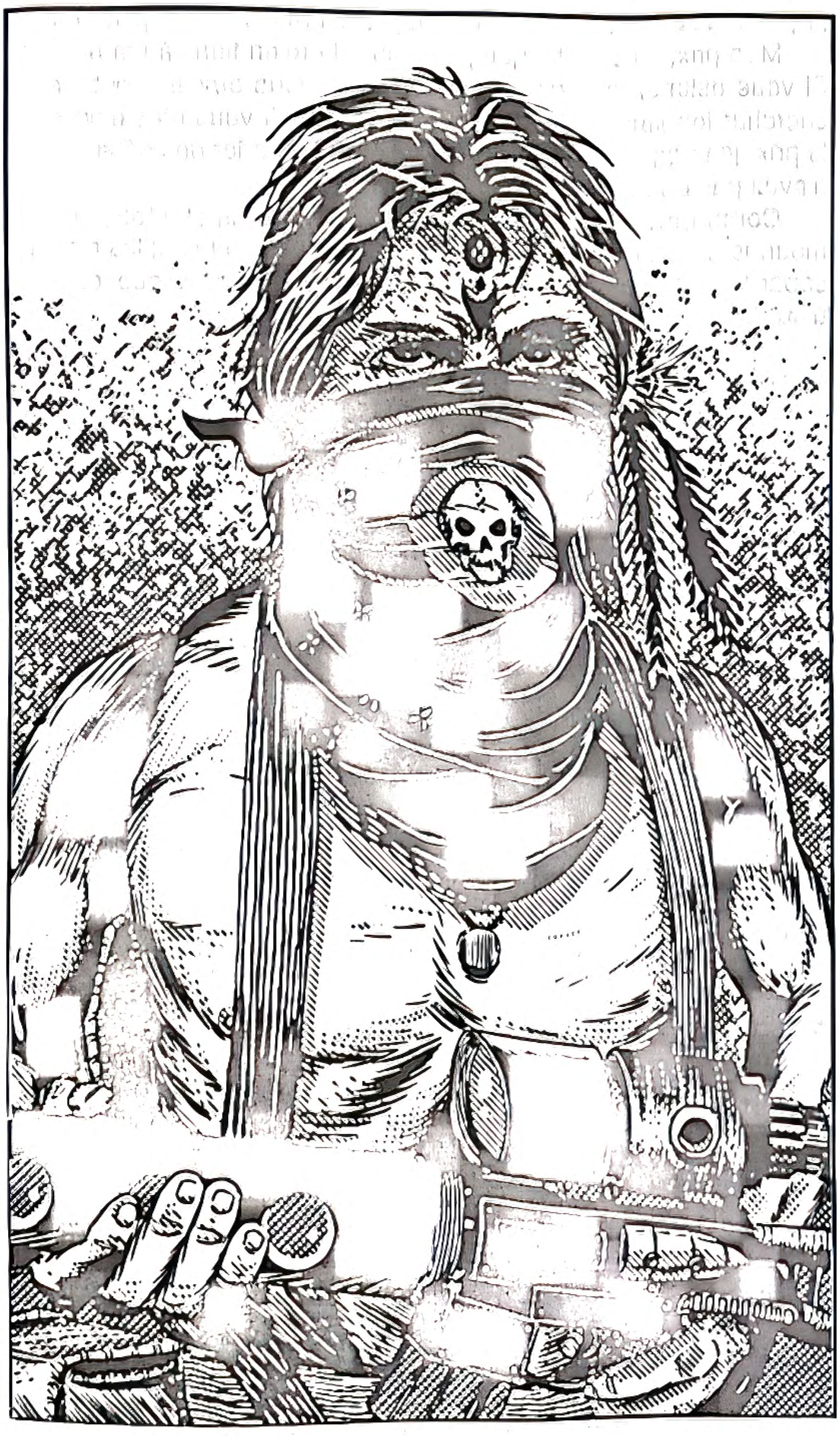
Si un élément cybernétique d'occasion tombe en panne, il faudra le remplacer; la réparation n'est JAMAIS possible.

La défaillance potentielle des éléments d'occasion ne devrait intervenir que pour accroître la tension dramatique. Il ne s'agit pas d'un procédé de harcèlement des joueurs. Il est tout à fait possible que pendant toute une aventure un implant d'occasion ne soit jamais assez sollicité pour que le Test de Résistance s'impose. Cette option n'a d'autre but que d'accroître un peu plus encore l'aspect excitant des situations de jeu; ce n'est pas un prétexte pour augmenter la mortalité des Personnages-Joueurs.

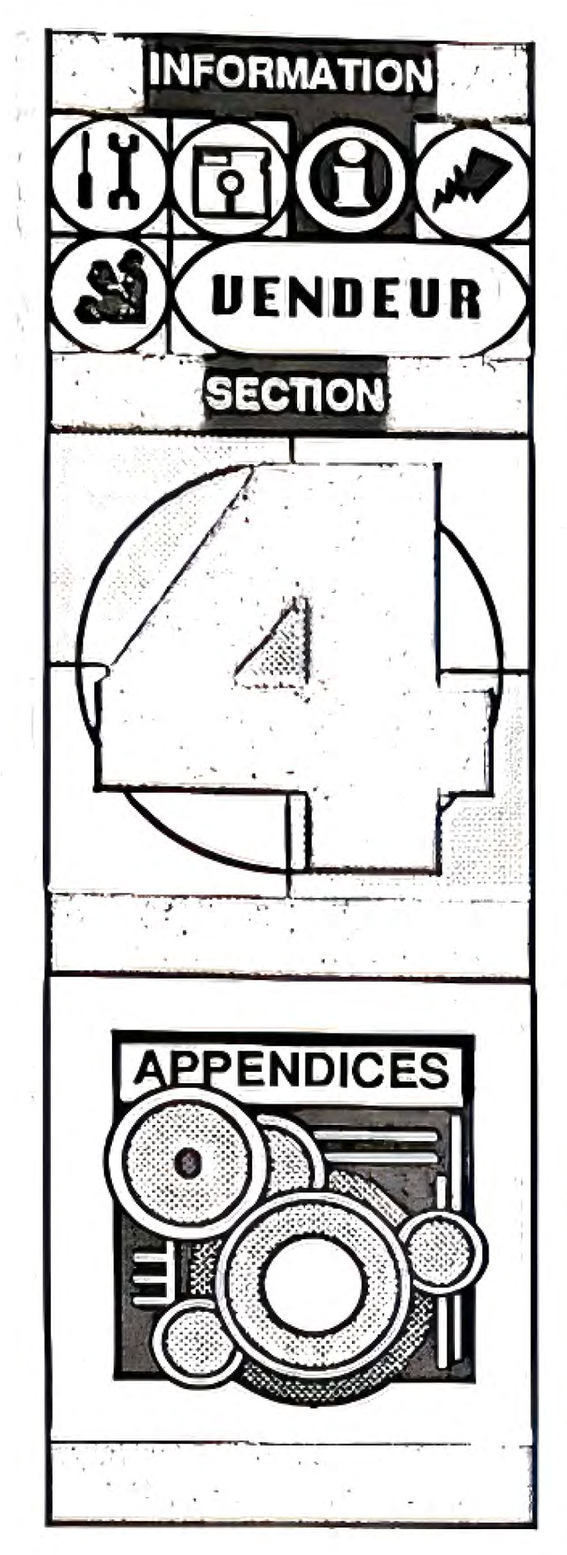
SHADOWRUN

ARCHÉTYPES DE SAMOURAÏ DES RUES





SHADOWRUN



SAMOURAÏ DES RUES ELFE

«Certains affirment que les Elfes ne font pas de bons guerriers. Je suis là pour prouver qu'ils ont tort. Croisez ma route et vous saisirez l'exacte définition de la colère Elfique.

La Rue, c'est tout autant chez moi que chez vous. Ne soyez pas stupide au point de penser que mes talents se résument à la chlorophylle et aux fleurs de la forêt; moi, je préfère les teintes plus sombres.

Mon prix, c'est celui que j'ai donné; je m'en tiens à ma réputation. Si vous estimez que ce n'est pas assez, vous devriez peut-être aller chercher les services de quelqu'un d'autre. Si vous êtes d'accord sur le prix, je suggère que nous commencions à parler des détails ... vous n'avez pas de temps à perdre! »

Commentaire : Ne commettez pas l'erreur de stéréotyper les Samouraïs des Rues Elfes. Ils sont peut-être rusés et subtiles mais leurs capacités physiques les rendent aussi redoutables que quiconque d'autre dans la Rue.

Attributs :
- Constitution : 3
- Rapidité : 7 (8)
- Force : 3 (4)
- Charisme : 2
- Intelligence : 3
- Volonté : 2
- Essence : 0,6
- Réaction : 5 (9) [+2D6]

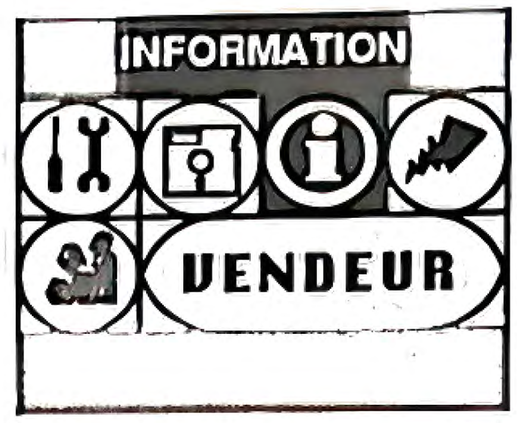
Compétences :
- Armes à Feu : 6
- Armes de Jet : 1
- Combat à Mains Nues : 6
- Étiquette (La Rue) : 3
- Furtivité : 6
- Motos : 2

Cyberware :
- Chipjack (3)
- Interface d'Armes
- Interface de Réflexogiciels (3)
- Réflexes Cablés (2)
- Substitut Musculaire (1)

Contacts :
- Deux maximum à choisir dans la Rue et/ou de la même race.

Équipements :
- 2 mois de Dépense courantes (Style de vie Moyen) payés d'avance
- Ares Predator II
- Armure Lourde partielle
- Contrat Doc Wagon™ (Platine)
- FN HAR avec Module d'Interface
- Ingram 20t
- Manteau Renforcé
- Munitions:
  - — 100 cartouches APDS (Pistolet Lourd)
  - — 100 cartouches normales (Pistolet Lourd)
  - — 300 cartouches explosives (Fusil d'assaut)
  - — 300 cartouches normales (Fusil d'assaut)
  - — 300 cartouches normales (Mitraillette)
- Pansements Stimulants : 6 (2)
- Puce de Langage — Japonais : 5
- Puces de réflexogiciels :
  - — Ares Predator : 3
  - — Armes de Jet : 3
  - — Ingram 20t : 5
  - — Voitures : 3

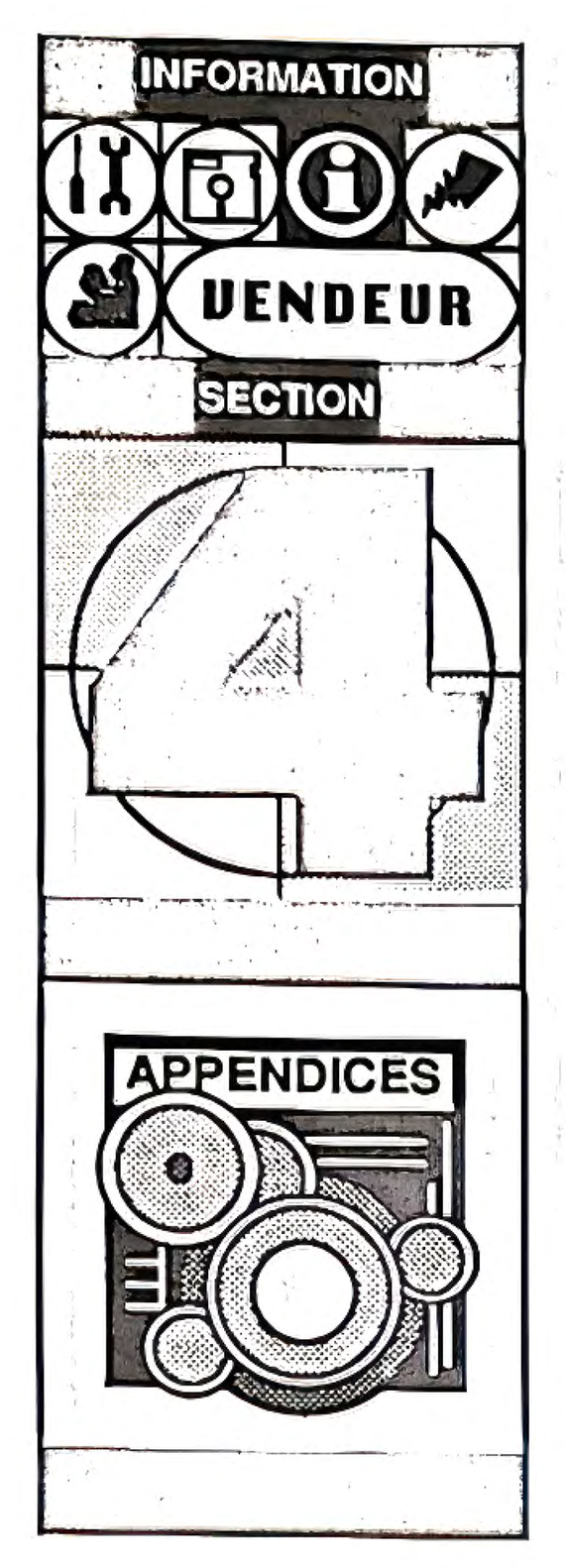
SHADOWRUN



Note :

Le Samouraï des Rues Elfe dispose d'une vision en Lumière Faible. Testez les Réactions Allergiques. Ses finances se montent à 3D6 x 1 000 ¥.

SHADOWRUN



SAMOURAÏ DES RUES NAIN

«Petit ! Je ne le crois pas, ce rigolo m'a traité de petit ! Je vais te dire, mec, ce qui est ridiculement petit ... c'est ton espérance de vie !

Il me manque peut-être des centimètres mais je suis sûr que je pourrais te compacter en même temps qu'une Chevy '45 sans même verser une goutte de sueur. Et il y a même des chances pour que je puisse ressortir ton cadavre après! C'est ma petite puce qui me l'a dit!

Alors, tu restes poli et on parle affaire ou je te fais rentrer les orteils dans les tympans. Parce que — dis-moi — t'as bien une affaire à proposer ? Sinon...t'as intérêt à avoir une excellente excuse pour m'enquiquiner! »

Commentaire : Les Samouraïs des Rues Nains ne courent peut-être pas les rues mais attention à vous quand vous en rencontrez un! Même ceux qui savent se laissent parfois abuser par leur petite stature et leurs mouvements patauds. Ce n'est que ruse ! Ils attendent que vous tombiez dans le panneau.

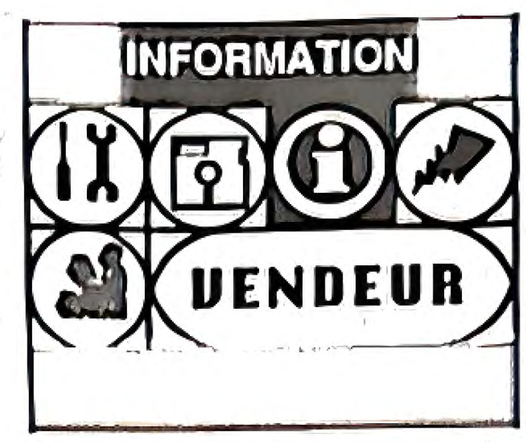
Attributs :
- Constitution : 6
- Rapidité : 4 (5)
- Force : 4 (5)
- Charisme : 2
- Intelligence : 2
- Volonté : 2
- Essence : 0,95
- Réaction : 3 (5) [+2D6]

Compétences :
- Armes à Feu : 6
- Athlétisme : 4
- Combat à Mains Nues : 6
- Combat Armé : 6
- Étiquette (La Rue) : 4
- Furtivité : 1

Cyberware :
- Amplification de Réflexes (3)
- Implant Radio
- Interface d'Armes
- Substitut Musculaire (1)

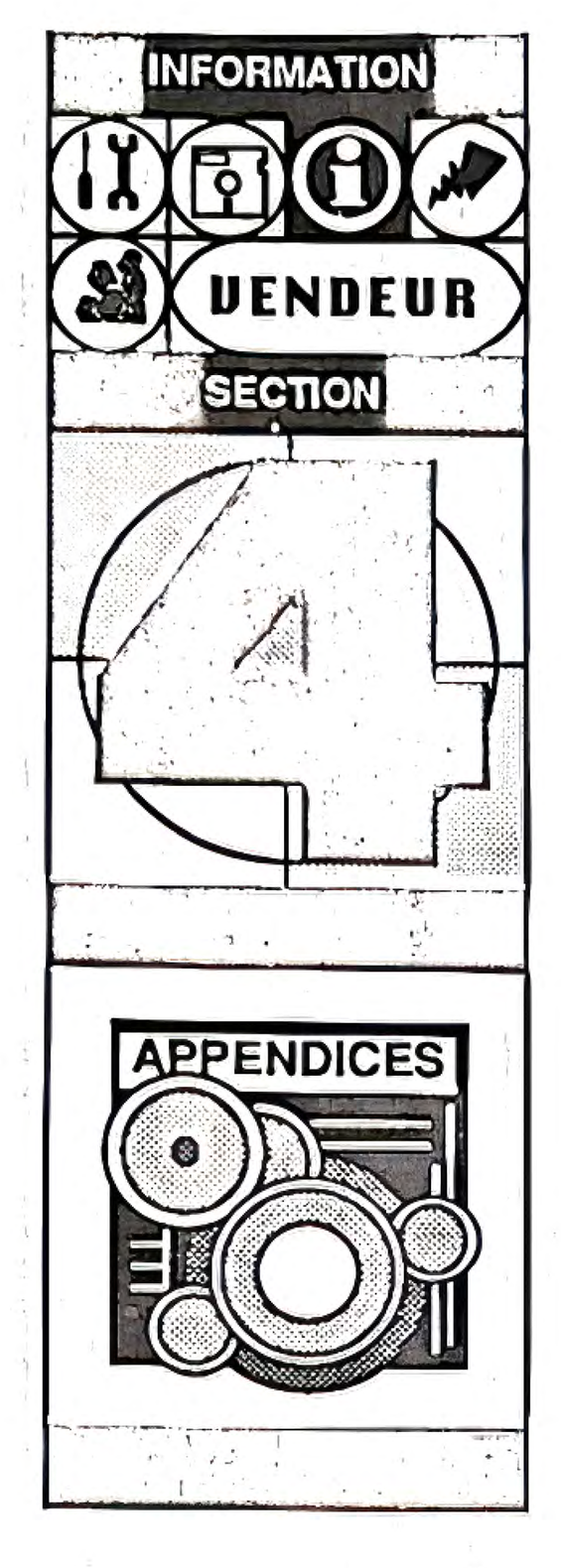
Contacts :
- Deux maximum à choisir dans la Rue et/ou de la même race.

Équipements :
- 5 mois de Dépenses courantes (Style de vie Luxe) payés d'avance
- Armure lourde complète
- Casque
- Colt Manhunter avec Module d'Interface
- Contrat Doc Wagon™ (Platine)
- Flash Pak (2)
- Masque Vocal
- Munitions :
  - — 200 Cartouches normales (Mitraillette)
  - — 300 cartouches (Pistolet Lourd)
- Passe Magnétique
- UZI III avec Module d'Interface
- Veste Pare-balles



Note :

Le Nain dispose d'une vision Thermographique et d'un bonus de +2 à la Constitution contre toutes les agressions pathogènes. Testez les Réactions Allergiques. Ses finances se montent à 3D6 x 1 000 ¥.



SAMOURAÏ DES RUES ORK

«Vous semblez surpris ? Sont-ce mes vêtements ? Mon élocution, peut-être ? Ou simplement le fait que je sois Samouraï ?

Si vous avez l'ambition de travailler dans la rue, vous ne devriez pas vous montrer surpris. Surprise signifie faiblesse et faiblesse s'épelle : M.O.R.T. Il faut absolument que vous appreniez à ne vous laisser surprendre par rien !

Cela dit, j'espère que vous trouvez acceptable les conditions que j'énonce préalablement à ma prise de service. Vous pouvez être certain qu'il n'existe guère d'individus plus qualifiés que moi pour prendre en charge votre opération ...

Ouais bon! J'vous dis qu'y'en a pas un qui connaiss'la rue mieux qu'moi ! Cela semble-t-il plus Ork à vos oreilles ?»

Commentaire : Besoin de passer un marché avec les Orks ? Il est votre homme.

Besoin de passer un marché avec quelqu'un d'autre ? Il est toujours votre homme !

Ne laissez pas son aspect soigné et sa diction distinguée vous induire en erreur. Derrière ce sourire, vous avez affaire à un vétéran de la rue qui a survécu à plus d'ennuis que vous n'aimeriez jamais en affronter. C'est peut-être là l'origine de son sourire.

En raison de son cyberware réduit, le Samouraï des Rues Ork a une touche plus légère que ce à quoi vous pourriez vous attendre. Il a tendance à préférer les solution plus ... organiques.

Attributs :

Constitution : 9
Rapidité : 4
Force : 6
Charisme : 1
Intelligence : 4
Volonté : 3
Essence : 5,2
Réaction : 4

Compétences :

Armes à Feu : 6
Combat à Mains Nues : 4
Combat Armé : 5
Étiquette (La Rue) : 3
Furtivité : 2

Cyberware :

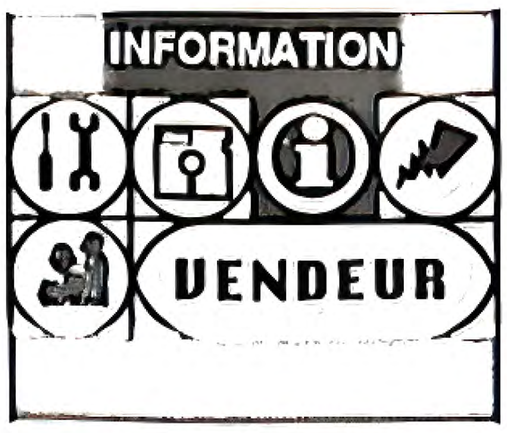
Ergots Rétractables
Interface d'Armes

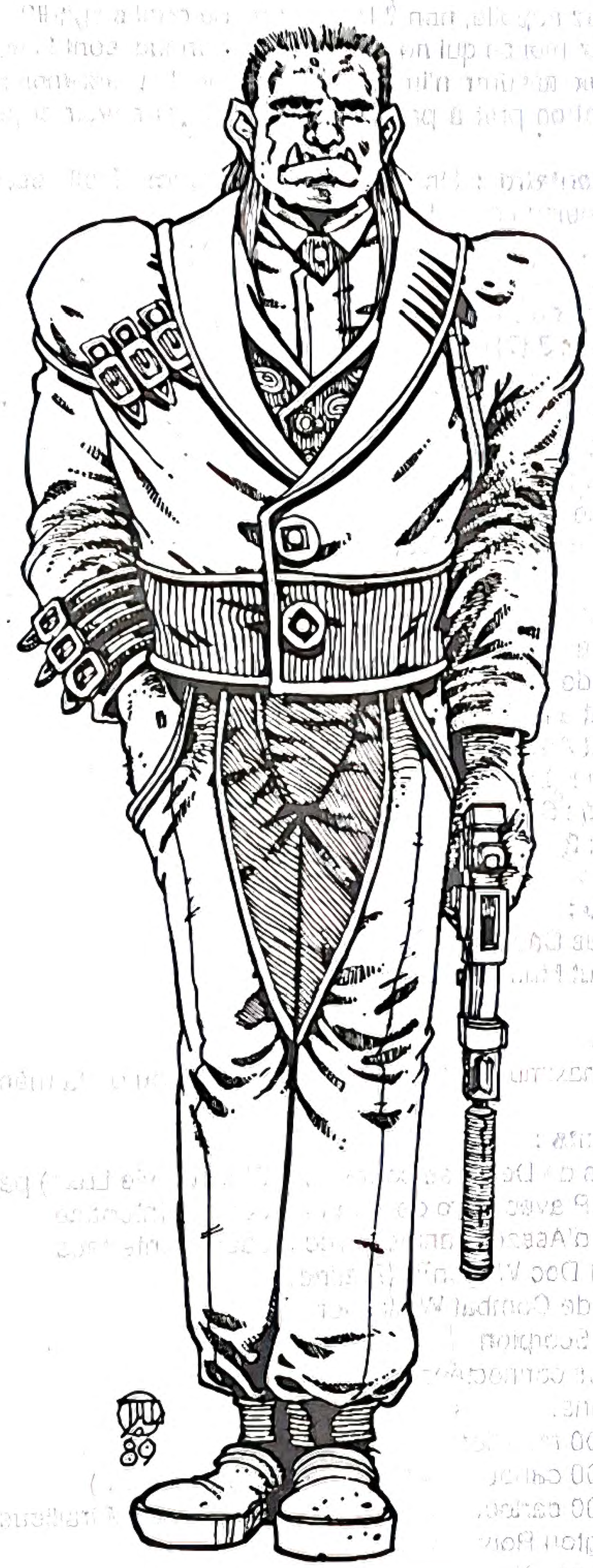
Contacts :

Deux maximum à choisir dans la Rue et/ou de la même race.

Équipements :

1 mois de Dépense courantes (Style de vie Bas) payé d'avance
AK-97 avec Module d'Interface
Ares Predator avec Module d'Interface
Munitions:
— 100 cartouches normales (Pistolet Lourd)
— 100 cartouches normales (Fusil d'assaut)
Veste Pare-balles

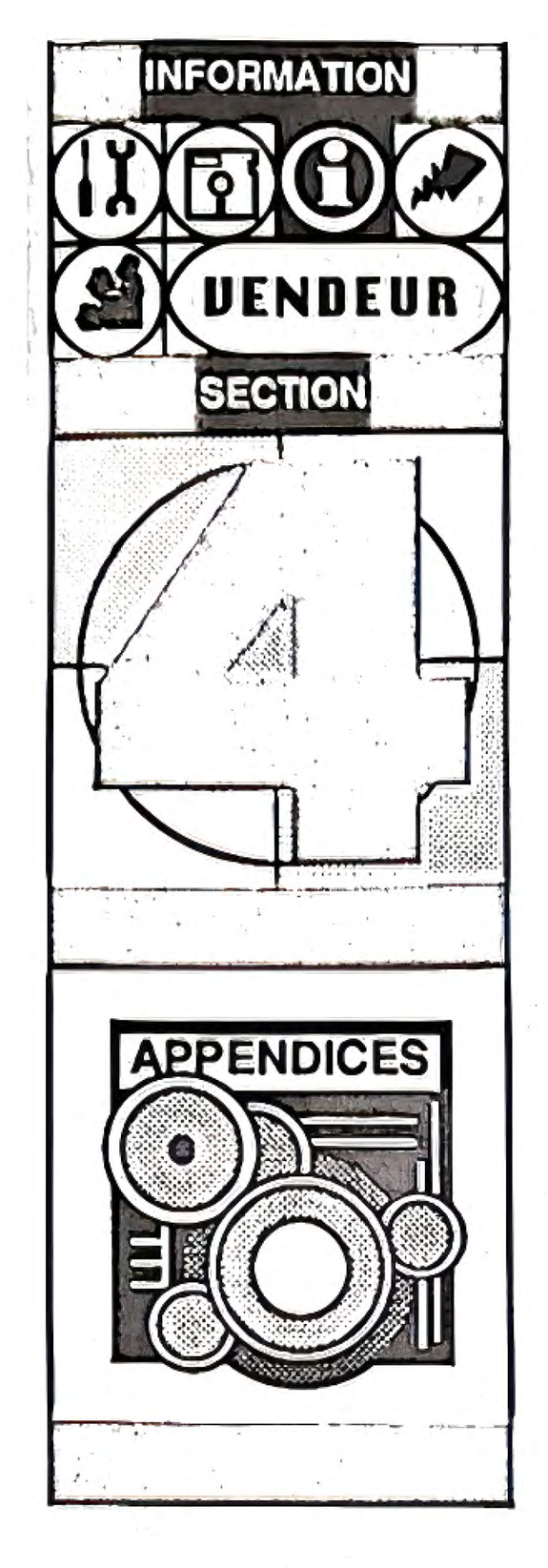




Note :

Le Samouraï des Rues Ork dispose d'une vision naturelle en Lumière Faible. Testez les Réactions Allergiques. Ses finances se montent à 3D6 x 1 000 ¥.

SHADOWRUN



SAMOURAÏ DES RUES TROLL

«J'ai bien saisi que vous aviez problème, ici. C'est pour ça que vous m'avez appellé, non ? Bon, alors, de quoi s'agit-il?

Montrez-moi ce qui ne va pas et vos ennuis sont finis.

Je peux assurer n'importe quel travail. Dites-moi seulement ce que vous êtres prêt à payer et je vous ferai savoir si je me sens insulté. »

Commentaire : Un Samouraï des Rues Troll: est-il nécessaire d'ajouter quelque chose ?

Attributs :

Constitution : 7 (8)
Rapidité : 3 (7)
Force : 6 (10)
Charisme : 1
Intelligence : 2
Volonté : 1
Essence : 0
Réaction : 2 (3) [+1D6]

Compétences :

Armes à Feu : 5
Armes de Jet : 5
Combat à Mains Nues : 6
Combat Armé : 3
Étiquette (La Rue) : 3
Furtivité : 5
Motos : 2

Cyberware :

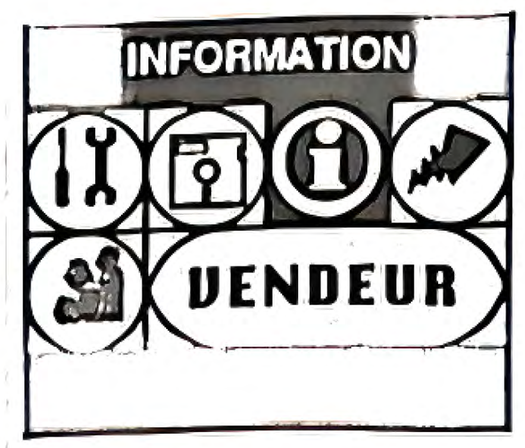
Réflexes Câblés (1)
Substitut Musculaire (4)

Contacts :

Deux maximum à choisir dans la Rue et/ou de la même race.

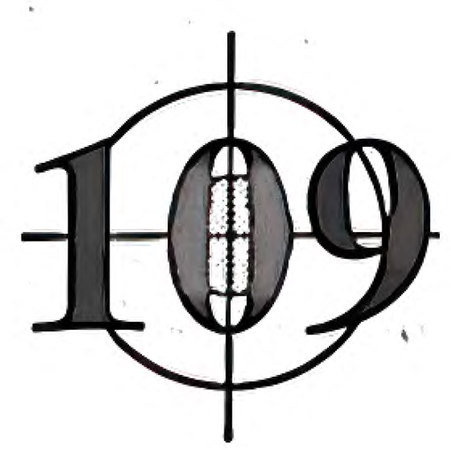
Équipements :

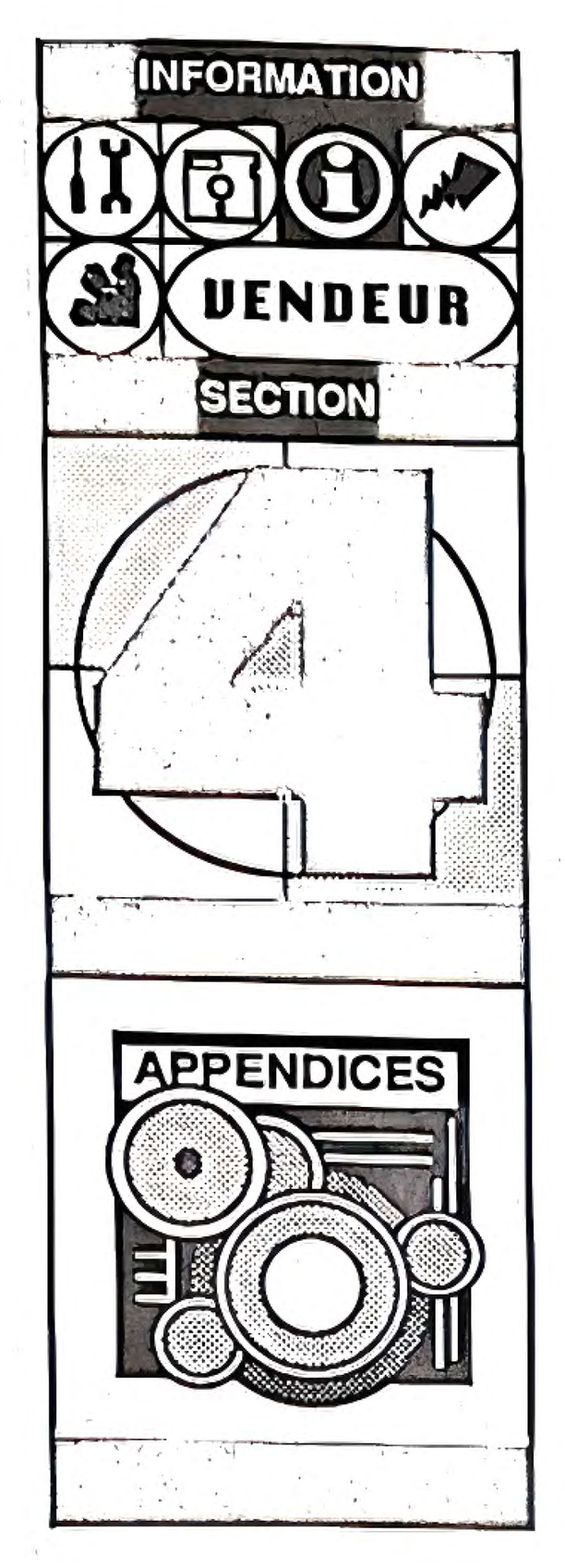
10 mois de Dépense courantes (Style de vie Luxe) payés d'avance
Ares MP avec Gyro de luxe et Module d'Interface
Canon d'Assaut Panther avec Module d'Interface
Contrat Doc Wagon™ (Platine)
Hache de Combat Wallacher
Harley Scorpion
Lunettes connectées
Munitions:
— 100 munitions de Canon d'Assaut
— 100 cartouches normales (Pistolet Lourd)
— 200 cartouches explosives en bande (Mitrailleuse Légère)
Remington Roomsweeper
Shurikens (8)
Veste Pare-balles



Note :

Le Samouraï des Rues Troll bénéficie d'un bonus d'allonge de +1. Il dispose, de façon naturelle, d'une vision thermographique et d'une armure dermale (1). Testez les Réactions Allergiques avec un modificateur de +2 pour la gravité. Ses finances se montent à 3D6 x 1 000 ¥.





COMPLÉMENT AUX RÈGLES DE COMBAT

Cet additif contient des corrections et extensions aux règles de combat par armes à feu détaillées dans **Shadowrun**. Les joueurs se rendront rapidement compte que, grâce à cet ajout, la vie dans les rues devient quelque peu plus dangereuse.

MODES DE TIR DES ARMES

Les armes à feu dans **Shadowrun** peuvent tirer selon un ou plusieurs modes: en semi-automatique (SA), en rafales contrôlées (RC) ou en rafales automatiques (RA). Cela prend une Action pour passer d'un mode à un autre (si l'arme le permet !); si l'arme est connectée à un Module d'Interface, le passage d'un mode à l'autre est instantané.

MODES DE TIR

Type	Mode
Petit Calibre	SA
Pistolet Léger	SA (certains RC)
Pistolet Lourd	SA
Pistolet-Mitrailleur	RC
Mitraillette	SA/RC
Fusil de Sport	SA
Fusil de Précision	SA
Shotgun	SA
Fusil d'Assaut	SA/RC/RA
Mitrailleuse Légère	RC/RA
Mitrailleuse Moyenne ou Lourde	RA
Mini-canon	RA*
Canon d'Assaut	SA
Autocanon	RC

* Le Mini-canon a ses propres règles; cf. ci-après.

SEMI-AUTOMATIQUE

Les armes concernées tirent une seule munition par Action; celles équipées du système de rechargement accéléré (cf. le **Catalogue du Samouraï des Rues**) peuvent tirer deux munitions par Action.

RAFALES CONTRÔLÉES

Les armes concernées délivrent trois munitions par rafale. Un seul Test de Réussite est effectué pour les trois munitions. Le Niveau de Puissance d'une Rafale Contrôlée est égal au Niveau de Puissance normal + 3. La Catégorie de Blessure augmente d'un tranche (L devient M, M devient G, G devient F). Le Seuil de Palier reste identique. Ainsi, une Rafale Contrôlée de munitions normales — dommages 5M3 — d'une AK-97 a un Code de Dommage de 8G3.

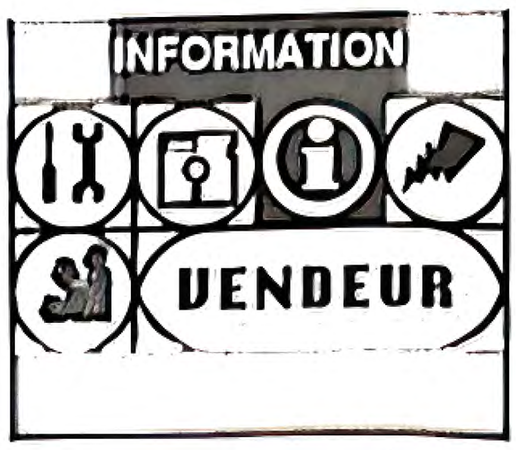
Le modificateur dû au recul pour une Rafale Contrôlée est de 2; donc 2 points en compensation de recul sont nécessaires pour l'annuler. Les modificateurs de recul des Rafales Contrôlées tirées au cours de la même Action sont cumulatifs.

Ces armes peuvent tirer un maximum de deux Rafales Contrôlées par Action.

RAFALES AUTOMATIQUES

Ces armes délivrent un certain nombre de munitions par rafale. L'utilisateur choisit le nombre qu'il va en tirer avec un minimum de 3. Un seul Test de Réussite est effectué pour la rafale. Le Niveau de Puissance d'une Rafale Automatique est égal au Niveau de Puissance normal + le nombre de munitions de la rafale. La Catégorie de Blessure augmente d'une tranche pour chaque tranche entière de trois munitions de la rafale. Le Seuil de Palier reste inchangé.

SHADOWRUN



Une arme standard en automatique tire un maximum de 10 munitions par Action. Différentes cibles peuvent être atteintes par ce qui est appelé un tir de balayage; chaque mètre de distance entre les cibles utilise un projectile de la rafale.

Le recul est comptabilisé au rythme de +1 par munition de la rafale.

Mini-canons

Grâce à leur forte cadence de tir, les mini-canons peuvent tirer 15 fois maximum par Action. Les règles standard de tir en automatique s'appliquent; la seule exception à ces règles est la suivante: tout Modificateur de Recul restant après compensateur de recul éventuel est doublé. Ainsi, si un mini-canon tire 8 munitions avec seulement 3 points compensés, le modificateur final sera de +10 [(8 - 3) x 2].

Les mini-canons doivent tirer un minimum de 8 munitions par Action.

VISÉE

Des Actions peuvent être utilisées pour viser une cible. Chaque Action ainsi dépensée donne un modificateur de -1 au tir; le nombre maximum d'Actions pendant lesquelles une Visée peut se faire est égal à la moitié de l'Indice en Intelligence du tireur arrondi à l'inférieur.

Les Actions passées à viser doivent être consécutives; toute autre Action interrompant la Visée annule le bonus au tir. La Visée peut s'étendre sur plusieurs Tours de combat.

TIR PRÉCIS

Les personnages peuvent effectuer un Tir Précis pour augmenter le dommage infligé par leur arme. Par un Tir Précis, un personnage vise un endroit particulièrement vulnérable de sa cible, tel que la tête d'une personne, le pneu d'un véhicule, tirer sur une fenêtre, etc. Le Meneur deJeu devra déterminer si un tel tir est possible.

Lorsqu'un tel tir est réalisé, la Catégorie de Blessure augmente d'une tranche. Le tireur reçoit aussi un modificateur de tir de +4.

Cette méthode pourrait être utilisée pour obtenir un effet spécial tel que pour tirer sur une fenêtre afin de voir le mage de l'autre côté (à condition que la fenêtre se prenne suffisamment de dégâts), pour faire éclater le pneu d'un véhicule (ce qui nécessitera un Test de Manœuvrabilité) ou pour une autre raison. Le Meneur de Jeu et le joueur impliqué devront déterminer les paramètres de l'effet spécial. Les dégâts normaux sont infligés et le modificateur de +4 devra quand même être appliqué.

Seules les armes dont la recherche de la cible se fait manuellement sont concernées par ce type de tir; les systèmes montés sur véhicule utilisant des senseurs ne peuvent pratiquer ce genre de tir.

Un personnage peut très bien pratiquer une Visée pour ensuite effectuer un Tir Précis.

ARMEMENT

ARMES DE CONTACT

	Dissimulation	Allonge	Dommage	Poids	Coût
Armes Blanches					
Couteau	8	0	(F+2)L1	0,5	30
Couteau de Survie Redstone	6	0	(F)L3	0,75	450
Épée	4	+1	(F)M2	1	500
Épée à Monofilament Ares	3	+1	(F)M3	2	2 500
Hache à Croissant Laser Centurion	2	+1	(F)G2	5,2	3 500
Hache de Combat Wallacher	2	+2	(F)G2	2	750
Hache de Combat — Pointe	NA	0	(F+2)L3	—	—
Katana	3	+1	(F)M3	1	1 000
Armes d'Hast et Bâtons					
Arme d'hast	2	+2	(F)G3	4	500
Bâton	2	+2	(F)M2 *Etour*	2	50
Massues					
Électro-matraque	4	+1	5L2 *Etour**	1	750
Massue	5	+1	(F+1)M2 *Etour*	1	10
Matraque	8	0	(F)M2 *Etour*	—	10
Super-Matraque AZ-150 Defiance	5	+1	5L3 *Etour**	1	1 500
* plus effet spécial					
Implants Cybernétiques					
Ergots	NA/9 *	0	(F)M2	—	7 000/11 500 *
Lames Digitales	NA/10 *	0	(F+2)L2	—	4 500/9 000 *
Lames Digitales Améliorées Wiremasters	NA/10 *	0	(F)L2		+ 8 500 **
* Non rétractables/Rétractables					
** Coût du remplacement					
Spéciales					
Électro-Gant	9	0	5L3 *Etour**	0,5	950
Ergots Rétractables Externes	7	0	(F)M2	1,5	850
Fouets					
Fouet à monofilament	10	+2	6G4	—	3 000

ARMES À PROJECTILES

Arcs				
Arc	3	NA	(F)M2	1	300
Arc Composite Ranger X	4	NA	(F +1)M2	1,5	550
Flèche	3	NA	—	0,1	10
Flèche de Précision	3	NA	—	0,08	18
Arbalètes					
Légère	2	1	4L3	2	300
Moyenne	2	2	5M2	3	400
Lourde	NA	2	6G2	4	500
Carreau	4	NA	—	0,05	5

ARMES DE JET

Non-aérodynamiques					
Couteau de lancer	9	NA	(F+2)L1	0,25	20
Aérodynamiques					
Shuriken	8	NA	(F+2)L1	0,25	30

ARMES À FEU

	Type	Dissimulation	Munition	Dommage	Poids	Coût
Fusils						
AK-97	Assaut	3	22 (Chargeur)	5M3	4,5	700
AK-98	Assaut	NA	22 (Chargeur)	5M3	6	2 500
Colt M22A2	Assaut	3	40 (Chargeur)	5M3	4,75	1 600
Defiance T-250	Shotgun	4	5 (Magasin)	3M3	3	500
Enfield AS7	Shotgun	3	10 (Chargeur)	4M3	4	1 000
FN HAR	Assaut	2	20 (Chargeur)	5M3	4,5	1 200
HK G12A3Z	Assaut	2	32 (Chargeur)	5M3	5,25	2 200
Mossberg CMDT	Shotgun	2	8 (Chargeur)	5M3	4,25	1 400
Mossberg CMDT/SM	Shotgun	2	8 (Chargeur)	5M3	4,5	1 900
Ranger Arms SM-3	Précision	NA	6 (Magasin)	6G2	4	4 000
Remington 750	Sport	3	5 (Magasin)	5G2	3	600
Remington 950	Sport	2	5 (Magasin)	6G2	4	800
Ruger 100	Sport	2	5 (Magasin)	5S2	3,75	1 300
Samopal vz88V	Assaut	2	35 (Chargeur)	5M3	5,5	1 800
Steyr AUG-CSL - Carabine	Sport	3	40 (Chargeur)	5M3	3,75	Spécial
Steyr AUG-CSL	Assaut	2	40 (Chargeur)	5M3	4	Spécial
Walther WA 2100	Précision	NA	8 (Magasin)	6G2	4,5	6 500

ARMEMENT (suite)

ARMES À FEU

Pistolets	Type	Dissimulation	Munition	Dommage	Poids	Coût
Ares Crusader	Léger (PM)	6	40 (Chargeur)	3M2	3,25	950
Ares Light Fire 70	Léger	5	16 (Chargeur)	3M2	1	475
Ares Predator II	Lourd	4	15 (Chargeur)	6M2	2,5	550
Ares Predator	Lourd	5	10 (Chargeur)	4M2	2,25	450
Ares Viper	Lourd	6	30 (Chargeur)	2M3	2	600
Beretta 101T	Léger	5	10 (Chargeur)	3M2	1	350
Beretta 200ST	Léger	4	26 (Chargeur)	3M2	2	750
Browning Max-Power	Lourd	6	8 (Chargeur)	4M2	2	450
Browning Ultra-Power	Lourd	6	10 (Chargeur)	4M2	2,25	525
Ceska Black Scorpion	Léger (PM)	5	35 (Chargeur)	3M2	3	850
Ceska Black Scorpion	Léger (PM)	6	25 (Chargeur)	3M2	2,75	750
Ceska vz/120	Léger	7	18 (Chargeur)	3M2	1	500
Colt America L36	Léger	6	9 (Chargeur)	3M2	1	350
Colt Manhunter	Lourd	5	16 (Chargeur)	4M2	2,25	425
Fichetti Sécurité 500	Léger	6	22 (Chargeur)	3M2	1,25	450
Fichetti Sécurité 500	Léger	7	10 (Chargeur)	3M2	1	400
Remington Roomsweeper	Lourd	8	6 (Magasin)	3M3	2,5	500
Ruger Super Warhawk	Lourd	4	6 (Barillet)	4M2	2,5	300
Seco LD-120	Léger	5	12 (Chargeur)	3M2	1	400
Streetline Spécial	Petit Calibre	8	6 (Chargeur)	3L1	0,5	100
Tiffany Self-Defender	Petit Calibre	8	4 (Chargeur)	3L1	0,5	450
Walther Palm Pistol	Petit Calibre	9	2 (Unité)	3L1	0,25	200
Armes Spéciales						
Fusil Narcojet	Shotgun	4	10 (Chargeur)	Spécial	3,25	1 700
Pistolet Narcojet	Léger	7	5 (Chargeur)	Spécial	1,5	600
Mitraillettes						
AK-97	Mitraillette	4	22 (Chargeur)	4M3	4	800
Beretta Modèle 70	Mitraillette	3	35 (Chargeur)	4M3	3,75	900
HK 227	Mitraillette	4	20 (Chargeur)	5M3	4	1 500
HK 227 version S	Mitraillette	5	16 (Chargeur)	5M3	3	1 200
HK MP-5TX	Mitraillette	5	20 (Chargeur)	4M3	3,25	850
Ingram 20t	Mitraillette	5	32 (Chargeur)	5M3	3	950
Sandler TMP	Mitraillette	4	20 (Chargeur)	4M3	3,25	500
SCK Modèle100	Mitraillette	4	30 (Chargeur)	5M3	4,5	1 000
Steyr AUG-CSL	Mitraillette	4	40 (Chargeur)	4M3	3,5	Spécial
Uzi III	Mitraillette	5	16 (Chargeur)	4M3	2	600
Mitrailleuses Légères						
Ares MP	Mit. Légère	NA	50 (Chargeur) ou (Bande)	5G3	7,5	2 200
Ingram Valiant	Mit. Légère	NA	50 (Chargeur) ou (Bande)	5G3	9	1 500
Mini-canon Vindicator GE	Mit. Légère	NA	50 (Chargeur) ou (Bande)	5G3	15	12 500
Steyr AUG-CSL	Mit. Légère	NA	40 (Chargeur)	6M3	5,5	Spécial
Armes Lourdes						
Canon d'Assaut	Canon	NA	20 (Chargeur)	10F4/5G2	20	6 500
Canon d'Assaut Panther	Canon	NA	22 (Chargeur) ou (Bande)	10F4/5G2	18	7 200
FN MAG-5	Mit. Moyenne	NA	50 (Boîtier) ou (Bande)	8G4/4M2	9,5	3 200
Lance-Missiles	—	NA	—	Selon missile	8	8 000
Mitrailleuse Lourde	Mit. Lourde	NA	40 (Chargeur)	12G4/6M2	15	4 000
Mitrailleuse Moyenne	Mit. Moyenne	NA	40 (Chargeur) ou (Bande)	8G4/4M2	12	20 500
Stoner-Ares M107 GPHMG	Mit. Lourde	NA	40 (Chargeur) ou (Bande)	12G4/6M2	12,5	5 200

Missiles	Intelligence	Munition	Dommage	Poids	Coût
MAP	3	4 (Unité)	5M3	2	1 000
MAV	4	4 (Unité)	12F8/6F4 *	3	2 000
MEP	2	4 (Unité)	4M4	2	1 500
MAS longue portée	4	4 (Unité)	7F6/4M3 *	1,5	2 200

* Dommage à l'échelle des véhicules

ARMEMENT (suite)

MUNITIONS, par 10 coups	Dommage	Poids	Prix
Munitions Normales	—	0,5	20
Balles explosives	Palier +2	0,75	50
Balles à Fléchettes	Niv. Puiss. -1; Palier +1	0,5	100
Munitions Firepower *	6M2	0,5	35
Munitions APDS	Niv. Puiss. +1; VP Balistique -1	0,25	70
Balles-gel	4L1 *Etour*	0,25	30
Balles Étourdissantes	4M4 *Etour*	1	100
Munitons Canon d'Assaut	10F4/5G2		
— Boîte de 10	—	1,25	450
— Bande de 100	—	12,5	4 250
Dard Taser	Spécial	0,5	50
Cartouche Taser	Spécial	0,5	100
Munitions Narcojet	Spécial	0,15	200

* Pour Pistolets Lourds seulement

VÊTEMENTS ET PROTECTIONS

Vêtements	Dissim.	Bal.	Impact	Poids	Coût
Vêtements Pare-balles	10	3	0	2	500
Veste Pare-balles	7	5	3	2	900
Gilet Pare-balles	12	2	1	1	200
Gilet à plaques	10	4	3	2	600
Manteau Renforcé	8	4	2	1	700
Veste Sécuritech	9	5	3	3	850
Gilet Sécuritech	15	2	1	0,75	175
Gilet long Sécuritech	14	3	2	2,50	350
Manteau Sécuritech	10	4	2	2	650
Tenue complète Sécuritech	12	3	0	1,5	450
Armure Corporelle sur Mesure					
Gilet seul (Indice 1)	—	2	0	0,75	150
60% du corps (Indice 2)	15	3	1	1,25	250
90% du corps (Indice 3)	12	4	1	1,75	500
Cuirs					
Véritable	NA	0	2	1	750
Synthétique	NA	0	1	1	250

Armures Lourdes	Dis.	Bal.	Impact	Poids	Prix
Combinaison Partielle	NA	6	4	10 + Constit.	10 000
Combinaison Intégrale	NA	8	6	15 + Constit.	20 000
Casque	NA	1	1	—	200
Armure Sécurité Légère	NA	6	4	9 + Constit.	7 500
Armure Sécurité Moyenne	NA	6	5	11 + Constit.	9 000
Armure Sécurité Lourde	NA	7	5	13 + Constit.	12 000
Casque Sécurité	NA	1	2	—	250

Autre	Dis.	Indice	Dom.	Poids	Prix
Protections d'Avant-bras	12	+1*	(F)M2	0,2	250

* plus effet spécial

VÉHICULES

	Manœuv.	Vitesse	Résist.	Blind.	Sign.	Pilot.	Coût
Honda Viking	3	50/160	4	1	3	2	17 000
Suzuki Aurora	2	70/210	1	0	4	1	15 000
Blindé Anti-Émeutes	4	40/120	5	5	5	5	3 650 000
Wasp PRC-42b	3	65/100	1	0	5	0	220 000
Yellowjacket PRC-44b	4	65/100	2	0	5	0	280 000

CYBERWARE

	Indice/ Niveau	Taux de Cybernétisme	Prix
CÉPHALOWARE			
Communications			
Chipjack	—	0,2	1 000
Crypto Circuit EC	1-4	0,1	Niv. x 10 000
Crypto Circuit EC	5-7	0,1	Niv. x 20 000
Crypto Circuit EC	8-9	0,1	Niv. x 30 000
Crypto Circuit EC	10	0,1	Niv. x 50 000
Cyberphone	—	0,5	3 700
Datajack	—	0,2	1 000
Décrypteur EC	1-4	0,2	Niv. x 20 000
Décrypteur EC	5-7	0,2	Niv. x 40 000
Décrypteur EC	8	0,2	600 000
Implant Radio	—	0,75	4 000
Implant Radio-Récepteur	—	0,4	2 000
Monicom-II	2 canaux	0,3	8 000
Monicom-IV	4 canaux	0,3	18 000
Monicom-VIII	8 canaux	0,3	40 000
Monicom-X	10 canaux	0,3	60 000
Oreilles			
Amortisseur de sons	—	0,1	3 500
Ampli Auditif	—	0,2	3 500
Enregistreur auriculaire	—	0,3	7 000
Filtre Sonore Sélectif	1-5	0,2	Niv. x 10 000
Implant BF	—	0,2	3 000
Implant HF	—	0,2	3 000
Modification	—	0,1	2 000
Modification Cosmétique	—	0	1 000
Remplacement cybernétique	—	0,3	4 000
Yeux			
Ampli (Lumière faible)	—	0,2	3 000
Anti-flashs	—	0,1	2 000
Cyberscope Électronique	1	0,1	3 500
Cyberscope Électronique	2	0,1	7 500
Cyberscope Électronique	3	0,1	11 000
Cyberscope Optique	1	0,2	2 500
Cyberscope Optique	2	0,2	4 000
Cyberscope Optique	3	0,2	6 000
Duplication Rétinienne [illégale]	—	0,1	50 000+
Enregistreur Oculaire d'Images Digitales	—	0,4	5 000
Modification Cosmétique	—	0	1 000
Remplacement cybernétique	—	0,2	5 000
Télémètre Cybernétique	—	0,1	2 000
Thermographe	—	0,2	3 000
ENDOCÉPHALOWARE			
Divers			
Afficheur rétinien	—	0,1	1 000
Bombe Corticale [illégale]	—	—	50 0000
Cybermémoire	—	Mp+100	Mp x 100
Interface de Logiciels de Connaissances	—	0,1	1 000
Interface Musique	—	0,2	1 000
Interface Sensoriel	—	2	300 000
- avec Transmetteur Interne	—	0,6	+ 80 000
Interface Vidéo	—	0,5	22 000
- avec Transmetteur Interne	—	0,4	+ 4 500
Isolant de Mémoire	—	0,2	1 000
Masque Vocal Interne	—	0,1	7 000
Support de Programmation	—	0,1	1 000
Verrou de Déconnexion	—	0,3	5 000

	Indice/ Niveau	Taux de Cybernétisme	Prix
Réflexogiciels			
Puce de Compétence Active	—	—	Mp x 100
Puce de Connaissance	—	—	Mp x 150
Puce de Langage	—	—	Mp x 50
SOMATOWARE			
Réflexes			
Amplification	1	0,5	15 000
Amplification	2	1,25	40 000
Amplification	3	2,8	90 000
Câblage	1	2	55 000
Câblage	2	3	165 000
Câblage	3	5	500 000
Armes Cybernétiques			
Cybergun - Petit Calibre	—	0,15	250
Cybergun - Pistolet Léger	—	0,35	650
Cybergun - Pistolet Lourd	—	1	800
Cybergun - Pistolet-Mitrailleur	—	0,4	900
Cybergun -Shotgun	—	1,1	1 200
Ergots	—	0,1	7 000
Ergots Rétractables	—	0,3	11 500
Lames Digitales	—	0,1	4 500
Lames Digitales Améliorées	—	—	8 500
Lames Digitales Rétractables	—	0,2	9 000
Armures			
Armure Dermale	1	0,5	6 000
Armure Dermale	2	1	15 000
Armure Dermale	3	1,5	45 000
Câblages de Réflexogiciel			
Câblage de Réflexogiciel	1-4	Ind. x 0,2	Ind. x 5 000
Câblage de Réflexogiciel	5-8	Ind. x 0,25	Ind. x 50 000
Câblage de Réflexogiciel	9-10	Ind. x 0,3	Ind. x 500 000
Divers			
Compartiment Digital	—	0,1	3 000
Connecteurs Coniques	—	0,2	25 000
Interface d'Arme	—	0,5	2 500
Substitut Musculaire	1-4	Niv.	Niv. x 20 000
Filtres			
Air	—	Ind.+10	Ind. x 15 000
Sang	—	Ind.+5	Ind. x 10 000
Toxine Ingérée	—	Ind.+5	Ind. x 10 000
Interfaces de Contrôle de Véhicules			
Interf. de Cont. de Véhicule	1	2	12 000
Interf. de Cont. de Véhicule	2	3	60 000
Interf. de Cont. de Véhicule	3	5	300 000
Interfaces de Réflexogiciels			
Interface de Réflexogiciels	1-3	Niv. x 0,1	TC x 10 000
Interface de Réflexogiciels	4-6	Niv.x 0,2	TC x 100 000
Interface de Réflexogiciels	7-9	Niv. x 0,3	TC x 1 000 000
Membres			
CyberMembre	—	1	100 000
Option - Force Accrue	—	—	Niv. x 150 000
Option - Interface d'arme intégré	—	0,25	2 500
Option - Système Intégré	—	—	Prix normal x 4
Simple Substitut	—	1	50 000

SAMOURAI des RUES

VEHICULE

Modèle _____

	Indices	Moniteur de Condition
Manœuvrabilité		
Vitesse		
Résistance		
Blindage		
Signature		
Autopilote		
Montures d'Arme		
Points d'Ancrage		

< Détruit

< Gravement Endommagé

< Modérément Endommagé

< Légèrement Endommagé

Autre Equipement

CONTACTS

DESSIN DU PERSONNAGE

SORTS

Type	Puissance max.	Palier	Code de Drain

NOTES

EQUIPEMENT

SHADOWRUN est une marque déposée appartenant à FASA Corporation. Copyright © 1992.
(Feuille de Personnage Samouraï des Rues).

Photocopies autorisées, à usage privé uniquement.

Nom : Pseudo : Race : Sexe :

Archétype : Karma : Niveau de Vie : Finances : ¥

COMPETENCES ET LANGAGES

Compétence	Indice

ATTRIBUTS

	Indice
PHYSIQUES	
Constitution.....	
Rapidité.....	
Force.....	
MENTAUX	
Charisme	
Intelligence.....	
Volonté.....	
SPECIAUX	
Essence	
(Magie).....	
Réaction.....	
ALLERGIES	
Substance.....	
Gravité	
Avantages Raciaux.....	

MONITEUR DE CONDITION

	PHYSIQUE	MENTAL	
Inconscient > (possibilité de Décès)			< Inconscient (des dommages suppl. causent des Blessures)
Gravement > Blessé			< Gravement Fatigué
Modérément > Blessé			< Modérément Fatigué
Légèrement > Blessé			< Légèrement Fatigué

Application des Dommages

Dommages	Nb de Cases
Légers	1
Modérés	3
Graves	6
Fatals	toutes

Modificateurs dus aux Dommages

Dommages	SR	Initiative
Néant	-	-
Légers	+1	-1
Modérés	+2	-2
Graves	+3	-3

ARMES

Nom	Dissimulation	Allonge	Courte	Moyenne	Longue	Extrême	Munitions	Code Domm.

CYBERWARE

Type	Niveau	Type	Niveau		Type	Niveau	Type	Niveau
				1				
				2				
				3				
				4				
				5				
				6				

Réserve Défensive ____

Réserve d'Esquive ____

Réserve Magique ____

Réserve Astrale ____

Armure/Equipement

SHADOWRUN est une marque déposée appartenant à FASA Corporation. Copyright © 1992.
(Feuille de Personnage Samouraï des Rues).

Photocopies autorisées, à usage privé uniquement.

SAMOURAI des RUES

VEHICULE

Modèle _____

Indices

Manœuvrabilité ____

Vitesse ____

Résistance ____

Blindage ____

Signature ____

Autopilote ____

Montures d'Arme ____

Points d'Ancrage ____

Moniteur de Condition

< Détruit

< Gravement Endommagé

< Modérément Endommagé

< Légèrement Endommagé

Autre Equipement

CONTACTS

DESSIN DU PERSONNAGE

SORTS

Type	Puissance max.	Paller	Code de Drain	

NOTES

EQUIPEMENT

SHADOWRUN est une marque déposée appartenant à FASA Corporation. Copyright © 1992.
(Feuille de Personnage Samourai des Rues).

Photocopies autorisées, à usage privé uniquement.

Nom : Pseudo : Race : Sexe :

Archétype : Karma : Niveau de Vie : Finances : ¥

COMPETENCES ET LANGAGES

Compétence	Indice

ATTRIBUTS

	Indice
PHYSIQUES	
Constitution.....	
Rapidité.....	
Force.....	
MENTAUX	
Charisme	
Intelligence.....	
Volonté.....	
SPECIAUX	
Essence	
(Magie).....	
Réaction.....	
ALLERGIES	
Substance.....	
Gravité	
Avantages Raciaux.....	

MONITEUR DE CONDITION

	PHYSIQUE	MENTAL	
Inconscient > (possibilité de Décès)			< Inconscient (des dommages suppl. causent des Blessures)
Gravement > Blessé			< Gravement Fatigué
Modérément > Blessé			< Modérément Fatigué
Légèrement > Blessé			< Légèrement Fatigué

Application des Dommages

Dommages	Nb de Cases
Légers	1
Modérés	3
Graves	6
Fatals	toutes

Modificateurs dus aux Dommages

Dommages	SR	Initiative
Néant	-	-
Légers	+1	-1
Modérés	+2	-2
Graves	+3	-3

ARMES

Nom	Dissimulation	Allonge	Courte	Moyenne	Longue	Extrême	Munitions	Code Domm.

CYBERWARE

Type	Niveau	Type	Niveau		Type	Niveau	Type	Niveau
				1				
				2				
				3				
				4				
				5				
				6				

Réserve Défensive ____

Réserve d'Esquive ____

Réserve Magique ____

Réserve Astrale ____

Armure/Equipement

SHADOWRUN est une marque déposée appartenant à FASA Corporation. Copyright © 1992.
(Feuille de Personnage Samourai des Rues).

Photocopies autorisées, à usage privé uniquement.

SAMOURAI des RUES

VEHICULE

Modèle _____

	Indices	Moniteur de Condition
Manœuvrabilité	____	
Vitesse	____	
Résistance	____	
Blindage	____	
Signature	____	
Autopilote	____	
Montures d'Arme	____	
Points d'Ancrage	____	

< Détruit

< Gravement Endommagé

< Modérément Endommagé

< Légèrement Endommagé

Autre Equipement

CONTACTS

DESSIN DU PERSONNAGE

SORTS

Type	Puissance max.	Paller	Code de Drain

NOTES

EQUIPEMENT

SHADOWRUN est une marque déposée appartenant à FASA Corporation. Copyright © 1992.
(Feuille de Personnage Samourai des Rues).

Photocopies autorisées, à usage privé uniquement

FAITES VOS COURSES AVANT LA COURSE !

Vous êtes une formidable machine de combat. Un prédateur-à-gages dans la jungle urbaine du monde de Shadowrun. Vous vouez toute votre vie à améliorer votre science du combat. Les instruments de votre art sont les grenades planantes, les armures ajustées et un solide *Ares Crusader* en guise de pistolet-mitrailleur.

Supplément au jeu Shadowrun, le Catalogue du Samouraï des Rues va vous permettre de vous équiper avec les toutes dernières productions disponibles sur le marché parallèle. Depuis les nouvelles lames digitales jusqu'au viseur à ultra-sons en passant par l'amplification de réflexes et sans oublier, pourquoi pas, un télémètre pour vos cyberyeux.

Tout ce dont vous pouvez avoir besoin pour que le travail soit bien fait, vous pourrez le trouver ici ... mais attention, ce ne sera pas donné. Et souvenez-vous que si vous ne surveillez pas vos arrières, il se pourrait que quelqu'un décide de vous transformer en un simple fait divers dans le prochain bulletin d'infos.

SHADOWRUN, **MATRIX** et **STREET SAMURAI CATALOG** sont des Marques Déposées appartenant à FASA Corporation.
Copyright pour la version américaine © 1989 FASA Corporation.
Copyright pour la version française © 1992 HEXAGONAL.
Tous droits réservés