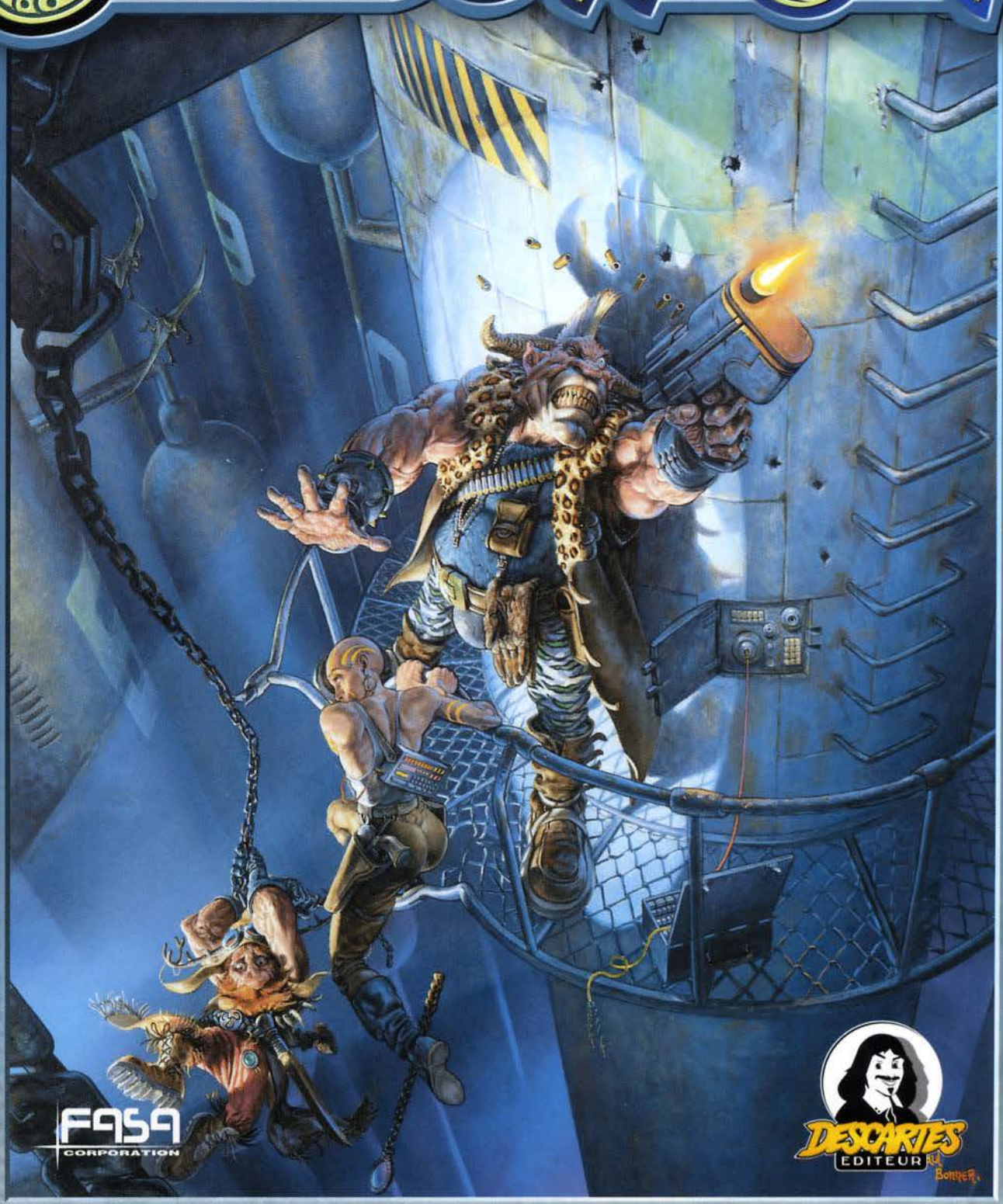
SHADOWRUN®



FASA CORPORATION

DESCARTES EDITEUR

TROISIÈME ÉDITION



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 6

BIENVENUE DANS LES OMBRES 7
- **Les bases** 8
- **Ce qui a changé** 8
- **Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?** 8
- **Par où commencer** 10
- **Jouer à Shadowrun** 10
  - Ce que font les runners 10
  - Types de runners de base 10
  - Le cadre 11
  - Les activités de l'ombre 12

REGARDEZ-LES COURIR 14

ET C'EST AINSI QUE... 21
- **En route pour l'apocalypse (1999 – 2010)** 22
  - La course aux ressources et le Lone Eagle 22
  - Japan, Inc. 24
  - SIVTA – La nouvelle peste noire 24
- **2011 – L'année du chaos** 24
- **Si c'est mardi, ce doit être les UCAS (2012 – 2018)** 25
  - La guerre des Indiens et la Grande Danse Fantôme 25
  - Le Traité de Denver 26
- **Bienvenue dans le nouveau monde (2018 – 2029)** 27
  - La gobelinisation 27
  - Parmi tant d'autres choses... 28
  - Le crash de 29 28
- **Guerres et sécessions (2030 – 2037)** 29
- **Machinations corporatistes (2033 – 2048)** 30
- **Humains et métahumains – de mal en pis (2036 – 2046)** 31
- **Sur le fil du rasoir (2049 – 2060)** 32
  - La Cité des Insectes 32
  - La fièvre électorale 34
  - La guerre des corpos 34
  - 2060 et au-delà 35

PRINCIPES DE JEU 36
- **Jouer à Shadowrun** 36
- **La nature abstraite des règles** 36
- **Les tests** 38
  - Lancer les dés 38
  - Les différents types de tests 38
- **Le temps** 39
  - Tours de combat 39
  - Actions 39
- **Des chiffres et des shadowruns** 40
  - Le principe 40
  - Race 40
  - Attributs 40
  - Initiative 41
  - Magie 42
  - Compétences 43
  - Réserves de dés 43
  - Équipement 44
  - Contacts 45
  - Niveau de vie 45
  - Moniteur de condition 46
  - Karma 46
  - Touche finale 46
- **La métahumanité** 46
  - Elfes 47
  - Humains 48
  - Nains 49
  - Orks 49
  - Trolls 50

CRÉATION D'UN SHADOWRUNNER 52
- **Archétypes** 52
- **Construire son personnage** 52
  - Le système de priorité 54
  - Choisir votre race 54
  - Choisir vos capacités magiques 54
  - Choisir vos attributs 55
  - Choisir vos compétences 56
  - Acheter des compétences actives 56
  - Choisir vos ressources 60
  - Touche finale 62
- **Archétypes** 64
  - Utilisation des archétypes 64

COMPÉTENCES 81
- **Compétences de base** 81
  - Compétences actives 82
  - Compétences de connaissances 82
  - Compétences de langues 82
- **Indices de compétences** 82
- **Spécialisation** 82
- **Action par défaut** 84
  - Le principe 84
  - Les limites 85
- **Catégories des compétences actives** 85
  - Compétences de Construction/ Réparation 85
  - Compétences de combat 86
  - Compétences magiques 87
  - Compétences physiques 87
  - Compétences de pilotage 87
  - Compétences sociales 88
  - Compétences techniques 89
- **Précisions sur les compétences de connaissances** 89
  - Choisir les compétences de connaissances 90
  - Connaissances de la rue 90
  - Connaissances universitaires 90
  - Connaissances du Sixième Monde 90
  - Connaissances des environnements 90
  - Centres d'intérêt 91
- **Précisions sur les compétences de langues** 91
  - Jargons 91
  - Lire et écrire 91
- **Utilisation des compétences** 92
  - Tests de compétence 92
  - En prenant son temps 92
- **Utilisation des compétences liées au Charisme** 93
  - Racisme 93
  - Cyberware et interaction sociale 93
  - Armure et société 93
  - Négociation et leadership 94
  - Interrogation et intimidation 94
  - Étiquette 95
  - Instruction 95
- **Utilisation des compétences de Construction/Réparation** 95
- **Utilisation de la compétence Furtivité** 96
- **Utilisation des compétences de connaissances** 97
- **Utilisation des compétences de langues** 97
- **Compétences complémentaires** 97
- **Créer vos propres compétences** 98

COMBAT 100
- **Initiative** 100
  - Détermination de l'ordre 102
- **Séquence du tour de combat** 104
  - 1. Renouvellement de toutes les réserves de dés 104
  - 2. Détermination de l'initiative 104
  - 3. Actions des personnages dans leur phase de combat 104
  - 4. Début d'un nouveau tour de combat 104
- **Utilisation des réserves de dés** 104
  - Réserve de combat 104
- **La phase de combat** 104
  - Déclaration des actions 105
  - Actions automatiques 105
  - Actions simples 105
  - Actions complexes 107
- **Mouvement** 108
  - Indice de Mouvement 108
  - La marche 108
  - La course 108
  - Interception 108
- **Surprise** 109
- **Combat à distance** 109
  - Résolution du combat à distance 109
  - Portée et seuil de réussite de base 110
  - Modificateurs de situation 110
  - Test de réussite de l'attaquant 113
  - Test d'Esquive 113
  - Test de Résistance aux dégâts 113
  - Résultat 113
  - Appliquer les dommages 114
  - Viser 114
  - Code de dégâts 114
- **Armes à feu** 114
  - Tir au coup par coup 114
  - Tir semi-automatique 114
  - Tir par rafales 114
  - Tir automatique 115
  - Munitions 116
  - Recharger une arme à feu 117
  - Shotguns 117
- **Armes de trait** 117
  - Indice de Force minimum 117
  - Types d'armes de trait 117
  - Grenades 118
- **Lance-engins** 119
  - Résolution des tirs de roquettes et de missiles 120
- **Combat au contact** 120



Armes de mêlée 120
Résolution du combat au contact 121
Test de réussite de l'attaquant 122
Test de réussite du défenseur 122
Comparaison du nombre de succès ... 122
Déterminer les dommages 123
Test de Résistance aux dégâts 123
Défense totale 123
Projection et chute 124
Armes commotionnantes 124
Barrières 124
Tirer au travers d'une Barrière 124
Traverser une Barrière 124
Dégâts et guérison 125
Types de blessures 125
Subir des dommages 125
Niveaux de condition 126
Guérison 126
Utilisation de la Biotech 128
Personnages magiques et dommages .. 129

VÉHICULES ET DRONES 130
À propos des interfacés 130
Attributs des véhicules 130
Maniabilité 130
Vitesse 132
Accélération 132
Structure 132
Blindage 132
Signature 132
Auto-Nav 132
Pilotage automatique 133
Senseurs 133
Facteur de cargaison 133
Charge 133
Sièges 133
Points d'entrée 133
Indices de véhicules spéciaux 133
Test de Conduite 133
Légende de la table des tests de conduite 134
Senseurs 135
Composants de systèmes et indices de senseurs 135
Tests de Senseurs 135
Portée des senseurs et des decks de commande à distance 136
Légende de la table des modificateurs de portée 137
Contre-mesures électroniques (CME). 137
Combats de véhicules 138
Le score de manœuvre 138
Séquence d'un tour de combat de véhicules 138
Actions des véhicules 141
Légende de la table d'accélération/freinage 141
Combats de véhicules à grande échelle 144
Actions des passagers durant un combat de véhicules 144
Dégâts aux véhicules 144
Dégâts à l'interfacé 145
Dégâts aux véhicules dus aux impacts 145
Collisions avec des objets 147
Dégâts des armes sur les véhicules ... 148
Réparation des véhicules 148
Véhicules et magie 149
Sorts de manipulation élémentaires ... 149
Sorts contre les personnages à bord d'un véhicule 149
Véhicules et domaines naturels 150
Interfacés et esprits 150
Lancer un sort depuis un véhicule 150
Projection astrale depuis un véhicule . 150
Artillerie de véhicule 151
Artillerie manuelle 151
Légende de la table d'artillerie manuelle 151
Artillerie assistée par senseurs 152
Légende de la table d'artillerie assistée par senseurs 152
Utilisation des drones 152
Au sujet des drones 154
Réseaux de commande à distance 154
Actions 155
Donner des ordres 156

MAGIE 157
Mana 157
L'attribut Magie 157
Puissance 158
Magiciens 158
Magiciens complets 158
Magiciens spécialisés 158
Compétences magiques 158
Actions exclusives 158
Drain 161
Percevoir la magie 161
La tradition chamanique 161
Totems 161
La loge chamanique 165
La tradition hermétique 166
Bibliothèques hermétiques 166
Le cercle hermétique 166
Adeptes 167
Pouvoirs des adeptes 167
Le plan astral 169
Perception astrale 170
Projection astrale 171
Barrières astrales 172
Combat astral 173
Poursuite astrale 175
Sorcellerie 176
Sorts 177
Réserve de magie 179
Apprentissage de sorts 179
Lancement de sorts 180
Défense magique 182
Dissipation 183
Invocation 183
Esprits de la nature 183
Élémentaires 185
Drain d'Invocation 186
Formes des esprits 187
Combats d'esprits 187
Contrôler 188
Bannissement 188
Invocation astrale 188
Focus 188
Aspect 188
Lien 189
Activation 189
Focus de sorts 189
Focus d'esprit 189
Focus de pouvoir 189
Focus de maintien 189
Focus d'arme 190
Grimoire 190
Sorts de combat 190
Sorts de détection 191
Sorts de guérison 192
Sorts d'illusion 193
Sorts d'illusion dirigés 194
Sorts d'illusion indirects 194
Sorts de manipulation 195
Manipulations de contrôle 195
Manipulations élémentaires 195
Manipulations télékinétiques 196
Manipulations de transformation 197

LA MATRICE 198
Accès à la Matrice 198
Les points d'entrée 200
Les icônes 200
Voir la Matrice 201
Grilles et serveurs 201
Grilles de Télécommunications Régionales (GTR) 201
Grilles de Télécommunications Locales (GTL) 201
GTL privées 201
Les serveurs 202
Topologie de la Matrice 202
Nœuds d'accès au système 203
Base de données réparties 203
Indices de système 203
Difficulté d'intrusion 203
Indice de Sécurité 204
Codes de sécurité 204
Indices de sous-système 204
Format des indices 204
Les cyberdecks 205
Indices de deck 205
Renfort 205
Mémoire active 205
Mémoire de stockage 205
Vitesse d'E/S 206
Accroissement de Réponse 206
Facteur de Détection 206
La réserve matricielle 206
Les cyberterminaux 206
Accessoires 207
Surfer sur la Matrice 207
Mouvement dans la Matrice 207
Perception matricielle 207
Actions extérieures au combat 207
Tests de système 208
Opérations système dans les grilles ... 208
Pointage de sécurité 209
Faisceaux de sécurité 209
Pointage de sécurité des grilles 209
Alertes 210
Réinitialisation d'un serveur ou d'une grille 210
Déclenchement d'une CI 210
Proactives contre réactives 210
Plantage des CI 210
Indices des CI 212
Types de CI 212
Opérations système 212
Opérations interrogations 212
Opérations en cours 213
Opérations surveillées 213
Description des opérations 213
Utilitaires 217
Utilitaires opérationnels 217
Utilitaires spéciaux 218
Utilitaires offensifs 219
Utilitaires défensifs 219
Cybercombat 220
Séquence de cybercombat 220
Engagement du combat 220
Initiative 221
Actions 221
Les manœuvres de combat 222
Résolution des attaques 223
Contre-mesures d'intrusion 224

CI blanches 224
CI grises 225
CI noires 227

COURIR LES OMBRES 228
Perception 228
Systèmes de sécurité 228
Sécurité physique 230
Sécurité technique 231
Verrous magnétiques 232
Mesures de sécurité active 233
Sécurité magique 233
Sécurité dans la Matrice 234
Détection des armes 234
Fourguer le butin 234
Trouver un receleur 234
Le butin 234
Le rendez-vous 235
Sans-SIN 235
Que contient un SIN 235
Créditubes et ID 235
Contrefaire des créditubes et des ID ..236
Niveaux de vie des riches et des gens de l'ombre 236
Luxueux 237
Élevé 237
Moyen 237
Bas 237
Squatter 237
À la rue 237
Hospitalisation 237
Maintien du niveau de vie 237
Acheter un niveau de vie 238
Niveaux de vie multiples 238
Niveaux de vie de l'équipe 238

AU-DELÀ DES OMBRES 239
Karma 239
Attribuer le Karma 240
Amélioration du personnage 240
Améliorer les attributs 240
Améliorer les compétences 240
Apprendre de nouvelles compétences 242
L'entraînement 242
Réserve de Karma 242
Rejouer les échecs 243
Éviter un "Oups" 243
Tests ouverts 243
Acheter des dés supplémentaires 243
Acheter des succès 243
Actions étendues 243
La règle de Hooper-Nelson 243
La Main de Dieu 245
Personnages non joueurs 245
Réserves de dés 245
Professionnalisme des PNJ 245
Maladies et toxines 246
Toxines 247
Maladies 247
Mener les ombres 247
Astuces pour des shadowruns moins stressantes 249

CONTACTS 250
Sur le terrain 250
Explorer la Matrice 252
Restrictions concernant les contacts 252
Niveaux des contacts 252
Contacts de niveau 1 252
Contacts de niveau 2 252
Contacts de niveau 3 253
Donner vie aux contacts 253
Interpréter les contacts 253
Faveur à un ami 253
Contacts types 253
Arrangeur 254
Barman 254
Marchand de talismans 254
Mécano 255
Mr. Johnson 255
Technicien 256
Les archétypes en tant que contacts ..256

ESPRITS ET DRAGONS 257
Pouvoirs 257
Accident 258
Armure astrale 258
Armure renforcée 258
Aura enflammée 258
Collage 258
Compétences magiques 260
Confusion 260
Contrôle animalier 260
Dissimulation 260
Engloutissement 260
Garde 260
Immunité 261
Influence 261
Matérialisation 261
Mouvement 261
Peur 261
Psychokinésie 261
Recherche 261
Sens accrus 261
Sort inné 262
Souffle nocif 262
Venin 262
Vulnérabilité (faiblesse) 262
Combat 262
Initiative 262
Actions et compétences 262
Réserves de dés 262
Esprits 263
Élémentaires 263
Esprits de la nature 263
Dragons 265
Quelques grands dragons célèbres 266

ÉQUIPEMENT 267
Indice et caractéristiques des équipements 267
Modificateurs raciaux 268
Amélioration 268
Achat de matériel 268
Disponibilité 268
Index de rue et coût 268
Code de légalité 270
Achats illégaux 270
Permis 270
Encombrement 271
Armes individuelles 271
Armes de trait 273
Armes à feu 273
Pistolets 273
Armes taser 274
Pistolets-mitrailleurs 274
Fusils 274
Armes lourdes 275
Munitions 276
Recharger une arme 277
Accessoires pour armes à feu 277
Explosifs 279
Protection 280
Armure et réserve de combat 281
Niveau de vie 282
Abris 282
Loisirs 282
Électronique individuelle 283
Outils 285
Surveillance et sécurité 285
Amplificateurs de vision 285
Communications 285
Mesures de surveillance 287
Contre-mesures de surveillance 288
Systèmes de sécurité 289
Contre-mesures de sécurité 290
Équipement de survie 291
Logiciels de compétences et puces 291
Code source et code objet 291
Cyberware 293
Alphaware 293
Cephaloware 293
Cephaloware interne 294
Somatoware 297
Cybermembres 299
Cyberdecks et programmes 300
Biotech 300
Patchs dermoactifs 302
Équipement magique 302
Véhicules 302
Options de contrôle pour véhicules 302
Équipement d'interfaçage 303
Véhicules terrestres 303
Bateaux 303
Véhicules aériens 303
Véhicules militaires et d'accès restreint 303
Drones 303
Supports d'armes sur véhicules 304
Armes de véhicules 304

SEATTLE ET LE NORD-OUEST MODERNE ..310
Seattle 310
Seattle en un coup d'œil 310
Entrer et sortir 310
Gouvernement 312
Application de la loi 312
Corporations 313
Seattle dans les ombres 314
Installations médicales 315
Réseaux d'infos 315
Terres tribales et autres voisins 316
Le conseil Salish-Shidhe 316
Salish 316
Sinsearach 316
Makah 316
Crows des Cascades 316
Orks des Cascades 317
Tsimshian 317
Tir Tairngire 317

LA PAROLE AU CONCEPTEUR 319

MISE À JOUR DES SUPPLÉMENTS 320
Convertir les personnages 320
Réserves de dés et indice de Danger ..320
Magie 321
Équipement 321
Convertir les suppléments 321
Rigger 2 321
Réalité Virtuelle 2.0 322

FICHES DE PERSONNAGES DES ARCHÉTYPES 323
INDEX 327
LISTES DES TABLES 334



SHADOWRUN, TROISIÈME ÉDITION

Shadowrun a été créé par
Jordan Weisman
Bob Charrette
Paul Hume
Tom Dowd
L. Ross Babcock III
Sam Lewis
Dave Wylie

Conception, écriture et développement de la Troisième Édition
Michael Mulvihill,
aidé de Robert Boyle

Matériel supplémentaire
Randall Bills (la Matrice, tiré du matériel original écrit par Paul Hume)
Diane Piron Gelman (*Regardez-les courir*)
Steve Kenson (Magie, Esprits et Dragons, Seattle et le Nord-Ouest moderne)
Jon Szeto (Véhicules et Drones)

Conception et développement de la Deuxième Édition
Tom Dowd

Conception de la Première Édition
Bob Charrette, Paul Hume et Tom Dowd

La Cool Brigade
Randall Bills, Robert Boyle, John Bridegroom, Guido Hoelker (et le reste des testeurs allemands...), Dan "Flake" Grendell, Fred Hooper, Steve Kenson, Jim Nelson, Bryan Nystul, Mike Nielsen, Lou Prosperi, Douglas Quinto Reis et Luis Ricon (et tous les autres testeurs brésiliens), Jon Szeto, Sharon Turner Mulvihill et tout particulièrement Jill Lucas et Mort Weisman.

Testeurs
John Bellando, Russ Bigham, David Buehrer, George Burke, John Carey, Lisa Chemleski, Bryan Covington, Wayne DeLisle, Michael DeVita, Adam Dolsen, Eric Duckworth, Daniel Ducret, Christi Ewart Jr., FATGOP, Daniel Felts, Andy Frades, Tony Glinka, William Gold, Rocky Goodenough, Robert Habenicht, Mason Hart, Michael Hathaway, Cary Hill, Lyle Hinkley, Chris Hussey, David Hyatt, Will Jackson, Jonathan Jacobson, Erik Jameson, Ricky Jimenez, Matt Johnson, Sean Johnson, Jim "Loki" Jones, Adam Jury, Mara Kaehn, Brad Kercher, Lorne Kerlin, Craig Knefelkamp, Don Larkin, Seth Levine, Tim Link, Craig Loos, Eva Marie, Sean Matheis, Tim Mathena, Mark McKenna, Paul Meyer, Bill Michie, Dennis Jon Miller, Michael Miller, E. Mark Mitchell, Daniel Mooneyham, Linda Naughton, Mike Naughton, Justin Pinnow, Steven "Bull" Ratkovich, Max Rible, Kenna Rice, Kenneth Riehle, Cristina Rizen, Asher Rosenberg, Seth Rutledge, Angela Schaasma, Shayne Schelinder, Lonnie Schmidt, Sandra Schmitz, Brian Schoner, Joe Schidle, Thomas Shook, Chris Siddle, Brian Skipper, Darci Stratton, Lori Tharp, Steven Tinner, Daniel Tomalesky, Richard Tomasso, Malik "Running Wolf" Toms, Ted Turrietta, Thoams Vielkanowitz, Joe Voelker, Sebastian Wiers, Jim Wong, Jon Wooley.

Ainsi que tous les joueurs du monde entier qui ont contribué à améliorer *Shadowrun* au fil des ans.

Dédicace
Je voudrais dédier ce livre à l'homme qui m'a appris l'importance de la lecture, et donc de l'imagination. Il m'a appris l'importance des mots et de l'écriture. Il m'a appris l'importance de la confiance en soi. Mais par-dessus tout, il m'a appris que l'essentiel était d'être à l'écoute de ses rêves. Merci, papa. Tu me manques. MM

Développement de la gamme Shadowrun
Michael Mulvihill

Équipe éditoriale
Directrice éditoriale
Donna Ippolito
Directrice de rédaction
Sharon Turner Mulvihill
Directrice associée
Diane Piron-Gelman
Assistants de rédaction
Robert Boyle
Tara Gallagher

Équipe de production
Directeur artistique
Jim Nelson
Conception graphique et maquette
Fred Hoover & Jim Nelson
Illustrations de couverture
Paul Bonner
Tom Baxa (quatrième de couverture)
Illustrations des archétypes
Tom Baxa
Jeff Laubenstein
Jim Nelson
Marc Sasso
Mark Zug
Illustrations internes en couleur
Tom Baxa (page 8),
Peter Bergting (pages 1 et 5),
Clint Langley (pages 2 et 3),
Jeff Laubenstein (page 6)
et Kevin McCann (pages 4 et 7)
Illustrations en noir et blanc
Janet Aulision, Tom Baxa, Peter Bergting, Paul Bonner, Doug Chaffee, Tom Fowler, Fred Hooper, Mike Jackson, Clint Langley, Jeff Laubenstein, Larry MacDougall, Dave Martin, Jim Nelson, Mike Nielsen, Mark Nelson, Paolo Parente, Marc Sasso, Steve Prescott, Ron Spencer, Shane White, Karl Waller, Matt Wilson.

SHADOWRUN et la "MATRICE" sont des marques déposées par FASA Corporation.
Copyright" 1998 FASA Corporation.
Tous droits réservés. Marque utilisée par JEUX DESCARTES sous licence de FASA Corporation.

Version française éditée par Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15

Visitez FASA et JEUX DESCARTES sur Internet aux adresses suivantes :

http://www.FASA.com

http://www.jeux-descartes.fr

VERSION FRANÇAISE

Traduction
Léonidas Vesperini

Directeur de collection
Henri Balczesak

Adaptation et rewriting
Henri et Dominique Balczesak

Réalisation technique
Guillaume Rohmer avec la collaboration de NEXUS

Imprimée au Portugal par SIG Camarate
Édition et dépôt légal Juin 2000
ISBN : 2-7408-0208-0

INTRODUCTION

Shadowrun, Troisième Édition (*SR3*) est un jeu de rôle complet – Le présent ouvrage contient suffisamment de matériel de base pour permettre à la fois aux meneurs de jeu et aux joueurs de commencer directement à jouer. Ce livre est une révision des règles originales de *Shadowrun* publiées en 1989, elles-mêmes révisées en 1992. *SR3* a été mis à jour et réécrit par souci de clarté, afin de fournir un jeu plus rapide et plus efficace. Les joueurs des versions précédentes se rendront compte que les concepts, les applications et le cœur même du jeu n'ont que peu changé. Tous les changements décidés l'ont été en restant fidèles à l'esprit de ce monde fictif et avec le souci permanent de maintenir la cohérence qui a fait de *Shadowrun* l'un des jeux fantastiques et de science-fiction les plus populaires au monde. *SR3* ne rend PAS les autres produits *Shadowrun* obsolètes.



SR3 contient du matériel nouveau, parfois pour clarifier des sources déjà publiées, parfois pour effectuer une refonte totale des anciennes règles. Il intègre également des règles publiées dans des suppléments antérieurs : *Réalités Virtuelles 2.0*, *Rigger 2* et *Shadowrun Companion : Beyond the Shadows* ainsi que d'autres extensions de jeu encore disponibles ou épuisées. Avec ce livre, vous disposez d'un recueil de toutes les règles de base permettant de jouer à *Shadowrun*.

Certains chapitres ont été conçus pour vous offrir une appréhension globale du cadre du jeu, avant de vous lancer dans une partie. *Bienvenue dans les Ombres* vous présente le monde, en détaillant ses caractéristiques principales ainsi que le rôle que les joueurs vont y endosser. *Et c'est ainsi que...* est une analyse chronologique des événements historiques du monde du point de vue de Captain Chaos, une éminente personnalité de cet univers. *Principes de Jeu* est une courte présentation des termes, règles et concepts employés dans les parties, qu'il s'agisse des dés que vous utiliserez ou des races métahumaines que vous pourrez incarner. *Seattle et le Nord-Ouest Moderne* esquissent un rapide survol du décor privilégié de *Shadowrun*.

Quand vous vous serez familiarisé avec le cadre de jeu, vous pourrez créer votre personnage. *Création d'un Shadowrunner* vous propose une procédure étape par étape vous permettant d'obtenir un personnage prêt à jouer. Seize *Archétypes* sont également fournis. Ils ne constituent nullement les seules options à retenir pour créer votre personnage, mais ils vous aideront à en expérimenter ou en inventer vous-même. Ces archétypes proposent, en outre, des exemples représentatifs de toutes les races métahumaines.

Quand vous disposerez de votre personnage, il sera temps de vous attaquer aux règles. *Compétences*, *Combat*, *Contact* et *Courir les Ombres* constituent les principaux chapitres destinés aux personnages joueurs. *Compétences* détaille ce que votre personnage sait et ce qu'il peut faire. Le chapitre *Combat* couvre toutes les règles d'affrontement, de survie et de guérison, et comporte des informations sur le combat à distance et au contact, les différents types d'armes et bien d'autres choses encore. *Contacts* s'attarde sur les relations de votre personnage et sur la façon dont il parvient à en tirer des informations, tandis que *Courir les Ombres* traite des divers aspects de l'existence d'un shadowrunner, de son style de vie aux systèmes de sécurité qu'il doit fréquemment déjouer pour accumuler son butin.

Certains types de personnages nécessitent des règles plus spécifiques. C'est le cas des magiciens, pour lesquels le chapitre *Magie* fournit tout ce qu'un joueur ou un meneur de jeu se doit de savoir, qu'il s'agisse des sorts, de l'espace astral ou des esprits. Ces règles tiennent compte d'un certain nombre de clarifications et de changements issus des précédentes éditions. Si vous souhaitez jouer un decker et connecter votre cerveau au réseau informatique mondial, *La Matrice* couvre tous les aspects concernés, des programmes dont vous avez besoin aux contre-mesures électroniques mortelles que vous pourriez rencontrer. Ce chapitre peut être considéré comme une introduction à l'extension Shadowrun *Réalités Virtuelles 2.0*. Pour jouer un interfacé (un personnage qui se branche directement sur des véhicules ou des drones qu'il peut également contrôler à distance), le chapitre *Véhicules et Drones* comporte toutes les informations idoines, qu'il s'agisse des drones, du combat de véhicule, des senseurs électroniques ou encore des manœuvres de pilotage. Ce chapitre constitue une introduction au supplément *Rigger 2*.

Certains chapitres sont des aides de jeu plus particulièrement destinées au meneur de jeu. *Au-delà des Ombres* fait le point sur les problèmes du meneur de jeu, et aborde les règles d'expérience des personnages ainsi que la création des adversaires. *Esprits et Dragons* fournit une présentation détaillée de ces entités incroyables qui peuplent le monde de *Shadowrun*.

Équipement établit une liste d'équipements comprenant leur prix, leur disponibilité et leur légalité. Cette liste inclut tous les types d'armements, de véhicules, de cyberware (mécanismes cybernétiques remplaçant la chair humaine), d'armure, d'électronique de loisir, de joujoux de sécurité et même de services médicaux armés.

Vous trouverez des commentaires concernant la nouvelle édition dans le chapitre ***La Parole au Concepteur***, en fin de volume. *Mise à Jour des Suppléments*, quant à lui, propose des notes et des modifications sur certains suppléments publiés par le passé, afin de les rendre compatibles avec les règles actuelles de *SR3*. Ce chapitre fournit également des options permettant de convertir les règles de *Shadowrun : Deuxième Édition* à celles de *SR3*.

Et, juste au cas où vous auriez encore besoin qu'on vous le précise : ***Shadowrun, Troisième Édition* ne rend PAS les autres produits Shadowrun obsolètes.**

BIENVENUE DANS LES OMBRES



Nous sommes en 2060. Le monde a changé, certains disent qu'il s'est Éveillé. Après une longue période d'accalmie des flux d'énergies mystiques baignant l'univers, la magie est revenue sur le monde. Les elfes, les nains, les orks et les trolls ont repris leur véritable forme, quittant leurs défroques humaines. Les animaux sauvages ont changé, également, se transformant en créatures fabuleuses des mythes et légendes. Les nombreuses voies de la magie ont ressuscité, les chamans et les mages trouvant leur place dans ce nouveau monde où leurs pouvoirs peuvent s'exprimer. Bien des aspects de l'Éveil demeurent mystérieux, mais la société moderne livre un combat permanent pour assimiler les voies de la magie dans un monde technologique.

Les décennies qui suivirent l'Éveil furent des années de panique et de trouble, comme si les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse avaient subitement décidé de déferler sur la Terre. Les peuples qui n'avaient jamais abandonné leurs liens avec le passé mystique furent les premiers à employer la magie contre les grandes nations qui, elles, les avaient rompus depuis longtemps. Le vaste réseau mondial de communication s'effondra sous l'assaut d'un mystérieux virus informatique. Les Dragons prirent leur essor. Les épidémies et la famine ravagèrent les populations du monde. Les heurts opposant les races nouvellement Éveillées et le reste de l'humanité devinrent monnaie courante. Toutes les autorités centralisatrices s'écroulèrent, et le monde commença à sombrer dans des abîmes sans fond.

Mais l'homme et ses pairs sont des animaux vigoureux. Au milieu des ravages et du chaos, un nouvel et fragile ordre social a peu à peu émergé. La technologie avancée de Simulation Sensorielle (simsens) a permis d'éradiquer les derniers vestiges du virus informatique et de remplacer l'ancien réseau de télécommunication par un tout nouveau monde de réalité virtuelle, la Matrice. Les Amérindiens, les elfes, les orks et les nains ont fondé de nouvelles nations. Là où les dégradations environnementales et la pollution avaient rendu certaines régions inhabitables, les éco-groupes se sont mis à livrer une guerre acharnée contre les pollueurs, tandis que les puissances Éveillées utilisent leurs incroyables pouvoirs magiques pour soigner la Terre. Les gouvernements centraux se sont balkanisés en petites nations, voire en états-cités, les peurs liées aux changements qui affectent le monde provoquant des divisions entre les gens de cultures différentes. De vastes agglomérations métropolitaines dénommées métroplexes recouvrent le paysage ; ces jungles urbaines engloutissent des régions entières. Les forces de police, incapables de contenir les vagues de crimes et l'agitation sociale, ont été privatisées, quand leurs fonctions n'ont pas été transférées aux corporations.

Les mégacorporations sont devenues les nouvelles superpuissances de la planète, faisant et défaisant la loi. Le monde entier parle leur langue, le nuyen étant devenu la référence monétaire internationale. Les mégacorpos se livrent un combat mortel, utilisant des pions occultes pour les aider à disposer des meilleurs atouts dans la compétition mondiale. Pendant ce temps-là, les cadres corporatistes et les salariés asservis se terrent dans leurs propres enclaves, bien à l'abri derrière leurs services de sécurité et leur endoctrinement. De l'autre côté des murs de ces arcologies et de ces communautés cloisonnées, de gigantesques conurbations sont devenues ingérables. Les gangs font la loi dans les rues ; les populations abandonnées ne cessent de croître, ne disposant même pas d'un



Système d'Identification par Numéro (SIN) qui pourrait leur conférer les droits élémentaires. Ces parias, ces dissidents et ces rebelles vivent en marge de la société, squattant les buildings abandonnés, ne parvenant à survivre que par le crime et grâce à leur instinct de prédateurs. Nombre d'entre eux tentent d'améliorer leur misérable existence par l'intermédiaire des BTL (Better-Than-Life), des puces à fort effet d'accoutumance, qui leur permettent de vivre une vie par procuration à travers les sens de quelqu'un d'autre. Certains se regroupent en bandes, parfois pour survivre, parfois pour affirmer leur propre forme dépravée du pouvoir.

La technologie a également transformé les gens. Plus uniquement constitués de chair, beaucoup se sont tournés vers les améliorations artificielles du cyberware pour devenir plus que de simples humains. Certains acquièrent des implants qui leur permettent de s'interfacer directement avec les machines, tels les deckers qui parcourent la Matrice avec leur cyberdeck et leurs programmes, ou les interfacés qui se branchent sur les véhicules ou les systèmes de sécurité pour littéralement fusionner avec eux. D'autres cherchent à pousser au maximum les capacités de leur enveloppe charnelle, testant leurs aptitudes en affrontant des samouraïs des rues. L'homme de 2060 est plus fort, plus malin, plus rapide que ses prédécesseurs.

Dans le monde de 2060, les métroplexes sont des monstres qui projettent leurs ombres interminables. Et dans les failles séparant ces structures corporatistes gigantesques, les shadowrunners ont trouvé un havre. Des sociétés parallèles entières naissent et meurent dans ce milieu de la pègre et du marché noir, exploitées et abusées, mais néanmoins puissantes à leur manière. La Mafia, le Yakuza et les autres organisations criminelles se sont développés de manière explosive, leur réseau fournissant tout ce que les gens sont susceptibles d'acheter. Les shadowrunners sont les professionnels de cette culture qui fait de l'autosuffisance une denrée vitale. Quand les mégacorpos veulent obtenir quelque chose sans se salir les mains, elles lancent une shadowrun et se tournent vers les seules personnes en mesure de l'accomplir : les shadowrunners. Bien que l'existence des shadowrunners ne soit enregistrée que dans les banques de données gouvernementales ou corporatistes les plus secrètes, la demande pour leurs services est forte. Les deckers peuvent se glisser comme une ombre dans les banques de données des corporations géantes, escamotant la seule chose qui a une réelle valeur : l'information. Les samouraïs des rues sont des mercenaires dont les aptitudes au combat et les réflexes en font de parfaits prédateurs urbains. Les interfacés peuvent manipuler à leur guise les véhicules et les drones pour leur faire accomplir les tâches les plus diverses. Les magiciens, ces rares élus capables de manipuler les énergies mystiques qui baignent désormais la Terre, sont recherchés pour leurs capacités à espionner la concurrence, à lancer des sorts sur l'ennemi, à commettre des sabotages magiques, et tout autre projet du même acabit dont peuvent rêver leurs employeurs. Tous ces individus vendent leurs compétences pour survivre, se spécialisant dans des actions trop illégales ou trop dangereuses pour que d'autres osent s'y risquer.

LES BASES

Shadowrun est un jeu de rôle situé dans le futur proche alternatif de 2060. C'est un monde où le cyberpunk côtoie la magie, où la sous-culture criminelle s'acoquine avec les élites corporatistes, et où la technologie avancée est en concurrence avec la puissance de la magie et des esprits. C'est un âge de vies misérables dans un contexte high-tech, un âge de danger et de mystère propice aux intrigues retorses et aux poussées d'adrénaline. Ses protagonistes sont constamment sur le fil du rasoir, guettant dans l'ombre l'appel de l'aventure.

Shadowrun a été conçu pour 2 à 8 joueurs. Comme beaucoup d'autres jeux de rôle, il se joue en campagne ouverte. Cela signifie que le jeu ne se termine pas de manière définitive – il n'y a pas de durée prédéterminée, pas de tours de jeu limités, pas de but unique à atteindre qui marquerait la fin de la partie. Contrairement à la plupart des autres jeux, *Shadowrun* ne génère ni gagnant ni perdant. L'objectif est d'abord et avant tout de s'amuser en sollicitant son imagination. Quand cela se produit, tout le monde a gagné.

Si vous avez déjà une certaine expérience des jeux de rôle, vous ne serez pas surpris par les concepts qui vont suivre. Nous vous invitons, dans ce cas, à vous rendre directement au chapitre *Principes de jeu* (page 36) ou au chapitre *Et c'est ainsi que...* (page 22), si vous voulez vous plonger dans l'histoire et l'univers du jeu. Si vous êtes un rôliste débutant, l'introduction qui suit ne répondra peut-être pas à toutes vos questions, ne serait-ce que parce qu'un jeu de rôle s'apprend plus facilement en écoutant les joueurs chevronnés qu'en lisant un livre. Cette brève présentation vous donnera néanmoins un aperçu général de cette expérience ludique. Pour en savoir davantage, trouvez d'autres joueurs qui pratiquent *Shadowrun* et apprenez à leur contact.

CE QUI A CHANGÉ

Shadowrun, Troisième Édition (*SR3*) est une révision des règles originales de *Shadowrun* publiées une première fois en 1989. En intégrant les remarques des joueurs et meneurs de jeu du monde entier, *SR3* a été réorganisé et réécrit pour une meilleure clarté, afin de fournir un jeu plus rapide et plus efficace. Les joueurs et les meneurs de jeu familiers des règles de la première et de la deuxième édition ne trouveront que peu de changements fondamentaux ; les révisions sont demeurées fidèles à la logique interne propre au jeu.

Ce livre contient des nouveautés et des mises à jour de règles et d'informations qui le mettent en conformité avec des suppléments récemment publiés, comme le *Shadowrun Companion, Réalités Virtuelles 2.0, Rigger 2* et d'autres. Les règles de magie, totalement réécrites, présentent une réévaluation fondamentale des bases d'un système qui devient ainsi plus clair et plus logique. La partie *Mise à Jour des Suppléments* fournit des notes et des modifications de règles concernant de nombreux guides et suppléments publiés pour *Shadowrun*, traduisant les informations qu'ils contiennent dans les termes de règles de la nouvelle édition. Cette section ne rend PAS les autres produits *Shadowrun* obsolètes ; au contraire, elle propose des suggestions et des conversions permettant d'adapter n'importe quel supplément antérieur à la troisième édition de *Shadowrun*.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Un jeu de rôle tient à la fois du théâtre d'improvisation, du conte narratif et du jeu de société. Les participants sont, d'une part, le *meneur de jeu* (MJ) qui dirige la partie et, d'autre part, les joueurs qui incarnent des *personnages*, ou *personnages joueurs* (PJ). Ces personnages sont définis par des caractéristiques chiffrées qui représentent les compétences et les attributs acquis lors du processus de création du personnage (voir page 52). On les étoffe ensuite en leur inventant une histoire et une personnalité. Le meneur de jeu présente le contexte et la situation ; par l'entremise de leurs personnages, les joueurs interagissent avec l'histoire et les autres protagonistes.

Imaginez la situation de la manière suivante : tout le monde a lu un livre ou vu un film dans lequel le personnage principal s'apprête à commettre ce que l'on pense être une erreur. Parfois, l'envie de prévenir le héros est si forte que le lecteur ou le spectateur ne peut réprimer un cri. Mais peu importe ce que nous pouvons dire ou faire, le personnage accomplira ce qui a été prévu par le script ; nous ne sommes pas de la partie. Inutile de lui jeter du pop-corn, ça ne changera rien.

Dans un jeu de rôle, les joueurs contrôlent les actions de leurs personnages et répondent aux événements amenés par le





scénario. Si le joueur ne veut pas que son personnage aille vers la porte, le personnage ne le fera pas. Si le joueur pense que le personnage peut s'extirper d'une situation périlleuse en discutant plutôt qu'en sortant son flingue, il peut le faire. Le script – ou scénario – d'un jeu de rôle est flexible et rebondit en permanence sur les décisions prises par les joueurs, par l'intermédiaire de leurs personnages.

Le meneur de jeu contrôle l'histoire. C'est lui qui note ce qui est censé se passer et à quel moment, qui décrit les événements qui se produisent de manière à permettre aux joueurs (en tant que personnages) d'y réagir, c'est lui qui gère les autres personnages du jeu (désignés sous le terme de personnages non joueurs, ou PNJ). Enfin, c'est lui qui aide à résoudre les actions entreprises en utilisant le système de jeu. Le système de jeu intervient chaque fois que les personnages cherchent à utiliser leurs compétences ou, tout du moins, à faire quelque chose dont la réussite ou l'échec dépendent d'un test. Les règles particulières sont précisées pour la plupart des situations nécessitant des jets de dés (voir *Principes de jeu*, page 38).

Le meneur de jeu se doit de décrire le monde tel que les personnages le perçoivent. Il est leurs yeux, leurs oreilles et leurs autres sens. Maîtriser une partie n'est pas chose aisée. Mais le plaisir de créer une aventure qui va faire appel à l'imagination des autres joueurs et mettre à l'épreuve leur propre créativité et les talents de leurs personnages dans ce monde fictif est une expérience très gratifiante. Jeux Descartes publie des suppléments de jeu et des aventures permettant d'aider les meneurs de jeu dans cette tâche, mais un bon meneur de jeu adapte toujours un univers de jeu à son propre style.

Dans un jeu de rôle, les histoires (les aventures) évoluent beaucoup comme celles des livres ou des films, tout en restant dans le cadre flexible conçu par le meneur de jeu. Le thème de l'histoire est défini, avec des pistes générales couvrant ce qui pourrait arriver à tel ou tel moment ou en réaction à tel ou tel événement. Ce n'est pas plus concret que cela, jusqu'à ce que les joueurs soient impliqués. À ce moment-là, l'aventure devient aussi prenante et dramatique que celle de ce super film que vous avez vu la semaine dernière, ou ce grand livre qui vous a fait passer une nuit blanche. D'une certaine manière, elle est peut-être même meilleure, parce que *vous* y avez pris une part active.

PAR OÙ COMMENCER

Les aspects les plus spécifiques du jeu sont traités dans plusieurs grandes parties qui suivent cette introduction. Vous trouverez ci-après une courte présentation du monde de *Shadowrun* et des différents styles de jeu que vous pouvez adopter. La partie suivante est une nouvelle, *Regardez-les courir*, qui vous donnera un avant-goût de l'atmosphère, du langage et du style de *Shadowrun*. La section qui suit décrit comment le monde de *Shadowrun* en est arrivé là. Les règles proprement dites commencent à partir du chapitre *Principes de jeu*, page 36.
Bienvenue dans les ombres, mec. Ça va être une sacrée virée!

JOUER À SHADOWRUN

Dans *Shadowrun*, les joueurs incarnent des shadowrunners. Il en existe une grande variété, couvrant toutes les races, genres et tailles, chacun disposant de son propre domaine d'expertise.

CE QUE FONT LES RUNNERS

Les shadowrunners commettent des crimes, généralement pour de l'argent. Quand une corporation (ou un autre employeur) a besoin de quelqu'un pour faire un sale boulot, elle se tourne vers les ombres. Classés au bilan en tant que "Créances douteuses", les runners constituent des outils avantageux… et jetables.

Les runners opèrent généralement en équipe. N'importe quel type de personnage peut en faire partie, selon le choix des joueurs. Les membres de l'équipe doivent avoir une raison plausible qui les pousse à travailler ensemble, comme être de vieux amis, avoir partagé une cellule de prison, posséder les mêmes centres d'intérêt, ou même y avoir été contraint par les circonstances. Des équipes différentes disposeront d'atouts différents, et le meneur de jeu devra s'y adapter. Par exemple, telle équipe excellera dans l'effraction et l'occupation d'un lieu, tandis que telle autre sera plus à son aise dans les opérations musclées et le combat.

Les runners ont tous des contacts, qui constituent des personnalités utiles à connaître. Certains d'entre eux viennent du milieu, gangsters ou tueurs à gages par exemple. D'autres sont des gens plus ordinaires, utiles pour obtenir des informations ou pour organiser des "arrangements particuliers". Par exemple, la secrétaire corporatiste qui accepte de vous dire quand le chercheur magicien que vous devez kidnapper quittera le bâtiment.

Le contact le plus important pour un shadowrunner est l'arrangeur. L'arrangeur est en général un intermédiaire qui aide les runners à trouver du matériel, des contacts ou du boulot – moyennant une rémunération, bien entendu. Une corporation ou un employeur ayant besoin de shadowrunners enverra quelqu'un auprès d'un arrangeur pour obtenir des recommandations. Si une équipe de runners possède une bonne réputation et remplit les conditions du job, un rendez-vous sera pris pour discuter les détails et négocier la rétribution. Comme il s'agit de sujets très délicats, l'anonymat est évidemment de rigueur, et les employeurs de ce type sont simplement désignés sous le nom de "Mr. Johnson".

Mr. Johnson n'est pas toujours un agent corporatiste. Le monde de *Shadowrun* est suffisamment riche et complexe pour que les individus et les groupements d'intérêt susceptibles de faire appel aux shadowrunners ne manquent pas. Une organisation criminelle peut parfaitement louer les services de runners pour frapper un rival, un mage peut les engager pour se procurer quelque matériau magique rare, ou Jean Dupond peut avoir besoin d'eux pour retrouver les terroristes qui ont enlevé sa femme. Quel que soit le commanditaire, si le boulot comporte un aspect dangereux et potentiellement illégal, c'est une shadowrun.

Les équipes de shadowrunners peuvent même prendre l'initiative, se fixant des objectifs d'un commun accord. Par exemple, un PJ peut en vouloir à une certaine mégacorpo, ou peut-être qu'il n'aime pas la manière dont tel gang menace les habitants de son quartier, à moins qu'il ait décidé qu'il était temps d'effacer son casier judiciaire.

Les runners accomplissent leurs tâches en glanant des informations dans la rue, en rappelant les faveurs que leur doivent leurs amis ou leurs contacts tapis dans l'ombre. Ils entreprennent toutes les actions que nécessite leur job : surveillance, vol, effraction et même meurtre.

Les runners font ces choses-là pour survivre. Beaucoup ont grandi en commettant des crimes pour s'en sortir. Parfois, ils ont suivi un entraînement spécial quelque part et veulent le mettre en application. Certains ont une famille nombreuse à nourrir et aucune source de revenu. La grande majorité d'entre eux préfère la liberté de cette vie de l'ombre qui leur permet de contrôler leur destinée à une triste vie de salarié asservi dans quelque zone industrielle, suant sang et eau pour les corpos. D'autres aiment l'excitation engendrée par les runs, se délectant du danger. Enfin, certains justifient leurs runs par un sens particulier de la justice sociale; ils veulent nuire aux toutes puissances par tous les moyens, tout en aidant les classes les plus défavorisées. On nomme ces runners "robins", pour leur côté Robin des Bois.

TYPES DE RUNNERS DE BASE

Les termes suivants désignent les runners qui se sont spécialisés dans différents domaines.

Les aptitudes des *deckers* leur permettent de programmer les ordinateurs et de manœuvrer à travers les flux de données du réseau de télécommunication en Réalité Virtuelle connu sous le nom de *Matrice*. Ils utilisent des ordinateurs spéciaux customisés qu'on appelle cyberdecks, qui leur permettent de projeter leur esprit directement dans la complexe réalité tridimensionnelle de la Matrice. En se branchant illégalement sur la Matrice, les deckers peuvent lancer des routines de recherche, capter les communications téléphoniques et pénétrer les systèmes informatiques pour récupérer des infos. Ils se servent d'une grande variété de programmes pour accomplir de telles opérations, y compris des programmes d'attaque et de défense. Les cybercombats ne sont pas rares dans la Matrice, que ce soit contre d'autres deckers ou contre des CI (contre-mesures d'intrusion).

Les *mages* constituent l'un des types de personnages magiciens. Leur particularité est de se servir de leurs capacités de thaumaturges de manière scientifique. Pour eux, la maîtrise magique passe par le savoir et la structure. Les mages lancent des sorts, perçoivent l'espace astral, peuvent s'y projeter et invoquer les esprits élémentaires.

Les *adeptes*, ninjas ou berserkers des temps modernes, utilisent la magie pour augmenter les capacités de leur corps. Ils sont généralement très athlétiques, discrets, et possèdent de bonnes aptitudes au combat.

Les *interfacés* ont un implant cybernétique appelé interface de contrôle de véhicule (ICV). L'ICV leur permet de s'interfacer directement avec des véhicules spécialement adaptés, voyant littéralement à travers les senseurs de la machine, qu'ils contrôlent comme s'il s'agissait de leur propre corps. Les interfacés peuvent utiliser un deck de contrôle à distance pour diriger la machine sans se trouver à l'intérieur, et sont même capables de contrôler plusieurs véhicules ou drones en même temps grâce à ce deck. De nombreux interfacés se spécialisent dans les drones, les véhicules contrôlés à distance de tailles diverses ou encore les équipements de surveillance et de combat. Certains interfacés, appelés interfacés sécuritaires, se servent de leur cyberware et de leurs compétences pour se brancher directement sur le système de sécurité d'un building ; ces individus deviennent alors de véritables moniteurs vivants, capables de réagir instantanément à la présence d'intrus.

Les *chamans* sont des magiciens qui suivent un totem d'esprit animal, tel que Coyote ou Ours, et qui personnifient les caractéristiques de ce totem. Pour les chamans, la magie est une harmonie avec les forces de la nature. Tout comme les mages, ils peuvent lancer des sorts, percevoir et se projeter dans l'espace astral. Ils peuvent aussi invoquer des esprits de la nature ainsi que des Esprits de l'Homme.



Les *samouraïs des rues* sont des monstres de combat physiquement améliorés. Grâce à leurs implants cybernétiques et à leurs compétences de combat, ils tendent à devenir les machines à tuer les plus rapides, les plus puissantes et les plus méchantes qu'on puisse trouver dans la rue. Beaucoup d'entre eux améliorent leurs réflexes pour acquérir un avantage sur l'adversaire, quand ils n'augmentent pas artificiellement leur force pour infliger plus de dégâts. La plupart savent parfaitement se servir des armes à feu, et presque tous ont installé un système cybernétique d'interface câblée pour augmenter la précision de leurs tirs. Certains se battent pour l'honneur, d'autres parce qu'ils sont payés pour cela (ils sont généralement appelés mercenaires), d'autres encore, parce que leur folie les pousse à agresser tout ce qui pourrait leur résister.

Ces types de runners de base ne représentent que la surface de l'iceberg et ne constituent, en aucun cas, des classes de personnages. Les joueurs peuvent imaginer une variété incroyable d'individus différents grâce aux règles de création de personnages (page 52) – par exemple, un détective privé, qui compte plus sur son charisme et ses compétences personnelles que sur son cyberware, ou encore un spécialiste des opérations clandestines, doté de tout l'équipement et du cyberware nécessaires pour s'infiltrer dans les défenses protégées électroniquement. La seule limite est votre propre imagination. Pour avoir d'autres exemples des types de personnages que vous pouvez jouer, rendez-vous au chapitre *Archétypes*, page 65.

LE CADRE

Shadowrun n'est situé que soixante et un ans dans le futur, et pourtant, le monde a connu de gigantesques bouleversements. Certains de ces changements se traduisent au niveau des environnements que les shadowrunners côtoient au quotidien. Les deux environnements les plus significatifs à cet égard sont la Matrice et le plan astral.

La Matrice est l'équivalent cybernétique du réseau mondial des communications téléphoniques et informatiques. Seul un personnage équipé d'un cyberdeck peut pénétrer dans ce "Cyberespace", qui se présente comme une vaste grille s'étirant à l'infini. Quand un decker se branche sur la Matrice, il abandonne son enveloppe charnelle et projette sa conscience dans la réalité virtuelle par l'intermédiaire de la technologie simsens de son cyberdeck. L'esprit du decker est matérialisé par son persona, une icône pouvant prendre n'importe quelle apparence souhaitée par le programmeur. La même chose s'applique pour l'ensemble du paysage matriciel et pour toutes les icônes stylisées des constructs qui s'y trouvent (serveurs, programmes, CI, autres deckers, etc.). La Matrice vit et vibre en permanence de ces échanges d'informations – fax, appels téléphoniques, e-mails, tridlinks, programmes d'application, personas d'exploration et de travail, etc. Au sein de la Matrice, tout s'opère à la vitesse des transmissions informatiques ou de la pensée. Le temps n'a donc pas du tout la même signification que dans le monde réel.



Un decker peut traverser le globe en quelques secondes, rebondissant d'une grille locale à une grille régionale, en passant même par les récepteurs de liaison par satellite. Des constructs gigantesques représentant une myriade de serveurs dominent la datasphère. Beaucoup sont publics et accessibles, servant de banques de données, d'organisations sociales, de salles de jeux ou de bureaux de relations publiques. D'autres sont privés, truffés de CI et de mesures sécuritaires, et objet de patrouilles permanentes de la part des deckers corporatistes. Ces serveurs renferment les secrets les plus enfouis et les plus sombres de ces corporations ou autres entités.

Le *plan astral* est véritablement une autre réalité. Seul un magicien peut en percevoir les profondeurs ou y projeter sa conscience. Ceux qui adoptent une forme astrale peuvent se déplacer à travers le plan astral à la vitesse de la pensée, mais peu de magiciens parviennent à se maintenir dans ce royaume plus de quelques heures. Le plan astral est le domaine des esprits, des créatures de mercure et d'ombre, un royaume fait de mystère et de danger. Il est parallèle à notre propre plan d'existence, comme s'il s'y reflétait. Les auras des créatures vivantes et de la magie s'y réfléchissent et peuvent être perçues par ceux qui maîtrisent les arts mystiques. Une théorie affirme que le plan astral est, en réalité, soutenu par la force de vie de la Terre et de ses créatures. À partir de l'espace astral, un magicien peut lire les empreintes émotionnelles qui se fixent sur ses différentes composantes. Des émotions suffisamment fortes peuvent même polluer l'atmosphère astrale. Les bureaux corporatistes aseptisés, les scènes de meurtre et les sols souillés par les déchets toxiques, pour donner quelques exemples, possèdent tous leur propre "saveur" astrale (une saveur déplaisante).

Les environnements insolites et intéressants de *Shadowrun* sont bien trop nombreux pour qu'on puisse tous les mentionner ici. Les joueurs pourront se retrouver dans des arcologies, cités miniatures fermées et autosuffisantes où logent des milliers de citoyens corporatistes ; les territoires Éveillés, où métahumains et dragons travaillent ensemble à purifier la Terre si souvent polluée ; ou encore les confins glacés de l'espace, que l'humanité se met progressivement à peupler à commencer par les nombreux habitats orbitaux en attendant plus. Et il y a toujours l'agglomération urbaine, le *sprawl* (appelé également *conurb*), cette étendue de bâtiments délabrés qui ne cesse de progresser comme un feu dans un champ de maïs. Même les brutes et les flics corporatistes les plus endurcis n'osent pas s'aventurer dans la plupart de ses sombres recoins.

LES ACTIVITÉS DE L'OMBRE

Dans le monde de *Shadowrun*, les mégacorporations font la loi, et elles ont plutôt tendance à faire en sorte que ces lois leur soient favorables. N'importe quel shadowrunner sait que les corpos détourneront la loi chaque fois qu'elles l'estimeront nécessaire. Chaque fois que les corporations décident d'enfreindre la loi, elles font appel aux shadowrunners, classés dans leurs bilans en "créances douteuses". Ainsi, lorsque les runners parcourent les rues, ils ont eux aussi tendance à agir illégalement – et plutôt deux fois qu'une. Selon leurs objectifs du moment, le hasard ou les actions de leurs adversaires, cette enfreinte de la loi prend des formes diverses et variées. Les runs impliquent généralement de nombreuses opérations criminelles spécifiques, dont la plupart sont décrites ci-après.

Les *vols de données* sont des boulots pour deckers, au cours desquels ces derniers piratent un serveur informatique pour y dérober des informations. Cela se fait souvent à distance, bien que le decker coure toujours le danger d'être repéré, pisté et attaqué par les forces de police ou de sécurité. Beaucoup de serveurs informatiques se déconnectent de la Matrice par souci de sécurité, ce qui nécessite alors, pour les deckers, d'entrer physiquement et par effraction dans l'établissement pour accéder directement aux ordinateurs.

Les *débauchages* sont fréquemment organisés par les corporations qui désirent s'attacher les services de personnel de valeur issu d'une autre corporation. Chercheurs scientifiques, agents financiers compétents et autres costumes-cravates dotés d'un précieux savoir constituent une forte valeur marchande et sont protégés en conséquence. Les "victimes" de la plupart des débauchages sont volontaires : des employés ayant décidé de rejoindre une autre corporation. Certaines corporations accordent une telle importance aux membres clés de leur personnel qu'elles préféreraient les voir mourir plutôt que de les savoir au service d'une rivale ; les tentatives pour débaucher de tels individus doivent souvent parer aux éventualités les plus mortelles.

Les *runs exprès* sont des jobs de livraison d'un genre spécial. La plupart du temps, l'objet à livrer revêt une importance stratégique ou monétaire, ou alors il est suffisamment précieux pour nécessiter une protection efficace contre toute convoitise. Les runners qui sont engagés dans ce genre de mission doivent s'assurer que l'objet atteint sa destination sans encombre et intact.

La *contrebande* est un autre genre de livraison, à ceci près que les contrebandiers disposent généralement de leurs propres véhicules spécialement équipés. Ils transportent les marchandises à travers les frontières en contournant la loi, parfois les armes à la main. La contrebande peut se révéler très lucrative si le runner connaît bien les marchés. Ce genre de boulot touche très rapidement le milieu pirate, les pirates constituant le moyen le moins onéreux pour convoyer les biens illicites. La contrebande s'opère par différents moyens et en utilisant divers types de véhicules. Cela dit, le choix privilégié du contrebandier est sans aucun doute le Véhicule de Basses Altitudes (VBA) à poussée vectorielle, de type Éclaireur, communément désigné sous le terme de panzer.

La *liquidation* est un assassinat pur et simple. De nombreux runners refusent ce type de contrats et considèrent que se salir ainsi les mains pour de l'argent est vil. Le monde de 2060 comporte un nombre élevé de factions, chacune ayant une multitude d'ennemis dont l'élimination en bonne et due forme pourrait paraître à la fois pratique et rentable. La tête de certains individus est parfois mise à prix par les corporations ou les figures du milieu ; ce genre d'opération peut se révéler rentable, bien que dangereuse.

E & O signifie effraction et occupation. La plupart des runs nécessitent des E & O d'une manière ou d'une autre, que ce soit pour dérober les résultats de recherches, commettre des sabotages, déposer de fausses preuves ou encore servir les machinations scélérates du Mr. Johnson de la semaine. La sécurité, en 2060, est devenue un nouvel art, allant du verrou magnétique à reconnaissance rétinienne au concerto de fils et barrières électrifiés, en passant par les esprits patrouilleurs ou encore les interfacés supra qualifiés. Une équipe de shadowrunners dignes de ce nom aura besoin de savoir-faire, de créativité ou de force brute pour court-circuiter ces défenses.

Le *robinisme* consiste à voler les riches pour donner aux pauvres, une définition qui peu à peu en est venu à englober tout type de run dont la motivation principale est d'ordre social. Parmi les exemples, on peut citer la destruction d'une usine génératrice de pollution, l'attaque d'un gang de racketteurs Yakuza pour rendre l'argent volé au quartier, ou la défense d'une communauté métahumaine contre les attaques racistes d'un groupuscule humain. De telles actions sont souvent considérées comme du terrorisme, surtout de la part des corporations. D'autres personnes plus cyniques y voient une forme de faiblesse à exploiter.

Les *opérations structurelles* sont des runs qui visent à infliger à la cible un maximum de dégâts structurels qui coûteront des nuyens, du temps, du travail et peut-être encore davantage si l'on veut les réparer ou s'en remettre. Les runs de cette nature impliquent généralement de grosses explosions, rendant la

AMÉRIQUE DU NORD (années 2060)



compétence Explosif particulièrement utile. Les opérations structurelles peuvent aussi être accomplies en employant d'autres méthodes, comme les acides corrosifs sélectifs, les élémentaires déchaînés ou encore le bon bouton sur lequel on appuie au mauvais moment.

Toutes ces différentes opérations criminelles ne constituent que le début d'une longue liste de possibilités de shadowrun. Certains runs peuvent n'être que de simples investigations, ou n'impliquer que des activités criminelles à petite échelle, comme le trafic de BTL, les fraudes bancaires via la Matrice ou les hold-up. Enfreindre la loi peut rapidement devenir une constante quotidienne chez les runners. En fait, certains d'entre eux l'enfreignent de par leur simple existence, parce qu'ils possèdent du cyberware illégal ou qu'ils pratiquent la magie sans permis. Si quelques runners ont un métier légitime, beaucoup n'ont même pas de SIN et travaillent ou voyagent sous de fausses identités. La plupart des armes et du matériel associés aux shadowrunners subissent également des restrictions, c'est pourquoi les runners prennent soin de dissimuler leur équipement et de se garder des planques.

REGARDEZ-LES COURIR



On dit qu'une bonne shadowrun est celle dont on se tire. Je suppose que c'est vrai, pour ce que je peux en dire. Si à la fin du run t'es toujours vivant et pas emprisonné ou retenu chez les corpos, alors tu pourras prendre le prochain boulot et espérer que, cette fois, tu toucheras le blé que t'espérais claquer. (Faut bien payer les factures, pas vrai ? Bon, moi, c'est vrai, je ne paye pas de loyer ; là où je vis, dans les Redmond Barrens, ce n'est pas vraiment un coin sélect. Et les gangers locaux évitent de racketter les trolls avec de gros flingues. Mais faut quand même grailler, hein ? Et ça coûte aussi un max de pognon de se maintenir à jour dans les armes de pointe, le cyberware, les cyberdecks et leurs programmes dernier cri, les gadgets magiques et tous ces trucs-là. Dans ce business, si tu l'fais pas, tu crèves.)

Toujours est-il que s'en tirer n'est pas forcément suffisant. Je le sais, parce que je l'ai vécu. C'était la faute à Macduff. Flash et moi aurions été d'accord là-dessus. Même le chaman qu'il nous avait collé – un nain appelé Biggs, t'y crois, toi ? – avait dû reconnaître que Macduff avait merdé sur ce coup-là. C'est même pas qu'il faisait mal son boulot. Macduff est un arrangeur honnête ; en plus, il vérifie toujours les choses avant de s'engager. C'est l'une des raisons pour lesquelles Flash et moi avions accroché avec lui, même si c'est le plus irritant des putains de bouffeurs de pâquerettes aux oreilles pointues qui ait jamais foulé les rues de Seattle. Non, l'erreur de Macduff, c'était qu'il ne creusait pas suffisamment. Il avait vérifié la solvabilité du Johnson, bien sûr, mais il n'était pas allé plus loin. Pas au-delà de ce que le Johnson avait prévu. La saloperie était enfouie si profondément qu'aucun de nous ne l'avait découverte avant qu'il soit trop tard. Okay, on avait tous été stupides. On n'aurait pas dû prendre ce job sur les simples recommandations de Macduff, et peu importe ses références. Même le meilleur des arrangeurs peut se retrouver dans un jour sans, pas vrai ? Et c'est vrai aussi que neuf Johnson sur dix seront réglo avec toi, quand le dixième fils de pute te niquera la gueule par tous les moyens. Et nous étions tombés sur ce dixième. Pas de bol.

Mais ce type était fort. Il avait laissé deux fausses pistes à l'attention de Macduff ou à la nôtre, pariant sur le fait que nous nous dirions que l'une d'entre elles était certainement la bonne histoire. Et il avait raison, ce salaud. J'me dis qu'on aurait dû s'en douter, avec cette guerre des corpos et tutti quanti…

Ça avait commencé comme d'habitude, par un appel de Macduff. Il m'arrive parfois de sortir et de chercher moi-même mon propre boulot, mais en fait, c'est souvent avec Macduff que ça se termine. Et puis, passer par un arrangeur a ses avantages ; Mac a tellement de contacts qu'il peut me trouver du matos magique si j'en ai besoin, ou me brancher sur une équipe de runners si le job nécessite un samouraï des rues. C'est pas toujours évident de se trouver des partenaires, le gospel de la rue dit bien qu'il faut pas faire confiance à un type avec qui t'as jamais bossé. Macduff, lui, peut au moins assurer que tel type a les compétences qu'il faut.

L'appel avait retenti alors que j'étais dans mon squat, en train de tourner les pages virtuelles du dernier catalogue online d'Ares Macrotechnology. Tout le monde

sait, en Amérique, qu'Ares vend les meilleures pétoires du marché, et j'avais repéré un flingue ou deux qui valaient vraiment le coup mais que je ne pouvais pas me payer… à moins de me trouver un job avec un bon gros créditube à la clé. La trombine d'elfe de Macduff, avec ses oreilles pointues et même son sourire Dénivit à la con, était pour une fois plus réconfortante qu'une soirée bière à volonté dans mon bouge favori.

"Animal, mon troll cinglé préféré!" cria Macduff. Son sourire sembla remplir la totalité du moniteur plat, même si j'avais réglé la taille des appels entrant sur un simple quart d'écran. "Figure-toi que j'ai un job pour toi! Que dirais-tu de niquer une mégacorpo *bien* profond?"

"Qui paye, et combien?" lui demandai-je.

"TerraFirst!" répondit-il. Mon visage me trahit; et au moment où mon doigt s'apprêtait à appuyer sur le bouton "Off", il cessa de sourire et prit l'attitude d'un chien qui réclame un biscuit. "Écoute au moins, avant de décrocher. Cette fois, ils ont la thune. Du créditube en béton. Et c'est pas moi qui le dis, mais j'ai de bonnes raisons de croire que ça vient de quelqu'un de haut placé… quelqu'un du conseil d'administration, au moins. Quelqu'un ayant, disons… de la sympathie, si l'on peut dire, pour ce que les gars de TerraFirst veulent faire."

Tout, chez ce Johnson, puait le corpo : l'aspect, l'attitude, le langage gestuel.

"Et de quoi s'agit-il, exactement?" Je ne voulais pas paraître trop empressé; Macduff était suffisamment malin pour deviner le solde de mon créditube rien qu'à ma voix et mon attitude, et ça ne l'aurait pas gêné de réclamer une plus grosse part du gâteau s'il savait que j'avais faim. Il avait quand même piqué ma curiosité. TerraFirst proposant du créditube en béton, voilà qui n'était pas courant. Les militants pour l'environnement dans leur genre ne récoltent pas souvent le jackpot. La plupart des gens qui bossent avec eux recherchent toujours, soit du fric, soit des sympathisants à leur cause. Je n'entrais pas vraiment dans cette catégorie, mais je voulais en savoir plus.

"Un sabotage", fit Macduff. "Shiawase Corporation a finalement mis en route sa toute dernière installation, et TerraFirst veut la désamorcer. Ils ont besoin d'une petite équipe pour s'infiltrer à l'intérieur du réacteur et le couper. Naturellement, j'ai d'abord pensé à Flash et à toi… Et toi, tout particulièrement, étant donné ton passé. Ça t'intéresse?"

"P'têt bien." P'têt bien, ouaih! Je voulais faire mal à cette mégacorpo depuis le jour où une équipe d'agents spéciaux de Shiawase avait descendu ma sœur Tallie en balançant une bombe dans son squat. Ils avaient eu ses deux gosses, aussi. Tallie leur avait chouré des données mégatop un ou deux ans avant qu'ils l'assassinent. Une sorte de dope secrète biogénique qu'ils avaient cuisinée, capable de doubler les réflexes des gens non câblés. Elle n'était jamais sortie sur le marché, et la corpo avait perdu un sacré paquet de pognon. Les corporations n'aiment pas ça, en particulier celles comme Shiawase qui sont suffisamment grandes pour s'offrir le préfixe "méga". Alors, ils ont pris le temps nécessaire pour la traquer, avant de la faire disparaître en employant la méthode la plus marquante et la plus expéditive qu'ils aient pu trouver (la moitié du bloc fut emportée avec elle. Y avait des débris de plasbéton et des restes humains éparpillés partout. Le réseau tridi d'informations locales avait parlé d'"accident bizarre", qui avait finalement rendu service à Seattle, en débarrassant la ville d'un de ses taudis les plus délabrés. Une sorte de rénovation urbaine dans les quartiers défavorisés, je suppose. Ils n'ont jamais parlé des morts). Depuis ce jour, je l'ai fait regretter à Shiawase, un labo de recherche par ci, un projet top secret par là…

Ne vous méprenez pas, je suis aussi dans le business pour l'oseille. Y a pas beaucoup d'autres opportunités de travail pour un troll de plus de deux mètres vingt, issu du coin le plus craignos des Redmond Barrens et avec un simple BEP en poche (je lis beaucoup, mais personne ne tient compte de ce genre d'éducation). Du coup, je bosse pour tous ceux qui payent décemment – mégacorpos, boutique de grand-papa, politicard vicelard, riche bourgeois célibataire avec son gros toutou. Mais chaque fois que je le peux, j'aime bien frapper Shiawase. Appelez ça de la satisfaction professionnelle.

Macduff me communiqua le lieu de rendez-vous avec le Johnson, et je lui dis que j'en glisserai deux mots à Flash. Elle et moi bossions ensemble depuis cinq ans, un sacré bail dans les ombres de Seattle. Je l'avais connue avec des cheveux. Un minois avenant, aux traits partiellement amérindiens dus à son héritage Pueblo… mais des yeux aussi durs et froids qu'une puce optique. Elle était venue à Seattle après avoir douloureusement compris qu'il n'y avait pas beaucoup d'avenir pour une gosse de mère Native et de père anglo-saxon dans le Conseil Corporatif Pueblo. S'il y a une chose que beaucoup de Natifs Américains méprisent plus que les non Amérindiens, c'est bien les sang-mêlé. Pourtant, c'est une sacrée bonne decker doublée d'une combattante aguerrie à qui je pouvais faire entièrement confiance. C'était rare de trouver quelqu'un doué sur les deux tableaux. Flash travaillait beaucoup. "Shiawase, hein?" fit-elle en se fendant d'un sourire cynique après avoir entendu mon récit.

"Les terroristes arboricoles veulent se faire le nouveau réacteur à fusion?"

Je hochai la tête. "Le Johnson a essayé de se faire passer pour un cadre de Gaeatronics, mais Macduff a farfouillé et trouvé que c'était pas le cas." Gaeatronics était une couverture bien choisie de la part du Johnson; c'est une corpo locale qui possède un monopole sur le réseau énergétique de Seattle, monopole que Shiawase tentait de briser depuis des années. Ce tout nouveau réacteur que nous devions désamorcer constituait la seule victoire de Shiawase depuis pas loin de dix ans; ils avaient finalement obtenu la permission de fabriquer l'engin à la suite du départ à la retraite inattendu d'un juge que Gaeatronics imaginait propre et juste. Que Gaeatronics en arrive à des méthodes plus radicales semblait parfaitement logique.

"S'il a raison à propos de la source de financement, je ne suis pas surprise qu'ils veuillent le cacher." Flash frotta sa peau autour du datajack implanté sur sa tempe gauche. Je me dis qu'elle devait l'avoir remplacé par une nouvelle version depuis la dernière fois que nous nous étions vus, et que l'opération chirurgicale était certainement récente. Elle s'était également fait tatouer des bandes dorées sur chaque profil de sa tête, qui suivaient la forme de son crâne. À la différence de beaucoup de gens qui s'essayent au look techno-tribal, Flash pouvait s'en débarrasser. "Si t'en es, j'en suis. Comment fait-on pour régler le problème des protections magiques? Tu te doutes qu'ils doivent en avoir."

"Macduff a un mec dispo."

Elle acquiesça. "On se voit au RV, alors", dit-elle avant de s'éclipser.

Le rendez-vous, qui eut lieu deux jours plus tard dans une arrière-salle du Club Penumbra, fut très classique. Tout, chez ce Johnson, puait le corpo : l'aspect, l'attitude, le langage gestuel. Ce qui collait parfaitement avec l'hypothèse qu'il n'en était pas

un, comme Macduff l'avait bien deviné. Personne n'aurait pu se donner autant de mal à ressembler à un corpo et en être vraiment un (comme je l'ai déjà dit, le gus était très fort).

On le prit au mot, et il fit semblant de nous prendre pour autre chose que de la racaille à louer (les mecs qui croient en une cause peuvent avoir ce genre de comportement). On discuta un peu des prix, mais pas trop ; l'offre initiale du Johnson était suffisamment proche de ce que Macduff nous avait dit, et c'était foutrement généreux. En plus, dans ce business, il vaut mieux savoir ne pas marchander à tort et à travers ; si t'insistes trop sur la paye, le Johnson se casse. Et alors tu te retrouves comme un con, sans boulot et sans un kopeck pour payer l'addition.

Ce n'est que plus tard qu'on a découvert pourquoi la paye était si bonne. Nous n'étions pas censés en sortir vivants pour en profiter. Les keums qui nous avaient envoyé le Johnson nous réservaient une petite surprise...

On n'eut pas le moindre problème pour se retrouver sur place, moi, Flash et Biggs, le chaman nain. Biggs était un drôle de petit bonhomme : cheveux d'un roux vif et une barbe si épaisse qu'on pouvait à peine distinguer sa bouche, rangers militaires ornées de franges et chapeau d'aviateur rétro, avec d'épaisses lunettes de protection comme seuls les pilotes de panzers sont capables d'en porter. Il paraissait terriblement petit pour un chaman Ours – j'aurais pensé que Ours aurait choisi quelqu'un de plus à sa taille (mais qu'est-ce que je sais au juste sur la manière qu'ont les totems pour choisir leurs représentants ? Je balance des bastos, pas des sorts).

Il portait un collier de griffes d'ours qui devait certainement être un focus de pouvoir, et tenait à la main une grosse baguette magique telle qu'on peut les imaginer. Elle avait à peu près la taille d'un gratte-dos, et c'est d'ailleurs l'usage qu'il en fit à plusieurs reprises au cours de notre voyage vers Auburn, où se trouvait le réacteur.

On se planqua au milieu d'arbres qui surplombaient la route menant au portail frontal du bâtiment corpo. De là, il fallait qu'on atteigne l'aire de chargement. Puis, on devait se frayer un chemin dans le site jusqu'au réacteur central. Le Johnson nous avait fourni tous les points importants : heures de livraison, agencement des lieux, nombre et déplacement approximatif des patrouilles de gardes, et les autres détails du même genre. Il voulait qu'on entre. Mais qu'on sorte, là, c'était autre chose.

Le réacteur ressemblait à un ogre tout droit sorti des contes de fées, tapi sous le ciel nocturne. Les lumières braquées autour de son périmètre étaient si puissantes qu'on aurait pu pratiquer la microchirurgie. Il valait mieux que le sort d'invisibilité amélioré de Biggs fonctionne, car sinon, les gars de la sécurité nous repéreraient à coup sûr avant qu'on ait pu atteindre le réacteur. Après avoir fini de charger mon pistolet-mitrailleur, je jetai un coup d'œil au nain. Il était assis en tailleur, les jambes croisées dans une position certainement douloureuse – mais on n'aurait pas pu s'en rendre compte en regardant sa chetron. Il avait l'air aussi détendu qu'un bébé endormi.

Je voulus un moment le secouer, avant de me raviser. Il était en train de reconnaître le terrain comme le font ses pairs ; il valait mieux le laisser faire son boulot à sa façon. Le temps des pruneaux n'était pas encore venu, mais ça n'allait sûrement pas tarder. D'ailleurs, je ne pouvais m'empêcher d'être impatient. Je voulais que ça bouge, et même qu'il y ait un début de grabuge. Pas grand-chose, juste de quoi me défouler. Me taper quelques salopards corpos de la sécurité. M'amuser un peu, quoi.

Biggs se crispa nerveusement, poussa un soupir, puis ouvrit les yeux.

"Le camion d'approvisionnement arrive", dit-il en se levant, tout en secouant vigoureusement les jambes l'une après l'autre. "Ils sont pratiquement au niveau du virage, sur la route."

Je levai mon arme, tandis que Flash ajustait le boîtier de transport de son cyberdeck sur son dos bien musclé. Les bandes dorées de sa tête et de ses joues luisaient légèrement dans la pénombre ; elle sortit un masque de ski de sa poche et l'enfila. "Allons-y !".

On entendait déjà le camion, encore un peu loin, mais il se rapprochait. On se regroupa le plus près possible de la route, toujours dissimulés dans les arbres. Biggs se balança à partir d'une branche basse, puis se hissa sur une autre qui surplombait la route. Flash et moi, on se serra des deux côtés d'un même tronc d'arbre, puis on attendit.

Les phares nous illuminèrent un instant au moment où le camion prenait le virage. Je commençais, malgré moi, à être tendu. Ça faisait longtemps que je n'avais pas pratiqué le saut sur camion. Tu dois calculer ton timing à la seconde près. Si tu te plantes, tu rates le camion, ou alors tu atterris trop fort et le conducteur le sent. On ne pouvait pas se permettre ce genre d'erreurs. Même moi, je ne voulais pas commencer à shooter si tôt. Une entrée en douceur, une sortie en douceur, nous avait dit le Johnson. Et c'est ce qu'on comptait faire. Y avait du flouze à la clé, et une réputation à maintenir.

Le camion était tout proche. Quand il atteignit l'emplacement exact, je sautai. Mes mains amortirent la chute en touchant une zone molle dans le coin arrière du véhicule. D'un coup de rein, j'atteignis le marchepied, puis je me serrai rapidement pour laisser de la place à Flash. Le camion remua un peu, mais pas suffisamment pour permettre au chauffeur de distinguer l'impact de notre chute des remous normaux causés par les aspérités de la route. Je n'entendis pas si Biggs avait réussi à atterrir à cause du grondement du moteur. Je levai alors les yeux une seconde et je vis le visage velu du nain qui nous observait attentivement du haut de son toit. Il leva son pouce à notre attention, puis remua ses doigts pointés sur nous en effectuant son tour de passe-passe avant de disparaître subitement.

Je m'attendais à me sentir différent une fois le sort d'invisibilité lancé sur moi, mais ce n'était pas le cas. Flash et moi, on se positionna de chaque côté de la plage arrière du camion. J'espérais que le sortilège de Biggs allait tenir le coup. À présent, il fallait croiser les doigts ; si aucun des gardes du périmètre de sécurité ne criait, on saurait que la magie du nain fonctionnait. Juste au cas où ce ne serait pas le cas, je me tins prêt à faire feu avec mon pistolet-mitrailleur. J'entendis Flash qui déboutonnait l'étui de son Colt Manhunter.

Le camion d'approvisionnement ballotta au moment de franchir le portail de sécurité et de pénétrer dans la cour. Je distinguai les extrémités flottantes d'un ruban bleu découpé qui pendaient de chaque côté du portail. Je fus presque désolé pour tous ces gros bonnets corpos à qui nous allions causer quelques désagréments. Ils semblaient si fiers de leur nouvelle usine à fusion flambant neuve lors de son inauguration, qui avait été diffusée en tridi la nuit précédente. Et maintenant, nous allions les empêcher de profiter de leur nouveau jouet.

Le camion cahota en arrivant sur l'aire de chargement. Lorsqu'il s'immobilisa, je me jetai au sol avant de rouler sous le véhicule. Flash fit de même, si vite que nos épaules se heurtèrent. Biggs, suivant le plan, était resté aplati sur le toit du camion, faisant de son mieux pour se fondre avec lui.

Des paires de pieds firent des allers et retours. Le personnel de la compagnie était en train de décharger le camion. "Du café !" fit l'un d'eux, de la même façon que Flash aurait dit "un fichier de données !".

"Il était temps, putain. Ça fait une semaine qu'on se tape les chocolats instantanés et les thés aromatisés."

"Faut pourtant bien être en alerte, notamment les techniciens", répondit quelqu'un d'autre. "Comment qu'y vont rester éveillés, sinon, pour surveiller les saloperies de moniteurs ?"

Au bout d'un moment, les voix et les pieds se dissipèrent. Quelques minutes plus tard, on vit une nouvelle paire de pieds : une paire de rangers de combat ornées de franges. "Tout est dégagé", murmura Biggs. "On passe à la prochaine attraction."

Je roulai de sous le camion, puis me redressai. "Je passe devant. On prend par la gauche, on descend le premier couloir jusqu'à la plus proche rangée d'ascenseurs. C'est celui du milieu qui nous intéresse, il mène à la passerelle centrale." Je me retournai vers Biggs. "Qu'est-ce qu'on attend, monsieur sécurité ?"

Les doigts du nain formèrent une figure spéciale, puis ses yeux se révulsèrent. "Une patrouille de gardes vient de sortir du couloir", fit-il d'une voix plus onirique que son ton ordinaire. "Ils ne repasseront pas par là avant une dizaine de minutes. Il y a d'autres patrouilles près du cœur du réacteur, avec des métacréatures également, des sirènes. Y'a aussi un interfacé sécuritaire assis par terre, qui regarde tout autour de lui." Un léger frissonnement le parcourut, et son regard reprit son aspect normal.

"Il est temps de lancer un sort de Masque." Il agita ses doigts, puis nous toucha, Flash et moi, sur l'épaule.

"Hé, Animal, ça te va pas mal l'uniforme corpo", dit Flash. Parfois, elle aime me balancer des trucs de ce genre juste pour me faire réagir. Le sort Masque l'avait également habillée en uniforme, et je voyais des mèches de cheveux noirs sortir de sous son chapeau. Pas mal.

Je pris un air méchant. "J'en ramènerai peut-être un à la maison." À chaque run contre Shiawase, j'aime bien rapporter un petit trophée. C'est tellement plus gratifiant qu'un simple créditube…

Elle me regarda d'un air inquiet, ce qui me donna envie de rire. Elle est si facile à taquiner… "On ne tire pas tant qu'on n'est pas en train de se barrer, okay ?"

Je lui répondis en tapotant mon PM, "On attendra avant de s'amuser."

"Je ne voudrais pas vous interrompre", dit Biggs, "mais nous avons une patrouille à éviter."

On arriva aux ascenseurs sans problème, puis Flash fit son boulot. À l'aide de son deck, elle se brancha sur le système d'appel des ascenseurs et en fit venir un vide à notre niveau. Au même moment, elle donna l'ordre au système de ne pas ouvrir la moindre porte d'ascenseur à notre étage tant que le nôtre, l'ascenseur numéro 3, n'avait pas refermé ses portes. L'interfacé sécuritaire, qui devait surveiller chaque système de l'énorme complexe, prêtait davantage attention aux trucs du genre détecteurs de mouvements, caméras vidéo et les autres mesures évidentes de sécurité ; il pouvait difficilement repérer une petite modification de programmation interne concernant une rangée d'ascenseurs. Pendant ce temps-là, Biggs et moi jetions un coup d'œil sur le couloir. Il suffisait qu'un seul petit gars de la sécurité armé d'un gun se ramène au mauvais moment pour que tout dégénère très vite.

L'ascenseur arriva, on entra dedans et on le fit monter jusqu'au réacteur central. Les portes s'ouvrirent sur une large passerelle et une rambarde qui doit toujours avoir les marques de mes doigts ; la vue était tellement spectaculaire que cela me donnait le vertige.

On était à peu près aux deux tiers de la hauteur de la plus grande putain d'enceinte que j'aie jamais vue. Je m'étais déjà retrouvé une fois à Grand Central Station, à New York, pour un run extérieur ; c'était pas aussi grand.

Partout, il y avait de gigantesques réservoirs en forme de torpilles qui s'élevaient jusqu'au plafond, ainsi que des conduits de raccord plus épais que mes deux bras réunis, sans compter les innombrables poutres, les passerelles grillagées et les énormes systèmes de chaînes à poulie qu'ils avaient dû utiliser pour hisser l'équipement d'entretien jusqu'au petit nid-de-pie qui encerclait chaque réservoir.

Je regardai en haut, puis commis l'erreur de regarder en bas. Le plafond et le sol s'évanouissaient tous deux dans les ombres. J'avalai ma salive tout en priant pour ne pas rendre mon dîner. Je ne m'étais jamais coltiné des hauteurs auparavant, et ce run n'était pas le meilleur endroit pour commencer. Ça irait peut-être mieux si on bougeait, et si je pouvais me concentrer sur autre chose que la distance effarante qui me séparait du plancher des vaches. J'avais l'impression que si je jetais une cartouche à mon niveau juste comme ça, je ne l'entendrais jamais toucher le sol.

Flash tourna la tête en direction du réservoir le plus proche, facilement accessible par la passerelle. De vives lumières semblables à des étoiles multicolores émanaient d'un petit panneau incrusté sur sa surface, à une hauteur à peu près accessible à un agent d'entretien humain. "Je vais aller voir. J'arriverai peut-être à accéder à tout le système à partir de là."

Elle traversa la passerelle jusqu'au réservoir, aussi aisément et naturellement qu'un gosse qui se balade pieds nus dans un parc. Flash passait beaucoup de temps dans la Matrice ; la réalité l'intéressait peu. Ce qu'elle comptait faire était simple : donner l'ordre au système de maintenance du réacteur d'effectuer un mise hors tension contrôlée durant les deux prochains jours. Quelques heures après la fin de cette coupure, un joli petit programme se déclencherait et maintiendrait le système hors service jusqu'à ce que quelqu'un parvienne à casser le code de Flash ou jusqu'à la Saint Glinglin. Je pensais d'ailleurs qu'il leur faudrait attendre cette fameuse célébration. Si le Johnson nous avait communiqué des infos correctes sur le système de maintenance, Flash pouvait faire exactement ce qu'il fallait en quelques minutes. Pas plus de dix, selon moi, en tenant compte des complications (t'apprends vite à les prendre en compte, ou tu ne cours pas les ombres bien longtemps). On avait juste le temps de finir le boulot puis de disparaître avant que les gardes reviennent, sachant que j'étais là pour sulfater si nécessaire et que Biggs pouvait se charger des métacréatures et des autres menaces paranormales. Ouaip, on avait tout prévu.

Flash eut ce petit frisson qui signifiait qu'elle décrochait. Elle tira le fil du deck hors de sa cavité crânienne…

Sauf la véritable menace, évidemment.

On suivit Flash jusqu'au nid-de-pie, gardant nos yeux et nos oreilles grands ouverts, guettant le moindre problème. Flash s'était déjà agenouillée près du panneau de contrôle, y raccordant un petit boîtier. Puis, elle raccorda le boîtier à son propre deck avant de relier ce dernier à sa tempe. Je l'avais vue se brancher des centaines de fois, mais ça me filait toujours les jetons une fraction de seconde. Voir quelqu'un se connecter à une machine… ça fait drôle. Je sais que ça peut paraître bizarre venant d'un sam des rues comme moi, qui s'est fait introduire plus de chrome dans le corps qu'une équipe complète de combat urbain. Mais se brancher sur un système informatique ne me semble pas pareil que se faire greffer une main cybernétique ou

une interface câblée. Malgré tous mes modules corporels, je sais que c'est moi qui contrôle la machine. Alors que Flash donne plus l'impression qu'elle laisse la machine contrôler son corps. Elle me disait toujours que je regardais trop de vieilles vidéos de SF d'horreur ; elle avait peut-être raison. Je ne sais pas.

Son visage s'était relâché, comme toujours lorsqu'elle était branchée. Comme elle me l'avait déjà expliqué, elle était trop occupée à analyser les flux de données et à surveiller le danger des éventuels programmes de CI pour se soucier de solliciter ses muscles faciaux et leur dire quelle expression adopter. Au même moment, Biggs avait l'air tout aussi détaché ; il gardait un œil sur le plan astral, prêt à réagir si un esprit gardien ou un mage de sécurité se ramenait dans le coin. Durant un instant, j'eus la curieuse sensation d'être le seul vraiment présent, accroupi sur une petite passerelle juchée quasiment au sommet d'un grand, d'un très grand réservoir rempli d'un machin radioactif, essayant de ne pas flipper à l'idée que la passerelle pourrait ne pas supporter mon poids…

Les minutes défilèrent. Puis, Flash eut ce petit frisson qui signifiait qu'elle décrochait. Elle tira le fil du deck hors de sa cavité crânienne, secoua la tête pour reprendre ses esprits, puis me fit un large sourire. "Mission accomplie. Il est temps de décoller."

À cet instant précis, une alarme se mit à hurler, et je sus immédiatement qu'on l'avait dans le cul. On apprit plus tard que les traîtres qui nous avaient engagés avaient envoyé leur propre decker pour surveiller Flash. À la seconde précise où elle avait fini le boulot et décroché, le tocard avait déclenché l'alerte système. Le plan, c'était que les boys de la sécurité de Shiawase nous liquident ; pendant qu'ils étaient occupés à nous traquer, un lampiste travaillant pour notre réel employeur supprimerait toute trace de sabotage. Il fallait que le réacteur donne l'impression d'avoir déconné tout seul ; comme ça, l'installation deviendrait caduque pour Shiawase, et *surtout*, ça permettait d'assurer que les corpos ne se risqueraient plus à en ouvrir d'autres. Flash, Biggs et moi, on n'entrait pas dans la combine ; on connaissait la vérité parce qu'on s'était chargé du sabotage, alors on voulait nous faire taire. Définitivement.

À ce moment-là, tout ce qu'on savait, c'était qu'on devait se casser. Flash tira sur les fils du deck pour le libérer du boîtier et mit le cyberdeck en bandoulière sur son épaule ; mais avant même que l'un d'entre nous ait pu parcourir le chemin inverse vers la sortie, le DING de sonnerie de l'ascenseur retentit. Deux secondes plus tard, quatre gardes de sécurité en sortaient, les armes à la main.

Ils se séparèrent en deux paires, l'une passant par la droite, l'autre par la gauche ; on avait quelques secondes avant que l'un des duos nous repère contre le réservoir. Je levai mon arme, prêt à faire feu sur le premier trouduc corpo qui montrerait sa sale gueule ; puis je fus saisi d'un horrible doute. *Et si je touchais un autre réservoir, allait-il exploser ?* Je n'avais aucune idée de ce que contenaient exactement ces citernes. Je ne sais pas comment marche un réacteur à fusion ; je sais juste que parce qu'il fonctionne, je peux dériver plein d'énergie du réseau de Seattle et éclairer ma piaule. Une balle perdue risquait-elle de provoquer une réaction en chaîne de cette merde radioactive et nous transformer tous en bacon croustillant ? Pouvais-je prendre le risque que ce ne soit pas le cas, ou devais-je attendre qu'on se prenne une balle mortelle ou mutilante de la part d'un corpo de la sécurité ?

Quelque chose siffla près de mon oreille et troua le mur de la citerne, à moins d'un centimètre de ma tête. Comme rien n'explosa, je fis feu à mon tour. Un gargouillis de douleur m'indiqua que j'avais touché ma cible. Ça faisait déjà un garde de moins. Le colt de Flash vociféra à côté, et on entendit un autre garde pousser un cri. Deux au tapis, encore deux autres.

Puis, l'ascenseur sonna à nouveau, suivi par des bruits de pas bien trop nombreux à mon goût. Avant d'avoir eu le temps de me baisser et de balancer quelques pruneaux de plus, Biggs agita les doigts et lança un *truc* invisible en direction de la rangée d'ascenseurs. Un bout de la passerelle explosa, faisant tomber dans le gouffre sans fond les quatre gardes malchanceux qui se tenaient dessus.

J'en restai bouche bée. "Qu'est-ce que c'était que ce bordel ?"

"Juste une petite Boule de Force", hoqueta Biggs, en essuyant son front en sueur. Il tendit le cou en direction du dédale de passerelles qui reliait les réservoirs les uns aux autres. "Allons par là. On les attirera, et après, il n'y aura plus qu'à retourner aux ascenseurs."

Pas mauvais en tactique pour un chaman, pensai-je, avant que Flash et moi nous élancions derrière le nain. Le vertige me reprit à peine eus-je mis le pied sur l'un des passages menant à ces passerelles ; j'avais l'impression d'être suspendu dans le vide, avec comme simple garde-fou une minuscule bande de métal sur laquelle je devais avancer tel un équilibriste. Je me ressaisis, évitant quelques bastos tout en avançant. On progressa ainsi d'environ un tiers du trajet. Flash et moi devions nous arrêter régulièrement pour arroser un peu en direction des gardes qui nous poursuivaient. Entre nos flingues et les sorts de Biggs, on augmentait lentement mais sûrement la distance qui nous séparait de nos poursuivants.

"Oh, putain !" fit soudain Biggs, en même temps que son visage blêmissait. "Ils viennent d'amener le mage de comb…" Il n'eut pas le temps de finir sa phrase. La passerelle sur laquelle il marchait explosa en une multitude de débris métallique, défoncée par ce qui ne pouvait être qu'un sort bélier. Biggs commença à tomber, mais parvint je ne sais trop comment à se rattraper à l'épaisse chaîne fixée au plafond qui pendait à proximité. Flash, qui s'apprêtait à le suivre, s'agrippa à la main courante du nid-de-pie et serra fort. Elle réussit à se maintenir pratiquement au-dessus du vide, dans l'espace situé entre la main courante et la barre d'acier du niveau inférieur du nid-de-pie. Enroulant un bras autour de la main courante, elle tendit l'autre main vers le nain. Il était si effrayé qu'il en mouilla son pantalon ; son poids avait provoqué un léger balancement de la chaîne, et il constituait une cible idéale pour n'importe quel tireur d'élite corpo un tant soit peu compétent. Le temps de le regarder, il avait déjà commencé à glisser le long des maillons d'acier.

Je levai mon pistolet et fis feu sur les gardes, effectuant un large balayage avec mon arme pour les forcer à se chercher un couvert. Au même moment, Flash se pencha aussi loin qu'elle l'osa vers la chaîne qui se balançait. "Tiens bon !" cria-t-elle à Biggs.

"Il n'y a nulle part où aller !" répondit-il.

Il avait raison, bien entendu. Maintenant que cette passerelle était réduite en miettes, notre seule autre échappatoire était truffée de gardes de la sécurité. À moins que…

Je lançai un regard plongeant vers Flash. "Descends le long de la chaîne. C'est notre seule chance."

Flash acquiesça de la tête, recroquevilla son corps, puis s'élança dans le vide. Elle attrapa la chaîne juste au-dessus de Biggs, qui poussa un cri strident lorsque la vibration du choc le fit glisser un peu plus bas. "Enroule tes jambes autour de la chaîne", lui cria-t-elle. "Puis, descend en rappel. T'as jamais grimpé à la corde, ou quoi ?"

"Ours ne grimpe pas, sauf si c'est à un arbre", répondit-il avec une touche d'humour au milieu des trémolos de sa voix. Il commençait à aller mieux.

J'attendis que Biggs et Flash fussent un peu plus bas avant de tenter ma chance. Mon épaule me brûla lorsqu'une une balle creusa un sillon sur sa partie supérieure. *C'était vraiment passé près, cette fois.* Je balançai une nouvelle rafale avant de sauter à mon tour. La chaîne se dandina pendant la détonation. Dès que les secousses cessèrent, je me laissai glisser aussi vite que je pus : je ne voulais plus être une cible trop facile. J'entendis de nouveau des rafales de tir au-dessus de moi, mais aucune ne toucha. Quelqu'un poussa un juron ; je me risquai à lever les yeux et je vis un type, qui devait être le mage de combat, reculer en titubant tout en repoussant des insectes imaginaires qui semblaient virevolter autour de sa tête. Biggs lui avait sûrement lancé un sort d'illusion ; avec un peu de bol, il durerait suffisamment longtemps pour nous laisser le temps de disparaître dans les ombres, hors de vue du mage. On ne risquerait alors plus rien. Si un mage ne peut pas te voir, il ne peut rien te faire.

Un hurlement retentit à distance. Un hurlement animal, pas métahumain. "Putain !" jura Biggs d'un peu plus bas. "J'ai oublié ces saloperies de sirènes !"

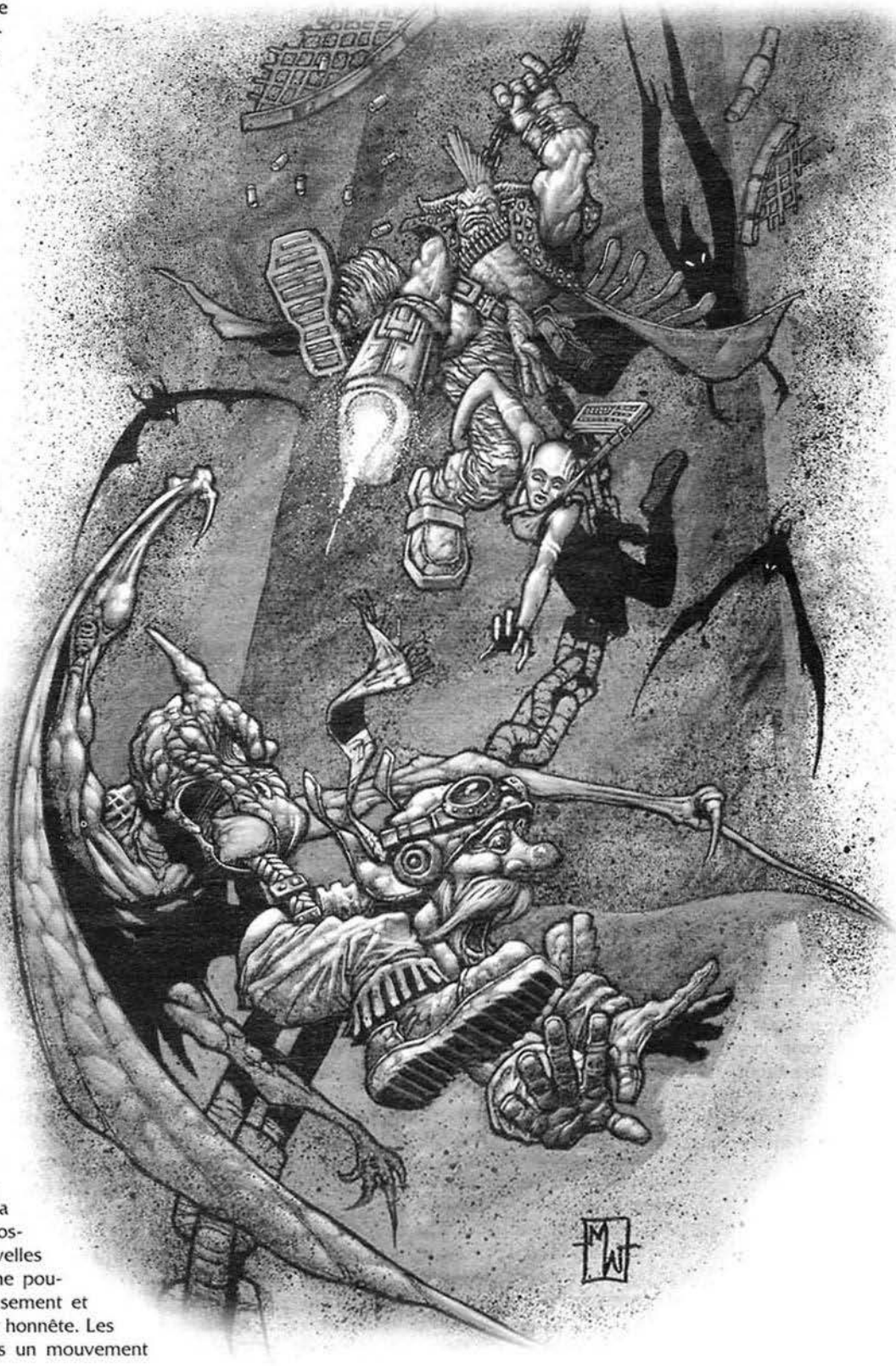
Je les vis alors, deux créatures volantes, dotées d'un corps allongé, d'ailes incurvées et d'un bec pointu et aiguisé conçu pour l'attaque. Le son qu'elles produisaient me fit mal aux oreilles. "Vous inquiétez pas", dis-je d'un ton qui se voulait confiant. Je serrai la chaîne aussi fort que je le pus de ma main droite, puis je me mis à les viser.

Les sirènes s'approchèrent comme des flèches, serres crispées, prêtes à me mettre en pièces. J'ouvris le feu. Le recul du pistolet fit osciller frénétiquement la chaîne, mais les sirènes tombèrent comme des briques. Je rabaissai mon flingue, puis repris ma descente.

Il fallut une éternité pour atteindre le sol, mais on y arriva. On se mit alors à courir à travers le complexe, en se dirigeant vers la sortie par la route la plus courte possible, évitant au maximum les nouvelles patrouilles, abattant celles qu'on ne pouvait esquiver. Je l'avais, mon amusement et même au-delà, pour être tout à fait honnête. Les allées succédèrent aux allées dans un mouvement continu et flou, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne entre nous et la liberté.

C'est alors qu'arriva la vraie merde.

Je crus d'abord que c'était une autre patrouille de sécurité, jusqu'à ce qu'on les voie. Ils nous canardèrent au moment



où nous prenions la porte. Une balle chopa Flash à la gorge, une autre toucha Biggs à l'épaule et une troisième siffla au-dessus de ma tête tandis que je me jetai au sol. Je fis un roulé-boulé jusqu'à la plus proche zone d'ombre, puis attendis que cette nouvelle menace montre son visage. Quand elle le ferait, je la trufferais de plomb.

Je n'eus l'occasion de les voir qu'un court instant, et je ne vis pas grand-chose. Ils étaient trois, entièrement vêtus de noir, n'arborant pas le moindre logo corpo ; j'étais couché sur mon bras armé ; si je remuais trop vite pour le relever et tirer, ils m'entendraient certainement et se fondraient immédiatement dans les ombres d'où ils étaient sortis. Lentement, je commençai à me mettre en position.

Quelqu'un vociféra ; puis, un quatrième type en noir se ramena, tenant Biggs en lui tordant le bras dans le dos. "J'en ai eu un", fit le type. "Maintenant, il ne nous reste plus qu'à trouver le gros streumon."

"Surveille ton langage, Buckley", dit l'une des trois silhouettes, une femme mince et à peu près de la taille de Flash. *Flash. Merde.* Dès cet instant, j'avais décidé que ces salopards paieraient pour elle. D'une manière ou d'une autre, je découvrirais leur identité, et alors, ils allaient se retrouver avec un très gros problème sur le dos.

"Désolé !" lança le mec nommé Buckley, sur un ton qui voulait dire qu'il était tout sauf désolé. "J'oubliais combien vous, les elfes, pouvez être chatouilleux."

"La ferme, tous les deux !" fit une troisième voix. "Nous avons un boulot à terminer. Silver, Jones et toi vous cherchez le troll. Buckley, termine-le !"

Ainsi, la chica elfe s'appelait Silver. Maintenant, j'avais trois noms, dont deux sur lesquels je pouvais coller un métatype et affiner un peu plus mes recherches. C'était bien. Parvenir à mettre mon gun en position de tir serait encore mieux.

Buckley remua légèrement, et je vis quelque chose briller dans sa main. Un flingue. Petit et facile à cacher, sans doute un Beretta ou un truc du même genre. Il le pointa sur la tête de Biggs...

...et le monde explosa dans un déluge de son et de lumière.

Durant un instant, je crus que le coup était parti. Puis, à travers un flamboiement de lumières colorées, je vis Buckley et les autres types en noir chanceler, puis tomber à genoux. Tout ce dont je me souviens, après cela, c'est que Biggs me serrait le poignet de sa main valide. "Traîne pas, animal !" siffla-t-il. "Pressons-nous tant que nous le pouvons ! Mon sort Monde Chaotique ne durera pas éternellement !"

J'avais entendu parler de cette capacité des chamans Ours à devenir frénétiques quand ils sont blessés. Après ce que Biggs venait de faire, je sus que c'était la vérité. Blessé et sur le point de mourir, il avait trouvé la force de lancer un sort suffisamment puissant pour assommer les quatre assassins potentiels d'un seul coup. Je me relevai et me mis à courir derrière lui, avant de faire demi-tour et de revenir sur mes pas. Ce que j'avais à faire ne prendrait pas longtemps.

Je ramassai le corps de Flash à proximité de la porte et le pris sur mon épaule. Puis, je courus jusqu'au portail de sécurité.

Je ne rentrai pas chez moi, juste au cas où celui qui nous avait tendu l'embuscade aurait pu trouver mon adresse. Au lieu de cela, j'allai crécher chez des potes à Tacoma, tout en réfléchissant à un moyen de contacter Macduff sans risquer de nous faire tuer tous les deux. J'extrapolais beaucoup en imaginant qu'il était encore en vie, bien sûr ; étant notre arrangeur, il constituait lui aussi un problème que quelqu'un voulait clairement régler. Mais j'eus de la chance ; Macduff s'était barré avant que l'équipe de nettoyeurs le retrouve. Quand je reçus finalement un appel, je lui dis le peu que je savais à propos des keums qui nous avaient arrosés, avant de lui souhaiter bonne chasse. Puis, je me rappelai au bon souvenir de quelques types qui me devaient des faveurs afin d'organiser les funérailles de Flash.

Une semaine plus tard, Macduff m'appela à ma nouvelle piaule. Pour la première fois de sa vie, il ne souriait pas. "J'ai découvert qui étaient nos mystérieux amis", me dit-il. "Il se trouve que je connaissais l'une d'entre eux, l'elfe nommée Silver. À l'époque, elle se faisait appeler Lady Grace. Elle et son équipe travaillent pour Fuchi... ou travaillaient."

Je fixai son visage sur le module de communication. Fuchi avait fait faillite il n'y a pas si longtemps, dévasté par la guerre des corporations. Ils n'envoyaient plus d'équipe sur personne. "Alors pour qui travaillent ces têtes de nœud aujourd'hui ?"

"Renraku", répondit-il. "Et plus particulièrement pour une nouvelle recrue de Renraku, Shikei Nakatomi, ancien dirigeant de Fuchi Asie. Il semblerait qu'avec les récents événements survenus à Seattle, les dirigeants de Renraku n'ont pas vraiment surveillé leur nouveau compatriote, et qu'ils n'ont donc pas pu l'empêcher de poursuivre sa vendetta personnelle."

"Une vendetta ?" J'étais perdu. Autant que je sache, ce machinchose Nakatomi n'avait pas de raison particulière d'aller friter Shiawase ou ses dirigeants. "Quelle vendetta ?"

"Contre Korin Yamana, bien sûr", fit Macduff comme si j'avais cinq ans d'âge mental. "Yamana s'est récemment marié avec Shiawase. T'étais pas au courant ?"

Je m'en souvenais, à présent. Les commérages persifleurs étaient allés bon train sur tous les réseaux à propos du PDG de Fuchi Pan-Europa, âgé de quatre-vingt-dix ans et des brouettes, qui avait couché – littéralement – avec Shiawase Corporation, par l'intermédiaire de la nièce de trente ans du grand manitou de la corpo. On racontait que Yamana et Nakatomi s'étaient provisoirement entendus pour se débarrasser de leur rival commun chez Fuchi, Richard Villiers ; après que ce dernier eut quitté le navire pour fonder sa propre corpo, ils avaient certainement décidé d'en revenir à leur statut quo de haine l'un pour l'autre. Ça promettait des coups bas intéressants à l'avenir entre Renraku et Shiawase, si Yamana décidait de riposter. En attendant, j'avais perdu une amie à cause d'un stupide jeu de pouvoir entre deux saletés de corpos. Et je n'avais même pas été payé pour cela. Je n'avais pas non plus ramené mon trophée.

"Merci, Macduff", répondis-je lentement, avant de couper la communication. Je sortis alors mon pistolet-mitrailleur de son étui et le nettoyai consciencieusement. Durant le temps que cela me prit, je sus ce qu'il me restait à faire. Je retournai vers mon module de comm. et composai le numéro d'un pote decker.

"Salut, Whisper, j'ai besoin que tu fasses une petite recherche pour moi. Je veux connaître les derniers cheminements d'une elfe nommée Silver. Elle court les ombres pour Renraku Corporation..."

ET C'EST AINSI QUE...



Cela fait quatre-vingt-dix ans que notre monde est pratiquement devenu méconnaissable.

Près d'un demi-siècle de ce qu'on devrait appeler progrès, et nous voilà toujours et encore piégés dans le manège de l'oppression, de l'exploitation, de la destruction et de la survie. En tant que peuple, nous innovons et nous créons dans un but purement lucratif plutôt que pour le simple plaisir d'amener quelque chose de nouveau dans le monde. Plus que jamais, nous semblons décidés à gravir l'échelle sociale le plus haut possible, quitte à écraser nos voisins. Plutôt que d'utiliser la technologie pour améliorer le destin de l'humanité, nous avons fait en sorte qu'elle nous sépare encore plus les uns des autres. Si nous avons jamais connu un âge d'or, il est désormais derrière nous et nous n'en avons rien tiré d'important ni de durable.

Je m'appelle Captain Chaos et je suis dans un mauvais jour.

Pour ceux d'entre vous qui ne me connaissent pas, je suis l'*opesys* (opérateur système) de Shadowland, une nouvelle génération de BBS basée sur Seattle. Si cette description ne vous dit rien, pensez à Shadowland comme à une sorte de succursale de l'Enclave de Données de Denver, le centre névralgique d'informations, d'assistance et d'échange de données de toute l'Amérique du Nord, libre d'accès à tous ceux qui parviennent à le trouver.

Et c'est précisément mon problème aujourd'hui. J'ai passé des années à rassembler et à distribuer sur ce réseau les aventures, les conseils et les anecdotes des gens. Ça a été pour moi des moments à la fois instructifs et divertissants. Malheureusement, tout le monde ne comprend pas à quoi nous servons, et ceux qui parviennent à accéder à nos services ne savent pas tous comment exploiter ce qu'ils y trouvent. Du coup, vous devez de temps en temps accepter le triste sort des petits nouveaux qui trouvent le moyen de s'autodétruire malgré les conseils et les efforts de leurs aînés. Et les deux pieds tendres qui se sont brûlé les ailes dans la Matrice il y a moins de deux heures constituent de parfaits exemples de ce qui arrive aux gens qui ont trop de moyens financiers mais pas assez de savoir.

Alors, aujourd'hui, je vais profiter de l'avantage de ma position et utiliser le Shadowland pour médire sur mon sujet préféré, sans interruption. Le thème en sera le monde dans lequel nous vivons, et comment il en est arrivé là. La justification principale de ma démarche est que ceux qui refusent d'apprendre par l'histoire sont condamnés à la reproduire – et j'en ai assez de répéter cela sur mon tableau d'affichage. Pardonnez mon attitude, mais je ne compte pas distribuer de coups.

Dans le Sixième Monde, les mégacorpos multinationales tirent les ficelles d'un monde de marionnettes pour consolider leurs bases – et les shadowrunners, des gens qui vivent sur la brèche, comme vous et moi, font leur sale boulot contre de l'argent. Aujourd'hui, survivre signifie courir les ombres ; vous devez accepter de mentir, voler et tuer pour rester en vie. La technologie dont nous dépendons ne nous réunit pas. Le réseau des communications mondiales ? Grande idée, mais d'une utilité limitée, quand la moitié de la population se contente des puces simsens et que les autres ne peuvent même pas accéder à un terminal de travail dans les taudis où ils sont contraints de vivre. Les riches sont devenus plus riches et les pauvres, beaucoup plus nombreux. En conséquence, les



gens aisés se barricadent à l'intérieur d'enclaves armées et nous laissent, nous les galériens, zoner et nous désagréger. D'énormes portions de la planète sont en train de mourir, avalées par les agglomérations urbaines ou étouffées par les pollueurs corpos. On trouve encore des coins de nature verte et sauvage, en général restaurés par la magie – mais du sprawl où je vis, je n'en vois pas grand-chose et des centaines de milliers d'autres sont dans mon cas.

Car il y a ce retour de la magie, qui a vraiment tout bouleversé. La puissance destructrice de la Grande Danse Fantôme, le choc de voir ceux qu'on aime se transformer en trolls, l'apparition de véritables dragons en direct sur la tridi du soir... Tout cela, et bien plus encore, fait désormais partie de notre quotidien.

Certains vous diront que c'est un simple retour en arrière, que l'homme fait face à une situation classique et routinière consistant à s'autodétruire progressivement avec tout ce qui l'entoure. Tout cela est en grande partie du pipeau. Au cours du siècle dernier, croyez-vous que les gens se posaient la question d'installer ou pas des implants neuraux dans leur corps pour faire leurs boulots de sécurité ? Ou qu'ils aient pu s'inquiéter du fait que leur voisin de palier pouvait peut-être les incinérer avec une boule de feu en cas de dispute pour une place de parking ? Pensez-vous qu'ils aient connu un traumatisme comparable à celui de se gobeliniser en une créature que votre propre famille considère comme un monstre ? S'inquiétaient-ils à l'idée qu'ils pouvaient se faire griller le cerveau en s'aventurant dans les mauvais recoins d'un réseau informatique ? Ou qu'un mateur astral pouvait les observer à leur insu dans leur propre chambre ? Auraient-ils pu voter aux présidentielles pour un putain de dragon ?

Beaucoup de choses ont changé, même si certaines demeurent identiques. Les pontes du business continueront à vous rouler dès qu'ils vous auront repéré. Quant à ceux d'entre nous qui ne travaillent pas pour les corpos, le crime est le seul ticket resto.

EN ROUTE POUR L'APOCALYPSE (1999 – 2010)

Le coup d'envoi fut donné par deux décisions de la Cour Suprême, rendues respectivement en 1999 et 2001, qui légitimèrent un monde dans lequel les multinationales tentaculaires comptent les points et se servent des shadowrunners comme de simples pions dans leurs jeux de pouvoir. Les mégacorporations avaient commencé à se former dans les années 1980 et 1990, lorsque la fièvre des fusions s'était mise à toucher le monde entier, des banques aux fournisseurs d'armement, qui s'agglutinaient les uns aux autres telle la crasse sur des carreaux de salle de bain. Mais les premiers pas menant réellement vers la tombe de l'ancien monde furent les décisions Seretech et Shiawase. La première confirma le droit de Seretech Corporation à maintenir une force armée destinée à protéger son personnel et ses biens, légitimant ainsi les armées corporatistes privées. La seconde eut des conséquences encore pires ; elle établit l'extraterritorialité corporatiste en donnant aux corporations multinationales les mêmes droits et privilèges que les gouvernements étrangers (la décision Shiawase fut prise à la suite d'une attaque ratée sur une centrale nucléaire appartenant à Shiawase, inc., orchestrée par le groupe radical écolo-terroriste nommé TerraFirst. TerraFirst rassembla plus tard des éléments prouvant que cette pseudo attaque avait été en réalité montée de toutes pièces par Shiawase elle-même, aidée en cela par d'autres corpos. Mais ces preuves ne purent jamais être dévoilées, puisqu'une bombe détruisit les locaux du siège du groupe californien, tuant plusieurs membres clé. La bombe fut probablement posée par un shadowrunner. Ça se passe comme ça, dans le Sixième Monde).

LA COURSE AUX RESSOURCES ET LE LONE EAGLE

Les conséquences de ce nouveau pouvoir et de cette influence des corpos ne tardèrent pas à peser sur le monde. Une coalition corporatiste expulsa de leurs terres un certain nombre de tribus d'Indiens d'Amérique pour redessiner à leur sauce la carte de l'Amérique du Nord. Moins d'un an après la décision Shiawase, le gouvernement des États-Unis provoqua ce qu'on surnomma la course aux ressources, une lutte corporatiste visant à s'emparer des ressources naturelles des réserves indiennes et des territoires fédéraux. Un sympathique marché fut conclu : le gouvernement invoqua son droit de préemption pour ramener toutes ces propriétés indiennes sous son contrôle, puis octroya une licence d'exploitation à des sponsors corporatistes. Cette saisie des terres fut la fameuse goutte qui fit déborder le vase pour de nombreux Indiens d'Amérique ; nous avions passé des siècles à les dépouiller de pratiquement tout, et à présent, le Grand Père Blanc leur arrachait le peu qu'il leur restait. Les plus radicaux d'entre eux fondèrent le MSA (Mouvement Souverain Amérindien) pour lutter contre ces prises de contrôle corpos.

Le MSA fit ce qu'il put, ne pesant pas bien lourd contre la puissance financière corporative, jusqu'en 2009, lorsque United Oil Industries acquit le droit d'exploiter les ressources pétrochimiques sur un dixième des réserves indiennes restantes. Cette acquisition fut l'étincelle qui allait tout faire exploser. Le MSA réagit en s'emparant d'un silo de lancement de missiles dans la base aérienne américaine de Shiloh, au nord-ouest du Montana, menaçant d'envoyer les missiles à moins que le gouvernement des États-Unis et toutes les corpos impliquées acceptent de rendre leurs terres aux Indiens.

Comme on pouvait le prédire, personne n'essaya vraiment de régler ce conflit à l'amiable. Au lieu de cela, les grands pontes du gouvernement américain passèrent dix jours de prétendues négociations, avant d'envoyer l'escadron anti-terroriste Delta Team. Les "gentils" reprirent le contrôle du silo, mais ne purent empêcher le lancement d'un missile intercontinental balistique de type Lone Eagle filant droit sur la République de Russie. La troisième guerre mondiale se profilait droit devant nous. Puis, l'impossible se produisit. Les têtes nucléaires n'explosèrent pas. À ce jour, on ignore toujours les explications de ce mystère. Les défenses aériennes russes ont-elles fonctionné ou y a-t-il eu un miracle ? C'est à vous de me le dire.

Pendant ce temps-là, bien sûr, les leaders du Monde Libre se gardaient bien d'annoncer à leurs électeurs l'imminence de la destruction de leur planète. Quand la pression retomba, néanmoins, l'"incident" Lone Eagle (c'est ainsi que l'événement fut baptisé, j'adore l'euphémisme) se révéla une arme de propagande en faveur du gouvernement dans sa dispute l'opposant au MSA. Quand le public en entendit parler, les Indiens d'Amérique devinrent des parias un peu partout. Avec l'aide du service des Relations Publiques des corpos et une gigantesque campagne de dénigrement dans les médias, tous les Indiens d'Amérique devinrent des têtes de turc assimilées au MSA. Il ne fallut pas longtemps pour que des émeutes anti-Indiens éclatent dans tout le pays.

Le Congrès américain, prompt à réagir aux sondages d'opinions qui montraient que les Américains faisaient moins confiance aux Indiens qu'aux vendeurs de voitures, y ajouta sa petite touche xénophobe en ratifiant l'Acte de Relogement et de Rééducation seulement quelques mois après qu'il fut introduit pour la première fois, à la fin de l'année 2009. Cet Acte condamnait à l'emprisonnement toute personne liée de près ou de loin au MSA. Le même jour, le Parlement canadien adopta l'Acte de Nepean, qui légitimait les camps d'internement pour les Indiens d'Amérique. Ces deux lois entraînèrent, comme on pouvait s'y attendre, d'innombrables abus. Au cours de l'année 2010, des milliers d'Indiens innocents furent envoyés dans les "centres de rééducation" (mon euphémisme préféré pour désigner les camps de concentration). Nombre d'entre eux n'en revinrent jamais.

Un autre incident intéressant éclata au Texas cette année-là – le seul qui, pour une fois, faillit frapper le véritable coupable au milieu de toute cette pagaille. À Dallas, un gang de chômeurs


PRESCOTT



sans abri s'attaqua au QG des United Oil Industries, exigeant que les "corporations fascistes" soient tenues responsables des problèmes liés aux crimes crapuleux et financiers. Le gouverneur du Texas fit appel à des équipes spécialisées, les Texas Ranger Assault, qui réglèrent la situation comme on l'imagine. Peu après, l'État du Texas fit passer une nouvelle législation donnant carte blanche aux forces de sécurité corporatistes pour traiter les problèmes d'intrusions armées (alors, n'oubliez pas de remercier les Texans de votre entourage pour leur contribution à la procédure désormais légale du "Tirer d'abord, poser des questions après").

Partout dans monde, d'autres lois du même acabit furent entérinées, autorisant la création de milices urbaines, armées de matériel militaire et donnant aux résidents le droit de passer des contrats avec des firmes privées de sécurité lourdement armées pour mieux protéger les communautés. Cela ouvrit la porte à la Lone Star, la très rentable agence de flics-à-louer que tant de shadowrunners ont appris à détester.

JAPAN, INC.

La première décennie du nouveau siècle vit également, après une longue récession, la réémergence du Japon en tant que puissance majeure, grâce à l'opulence et la voracité de ses corporations (ouaip, aujourd'hui encore, on continue de taper sur les aristocrates des temps modernes). En 2005, soutenue par les intérêts corporatistes japonais, la Corée du Sud déclara la guerre à la Corée du Nord. Au début de l'année 2006, la Corée du Nord envoya des missiles nucléaires sur le Japon, dans un effort désespéré pour contraindre les Nippons à se retirer du conflit. Les missiles n'explosèrent cependant pas, et en moins d'un an, la Corée du Nord fut débordée. Fort du succès de ces manœuvres, le Japon ne tarda pas à se proclamer État Impérial Japonais. Cette annonce fut suivie par le déploiement du premier d'une flotte de nombreux satellites alimentés à l'énergie solaire et capables d'envoyer de l'énergie par micro-ondes à des récepteurs situés sur le sol terrestre. Grâce à cette méthode relativement économique permettant de distribuer de l'énergie vers des régions isolées, le Japon (comprenez : les japanocorpos) commença à faire main basse sur les économies du Tiers Monde. La renaissance du Japon en tant que puissance militaire ne tarda pas, comme le découvrirent les populations des Philippines, de San Francisco et d'ailleurs. Mais nous y reviendrons.

SIVTA – LA NOUVELLE PESTE NOIRE

Tout cela parut bien insignifiant, toutefois, comparé à l'épidémie de SIVTA. Les premiers cas de ce Syndrome Induit Viralement Toxico-Allergique furent détectés en Inde, en 2010 ; avant la fin de cette année, près d'un quart de la population mondiale était atteint par la maladie. Les gens paniquèrent, même les riches et ceux qui bénéficiaient des meilleurs soins pouvaient mourir des suites de ce fléau. Quant à ceux qui étaient en bonne santé, ils étaient prêts à tout pour le rester. La ville de Mexico connut l'une des réactions les plus brutales à cette menace, ce que les gens du coin appelèrent le "Temps de la Terreur" ; alors que les corps s'entassaient par centaines de milliers dans les rues, des groupes se faisant appeler Comités d'Action des Citoyens incendièrent des quartiers complets de la ville par "mesure de sécurité".

2011 – L'ANNÉE DU CHAOS

Aussi terrible que fut l'épidémie du SIVTA, le pire restait à venir. L'année 2011 – correspondant dans le calendrier des anciens Mayas à l'année qui verrait la fin du monde et l'émergence d'une Terre nouvelle – fut marquée une succession d'événements bizarres et de bouleversements comme on n'en avait

jamais vu auparavant et qu'on n'en vit plus depuis. Elle débuta par une situation chaotique assez classique, traduite notamment par des violences raciales au Texas, la dissolution du gouvernement mexicain en janvier ayant poussé des milliers de réfugiés à traverser la frontière texane. Puis, des choses étranges se produisirent, très rapidement. Partout dans le monde, des parents "normaux" donnaient naissance à des enfants apparemment mutants – des elfes et des nains, les premiers métahumains. Les scientifiques baptisèrent cet effrayant phénomène Expression Génétique Inexpliquée, ou EGI. Je suppose qu'ils se sont dit qu'en lui attribuant un nom à consonance médicale, cela calmerait les gens ("Non, votre enfant n'est pas un monstre, c'est juste un bébé EGI"), ou du moins, que cela couvrirait le fait troublant que la communauté médicale n'avait pas la moindre idée de la cause de ce phénomène. Personne ne comprit que l'EGI était la première manifestation de la magie dans le monde; personne ne savait alors à quoi ressemblait la magie.

D'autres incidents magiques suivirent, s'enchevêtrant les uns aux autres comme autant de voitures dans un accident d'autoroute. Le 24 décembre, des centaines de Japonais dans un train à grande vitesse filant à proximité du Mont Fuji assistèrent à la première apparition du grand dragon Ryumyo. Précisément au même moment, Daniel Coyote Hurlant – un chaman amérindien, surnommé plus tard Prophète de la Grande Danse Fantôme, principal artisan de la guérilla contre le gouvernement américain qui donna naissance aux Nations des Américains d'Origine (NAO) – menait ses disciples hors du camp d'Abilene, centre de rééducation du Texas. Selon les témoignages recueillis auprès des gardes, aucun des tirs dirigés contre Coyote Hurlant ne parvint à le toucher; plusieurs gardes indiquèrent que leurs balles semblaient stoppées par une "lueur" émanant du chaman tandis qu'il entreprenait de libérer les siens.

La magie transforma aussi les conditions météorologiques et les paysages en plusieurs lieux de la planète. En Australie, la première d'une série de violentes "tornades mana" balaya l'intérieur des terres, faisant des centaines de victimes. En Irlande, des forêts se mirent à pousser très rapidement à l'ouest sans qu'on puisse l'expliquer, des anciens sentiers Slighe, des tourbières et des alignements de cairns se reconstituèrent dans le paysage. Partout en Grande-Bretagne, des cercles de pierres et des dolmens s'érigèrent, modelant des motifs sur les sites sacrés s'étendant le long des fameuses Ley Lines.

Nous n'avons commencé à entrevoir l'ampleur de ces chambardements que le 27 janvier 2012, quand le grand dragon Dunkelzahn fit sa première apparition près du lac Cherry Creek, à Denver. Des reporters du monde entier accoururent pour se disputer l'exclusivité, faisant fi des tentatives militaires pour évacuer la région. La gagnante fut une certaine Holly Brighton, présentatrice vedette d'une émission d'*access prime time* le week-end. L'interview qu'elle obtint – d'une durée de douze heures et seize minutes – donna au monde un premier aperçu de l'importance et la portée de cette montée de la magie qu'on allait appeler Éveil.

SI C'EST MARDI, CE DOIT ÊTRE LES UCAS (2012 – 2018)

Le monde eut à peine le temps de reprendre son souffle qu'il fut touché cette fois par une vague de sécessions. La première et la plus significative pour les habitants des États-Unis et du Canada fut la fondation des Nations des Américains d'Origine, décrétée par Daniel Coyote Hurlant en 2014. Pour ne pas être en reste, en 2015, le nouveau président élu au Mexique renomma son pays Aztlan et appela tous les peuples hispaniques à se joindre à la "revendication de leur glorieux héritage culturel." Cette rhétorique dissimulait une réalité sordide. Aztlan était en fait un joli jouet à l'usage de la corporation ORO, qui tenait dans sa poche à la fois le président mexicain et son gouvernement (ORO deviendrait plus tard Aztechnology, l'une des mégacorpos les plus redoutées aujourd'hui, et dont Aztlan est une filiale qu'elle contrôle à 100%).

LA GUERRE DES INDIENS ET LA GRANDE DANSE FANTÔME

Les NAO, une coalition de tribus dirigée par un organisme appelé Conseil Tribal Souverain, revendiquèrent l'Amérique du Nord, ordonnant à tous les Anglos de partir, sous peine de sévères représailles magiques (par "Anglos", ils incluaient, bien sûr, les individus d'origine africaine et asiatique en plus des Européens. Je suppose que nous autres, non-Indiens, devions tous leur sembler identiques...). Malgré toutes les bizarreries magiques que le monde venait de vivre, personne ne prit vraiment la menace au sérieux... jusqu'à l'éruption du Mont Redondo, au Nouveau-Mexique, qui ensevelit entièrement la ville de Los Alamos. Presque immédiatement après, Coyote Hurlant apparut sur une télédiffusion tournée à partir d'une réserve Zuñi

UN DEMI-SIÈCLE DE DÉSASTRES

Qui a causé le plus de dégâts jusqu'à présent, l'homme ou la nature ? Faites vos comptes !

2003 : Une inondation dans les régions d'Allemagne bordant la Mer du Nord répand partout une eau polluée. Hambourg est inondée sous les eaux d'égout et plusieurs centrales nucléaires doivent procéder à des fermetures d'urgence.
2004 : En Grande-Bretagne, un accident nucléaire dans le Kent crée une zone irradiée et fait plus de 6000 victimes.
2005 : Un tremblement de terre majeur ébranle la ville de New York, tuant 200000 personnes et causant des milliards de nuyens de dégâts.
2008 : Un météore entre en collision avec la plate-forme spatiale Mir II (récemment vendue par les Russes à la corporation Harris-3M), tuant sur le coup deux des membres d'équipage. Les autres meurent ultérieurement, après l'échec du lancement d'une mission de sauvetage par Harris-3M (des chic types, ces gens de 3M).
2009 : La centrale nucléaire française de Cattenom, proche de la frontière allemande, est victime d'un accident, contaminant le Luxembourg, la Lorraine et la Sarre.
2011 : Année de tous les records. Un ouragan pousse les eaux empoisonnées de la Mer du Nord jusqu'à l'embouchure du fleuve Elbe, faisant céder plusieurs digues et barrages. L'inondation qui en résulte recouvre la plupart des Pays-Bas et plonge de grandes portions de la Belgique, de l'Allemagne et du Danemark sous des torrents de boue toxique. Un déluge inonde l'ouest de l'Angleterre, des glissements de terrain ensevelissent le Pays de Galles et le centre de l'Écosse est touché par un tremblement de terre. Toutes ces catastrophes naturelles entraînent une série de fuites toxiques sur les lieux de décharges publiques ainsi que des déversements de produits chimiques dans les rivières. Et pour couronner le tout, deux autres centrales nucléaires subissent une surchauffe critique du générateur à fusion, faisant des milliers de morts.
2016 : Un gang de terroristes provoque une marée noire dans la Mer du Nord qui pénètrent sur plus de 30 kilomètres les côtes écossaises,
2028 : Un tremblement de terre majeur ébranle Los Angeles, détruisant LA.
2039 : Un déversement massif de produits chimiques dans le quartier londonien de Teeside fait plus de 70000 victimes.
2042 : La corporation Zeta-Impchem doit faire face au scandale du Polydopa, selon lequel elle aurait déversé des neurotoxines en Afrique Centrale au cours des quatre dernières années. Résultat des courses : 4000 morts et 35000 cas de dommages cérébraux irréversibles.
2051 : Un tremblement de terre majeur secoue la baie de San Francisco.
2053 : Un pétrolier de United Oil déverse des millions de litres de produits pétrochimiques dans la baie de Boston. La vie marine qui y survit subit des mutations et devient méconnaissable.

ACTIVITÉS DRACONIQUES

Voici quelques brèves descriptions de dragons dans leurs œuvres :

2012 : Le grand dragon Lofwyr apparaît en Allemagne et entame les premières procédures qui l'amèneront à devenir un acteur corporatiste majeur.
2020 : En réponse à un Djihad déclaré par l'Ayatollah de l'Iran contre les races métahumaines émergentes, le dragon Aden rase la ville de Téhéran.
2039 : Le deuxième interprète du grand dragon Dunkelzahn démissionne et est remplacé par Nadja Daviar, une elfe d'Europe de l'Est n'ayant aucune existence civile officielle (je dis bien aucune. Beaucoup d'entre nous ont cherché).
2041 : Le vol EuroAir 329 reliant Londres à Atlanta est détruit au-dessus de l'Atlantique. Une dernière transmission brouillée et les récupérations sur la boîte noire indiquent que l'appareil a été attaqué par un dragon (identifié plus tard comme étant peut-être Sirrurg). Il semble également qu'un passager héroïque soit parvenu, grâce à sa magie, à tenir la créature en respect durant quelques minutes, avant la destruction finale de l'avion.
2042 : Dunkelzahn inaugure "Points de vue draconiques", un programme télédiffusé semestriel. Les sujets abordés vont des interviews de célébrités à des commentaires éclairés sur la culture et la société (vous pouvez voir les rediffusions sur la Chaîne 62 à Seattle).
2053 : Tir Tairngire tente de s'emparer du Barrage de Shasta, au nord de la Californie, mais le grand dragon Hestaby s'interpose et contraint les troupes elfiques à se retirer. Hestaby prend alors possession du barrage et des terres environnantes.

voisine. Il revendiqua l'invocation de "notre Terre Mère afin de punir les enfants qui l'ont délaissée." Moins d'une heure après la diffusion, le Sixième Bataillon d'Intervention Aérienne décolla de Fort Hood, au Texas. Il fut entièrement détruit par de soudaines et très violentes tornades. Cet incident marqua le début officiel de la guérilla des NAO.

Le conflit des NAO dégénéra rapidement en débâcle pour le gouvernement américain, qui tenta de réagir par une sévérité prévisible. Le président Garrety n'était pas un grand ami des Indiens d'Amérique, son successeur le fut encore moins. En 2016, un tocard du nom de William Springer liquida Garrety et permit au vice-président, William Jarman, d'installer son postérieur dans le Grand Fauteuil. Jarman célébra cette accession inattendue au pouvoir en publiant l'Ordre Exécutif 17-321, aujourd'hui considéré comme infâme, appelant à l'extermination de toutes les tribus d'Indiens. Un mois plus tard, le Congrès le ratifiait allègrement en adoptant l'Acte de Résolution de 2016.

Les lignes de bataille étaient tracées, ne laissant qu'un infime espoir d'aboutir à un règlement pacifique.

Coyote Hurlant répondit par la plus efficace des armes de son arsenal : la magie. Tout au long de l'année qui suivit, Coyote et ses proches – puis, plus tard, des Indiens issus du continent tout entier – entamèrent un rituel magique qu'ils nommèrent Grande Danse Fantôme. Cette Danse rassembla de vastes quantités d'énergies magiques, que les Indiens d'Amérique utilisèrent contre leurs ennemis.

Chaque fois que le gouvernement américain ordonnait des déplacements pour appliquer l'Acte de Résolution, des conditions météo aberrantes et d'autres perturbations étranges dévastaient les bases militaires et les dépôts de ravitaillement affectés à l'opération. Les ravages atteignirent leur paroxysme le 17 août 2017, lorsque le Mont Hood, le Mont Rainier, le Mont Saint Hélène et le Mont Adams entrèrent simultanément dans une éruption de fureur cataclysmique. La soudaineté et l'étendue de ces dévastations convainquirent définitivement les sceptiques les plus endurcis que la magie était bien réelle et que les Indiens étaient très sérieux. Comme le dit cette élégante citation anonyme de l'époque, "Terre Mère nous a fait savoir dans quel camp elle se trouvait, et ce n'était pas le nôtre".

LE TRAITÉ DE DENVER

La question suivante qui se posa fut : que faire, à présent ? Annihiler les Peaux-Rouges ne paraissait soudainement plus aussi simple. Les gouvernements d'Amérique du Nord devaient trouver une autre solution, comme discuter. En 2018, les représentants des États-Unis et du Canada acceptèrent à contrecœur de rencontrer les leaders des NAO à Denver pour négocier la paix. Aztlan figurait parmi les invités d'honneur du Conseil Tribal Souverain en remerciement pour son soutien et pour l'asile qu'il proposa aux forces des NAO lors du conflit.

Durant trois mois longs et fastidieux, les participants élaborèrent le Traité de Denver, qui reconnaissait la souveraineté des NAO sur la majeure partie occidentale du continent nord-américain. Des dispositions prévoyaient la constitution de territoires

CONSÉQUENCES MAGIQUES SINGULIÈRES

Voici quelques morceaux choisis :

2021 : Sleila Blatavska créé la Fondation Atlante, qui prône "un retour à l'époque bénie de l'Atlantide" (comprenne qui pourra).
2025 : UCLA créé le premier programme universitaire de second cycle consacré aux études occultes. En trois ans, des programmes similaires sont intégrés dans les universités de Texas A&M, University of Chicago, MIT (rebaptisée MIT&M, le dernier M signifiant magie), Oxford, Edinburgh University et plusieurs universités en Allemagne.
2039 : À Charleston, en Caroline du Sud, un tueur en série est capturé après que le mage-détective à qui l'affaire a été confiée eut étudié le fantôme d'une des victimes. Les actions du fantôme fournissent des indices et des pistes conduisant à l'arrestation du tueur et à sa condamnation (eh oui ! ces preuves ont été recevables à la cour).
2053 : De nouveaux théorèmes magiques sont publiés, décrivant un talent dit de fixation. Ce talent permet à un mage de lancer un sort qui ne se déclenchera que sous certaines circonstances bien spécifiques.
2054, Première partie : À Boston, une équipe d'étudiants et d'archéologues découvre un site archéologique de premier ordre à 200 kilomètres au large des côtes de la Crète. L'expédition, financée par la Fondation Atlante, met à jour un trésor d'artefacts antiques sur un îlot assimilé à l'île historique de Thera, qui pourrait bien être le site de la mythique Atlantide (ou peut-être seulement un caillou dans l'océan). Les experts démentent les allégations selon lesquelles les artefacts seraient de nature magique.
2054, Seconde partie : Une année agitée à Tir Tairngire. Tout d'abord, une pétasse prénommée Lacrima – se proclamant "mage-historienne" – déclare que la date exacte de l'éruption volcanique ayant formé Crater Lake, à Tir Tairngire, est très précisément le 22 juillet 3454 avant JC. Quelques semaines plus tard, l'armée de Tir isole Crater Lake. Peu de temps après, un Airbus d'une compagnie sioux survolant la région subit une panne de réacteur et s'écrase. Il n'y a aucun survivant.



réservés aux corporations et aux peuples non tribaux, le maintien de certaines villes telle que Seattle comme extensions extraterritoriales des divers gouvernements et celui de l'essentiel de la Californie par les États-Unis. Denver devint la "Cité du Traité", sous administration commune des parties signataires. Personne ne fut vraiment satisfait par cet accord, sauf peut-être les contrebandiers, qui firent de Denver leur paradis au cours des années suivantes (les pilotes de panzers adorent ce coin. Des frontières partout, des quantités de choses à leur faire traverser... que peut-on rêver de mieux ?).

BIENVENUE DANS LE NOUVEAU MONDE (2018 – 2029)

Dans les couloirs aseptisés des laboratoires de recherche, tout ce tumulte paraissait bien futile. Partout, les populations faisaient leurs bagages et déménageaient d'un bout à l'autre du pays, quand elles ne géraient pas l'étrange quotidien consistant à élever des enfants qui semblaient tout droit sortis d'un roman de Tolkien. Mais cela ne préoccupait pas les savants-fous, trop occupés à concevoir ce qui allait avoir un plus grand impact sur le Sixième Monde que toute autre chose : le simsens et le cyberware.

En cette même année qui vit les politicards signer le Traité de Denver, le Docteur Hosato Hikita, chercheur au ESP Systems, Inc. de Chicago, créa la première génération de SISA (Système d'Induction Sensorielle Artificielle). L'industrie du loisir s'emballa en exploitant les aspects commerciaux du simsens, création révolutionnaire qui nous menait droit vers un monde où les gens pouvaient devenir accro à des puces sensorielles plutôt qu'à des composés chimiques. D'autres chercheurs virent en cette nouvelle technologie la réponse au problème de l'explosion du nombre de données informatiques, qui avait cru de manière exponentielle depuis les deux dernières décennies du XX^{e} siècle.

Un peu moins d'un an plus tard, Transys Corporation annonça la première greffe réussie d'un membre cybernétique sur un corps humain – il s'agissait de la main gauche d'une violoniste virtuose, qui avait perdu l'original organique lors d'un horrible accident en sortant d'un train à grande vitesse. Transys était justement en train d'expérimenter à ce moment-là un tout nouveau type de prothèse extra-sensitive, une main cybernétique dont les composants électroniques pouvaient être directement reliés au système nerveux, fournissant ainsi un meilleur contrôle des moteurs intégrés que n'importe quel autre organe artificiel. Moins de deux ans après l'accident, Leonora Bartoli faisait à nouveau fureur dans les salles de concert du monde entier. La révolution du cyberware était en marche.

Les autres événements marquants de la fin des années 10 furent l'apparition des Services de Sécurité de la Lone Star à Corpus Christi, au Texas, qui devint ainsi la première ville à passer un contrat d'application de la loi à l'échelon urbain avec une agence privée ; la transformation de la vieille station orbitale américaine Freedom en un nouvel habitat, la Station Spatiale Zurich-Orbital ; et la fondation officielle du Métroplexe de Seattle, et dont le maire de la ville de Seattle, Charles C. Lindstrom, fut nommé Gouverneur. Les conflits et le chaos semblaient derrière nous, et le monde entier poussa un soupir de soulagement à l'aube d'une nouvelle décennie.

Nous n'imaginions pas ce qui nous attendait.

LA GOBELINISATION

Le 30 avril 2021, partout dans le monde, un adulte sur dix subit une soudaine métamorphose qui le transforma en un humanoïde hideux. Rapidement, le phénomène commença à toucher les enfants ; certains naissaient sous la forme de "monstres", tandis que d'autres subissaient cette transformation à l'âge de la puberté. Les médias, avec leur instinct infaillible pour choisir des expressions spectaculaires, baptisèrent ce processus "gobelinisation". Il



ne fallut pas longtemps pour qu'on nomme les victimes gobelinisées "orks" et "trolls", comme les créatures fantastiques auxquelles elles ressemblaient.

L'effrayante vague précédente d'EGI avait préparé le terrain ; la gobelinisation provoqua, soit des réactions de terreur incontrôlée, soit des accès de haine viscérale à l'égard des victimes. Craignant une éventuelle contagion, les gouvernements du monde entier se mirent à isoler les métahumains et leurs familles. En Amérique du Nord, la plupart de ces souffre-douleur furent parqués dans les mêmes camps que ceux destinés jadis aux Indiens et ne s'en sortirent pas mieux. L'État Impérial Japonais fit encore plus fort, obligeant tous les métahumains à s'installer sur la petite île perdue de Yomi, dans les Philippines. Pendant ce temps, des émeutes raciales éclataient sur toute la planète, à une échelle jamais atteinte auparavant. Les plus malins et les plus chanceux des métahumains parvinrent à se cacher – qui dans les souterrains, qui dans la nature ou encore dans des communautés entièrement composées de gens de leur race. Les malchanceux périrent massivement. Le gouvernement américain décréta la loi martiale durant plusieurs mois, dans une vaine tentative pour reprendre le contrôle, mais les esprits ne se calmèrent réellement que lorsqu'une nouvelle vague de SIVTA balaya la planète à la fin de l'année 2022. Cette épidémie emporta un nouveau dixième de la population mondiale, unissant brièvement humains et métahumains dans la peur.

LA VIE MODERNE

Voici quelques-unes des révolutions technologiques majeures qui ont fait de notre monde ce qu'il est aujourd'hui :

2002 : La première puce optique capable de résister aux impulsions électromagnétiques est mise au point. Bienvenue à la révolution des données informatiques !

2025 : Le cyberware touche le monde du sport professionnel ; les premiers joueurs modifiés cybernétiquement entrent dans la NFL (leur équipe a perdu, allez comprendre...).

2026 : Les nerps arrivent sur le marché. Qu'y a-t-il d'autre à ajouter ?

2037 : Un nouveau matériel simsens amélioré permet désormais de transmettre des signaux émotionnels. Dites bonjour aux têtes à puce et aux trafiquants de BTL. Si c'est Better-Than-Life, c'est forcément bien !

2037 : L'Enclave de Données de Denver sort du placard et se fond dans les ombres. Et nous n'allons pas en dire plus, pour ne pas être incriminés à tort. Dont acte.

2052 : Conçue dans le département Nouveau-et-encore-mieux-pour-vous-faire-griller-la-cervelle, la puce 2XS arrive dans les rues. Bien plus puissante et provoquant une dépendance encore plus forte qu'une BTL moyenne, elle répercute sur le corps les dégâts qu'elle fait au cerveau. Très vicieux.

PARMI TANT D'AUTRES CHOSES...

L'accalmie allait être de courte durée, évidemment. Comme toujours. Un signe alarmant quant à la suite des événements fut donné par la fondation du Policlub Humanis, le plus grand ramassis de racistes et xénophobes humains que le monde ait jamais connu. L'ironie est qu'il fut fondé en 2023, la même année où la Cour Suprême des États-Unis accordait aux races métahumaines les mêmes droits et protections que les humains au regard de la loi (dans les limites de ce qu'un misérable sans le sou peut obtenir, bien entendu). Jusqu'en 2046, le Policlub Humanis monta en puissance, et je suis désolé de dire qu'il va toujours très fort aujourd'hui. Mais à l'époque, la haine raciale mijotait encore à petit feu et tout le monde s'émerveillait devant les événements extraordinaires et parfois loufoques de la deuxième décennie de ce nouveau millénaire.

La Lone Star prit le relais sur les forces de maintien de l'ordre du métroplexe de Seattle en 2025, après que la police de la ville eut la très mauvaise idée de se mettre en grève. Le gouverneur déclara cette grève illégale, licencia tous les policiers et embaucha des flics corpos pour patrouiller à leur place dans les rues. Ils y sont restés depuis et on les trouve également dans des dizaines d'autres villes d'Amérique du Nord, rendant la vie difficile aux petits escrocs. Sur le front politique, un important mouvement se produisit en 2029 : des elfes se déplacèrent en masse au sein du territoire Salish-Shidhe, prenant position dans la région du Mont Rainier, pour finalement créer une nouvelle tribu, les Sinsearach, et proclamer leur indépendance vis-à-vis des autres tribus du Conseil. Cette décision allait avoir des conséquences considérables en quelques années, mais à l'époque, personne n'y prêta trop attention, excepté quelques-uns qui se contentèrent de dire "Bon débarras !" à cette migration de métahumains.

Puis, eut lieu la révolution technologique. Le milieu des années 2020 vit la vente des premières unités simsens de loisir, offrant à l'utilisateur des impressions sensitives rudimentaires. Le système expérimental de "vote à domicile" fut utilisé pour la première fois lors des élections présidentielles américaines de 2024, malgré les doutes quant à son bon fonctionnement exprimés par les adversaires du président Jarman, réélu avec une majorité écrasante. Personne n'écouta vraiment les plaintes pour fraude, car personne ne voulait les entendre ; après tous les événements traumatisants qui avaient frappé le monde, la plupart des gens aspiraient à un retour au calme.

L'avancée technologique la plus révolutionnaire, celle qui allait définitivement câbler le monde, eut lieu entre 2026 et 2029, quand Sony Cybersystems, Fuchi Industrial Electronics et RCA-Unisys développèrent chacun des prototypes de cyberterminaux qui permettaient à leurs utilisateurs de s'interfacer avec le réseau de données mondiales, via leur propre système nerveux. Vous, les petits génies actuels du surf électronique, vous qui voyagez à travers les flux de données grâce à des cyberdecks ayant à peine la taille des vieux claviers de micro-ordinateurs du passé, vous ne reconnaîtriez sûrement pas ces antiquités, les grands-pères de vos jouets préférés. Les cyberterminaux de l'époque étaient de gigantesques chambres d'isolation sensorielle. Les utilisateurs devaient se coller une multitude d'électrodes sur le crâne et apprendre à gérer de nombreuses données. La machine avait été conçue à l'usage des militaires – et des services d'espionnage corporatistes – transformant les usagers en "super pirates" informatiques. Les premiers volontaires à tester cette nouvelle technologie devinrent tous fous, ce qui provoqua de vives réactions chez les militaires et les corporations, persuadés d'avoir sacrifié inutilement des sommes de dollars astronomiques. Au cours des années qui suivirent, les grands gourous des services de Recherche & Développement affinèrent la technique et la rendirent plus sûre, à la grande joie de certaines agences gouvernementales. La CIA, la NSA et le FISC associèrent leurs ressources pour parti partie au plus vite des avantages de ces cyberterminaux, recrutant et entraînant une équipe de "cyber-commandos" qui prit le nom de code *Écho Mirage*.

Elle fut en place juste au bon moment, comme les événements allaient le démontrer.

LE CRASH DE 29

Le 8 février 2029, les systèmes informatiques du monde entier furent touchés de manière apparemment aléatoire par les attaques d'un virus d'une puissance sans précédent. Les systèmes plantèrent les uns après les autres, leurs données furent totalement effacées et les circuits mêmes des ordinateurs se consumèrent sous les effets du virus. Tandis que le programme destructeur se répandait, les gouvernements tombèrent et l'économie mondiale se retrouva au bord du gouffre. Le virus ravagea



la Grille, le réseau de données mondial qui reliait les différentes économies de la planète. Nous étions à nouveau sur la route menant droit à l'apocalypse, mais cette fois, par l'intermédiaire du monde virtuel. À moins que quelqu'un ne parvienne à stopper le bogue.

Écho Mirage reçut aussitôt l'ordre présidentiel de se lancer à l'assaut, mais les contraintes psychologiques inhérentes au combat dans le cyberespace submergèrent les agents, trop habitués à aller droit au but selon un raisonnement très linéaire. Les hauts responsables recrutèrent alors les plus brillants génies de l'informatique, issus des universités comme de l'industrie, tous des têtes brûlées peu conformistes. Ils leur firent subir un entraînement particulièrement dur et intensif. Trente-deux hommes et femmes seulement achevèrent le programme en conservant toute leur santé mentale.

PETIT TOUR D'HORIZON DES NOUVELLES NATIONS

Les événements suivants ont contribué à la dépression nerveuse collective ayant touché les fabricants d'atlas lors des décennies du milieu du siècle :

2018 : La Chine entre en guerre civile, d'où émergent les États de Mandchourie, du Xinjiang, du Guangxi, la Confédération de Canton et beaucoup d'autres.
2022 : Cuba, la Jamaïque, la Grenade, les Bermudes et les Îles Vierges s'associent pour former la Ligue des Caraïbes.
2030 : Des goules de toute l'Afrique émigrent au nord du Ghana et fondent la nation goule d'Asamando (une nouvelle destination touristique en vogue ?).
2040 : L'Afrique du Sud finit par se stabiliser dans une alliance qui perdure jusqu'à aujourd'hui, l'Alliance Azanienne. Elle est composée de la République du Cap, l'État Libre d'Orange, la Fédération Trans-Swazi et la Nation Zoulou.
2045 : Après des décennies de sécessions et de conflits internes, plus de quatorze États distincts s'associent pour former l'Alliance Allemande.

En août, armée d'une cybertechnologie améliorée, la nouvelle équipe Écho Mirage lança une série d'attaques coordonnées contre le programme destructeur. Dix-huit minutes après le début des hostilités, quatre membres de l'équipe étaient morts. Les relevés des données révélèrent deux choses. D'abord, que le virus était capable d'affecter les organismes des humains branchés sur la Matrice, en leur faisant produire par feed-back une induction biologique mortelle. Ensuite, qu'aucun système de sécurité informatique classique ne pouvait ne fût-ce que ralentir l'utilisateur d'un cyberterminal. Horrifiées par l'aisance avec laquelle Écho Mirage avait infiltré leurs banques de données les mieux protégées, les corporations s'engagèrent dans des recherches secrètes visant à développer de nouveaux logiciels de sécurité – incluant, bien entendu, des programmes capables de dupliquer les effets mortels du virus. C'est à ces employés asservis besogneux que nous devons l'existence de ce monde merveilleux qu'est la Matrice moderne... y compris ses aspects les plus charmants, comme les programmes Kamikaze, qui se collent sur vos propres utilitaires et les plantent très sévèrement, ou mieux, les contre-mesures d'intrusion mortelles ("la GLACE noire"), conçues pour griller le cerveau des voyageurs matriciels imprudents (ouaip, je vous le disais, le monde virtuel est vraiment merveilleux).

Mais revenons-en à Écho Mirage. Équipés de nouveaux programmes de combat et de cyberterminaux boostés, qui faisaient appel à du hardware de la taille d'un bureau et ne nécessitaient plus de chambres d'isolation sensorielle, les membres rescapés d'Écho Mirage entamèrent une tâche fastidieuse consistant à purger la Grille de l'infection. Vers la fin de l'année 2031, ils avaient éradiqué la dernière concentration connue du code virus. Peu après, quatre des sept membres rescapés rejoignirent le secteur privé, emportant avec eux les secrets de cette nouvelle technologie. À ce jour, personne ne sait exactement ce qu'ils sont devenus (nous avons bien sûr notre petite idée).

GUERRES ET SÉCESSIONS (2030 – 2037)

Le crash déstabilisa une grande partie du monde, qui ne s'en remit qu'au prix de violences plus ou moins exacerbées au cours de la décennie qui suivit. La fusion entre les États-Unis et le Canada se passa relativement bien ; le crash avait causé de tels dommages économiques aux deux pays que le fait de fusionner parut logique et les quelques protestations furent largement ignorées. Le 15 octobre 2030, ce qui restait des États-Unis et du Canada – amputés des territoires NAO – devint officiellement les États-Unis Canadiens et Américains, ou UCAS (United Canadian and American States). Le seul endroit où les opposants à cette union firent entendre leurs voix fut la Californie, qui organisa un référendum sur une éventuelle sécession des UCAS. Le premier d'une longue série, en fait. Il ne fallut pas longtemps pour que les sécessionnistes obtinssent gain de cause, même si ce ne fut pas exactement tel qu'ils l'avaient espéré. C'est une chose de vouloir voler de ses propres ailes, c'en est une autre de se faire virer comme un malpropre (la plupart des habitants des UCAS étaient plutôt favorables à la sécession de la Californie ; ils avaient toujours considéré les Californiens comme un peuple de cinglés qui ne valent pas la peine qu'on se soucie d'eux. Fin de la digression).

Ailleurs dans le monde, les choses ne se déroulèrent pas aussi sereinement. Les forces Éveillées prirent le contrôle de la Sibérie, au grand dam des Russkofs. Les voisins occidentaux de la Russie semblèrent toutefois apprécier cette évolution et s'en inspirèrent. La Biélorussie et l'Ukraine tentèrent une sécession en 2031. Les Russes, qui s'étaient fait botter les fesses par la magie sibérienne, commençaient à manquer singulièrement de ressources industrielles et agricoles. Ils décidèrent que la meilleure solution consistait à reprendre le contrôle de leurs anciennes frontières occidentales et envoyèrent donc leurs troupes. Inévitablement, la Pologne fut touchée et lorsque les Russes l'envahirent, de nombreux autres pays furent tentés de faire de même. Toute la région explosa dans un conflit qui allait durer plus de douze ans et que l'on désigna sous le nom convenu d'Euro-Guerres. Le plus gros des combats s'interrompit toutefois en 2033, étouffé dans l'œuf par l'un des incidents des plus bizarres de ce siècle.

Par la froide nuit du 23 janvier 2033, les centres de surveillance aérospatiale suédois détectèrent plusieurs tracés aériens de ce qu'ils prirent pour des bombardiers *Nightwraith* de la British Aerospace. Les appareils filaient au-dessus de l'Europe du Nord. En très peu de temps, ils détruisirent les centres clés de commandement et de communication de toutes les parties impliquées dans la guerre. Cette même nuit, des assassins inconnus exécutèrent plus d'une douzaine de commandants éminents (personne, ni les Britanniques ni quiconque, n'a jamais revendiqué la responsabilité de ces bombardements de *Nightwraith* ; en fait, tous les gouvernement susceptibles d'avoir participé à l'opération l'ont clairement et publiquement nié. On ne sait toujours pas aujourd'hui qui en est l'auteur).

Le tour des Amériques vint en 2034, lorsqu'une coalition composée de créatures éveillées, de métahumains et menée par trois grands dragons s'abattit sur le bassin amazonien. À l'issue d'un conflit bref mais sanglant, les forces brésiliennes durent céder la plus grande partie du bassin aux envahisseurs. Deux

jours plus tard, une nouvelle nation, la Nation Amazonienne, se proclamait sauveur de l'écosphère et annexait la majorité du territoire brésilien. On ne les a plus entendus depuis (ce qui est plutôt inquiétant, selon plusieurs personnes qui ne se privent pas de le souligner dans nos forums). Le chaos fit également irruption dans le nord de l'équateur, lorsque les Aztlans quittèrent le Conseil Tribal Souverain pour protester contre les disputes intestines incessantes opposant ses différents membres. Cette décision ne fit pas plaisir aux NAO, qui critiquèrent ouvertement Aztlan pour sa manière de traiter les aborigènes. Décelant une opportunité dans cette querelle de famille, le Corps Législatif de l'État du Texas mit en branle une opération militaire visant à récupérer ses terres cédées à Aztlan.

Puis, il y eut les sudistes. Beaucoup d'entre eux n'avaient jamais oublié la brève existence du Sud en tant que nation souveraine et les années 2030 donnèrent aux jusqu'au-boutistes de la vieille Confédération une chance de la faire ressusciter. En 2033, menés par des sénateurs d'Alabama et de Géorgie, des législateurs de divers États du sud initièrent une grève massive et généralisée qui menaça de faire dérailler la fusion en cours entre les États-Unis et le Canada. Une délégation de dix États du sud se réunit pour discuter de sécession et bien que l'idée fut finalement rejetée, la graine avait été plantée. Un an plus tard, pour protester contre ce qu'ils assimilaient à un traitement préférentiel des zones urbaines du nord par rapport à celles du sud, ces mêmes États se séparèrent des UCAS pour former les États Américains Confédérés, ou CAS (Confederated American States).

Tout le monde s'attendait à ce qu'éclate une seconde Guerre Civile, mais nous fûmes pour une fois chanceux. En dépit des vives tensions provoquées par cette décision de part et d'autre, la plupart des unités militaires, divisées dans leur loyauté, se fragmentèrent pour rejoindre leur pays préféré. On note que l'État Souverain de Floride du Sud choisit de rejoindre la récente Ligue des Caraïbes plutôt que les CAS.

Puis vint le tour des nations elfiques – Tir na nÕg et Tir Tairngire, respectivement en Europe et en Amérique du Nord. Quelques autres races métahumaines ont fondé depuis leurs propres petits pays, mais les elfes furent les premiers et les plus consciencieux (demandez à un nain, un ork ou un troll s'il est difficile ou pas d'obtenir la permission de simplement visiter les deux Tirs; ils vous parleront sans discontinuer pendant une semaine rien que des obstacles juridiques officiels). Les elfes d'Irlande ouvrirent la voie, en proclamant la fondation d'une nouvelle nation après la destitution du président de l'Irlande à la suite d'un vaste scandale de corruption. Dans une diffusion télévisée des fêtes de Noël teintée d'émotion, en 2034, le charismatique politicien Seamus O'Kennedy annonça la transformation de la simple et vieille Irlande en Tir na nÕg, une nation elfique ancrée dans la "grâce de la magie, notre héritage celtique et notre destinée au sein du Sixième Monde" (pour le citer en personne).

Les elfes Sinsearach – vous vous souvenez d'eux ? – s'inspirèrent de l'exemple de leurs cousins irlandais et annoncèrent la naissance de Tir Tairngire (la Terre Promise) en 2035. Au même moment, ils se séparèrent des NAO. Après avoir repoussé les assauts des troupes Salish-Shidhe, les leaders de Tir Tairngire entamèrent la lourde tâche de mettre un peu d'ordre au sein de leur paradis elfique. Ils créèrent le Conseil des Princes pour diriger le pays, un certain Lugh Surehand étant nommé Haut Prince. À l'origine, tous les habitants de Tir Tairngire étaient des elfes, mais au cours des deux années qui suivirent sa création, le Conseil accepta d'autres "sujets" métahumains et même le dragon Lofwyr (sachant que d'une manière générale, elfes et dragons ne font pas bon ménage, vous pouvez vous demander combien de squelettes Lofwyr a menacé de sortir de certains placards. Mais ceci est une autre histoire).

La vague de sécessions cessa finalement en 2037, lorsque la Californie devint, malgré elle, l'État Libre de Californie. Cette farce grotesque avait débuté en 2036, après que le président Mac Alister eut décidé de "virer" la Californie des UCAS et de retirer toutes les forces fédérales de la région pour la punir de ses récentes velléités indépendantistes. Tir Tairngire ne perdit pas de temps et lança une attaque surprise sur le nord de la Californie, déferlant au sud de Redding avec de l'infanterie et un important soutien aérien, sans oublier des métacréatures, des mages de combat et au moins deux dragons. L'armée de Tir remporta la victoire et réclama le départ de tous les non-elfes hors de la région annexée dans un délai maximal de trente jours. À quoi les braves citoyens de la Californie du Nord répliquèrent : "Allez vous faire voir !". Une guérilla de résistance se propagea dans la région comme un feu dans la savane, contraignant rapidement les troupes de Tir à se replier sur Yreka. Le territoire séparant Yreka de Redding est resté à ce jour une zone tampon, revendiquée par les deux parties.

Mais les ennuis de la Californie n'étaient pas encore terminés. Alors même que Tir menait son assaut, Aztlan frappa au nord de ses frontières, soit au sud de l'État Libre, et s'empara de San Diego. Le gouverneur de Californie prit alors la décision assez stupide d'en appeler à l'aide militaire japonaise, espérant ainsi blesser les CAS ou les UCAS dans leur amour-propre et les inciter à envoyer des troupes. Ce ne fut pas le cas. Les Japonais envoyèrent effectivement de l'aide – sous la forme des Marines Japonais Impériaux, qui prirent le contrôle de San Francisco pour "protéger les vies et les intérêts corporatistes japonais" dans la Baie. Un conseil de mégacorpos japonaises imposa rapidement son autorité et prit le contrôle de la ville, transformant le grand San Francisco en un remake de Tokyo version Baie.

OFFREZ-VOUS UNE CITÉ LIBRE

Les agglomérations urbaines suivantes se considèrent comme des entités géopolitiques. Certaines sont habitées par des anarchistes, d'autres par des corpos :

Cité Libre de Hambourg : Elle fut sérieusement inondée en 2011, mais les corpos et les contrebandiers la reconstruisirent et la sauvèrent.
Zone d'Entreprise Libre de Hong Kong : Elle a obtenu son indépendance vis-à-vis de la Chine, grâce aux Triades et au soutien corpo.
Cité Indépendante de Sekondi : Devenue une enclave corporatiste extraterritoriale en 2023, elle est utilisée par de nombreuses corporations engagées dans des opérations d'exploitation en Afrique de l'ouest.
Cité Libre de Kronstadt : En 2034, une coalition de criminels, d'anarchistes et d'officiers militaires mutinés prend le contrôle de cette ville russe et réussit à le conserver.
Berlin : La ville est abandonnée par le gouvernement allemand à la suite d'émeutes très graves; les anarchistes la récupèrent en 2037.
New York : Sévèrement secouée par Maman Terre en 2005, New York est reconstruite par les corpos en échange d'un certain nombre de concessions, qui laissent en définitive le contrôle de la ville aux magnats.
État Libre de Konigsberg : Dans le chaos des Euro-Guerres, les corpos réussissent non seulement à s'acheter une ville, mais suffisamment de terres autour pour créer un petit pays, qu'elles ont transformé depuis en un havre très sophistiqué.
Los Angeles : L'État Libre de Californie et les gros bonnets de Los Angeles décident en 2046 qu'ils ne sont pas faits pour s'entendre et LA la joue solo. Depuis, de nombreux porte-parole éminents de la ville font le jeu des corporations.

MACHINATIONS CORPORATISTES (2033 – 2048)

Tandis que les années 30 glissaient progressivement vers les années 2040, le paysage s'apparentait de plus en plus à ce qu'il est aujourd'hui.

ABOULE LE FRIC!

L'histoire du XXI[e] siècle ne serait pas complète sans celle des agissements corporatistes – le bon, la brute et le truand.

2005 : La bourse de la côte est déménage de New York à Boston à la suite du tremblement de terre ayant dévasté New York (cela n'aurait pas grande importance, si Boston ne devenait pas, par la suite, le domicile privilégié d'un certain requin corpo nommé Richard Villiers...).
2015 – 2016 : La station spatiale américaine Freedom commence à sortir de son orbite. Les scientifiques prévoient qu'elle se consumera dans l'atmosphère de la Terre dans les deux ans à venir. En 2016, Ares Industries rachète la NASA au gouvernement des États-Unis, stabilise l'orbite de Freedom et commence à étendre ses activités. Ares s'associe également avec Lloyds of London et entreprend de détruire tous les satellites devenus non fonctionnels.
2020 : La World Bank, souffrant de problèmes financiers, est remplacée par la Global Financial Services, une corporation financière basée à Zurich (le détail a son importance, vous allez voir).
2020 : Ares Industries dévoile sa nouvelle plate-forme spatiale, Apollo.
2032 – 2033 : La Cour Corporatiste rachète Global Financial Services, qui est transférée sur l'habitat Zurich-Orbital et rebaptisée Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank (je vous avais bien dit qu'il y avait une astuce.)
2036 : Fuchi Industrial est la première corporation majeure à mettre sur le marché la troisième génération de cyberdeck, le CDT-1000, capable de tenir sur un bureau.
2037 : DocWagon est fondée à Atlanta, en Géorgie. Elle promet de fournir de meilleurs soins médicaux d'urgence, directement sur place, en répondant aux appels plus rapidement que n'importe quel autre service paramédical privé (les meilleurs soins que l'on puisse s'acheter).
2039 : Fuchi sponsorise la Conférence Universelle des Spécifications Matricielles, à Tokyo. Plus de 7 000 humains et métahumains y participent durant trois mois, afin de mettre au point les derniers détails de la programmation de la Matrice (c'est de là qu'est née toute cette imagerie générique quelque peu ennuyeuse).
2040 : La construction de la Renraku Arcology débute à Seattle.
2046 : Trois mégacorporations – Aztechnology, Shiawase et Universal Omnitech – annoncent avoir entièrement décodé les segments triviaux du génome humain/métahumain.
2048 : La Cour Corporatiste justifie son existence. Après la nationalisation de toutes les entreprises étrangères par le gouvernement Aztlan, les corpos contre-attaquent avec l'Opération Réciprocité, une frappe militaire composée des effectifs de plusieurs corporations et visant les troupes d'Aztechnology basées à Ensenada. Peu après, Aztlan négocie la Résolution de Veracruz, qui accorde des compensations aux corporations lésées par la nationalisation et leur permet de jouer dans le bac à sable d'Aztechnology à condition que les actionnaires majoritaires des filiales "étrangères" soient des citoyens aztlans. La même année, le canal de Panama devient une zone pan-corporatiste sous tutelle de la Cour Corporatiste.
2052 : Dans une tentative visant à s'emparer de la majorité des parts de Fuchi, la famille Yamana joue son va-tout pour faire chuter le cours des actions. Tandis qu'elle achète une quantité d'actions astronomique, la Bourse Virtuelle de Chiba, au Japon, s'effondre en plein milieu des transactions. La tentative de prise de contrôle échoue.
2053 : La corporation Proteus achève la construction de deux "arkoblocks" (des arcologies bâties sur la mer) au Japon. Quatre autres suivront au cours des quatre prochaines années et seront édifiés dans la Mer du Nord polluée.
2057 : Proteus termine un nouvel arkoblock en Mer du Nord, ainsi qu'une arcologie de lancement spatial sur l'Île du Diable, en Guyane Française.

Le premier des acteurs majeurs actuel à être entré en scène fut Damien Knight, qui fit ses débuts avec son célèbre rachat en une nanoseconde d'Ares Industries, en 2033. Avant ce rachat, personne n'avait entendu parler de cet homme ; après, plus personne ne pouvait l'ignorer et tout le monde se demandait comment il s'y était pris pour réussir ce tour de force. Utilisant une batterie d'ordinateurs remarquablement bien programmés à Stockholm, en Suède, Knight lança une série de transactions si compliquées que seul un autre ordinateur aurait pu les déchiffrer. Au bout de la minute qu'il fallut à cette opération pour aller à son terme, trois corporations avaient cessé d'exister, deux multimillionnaires avaient perdu leur fortune, trois autres personnes étaient devenues richissimes et Damien Knight, lui-même, avait acquis 22% d'Ares. Cela le positionna au même niveau de contrôle que le PDG Léonard Aurelius. Les deux hommes se haïssent depuis cette époque et l'histoire d'Ares au cours des vingt-sept dernières années se résume à des tentatives plus ou moins crapuleuses pour faire plier le rival.

À peu près à la même époque, la société qui allait plus tard devenir la branche nord-américaine de Fuchi Industrial Electronics fit l'acquisition de l'une des pièces majeures de son futur empire, dans des circonstances particulièrement mystérieuses. Au mois de mai de l'année 2034, une corpo bicéphale dénommée Matrix Systems of Boston présenta le premier cyberterminal sur le marché gris. Six semaines plus tard, l'ordinateur principal de la société planta et ses deux fondateurs périrent dans des accidents apparemment sans rapport. Il se trouve qu'un certain Richard Villiers, raider corpo réputé impitoyable, s'était offert 49% des parts de Matrix Systems l'année précédente et s'en était tenu là uniquement parce que les fondateurs s'étaient opposés à ce qu'il achète l'affaire dans sa totalité. Après leur mort, Villiers racheta la compagnie pour le nuyen symbolique. Un mois après le crash informatique, qui d'autre que Richard Villiers pouvait bien contacter Fuchi – alors détenue par deux partenaires japonais – en étant en possession de copies des précieuses données de recherche de Matrix Systems, censées être définitivement perdues ? Ces données lui permirent de se frayer un chemin dans Fuchi, devenant membre du trio qui dirigeait désormais la corporation.

Le troisième sur la liste des corpos majeures qui émergèrent à cette époque fut le grand dragon Lofwyr, qui, en 2037, fit une annonce stupéfiante : il possédait 63% des actions de Saeder-Krupp, épine dorsale de l'empire coporatiste de BMW. Le grand lézard s'en servit pour s'élire à la présidence du conseil d'administration, puis se désigna président et PDG de BMW, dont il changea le nom, la renommant Saeder-Krupp Corporation. Le reste (comme ils disent) est déjà de l'histoire ancienne.

Le dernier acteur à entrer en scène fut Yamatetsu Corporation, qui ne parvint à se frayer un chemin jusqu'au cercle fermé des "Sept Grandes" qu'en 2041. Ce "parvenu", comme certaines anciennes corpos continuent encore de l'appeler, accomplit des efforts plus que résolus tout au long de l'année pour décrocher un siège à la Cour Corporatiste et au conseil d'administration de la Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank. En dépit d'une opposition féroce, Yamatetsu s'était taillé une niche dans la cour des grands avant l'année 2042, transformant les Sept Grandes en Huit Grandes.

HUMAINS ET MÉTAHUMAINS – DE MAL EN PIS (2036 – 2046)

Alors que les manigances corpos précédemment décrites commençaient à se calmer, la vie des gens ordinaires, en revanche, était toujours aussi animée, sinon plus. Les relations entre humains et métahumains, qui au mieux avaient été laborieuses, étaient à présent au plus bas. L'année 2036 fut inaugurée par le bombardement au napalm d'une petite ville rurale de l'Ohio, faisant vingt victimes, pour la plupart métahumaines. Un groupe se faisant appeler Alamos 20000 revendiqua l'opération.

Durant les quinze années qui suivirent, Alamos fut impliqué dans la mort de plus de mille métahumains et humains ne partageant pas l'idéologie raciste du mouvement.

Des attitudes similaires, quoique moins violemment exprimées, furent traduites dans le 14e Amendement de la constitution des UCAS. Ratifié cette même année, l'amendement établit le Système d'Identification par Numéro (SIN) et requit le recensement de chaque citoyen des UCAS. Les personnes sans SIN furent considérées comme des "citoyens sous probation", aux droits sévèrement limités (ouaip, M. le shadowrunner en herbe, c'est bien de vous qu'on parle). L'amendement qualifia directement les espèces autres qu'homo sapiens comme citoyens sous probation (vous l'aviez certainement deviné). La citoyenneté à part entière pour ces "indésirables" ne pouvait être obtenue que par un acte du Congrès (pas la moindre demande de ce type n'aboutit avant 2056, lorsque le regretté Dunkelzahn se la vit accorder à titre posthume).

Au cours des trois années suivantes, les crimes racistes contre les métahumains s'intensifièrent comme jamais. Ils atteignirent leur paroxysme le 7 février 2039, date qui fut baptisée ultérieurement Nuit de la Rage, ou encore Nuit de la Fureur. Des milliers de métahumains, leurs amis ainsi que des pseudo-métahumains (ah, les miracles de la chirurgie esthétique !) périrent lors d'émeutes qui touchèrent le monde entier. Dans plusieurs villes, les métahumains furent rassemblés et détenus sous surveillance armée "pour leur propre protection". À Seattle, les entrepôts des docks faisant office de centres de détentions furent attaqués et incendiés par des terroristes se réclamant de la Main des Cinq. La garde du métroplexe ne fit rien pour éteindre les flammes et des centaines de victimes périrent.

Trois jours plus tard, des malfaiteurs d'Alamos 20000 utilisèrent une combinaison d'explosifs et de magie pour détruire les fondations de la Sears Tower de Chicago, faisant s'écrouler le building dans la rue sur toute sa hauteur. L'attentat eut lieu en pleine semaine, à l'heure du déjeuner. Dans sa chute, la tour et ses débris détruisirent des pâtés de maisons entiers, ravagèrent des routes et des allées, écrasèrent des milliers de personnes et coupèrent des canalisations d'eau et de gaz. La zone n'a jamais été reconstruite depuis ; on raconte que les fantômes des victimes hantent le secteur, et la présence grandissante de goules sur les lieux leur a valu d'être surnommés "Nécropole des gravats". Les alentours furent, eux aussi, abandonnés et devinrent en définitive un sanctuaire de la pègre.

Une autre tuerie eut lieu à Boston. On se réfère désormais à ce jour comme le Mardi Sanglant. Au cours de la marche annuelle de Saint Patrick, les Chevaliers de la Branche Rouge firent sauter une bombe dans un restaurant elfe populaire situé en bordure du défilé, faisant vingt-quatre morts et des dizaines de blessés. La grande parade dégénéra en émeutes raciales qui embrasèrent tout le métroplexe de Boston. Avant que les autorités parviennent à contrôler plus ou moins la situation, on déplorait des centaines de morts et de blessés.

Dans ce qui parut être la seule lueur d'espoir de ces années 2040 (ce qui montre à quel point nous étions crédules), la Confrérie Universelle ouvrit une enseigne : d'abord en Californie, en 2042, puis à Seattle, en 2045. Il s'agissait d'une organisation humanitaire qui prêchait l'appartenance de tout un chacun à un groupe et l'amour pour son prochain, qu'il soit humain ou métahumain. La CU apparut comme l'une des seules voix à prôner la tolérance, la compassion et d'autres valeurs du même genre. Certains se méfièrent immédiatement, par simple habitude ; ceux d'entre nous nés et élevés dans ce brave Sixième Monde avaient appris dès leur plus jeune âge à ne jamais accorder spontanément leur confiance. Mais la plupart des gens, à supposer qu'ils se fussent posé la question, ne voyaient dans la Confrérie qu'un groupe de gentils et débonnaires faiseurs-de-bien.

Ils avaient tort, bien sûr. Nous n'allions savoir à quel point que plus d'une décennie après la première apparition de la Confrérie.

SUR LE FIL DU RASOIR (2046 – 2060)

Alors que le XXIe siècle en était à peu près à la moitié de son parcours, toutes les tendances qui avaient marqué le nouveau monde s'intensifiaient. La technologie se développait plus vite que nous n'arrivions à l'assimiler, la guerre se répandait dans le monde entier et de nouveaux phénomènes magiques semblaient émerger chaque fois que nous pensions avoir fait le tour de la question magique.

Toujours à la pointe de la technologie, Renraku conçut le premier Logibot Semi-autonome (LS), un programme système expert doté d'un réseau neuronal holographique, en 2049. La cyber et la biotechnologie continuèrent à progresser tout au long des années 50, répondant à une demande croissante des gens, qui prenaient de plus en plus leurs distances avec les faiblesses de la chair. En 2052, le bioware – implants organiques moins invasifs que le cyberware – fut disponible sur le marché et connu rapidement un grand succès chez ceux qui avaient les moyens de se l'offrir (les guerriers de la rue, du genre de ceux qui lisent ce message actuellement, avaient besoin de ce type d'implants pour survivre aux dangers de leur business, mais ne pouvaient souvent pas s'offrir la top qualité. Ils avaient tendance à se rabattre sur les produits de seconde zone et devaient en supporter les sales conséquences).

Sur le front de la guerre, l'année 2050 vit une intensification des conflits dans le territoire Aztlan de Campeche. Aztechnology décida de donner une leçon aux rebelles et intima l'ordre à ses troupes sécuritaires corpos de massacrer des centaines de civils désarmés. Ce fut une leçon, certes, mais pas celle que les pontes corpo-gouvernementaux avaient espérée. Le carnage provoqua une rébellion majeure, toujours forte à l'heure actuelle et qui a fourni beaucoup de travail aux runners mercenaires à la recherche de contrats lucratifs (bien que très dangereux). L'initiative rebelle fut lancée en 2051 par des assauts menés avec succès sur des sites stratégiques de la péninsule Yucatan, qui est demeurée un important bastion de rébellion.

Tout n'était cependant pas aussi noir. En 2052, Seattle reçut un important afflux financier lorsque Tir Tairngire négocia l'utilisation de ses ports et commença à faire transiter des tonnes de marchandises à travers le métroplexe. Plus tard cette même année, Adams, le président des UCAS, mourut subitement et fut remplacé par le vice-président Thomas Steele. Personne n'accorda une grande importance à l'événement, mais il faut noter que le Parti Technocrate de Steele s'en tira honorablement sur le plan économique (ceux qui étaient dotés d'un SIN, évidemment). Quant à la Confrérie Universelle – vous vous souvenez d'elle ? –, elle était en plein expansion, ouvrant de nouvelles branches sur toute la planète. Ouaip, les choses semblaient aller mieux.

Mais ça n'allait pas durer.

LA CITÉ DES INSECTES

OK, qui d'entre vous n'a jamais entendu parler des esprits insectes, ces saletés de punaises géantes dotées de monstrueuses capacités magiques que nous avons appris à connaître et à exécrer ? Levez vos petites mains virtuelles, les enfants. Personne ? C'est bien ce que je pensais. En 2055, le FBI des UCAS découvrit que les insectes se servaient des locaux de la Confrérie Universelle à Seattle comme d'une base pour recruter des corps hôtes et invoquer d'autres esprits insectes. Inutile de dire que les Feds ont fermé les locaux de la CU plus rapidement qu'il ne faut à un samouraï méga-câblé pour faire feu avec son Ceska Scorpion interfacé. Mais ont-ils pour autant dit à qui que ce soit ce qu'ils savaient ? Bien sûr que non. Ne provoquons pas une panique dans le troupeau, n'est-ce pas ? Au lieu de cela, ils firent courir de





fausses informations dans les médias concernant des problèmes de corruption touchant la CU. Les autorités de nombreuses grandes villes se fièrent à ces rumeurs, constatant effectivement qu'un nombre trop élevé pour être honnête de personnalités liées à la Confrérie manquaient à l'appel. Les investigations qui suivirent révélèrent que les esprits insectes avaient établi des ruches dans beaucoup de villes et pas seulement à Seattle. Officiellement, les autorités jetaient publiquement le discrédit sur la CU et procédaient à des arrestations de ses responsables pour des exactions supposées. Secrètement, ils nettoyaient la zone des nids par des opérations commando. Les incidents qualifiés de "violence terroriste non revendiquée" contre la CU ne cessèrent d'augmenter, jusqu'à ce que l'organisation ferme définitivement ses portes à l'échelon mondial en 2056.

Malheureusement, il était déjà trop tard pour Chicago. Une équipe d'investigation envoyée par Ares découvrit une ruche majeure dans la ville, sans doute la plus grande de toute l'Amérique du Nord. La corpo envoya une petite armée formée de membres de son personnel de sécurité Knight Errant pour s'en occuper. Malheureusement, les KE salopèrent le travail, envoyant les esprits insectes déferler sur la ville. Les autorités des UCAS scellèrent une grande partie de Chicago en érigeant un mur. La portion ainsi délimitée fut dénommée Zone de Confinement et l'on inventa une histoire bidon sur une nouvelle épidémie potentielle de SIVTA. Des rumeurs insensées – qui se révélèrent fondées, en définitive – se propagèrent dans le cyberespace, selon lesquelles une force militaire commanditée par Ares et piégée à l'intérieur de la Zone avait fait exploser une mini-charge nucléaire tactique à l'intérieur de la ruche principale située dans Cermak Street. Heureusement pour les habitants de Chicago (ou malheureusement, selon le point de vue où l'on se place), la détonation de Cermak, comme on l'appela, fut mystérieusement contenue. Mais au cours des trois années qui suivirent, en conséquence, le destin de Chicago fut scellé. Des nuées entières d'esprits insectes terrorisèrent les lieux, tandis que divers opportunistes équipés d'armes lourdes s'intronisèrent seigneurs de la guerre et commencèrent à asseoir leur pouvoir dans différents quartiers de la Zone.

LA FIÈVRE ÉLECTORALE

L'élection de 2056 réinstalla le président Steele à la Maison-Blanche, mais pas pour longtemps. Au début de l'année 2057, des preuves flagrantes étayèrent la thèse selon laquelle l'élection de 56 avait été truquée. Un énorme scandale frappa les UCAS, qui conduisit à la destitution de Steele et du vice-président Booth. La présidente temporaire Betty Jo Pritchard en appela à de nouvelles élections. Tout cela ne nous concernait en principe pas trop, nous autres, shadowrunners moyens, sans-SIN et donc interdits de vote à moins d'utiliser une fausse carte d'identité. Mais lorsque le grand dragon Dunkelzahn annonça son intention de se présenter, la politique prit une tournure beaucoup plus intéressante. Cela le devint encore plus en juillet, lorsque le général Franklin Yeats, lui-même candidat, fut retrouvé assassiné dans sa chambre d'hôtel. Les enquêteurs conclurent plus tard que son assassin était un agent du FBI possédé par un esprit guêpe.

Après huit mois d'une rude campagne, Dunkelzahn remporta les élections. Ce qui ne fut visiblement pas du goût de quelqu'un, qui décida de passer à l'action. La nuit de son investiture, le nouveau président fut assassiné par une formidable explosion qui détruisit sa limousine. La déflagration provoqua une déchirure astrale juste au-dessus du lieu du meurtre. Elle y est toujours. Toutes les tentatives d'investigation autour de cette déchirure ont échoué ; les mages qui s'y sont risqués sont tous morts ou devenus fous.

Les émeutes embrasèrent tous les UCAS à l'annonce de la mort du dragon ; les effets secondaires se font toujours ressentir à l'heure actuelle. Lors de son serment présidentiel, l'ancien vice-président élu Kyle Haeffner nomma Nadja Daviar, la "voix de Dunkelzahn", au poste de vice-présidente. Peu après avoir prêté elle-même serment, Daviar révéla l'existence et le contenu du testament de Dunkelzahn au cours d'une conférence de presse retentissante. Le testament prévoyait la création et le financement de la Fondation Draco pour gérer son legs, Daviar étant nommée présidente du conseil d'administration. Il prévoyait aussi la naissance de L'Institut Dunkelzahn de Recherche Magique, dont la direction serait constituée des plus éminents thaumaturges disponibles. Ce testament fut une manipulation d'outre-tombe magistralement orchestrée ; elle institua deux nouveaux acteurs majeurs sur la scène politique, équilibrés financièrement, tout en remettant en cause le statu quo des grands de ce monde, par des héritages légués à des individus qui causèrent plus de remous que d'apaisements.

L'un de ces legs fut celui d'actions boursières cédées à un gros bonnet corporatiste, Miles Lanier, chef de la Sécurité Interne de Fuchi. En devenant propriétaire de ces actions, Lanier accédait au conseil d'administration de Renraku Corporation, la plus grande rivale de Fuchi. Quand il quitta Fuchi pour Renraku, les spéculations allèrent bon train pour savoir quelle corporation allait véritablement être trahie. En fin de compte, cet événement fut le premier coup de tonnerre qui allait conduire à la guerre des corpos.

LA GUERRE DES CORPOS

Le transfert de Lanier en 2058 ne fut que le commencement des problèmes qui devaient affecter Renraku et Fuchi. Les tensions s'intensifièrent rapidement, pas uniquement entre Fuchi et Renraku, mais également au sein des trois factions internes de



Fuchi. Cette lutte intestine empira lorsque Renraku mit au point des avancées "techno logiques" extraordinaires quelques mois seulement après que Lanier eut rejoint le conseil d'administration. Le tumulte opposant Fuchi à Renraku agit comme un détonateur vis-à-vis des autres corporations qui initièrent leurs propres conflits. Les Huit Grandes firent tous les efforts possibles pour écraser les corporations plus modestes ayant bénéficié d'importants crédits à la suite du testament de Dunkelzahn ; elles ne voulaient pas qu'un nouveau Yamatetsu intègre leur club privé et s'employèrent à l'éviter à tout prix (ce qui donna beaucoup de travail aux shadowrunners). Des corporations de deuxième catégorie, comme Cross Applied Technologies (CAT), un grand nom du Québec attiré par une expansion sur le marché des UCAS, payèrent le prix fort leur tentative de jouer dans la cour des grands. Lucien Cross, le PDG de CAT, survécut à trois tentatives d'assassinat pour la seule année 2058.

La mort, en 2059, de Tadamako Shibanokuji, président de Yamatetsu, provoqua encore plus de remous. Ses parts revinrent à son fils Yuri, qui se trouvait être un ork. Aujourd'hui, les Japonais se soucient peu des métahumains – en fait, nombre d'entre eux ne les considèrent même pas comme des membres de la population. Alors ils n'allaient certainement pas accepter la nomination d'un pauvre ork à la tête d'une corporation majeure. Yamatetsu, pressée de toute part pour évincer Yuri, décida en fait de délocaliser son siège social à Vladivostok, en Russie.

Pendant ce temps-là, le complot Fuchi-Renraku s'épaississait encore davantage. Vers la mi-2059, Fuchi accusa formellement Renraku d'espionnage industriel par l'intermédiaire de Miles Lanier. Les charges furent finalement abandonnées, après que Lanier eut quitté Renraku et vendu ses actions Renraku à la Zurich-Orbital Bank. Au même moment, Richard Villiers de Fuchi fonda Novatech Incorporated, par l'intermédiaire de laquelle il commença à racheter la plupart des holdings nord-américaines de Fuchi (il savait que les factions rivales de la mégacorpo voulaient le forcer à quitter Fuchi, alors il se préparait à quitter le navire avant d'en être expulsé). Et, ô surprise ! il offrit à son vieux pote Miles Lanier le poste de Chef de la Sécurité.

Puis, deux membres de la Cour Corporatiste moururent au bon moment, l'un dans un crash aérien, l'autre suite à l'explosion d'une bombe. En 2059, l'avion du vol trans-orbital 1118 en provenance de Tokyo s'écrasa dans les Redmond Barrens, tuant près de deux cents personnes, dont David Hague, le représentant de Fuchi à la Cour Corporatiste. Aucun membre issu des Huit Grandes ne le remplaça, toutefois. L'honneur en revint à un cadre de Wuxing, Incorporated – une corpo de fils à papa passée au premier plan à la suite d'un afflux financier considérable légué par le regretté Dunkelzahn (tout cela me fait me demander où les corps ont été enterrés...). En 2060, Renraku perdit son représentant à la Cour Corporatiste dans un attentat terroriste à New Delhi. C'est Cross Applied Technologies qui tira le gros lot en prenant la place vide (ce qui a dû rendre Damien Knight fou furieux). Cette même année, la guerre des corpos fit sa première victime – Fuchi Industrial Electronics. Fuchi explosa à la suite du départ de Richard Villiers, qui investit en contrepartie dans Novatech. Les deux factions restantes achetèrent et se marièrent respectivement avec Renraku et Shiawase ; ces deux corpos se disputèrent les restes de Fuchi Industrial Electronics, jusqu'à sa dissolution officielle.

UNE GRANDE FAMILLE

De la guerre des corpos à la guerre des gangs ; voici un panorama d'événements significatifs touchant l'univers de la pègre, qui donne du boulot à beaucoup d'entre nous.

2030 : La guerre opposant la Mafia au Yakuza éclate à Seattle quand les chefs des deux organisations sont assassinés. Après de nombreux morts de chaque côtés, les deux parties affaiblies en appellent à la trêve.

2032 : L'oyabun du Yakuza de Chiba, au Japon, envoie ses caïds coréens pour réorganiser sa branche de Seattle.

2042 : Les chefs coréens du Yakuza à Seattle subissent une purge sanglante très sévère. Le fait qu'ils aient systématiquement favorisé les intérêts coréens aux dépens des intérêts japonais a fini par lasser l'organisation criminelle. La plupart des Coréens du Yakuza sont tués ; les survivants formeront, plus tard, la base des Anneaux de Séoulpa.

2044 : Hanzo Shotozumi est nommé à la tête du Yakuza de Seattle. Ses choix tactiques musclés relancent la tension entre les Yaks et la Mafia. Don James O'Malley sort de sa retraite pour s'occuper de la nouvelle menace Yakuza.

2058 : Don O'Malley est assassiné à la sortie de son domicile de Seattle, ce qui déclenche une guerre des gangs généralisée impliquant la Mafia, le Yakuza, les Triades et les Anneaux. Le chaos qui en résulte est bon pour le business des ombres, à condition d'être doué dans l'art d'esquiver les balles.

2060 ET AU-DELÀ

Aujourd'hui, nous sommes en 2060 et le Sixième Monde a encore changé. Les Huit Grandes sont devenues les On-ne-sait-plus-trop-combien Grandes et les rues bourdonnent de l'activité incessante des shadowruns. Les rues de Chicago ont, semble-t-il, été nettoyées de leurs esprits insectes grâce à Ares Inc. et le mur est tombé... mais personne n'est absolument certain que les insectes soient réellement partis, de Chicago ou d'ailleurs. La magie trouve toujours de nouvelles bizarreries à nous jeter à la figure et personne ne comprend réellement ce qui se passe actuellement dans la Matrice. On sait juste qu'il y a quelque chose et que ce n'est probablement pas bon.

Les otakus étaient déjà très étranges lorsqu'ils sont apparus en 2055, en particulier avec tout le tintouin qu'ils faisaient à propos de "la Résonance profonde" et des "esprits de la machine". On ne sait toujours pas avec certitude ce qu'ils sont exactement, ni d'où ils viennent, mais on est certain d'une chose : les otakus sont pour la plupart jeunes, souvent de simple gosses, et sont capables de surfer sur la Matrice sans cyberdeck. Et ils sont très, très forts à ce petit jeu. Aujourd'hui, d'aucuns se demandent si les esprits dont on murmure l'existence ne seraient pas une réalité beaucoup plus que virtuelle.

Récemment, au mois de décembre 2059, la Renraku Arcology de Seattle a subi une déconnexion totale pour une raison inconnue. Les corpos ont isolé les lieux, en interdisant immédiatement l'accès au public. Les hauts responsables se sont jusqu'à présent refusés à tout commentaire. Des troupes militaires des UCAS sont intervenues en janvier 2060 et nous continuons à nous demander ce qui peut bien se passer.

Quels que soient les sombres secrets dissimulés dans les ombres, certaines choses ne changent pas. Le monde sera toujours injuste et les riches feront toujours la loi. Les gens comme nous – les shadowrunners, prêts à tout pour s'assurer un repas, un toit et le dernier cri en matière de cyberware – continueront à enfreindre la loi. Nous sommes obligés de le faire. C'est comme ça que nous survivons.

PRINCIPES DE JEU



Ce chapitre présente les termes et principes essentiels utilisés dans *Shadowrun*. Certains appartiennent au jargon classique des jeux de rôle, d'autres sont particuliers à ce système de jeu. Que vous soyez un joueur expérimenté ou un novice, une fois que vous aurez assimilé le principe des règles de *Shadowrun*, tout le reste en découlera facilement.

Certaines des explications fournies ici apparaissent également dans d'autres chapitres appropriés. La première fois qu'un terme particulier est employé dans ce chapitre, il y figure en caractères **gras**.

JOUER À SHADOWRUN

Shadowrun est un jeu de rôle qui procure toute la jubilation d'une bonne histoire d'aventure. Un jeu de rôle nécessite la participation d'un ou plusieurs joueurs et d'un meneur de jeu. Les joueurs contrôlent les personnages principaux de l'histoire, protagonistes d'un scénario dont l'issue est incertaine. Le meneur de jeu met en scène l'action de l'histoire et contrôle les méchants, les alliés, le cadre et, d'une manière générale, tout ce que les joueurs sont susceptibles de rencontrer. Le jeu ne se résume cependant pas à une opposition entre les bons (les joueurs) et les méchants (le meneur de jeu).

Certes, le meneur de jeu contrôle les méchants de l'histoire, mais il est en fait du côté des joueurs. Joueurs et meneurs de jeu doivent coopérer de manière à construire et à vivre ensemble une aventure riche et exaltante.

On désigne sous le terme de **personnages** les acteurs de *Shadowrun*. En tant que joueur, vous contrôlez un personnage. Tout ce que vous savez à son sujet sera noté sur votre **fiche de personnage**. C'est là que vous inscrivez ses capacités, ses possessions, son apparence physique et d'autres aspects le concernant. Au cours de la partie, le meneur de jeu vous décrira des événements ou des situations ; en vous référant à votre fiche de personnage, vous y réagirez comme votre personnage le ferait. Le meneur de jeu vous demandera vraisemblablement de lancer des dés. Le résultat obtenu permettra de déterminer si l'action de votre personnage réussit ou échoue. Le meneur de jeu utilise les règles du jeu pour interpréter les jets de dés et les conséquences de l'action tentée par le personnage.

LA NATURE ABSTRAITE DES RÈGLES

Shadowrun est un jeu et les jeux comportent des règles. Cela ne doit pas vous sembler étonnant ; après tout, vous avez dépensé vos nuyens chèrement gagnés pour acheter ce livre et jouer à ce jeu. Mais vous avez aussi acheté ce livre pour vous immerger dans un monde imaginaire. Le monde de *Shadowrun* – malgré certaines similitudes – n'est pas le monde réel. Cela étant, il paraît logique que nous ayons créé des règles qui respectent l'esprit de cet univers fictif. Dans certains cas, cela signifie que les mécanismes de jeu privilégient la simplicité ou l'équilibre, plutôt que la simulation parfaite de la réalité. Les règles doivent à la fois permettre la créativité et traduire en termes



techniques des actions que nous considérons comme naturelles dans la vie quotidienne. Il n'y a pas de "règles", dans la réalité, pour quantifier votre aptitude à bien jouer au foot avec vos amis ou à créer une belle page Web. Dans le monde du jeu, en revanche, nous sommes censés disposer de règles qui reflètent les différences existant d'un individu à l'autre dans ces domaines – ce qui est loin d'être évident! Nous avons donc tenté de traduire des limitations réelles en mécanismes de jeu de la manière la plus claire possible.

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

En d'autres termes, si quelque chose ne vous convient pas ou vous semble illogique, n'hésitez pas à le modifier. Si vous aboutissez ainsi à un système de jeu que vous estimez meilleur, adoptez-le!

LES TESTS

Le monde de *Shadowrun* est fait d'aventures, de dangers et de risques, au milieu desquels les personnages finissent toujours par se retrouver. C'est vous qui décidez comment votre personnage réagit à une situation donnée. Les conséquences de ce choix sont déterminées en effectuant un **test** – un jet de dés, plus ou moins réussi, qui permet d'établir le succès ou l'échec d'une action. Les situations pour lesquelles le meneur de jeu vous demandera d'effectuer un test sont nombreuses, qu'il s'agisse de déjouer un système d'alarme, de faire feu sur un assassin ou de persuader un agent de la sécurité que la présence de votre personnage en ces lieux est légitime.

LANCER LES DÉS

Dans *Shadowrun*, on utilise des dés à six faces pour résoudre toutes les situations auxquelles les personnages peuvent être confrontés. Le meneur de jeu n'exigera pas un test pour déterminer si un personnage parvient à ouvrir une porte, mais il demandera vraisemblablement au joueur de lancer des dés pour établir si son personnage parvient à effectuer un saut périlleux à travers un toit ouvrant vitré, à retomber sur ses pieds et à arracher le détonateur des mains du terroriste – tout cela pouvant se terminer en crêpe aplatie sur le sol ou en morceaux de viande hachée éparpillés partout, si la bombe explose.

Le meneur de jeu indique au joueur un **seuil de réussite** sur lequel il se basera au moment d'effectuer son test. Pour cela, le joueur lance un certain nombre de dés et compare le résultat obtenu *individuellement* pour chacun d'eux à ce seuil de réussite. Contrairement à la plupart des autres jeux, les résultats des dés ne sont donc PAS additionnés. Chaque dé *particulier* dont le résultat atteint ou dépasse le seuil de réussite est considéré comme un **succès**. Plus il y a de succès, meilleur est le résultat final.

Nico lance quatre dés contre un seuil de réussite de 4. Il obtient comme résultat 2, 3, 4 et 6. Le 4 et le 6 sont égaux ou supérieurs au seuil de réussite. Nico a donc obtenu deux succès.

Seuils de réussite

C'est le meneur de jeu qui établit le seuil de réussite correspondant à un test. La Table des seuils de réussite, page 92 du chapitre *Compétences*, fournit une liste des seuils de réussite à appliquer en fonction de la difficulté de l'activité tentée (4 pour des tâches moyennes, 10 pour des actions pratiquement impossibles, etc.). Dans la plupart des cas, les règles précisent le seuil de réussite correspondant à l'utilisation d'une compétence donnée. Les circonstances et les conditions (mauvaise météo, stress, déplacement, etc.) peuvent faire varier ce seuil.

Un seuil de réussite ne peut jamais être inférieur à 2. Si les modificateurs font diminuer le seuil de réussite en dessous de 2, vous devrez considérer que ce seuil est 2 au moment de procéder aux tests.

Modificateurs

Les règles de *Shadowrun* font souvent appel à des modificateurs positifs ou négatifs. Ils peuvent résulter de blessures ou d'autres facteurs circonstanciels susceptibles d'affecter le personnage dans ce qu'il essaye de faire. Sauf précision contraire, le modificateur s'applique au seuil de réussite. Ainsi, un modificateur de -3 à un seuil de réussite de 5 donne un seuil de réussite modifié de 5 - 3, c'est-à-dire 2.

Si les règles précisent qu'il s'agit d'un modificateur de type +2 ou -1 dé, le joueur doit ajouter ou retrancher le nombre de dés correspondant lors de son test. Ainsi, un chaman bénéficiant d'un modificateur de +2 dés pour invoquer certains esprits de la nature lance deux dés supplémentaires par rapport au nombre normalement alloué lorsqu'il effectue un tel test.

Règle des 1

Lors d'un test, chaque fois qu'on obtient 1 avec un dé, ce dé est automatiquement considéré comme un échec, quel que soit le seuil de réussite. Tant que d'autres dés donnent des succès, cependant, le test peut réussir.

Si TOUS les dés lancés donnent 1, cela signifie que le personnage a commis une erreur catastrophique. Les conséquences peuvent être comiques, embarrassantes ou mortelles. C'est au meneur de jeu d'en déterminer les effets exacts, suivant la situation, les joueurs, les conditions dramatiques ou humoristiques du moment.

Certaines règles précisent parfois les résultats exacts qu'il convient d'appliquer lorsque cette situation se produit.

Règle des 6

La règle des 6 permet de réussir des tests dont le seuil de réussite est supérieur à 6 (comme un dé n'a que six faces, on peut supposer que c'est une bonne chose pour les joueurs qu'une telle règle existe!). Quand il effectue un test dont le seuil de réussite est supérieur à 6, le joueur a le droit de relancer chaque dé ayant donné 6 et d'y ajouter le nouveau résultat obtenu. Si, par exemple, lors d'un test dont le seuil de réussite est supérieur à 6, le joueur a obtenu 6 avec un des dés et qu'en le relançant, il obtient 5, le résultat final de ce dé est de 11 (6 + 5). On continue à relancer les dés qui donnent 6 tant que le total obtenu est inférieur au seuil de réussite. Ainsi, pour réussir une action dont le seuil de réussite est de 14 (*vraiment* très difficile), le joueur doit obtenir un premier 6, puis un second et enfin au moins un 2 lors de son troisième et dernier jet (6 + 6 + 2 = 14).

N'oubliez cependant pas ceci : savoir de combien un jet de dé a dépassé le seuil de réussite n'a pas d'importance. Une fois que le seuil de réussite a été atteint ou dépassé, cessez de lancer les dés.

La règle des 6 ne s'applique pas à l'initiative.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE TESTS

On distingue quatre types de tests courants dans *Shadowrun*, chacun possédant son propre mécanisme : les **tests de réussite**, les **tests d'opposition**, les **tests comparés** et les **tests ouverts**.



Tests de réussite

Le test de réussite est le test standard auquel on fait appel pour déterminer si un personnage parvient à accomplir une tâche donnée et de quelle manière. Le nombre de dés à lancer est égal à l'indice de la **compétence** ou de l'**attribut** approprié (voir ci-dessous) du personnage qui effectue le test. En d'autres termes, cet indice indique combien de dés à six faces il faut lancer pour procéder au test. Par exemple, pour tirer au pistolet (test de Pistolets), reportez-vous à la compétence Pistolets du personnage et lancez le nombre correspondant de dés. Pour un test de Volonté, référez-vous à l'indice de Volonté du personnage pour établir le nombre de dés à jeter.

Les règles précisent le plus souvent le seuil de réussite de ces tests. Quand ce n'est pas le cas, c'est le meneur de jeu qui détermine le seuil qu'il estime le plus approprié. Chaque dé dont le résultat est égal ou supérieur au seuil de réussite compte pour un succès. Un unique succès signifie que le personnage a tout juste accompli la tâche. En général, plus il obtient de succès, mieux c'est. Dans la plupart des situations, un nombre de succès élevé signifie que le personnage reçoit plus d'informations, ou inflige plus de dommages, ou qu'il réussit avec une facilité enfantine ce tir prodigieux, à grande distance, en plein dans la tête du troll.

Dans les suppléments *Shadowrun*, ce genre de test est souvent écrit sous une forme abrégée, comme "test de Volonté (5)", qui signifie, en plus court, "effectuez un test de Volonté en prenant un seuil de réussite de 5".

Tests d'opposition

Un test d'opposition intervient lorsque deux personnages se retrouvent en conflit direct l'un contre l'autre. Dans ce genre de cas, les chances de succès ne dépendent pas tant de la situation que de l'adversaire lui-même. Le seuil de réussite qu'un personnage doit atteindre est égal à l'indice utilisé par son adversaire pour ce test, et vice-versa. Lorsqu'ils effectuent un test d'opposition, les deux personnages lancent chacun un nombre de dés égal à l'indice de la compétence ou de l'attribut approprié. Généralement, le personnage qui obtient le plus grand nombre de succès atteint son objectif.

En cas d'égalité, personne ne prend l'avantage et il ne se passe généralement rien.

Max maintient la porte fermée tandis qu'un garde de la sécurité essaye de l'ouvrir. La Force de Max est de 4, celle du garde s'élevant à 5. Max lance quatre dés contre un seuil de réussite de 5 (la Force du garde) et obtient 5, 5, 6, 6 – quatre succès! Le garde, lui, lance cinq dés contre un seuil de réussite de 4 (la Force de Max) et obtient 1, 2, 2, 5, 6 – seulement deux succès! Miraculeusement, Max parvient à maintenir la porte fermée tandis que ses équipiers prennent le large.

Tests comparés

Un test comparé est utilisé lorsque deux personnages se retrouvent en conflit l'un contre l'autre, mais que divers facteurs interviennent dans la situation. Généralement, cela signifie qu'au lieu que chaque personnage oppose un attribut ou une compétence à celui ou à celle de son adversaire, on oppose les personnages sur des tests différents. Cela revient à dire qu'un test comparé s'effectue en opposant deux tests de réussite totalement distincts. Le personnage qui obtient le plus grand nombre de succès atteint son objectif. Contrairement à un test d'opposition classique, les personnages effectuant un test comparé lancent donc souvent des dés correspondant à des indices d'attribut ou de compétence différents et leurs seuils de réussite ne sont pas nécessairement égaux à l'attribut ou le seuil utilisé contre eux.

Comme les tests comparés peuvent être divisés en deux tests de réussite opposés, ils sont souvent présentés dans les produits *Shadowrun* sous une abréviation similaire.

En cas d'égalité, personne ne prend l'avantage et il ne se passe généralement rien.

Dodger essaye de pirater le serveur informatique principal d'une corporation. Il possède un indice de 8 dans sa compétence Informatique et un facteur de Détection de 8. Le serveur informatique dispose d'un indice de Sécurité de 4 et d'un indice d'Accès de 6. Pour accéder au serveur, Dodger doit réussir un test comparé. Il effectue un test d'Informatique (6) pour pénétrer dans le système (c'est-à-dire sa compétence Informatique contre l'indice d'Accès du serveur) tandis que le serveur procède à un test de Sécurité (8) pour l'en empêcher (soit l'indice de Sécurité contre le facteur de Détection de Dodger). Dodger obtient trois succès, alors que l'ordinateur n'en obtient qu'un seul, il réussit donc à pénétrer dans le système!

Tests ouverts

Contrairement aux tests standard ou aux tests d'opposition, au cours desquels les joueurs tentent d'atteindre avec les dés qu'ils lancent des seuils de réussite fixés, les tests ouverts n'ont pas de seuil de réussite. Au lieu de cela, le résultat du test ouvert sert de seuil de réussite pour des tests ultérieurs ou a d'autres conséquences.

Pour effectuer un test ouvert, un joueur lance un nombre de dés égal à l'indice de la compétence ou de l'attribut adéquat. Le joueur ignore tous les dés excepté celui dont le résultat est le plus élevé. La règle des 6 s'applique aux tests ouverts.

Sue jette cinq dés lors d'un test ouvert. Elle obtient 1, 3, 4, 6, 6. Relançant les deux six, elle obtient un 2 et un 6. Relançant à nouveau le 6, elle obtient un 4. Ceci lui donne un résultat final de 16 (6 + 6 + 4), correspondant au résultat de son jet de dé le plus élevé.

LE TEMPS

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

TOURS DE COMBAT

Dans certaines situations, telles que le combat ou les scènes de poursuite, le temps devient une notion cruciale. Il convient dans ces cas précis de décomposer les actions en tours de jeu. Chaque personnage agit dans un certain ordre, le plus rapide en premier, dans une séquence de jeu appelée **tour de combat**. Chaque tour de combat dure environ trois secondes. En se basant sur sa rapidité à réagir – son **initiative** – le personnage peut entreprendre des actions lors d'une ou plusieurs **passes d'initiative** (voir *Combat*, page 102). Le moment où un personnage spécifique peut agir dans une passe d'initiative est appelé **phase de combat**.

ACTIONS

Lors de sa phase de combat, le personnage peut effectuer un certain nombre d'actions qui dépendent de leur complexité. À chaque phase, il peut entreprendre **1 action complexe** OU **2 actions simples** (voir pages 105–108 pour une liste complète des actions correspondant à ces deux catégories). De plus, il a

droit à **1 action automatique** pour chaque phase de combat, la sienne ou celle d'un autre personnage.

Actions retardées

Lors de sa phase de combat, le personnage peut décider de retarder son action jusqu'à une phase ultérieure du tour de combat ou même jusqu'à la prochaine passe d'initiative (voir *Actions retardées*, page 103). Pendant qu'il attend, il garde la possibilité d'exécuter les actions automatiques auxquelles il a toujours droit. Plus tard, quand un événement auquel le personnage souhaite réagir se produit, il peut le faire et entreprendre ses actions normalement.

DES CHIFFRES ET DES SHADOWRUNS

Rien ne définit mieux un personnage que sa fiche de personnage. Elle contient toutes les informations et les éléments qui le caractérisent. Cette section se propose de vous présenter les diverses composantes qui définissent un personnage.

LE PRINCIPE

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

RACE

Les personnages de *Shadowrun* appartiennent à l'une des cinq sous-catégories d'*Homo sapiens* : l'**humain** prédominant (*Homo sapiens sapiens*), l'**elfe** (*Homo sapiens nobilis*), le **nain** (*Homo sapiens pumilionis*), l'**ork** (*Homo sapiens robustus*) ou le **troll** (*Homo sapiens ingentis*). On désigne les non-humains sous le terme de **métahumains**, tandis que les cinq sous-catégories dans leur ensemble (humains compris) sont englobées sous le terme de **métahumanité**. Comme précisé dans les points de vue subjectifs fournis page 47, ce sont tous des êtres humains, au moins d'après les généticiens. Les racistes, eux, pensent différemment.

En ce début des années 2060, les humains sont toujours la race la plus répandue de la planète. Les autres races ont une représentation à peu près équivalente, mais sont disséminées non uniformément sur le globe. Dans certaines régions, les humains constituent une petite minorité, mais il s'agit généralement d'endroits où les métahumains se sont rassemblés pour des raisons de sécurité, de protection et d'isolement.

Les humains sont les personnages de base. Ils ne reçoivent ni attribut spécial ni caractéristique particulière.

Les elfes sont plus vifs (Rapidité supérieure) et plus charismatique (Charisme supérieur) que les humains. Ils sont également dotés d'une vision nocturne, qui leur permet d'y voir dans une obscurité presque totale.

Les nains sont plus solides (Constitution légèrement supérieure), plus forts (Force supérieure) et plus déterminés (Volonté supérieure) que les humains. Ils possèdent aussi une vision thermographique, qui leur permet de percevoir les radiations d'énergie infrarouge (la chaleur) en plus du spectre normal de la lumière (le tout, simultanément). Leur indice de Mouvement est inférieur à celui des autres races, mais ils sont plus résistants aux maladies. Et, naturellement, ils sont petits.

Les orks sont bien plus massifs (Constitution nettement supérieure), plus forts (Force supérieure), moins charismatiques (Charisme inférieur) et moins futés (Intelligence inférieure) que les humains. Ils sont aussi nyctalopes (vision nocturne).

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

Le joueur qui veut créer un personnage humain n'a pas besoin de "payer" d'extra. Ceux qui préfèrent jouer un métahumain (elfe, nain, ork ou troll) doivent consentir un petit sacrifice pour obtenir ce privilège.

ATTRIBUTS

Dans *Shadowrun*, chaque personnage possède huit attributs, neuf s'il est magicien. Trois de ces attributs sont physiques, trois sont mentaux et deux (ou trois) sont des attributs spéciaux.

Les attributs interviennent dans la partie lors de divers tests réclamés par le meneur de jeu. L'indice d'attribut est le nombre de dés qu'il faut lancer lorsqu'on effectue des tests contre l'attribut.

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

Attributs physiques

La **Constitution** détermine la résistance d'un personnage aux facteurs externes. Cet attribut représente l'endurance et la capacité cardio-vasculaire du personnage, son système immunitaire, ses facultés de cicatrisation et de guérison, l'aptitude de son corps à s'ajuster au bioware, sa tolérance à l'alcool et aux drogues et aussi, d'une certaine manière, sa structure musculaire et osseuse ainsi que son poids. Une faible Constitution peut signifier qu'un personnage est maigre, chétif, ou qu'il a de mauvaises habitudes alimentaires ou sanitaires. Un personnage sortant d'une grave maladie ou d'une grosse opération de chirurgie cyberware peut aussi être affligé d'une faible Constitution. Une Constitution élevée, au contraire, signifie que le personnage est bien alimenté, solide comme un roc, possède de bons os bien solides et un système immunitaire fiable.

La **Rapidité** symbolise les réflexes moteurs du personnage, son sens de l'équilibre, sa vitesse de course, sa souplesse et sa coordination. Un personnage doté d'une faible Rapidité sera du genre pataud, à moins qu'il ne souffre d'un problème de l'oreille interne ou simplement qu'il ait tendance à être paralysé dans les situations d'urgence. Une Rapidité élevée signifie que le personnage a développé son agilité, sa souplesse et sa grâce, peut-être lors d'un entraînement à la course à pied, aux arts martiaux ou même en pianotant intensément sur des claviers (ce qui augmente la dextérité manuelle).

La **Force** couvre tout ce qu'un personnage est capable de faire en faisant appel à ses muscles. Elle dépend en grande partie de la taille et du métatype. Si votre personnage est une jeune humaine de 1,55 m pour 50 kg, il est peu vraisemblable qu'elle bénéficie d'une Force non augmentée de 6. D'un autre côté, les nains possèdent une densité musculaire qui rivalise avec celle des reptiles (pour refléter ceci, un personnage nain débutant reçoit automatiquement un bonus de +2 en Force). Les personnages ayant une faible Force sont vraisemblablement petits, maigres, malingres, ou tout simplement trop occupés pour entretenir leur corps. Un personnage doté d'une grande Force est solide et vigoureux, sait tirer au maximum parti de son corps, fait de l'exercice physique quotidiennement, ou est tout simplement grand, voire TRÈS grand.



Attributs mentaux

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

INDICES D'ATTRIBUTS POUR LES HUMAINS

Indice	Description
1	Très faible
2	Faible
3	Moyen
4	Bon
5	Supérieur
6	Maximum pour un humain non modifié

L'**Intelligence** représente les capacités de perception et d'analyse d'un personnage, son aptitude à mémoriser les choses et sa puissance de réflexion. Cet attribut traduit la vitesse à laquelle le personnage est capable d'apprendre, de s'adapter ou de se souvenir. Une faible Intelligence n'est pas synonyme de stupidité ; elle dénote, en fait, une tendance à écarter trop rapidement les choses plutôt que de chercher au maximum à les exploiter. Un tel personnage ne pense pas à long terme, est facilement distrait ou se fonde plus sur son instinct que sur son raisonnement. Une grande intelligence, au contraire, signifie que le personnage est capable de réfléchir à plusieurs choses à la fois, de faire des rapprochements en se servant de son expérience pour l'aider à accomplir sa tâche du moment, et d'appliquer des principes généraux à des problèmes spécifiques. De tels personnages remarquent les moindres détails et apprennent vite – ils ne sont pas nécessairement allés très loin dans leurs études, mais si quelqu'un de compétent leur explique quelque chose, ils saisissent rapidement.

La **Volonté** est ce qui pousse un personnage à continuer lorsqu'il voudrait laisser tomber ou encore ce qui lui permet de contrôler ses habitudes et ses émotions. La Volonté détermine s'il est capable ou pas de se prendre en charge. Un personnage affligé d'une faible Volonté se repose sur les autres lorsque de grandes décisions sont prises, par exemple. Un personnage bénéficiant d'une grande Volonté a de l'assurance ainsi qu'une tendance à ne jamais abandonner ni désespérer. Dans toutes les situations, de tels personnages sont capables d'y croire jusqu'au bout, sans douter, parce que c'est *comme ça* !

Attributs spéciaux

L'**Essence** est une mesure de la force vitale du corps, de son "tout". Elle représente la cohésion du corps et sa force holistique. Les éléments invasifs, comme le cyberware, réduisent l'Essence. Un personnage porté sur les abus chimiques, toxiques ou qui, simplement, néglige son corps peut également finir par perdre de l'Essence. Les drogués de longue date et les têtes-à-puces ayant endommagé définitivement leur système nerveux ont forcément perdu de l'Essence. Lorsque l'Essence diminue, la Magie diminue d'autant.

La **Magie** mesure la capacité du corps à utiliser la magie ainsi que son harmonie avec les flux de mana qui baignent notre plan d'existence. Ceux qui possèdent un indice de Magie élevé sont capables de manipuler de puissances énergies magiques et le mana. Un personnage doté d'un faible indice de Magie sera plus sensible aux effets de la magie et plus facilement drainé magiquement. Ceux dont l'indice de Magie est nul ne possèdent aucune capacité magique et ne sont pas branchés sur le royaume magique. Les blessures graves et les implants invasifs, comme le cyberware, réduisent l'indice de Magie.

La **Réaction** détermine la vitesse et la fréquence auxquelles un personnage peut agir sous la pression des événements. Un personnages doté de bons réflexes bénéficie d'une Réaction élevée. L'indice de Réaction est la moyenne, arrondie à l'entier inférieur, de la Rapidité et de l'Intelligence.

Léo a en tête l'idée générale du personnage qu'il veut créer, même s'il réfléchit encore aux détails. Il souhaite incarner un journaliste d'investigation ork. Comme les journalistes jouent beaucoup sur leurs traits sociaux, la pénalité en Charisme rattachée aux orks risque de lui compliquer la tâche. D'un autre côté, il sait que les orks charismatiques ne courent pas les rues, ce qui donnera un côté exceptionnel à son personnage. Et si le charme n'agit pas, il restera de toute façon un dur-à-cuire qui en veut !

Indices d'attributs

Il faut toujours veiller à distinguer les indices d'attributs *naturels* et donc non modifiés, des indices *augmentés* par le cyberware ou la magie. En général, les indices augmentés figurent entre parenthèses, juste après l'indice naturel, de la manière suivante : 4 (6).

Lors de la création du personnage, les attributs physiques et mentaux possèdent un indice maximal de 6 plus ou moins les modificateurs raciaux, selon le métatype. L'attribut maximal absolu pour chaque métatype est égal à 1,5 fois ce chiffre. Reportez-vous à la *Table des maximums raciaux*, page 242. Ces maximums concernent les attributs non modifiés – le cyberware ou la magie peuvent augmenter les attributs au-delà des maximums raciaux.

Notez que les augmentations d'attributs dont bénéficie un adepte, grâce à son pouvoir Attribut Physique Amélioré (page 168) et autres pouvoirs du même type, sont considérées comme naturelles et ne sont donc pas assimilées à des indices augmentés.

Les joueurs peuvent dépenser du Karma pour améliorer les attributs et les compétences du personnage (*Amélioration du personnage*, page 240). Lorsqu'il améliore un attribut, le personnage fait monter à la fois son indice naturel et son indice augmenté.

Chaque personnage commence avec une Essence de 6. Les implants de cyberware et les blessures mal soignées réduisent cet indice. Aucun personnage ne peut débuter avec une Essence supérieure à 6. De même, selon les règles de base de *Shadowrun*, l'Essence d'un personnage ne peut *jamais* être inférieure ou égale à zéro. Lorsque cela se produit, l'individu meurt.

Si le personnage sait manipuler la magie, son indice de Magie démarre à 6, mais doit être diminué si l'Essence du personnage est inférieure à 6. L'indice de Magie est toujours égal à l'indice d'Essence, arrondi à l'entier inférieur. Ainsi, un magicien dont l'indice d'Essence est égal à 4,5 a un indice de Magie de 4. L'indice de Magie d'un personnage non-magicien est automatiquement nul.

INITIATIVE

L'initiative permet de déterminer l'ordre dans lequel les actions seront entreprises au cours d'un tour de combat. Elle dépend de deux facteurs : la Réaction (éventuellement augmentée)



du personnage et les **dés d'initiative**. Pour déterminer le **score d'initiative**, les dés d'initiative sont jetés et additionnés, et l'on ajoute à ce résultat la Réaction du personnage. Le total final obtenu (le score d'initiative) permet d'établir l'ordre selon lequel les personnages vont agir durant chaque passe d'initiative (voir *Combat*, page 102). Il ne s'agit pas d'un test, c'est pourquoi la règle des 6 ne s'applique pas à ce jet de dés.

Chaque personnage commence avec 1 dé d'initiative de base (1D6 en abrégé). La magie et certains types de cyberware permettre d'en obtenir plus. Le nombre total de dés d'initiative d'un personnage figure entre parenthèses juste après son nombre de base, par exemple : 1D6 (2D6). En d'autres termes, le personnage cité en exemple dispose de deux dés d'initiative (2D6), un de plus que son nombre de base.

Dans la Matrice, la Réaction et l'initiative d'un decker ne sont modifiées *que* par les circuits d'Accroissement de Réponse installés dans leur deck (voir *La Matrice*, page 206). Aucun autre type de modificateur touchant la Réaction ou l'initiative (autre que les modificateurs de blessure, page 126) n'affecte le personnage quand il surfe sur la Matrice.

Lorsqu'ils sont branchés sur leur véhicule, les interfacés ne tiennent compte *que* des modificateurs conférés par l'interface de contrôle de véhicule (voir *Véhicules et drones*, page 130) qu'ils utilisent. Les personnages équipés d'un datajack, qui conduisent un véhicule doté d'une entrée datajack, bénéficient d'un bonus de Réaction de +1. Aucun autre modificateur de Réaction ou d'initiative ne s'applique, à l'exception des modificateurs de blessure.

MAGIE

Peu de gens ont l'audace d'affirmer qu'un autre événement de l'histoire de la Terre eut plus de conséquences que le retour de la magie. Un beau matin, le monde se réveilla pour constater que les règles avaient changé. Les frontières du réel s'étaient étendues et il fallait réapprendre à vivre en tenant compte de ces bouleversements. Le Monde avait connu l'Éveil. Aujourd'hui, certaines personnes sont dotées de la faculté de puiser dans les énergies du monde Éveillé et s'en servent pour pratiquer la magie (voir *Magie*, page 157).

Dans *Shadowrun*, tout personnage possédant un attribut magique au moins égal à 1 est considéré comme **Éveillé**. Ceux qui n'ont pas de capacité magique (dont l'attribut Magie est nul) sont appelés les **Ordinaires** par les êtres magiques. Les personnages Éveillés qui utilisent des compétences magiques sont appelés **magiciens**. Les personnages Éveillés qui focalisent leurs pouvoirs pour améliorer les capacités internes de leur corps sont connus sous le nom d'**adeptes**.

On distingue deux types de magiciens. Les **magiciens complets**, capables d'exploiter toute la gamme des possibilités offertes par leur voie et les **magiciens spécialisés**, qui se concentrent sur un aspect spécifique de la tradition qu'ils ont choisie.

Les magiciens complets ont alloué la priorité A à la magie lors de la création de leur personnage. Les adeptes et les magiciens spécialisés ont attribué la priorité B à la magie. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre *Création d'un Shadowrunner*, page 52.

Les magiciens font fréquemment appel à la **Sorcellerie** pour manipuler le mana et créer des sorts (voir *Lancement de sorts*, page 180) et à l'**Invocation** (page 183) pour invoquer des **esprits** et des **élémentaires** (voir *Esprits et dragons*, page 257). Le lancement des sorts et l'invocation, ainsi que d'autres activités magiques, causent une importante fatigue au magicien, qu'on appelle le **drain**.

Le magicien doit choisir une des deux traditions magiques. Quelle que soit la voie choisie, ce sera pour la vie. Il n'est pas possible de revenir en arrière.

Un personnage qui choisit la tradition *chamanique* est appelé **chaman** (voir page 161). Les chamans tirent leurs pouvoirs magiques du lien qui unit le monde extérieur de la nature à leur monde intérieur d'émotions, de volonté et de foi. Ce lien avec la nature est personnifié par un esprit emblématique appelé totem, qui symbolise les croyances du chaman.

Un personnage qui choisit la tradition *hermétique* est appelé **mage** (voir page 166). Les mages perçoivent l'univers comme une combinaison de forces et d'énergies qu'ils peuvent contrôler à l'aide de symboliques complexes et de formules de pouvoir. La magie hermétique est plus intellectuelle et se fonde sur l'observation, la théorie, la pratique et une exécution précise, plutôt que sur l'intuition ou l'improvisation. Les mages sont des érudits et disposent souvent de grandes bibliothèques et d'un équipement de pointe pour les aider dans leur travail.

Les adeptes suivent leur propre voie, appelée voie *somatique*. Ils recherchent l'harmonie et la perfection du corps comme de l'esprit, concentrant toute leur puissance magique sur cette fin. La magie des adeptes ne leur permet pas de faire grand chose en dehors de ce qui concerne le corps, mais c'est généralement suffisant.

La voie magique embrassée par le personnage affecte la manière dont il apprend les sorts et le type d'esprit qu'il est capable d'invoquer. Cela peut également avoir une influence sur son propre comportement. Ce choix déteint en effet sur la présentation du personnage, son look, ses relations et sur ses motivations profondes pour étudier la magie.

Chaque type de sort ou d'esprit possède un **indice de Puissance** qui commence à 1 et qui augmente en même temps que sa puissance. Le choix revient au magicien, qui est limité par ses propres capacités, le temps dont il dispose et ses moyens financiers. La force agit comme l'indice d'une compétence ou d'un attribut lors d'un test.



COMPÉTENCES

Les maîtrises de connaissances ou de techniques sont désignées sous le nom de **compétences**. Les compétences ont des indices que l'on utilise pour procéder à des tests. Elles définissent ce qu'un personnage connaît et ce qu'il sait faire. Elles sont très diversifiées, allant des **compétences actives** telles que le combat à mains nues, à des domaines précis de **compétences de connaissances**, comme la Biologie. Reportez-vous au chapitre *Compétences* (page 81) pour avoir une liste complète. L'indice de compétence d'un personnage représente le nombre de dés qu'il lance chaque fois qu'il procède à un test faisant appel à cette compétence.

Les compétences varient selon la même échelle que celle des attributs. Un indice de 3 représente une maîtrise correcte dans une compétence donnée. Les compétences de base d'un débutant ne peuvent pas dépasser 6.

Une **spécialisation** est un niveau précis et concentré d'entraînement ou d'éducation dans une **compétence de base**. Par exemple, un personnage possédant la compétence Pistolets peut se spécialiser dans les Remington Roomsweepers, améliorant sa capacité à faire feu lorsqu'il utilise ce type spécifique de pistolets lourds. En contrepartie, sa compétence avec les autres pistolets est moindre. Un personnage n'est pas obligé de se spécialiser. Rendez-vous à *Spécialisation*, page 82, pour plus d'informations. Les personnages débutants ne peuvent avoir de spécialisations supérieures à 7.

Certaines compétences, appelées **compétences complémentaires**, permettent de faire appel à une autre compétence pour améliorer les tests d'une compétence donnée. Pour plus de détails, rendez-vous page 97.

RÉSERVES DE DÉS

Quand les choses tournent mal et que les compétences de base et les attributs d'un personnage ne suffisent pas pour lui assurer un lendemain, il a besoin d'aide. C'est là que les **réserves de dés** interviennent.

Une réserve de dés est, en fait, un certain nombre de dés qu'un joueur peut ajouter à ceux qu'il lance habituellement lors d'un test. Chaque réserve provient d'une source différente, généralement des compétences ou des attributs. La réserve de contrôle, par exemple, est égale à l'indice de Réaction modifié par l'interface de contrôle de véhicule du personnage et peut être utilisée pour pratiquement n'importe quel test relatif à l'interface. Les autres réserves de dés peuvent servir pour d'autres tests : la réserve de magie facilite les tests de sorcellerie, la réserve de combat facilite les tests de combat, la réserve de combat astral facilite les tests de combat astral, et la réserve matricielle facilite les tests informatiques.

Les réserves de dés sont disponibles à leur potentiel maximum au tout début du *premier* tour de combat d'une rencontre donnée. Les personnages peuvent puiser dans une réserve, si elle est appropriée au type de test réclamé, durant le tour de combat. Les dés puisés dans une réserve ne sont plus disponibles jusqu'à ce qu'elle se renouvelle au début du tour de combat suivant. Il est possible d'utiliser plus d'un dé pour augmenter les chances de succès d'un test, si l'on respecte les limitations inhérentes à la réserve.

Lorsqu'il puise des dés d'une réserve pour améliorer les probabilités de réussite d'un test, le joueur additionne les dés de cette réserve à ceux qu'il utiliserait normalement pour son test. Par exemple, un personnage qui jette normalement 4 dés pour un test, mais qui décide de puiser 3 dés de la réserve appropriée pour augmenter ses chances, lance un total de 7 dés.

Certaines réserves limitent le nombre de dés que l'on peut ajouter à un test donné. Reportez-vous aux descriptions idoines des différentes réserves de dés pour avoir plus de précisions.

Pour bien les différencier des autres dés utilisés pour le test, les dés issus d'une réserve doivent avoir une couleur distincte.

Ellen Whiteface, brandissant fermement son pistolet lourd dégainé, n'a plus beaucoup d'options dans sa situation actuelle : si elle ne s'occupe pas immédiatement du troll de la Mafia qui lui fonce dessus, elle n'aura plus jamais à se soucier de ce genre de détail. La joueuse peut décider, soit de ne pas faire du tout appel à la réserve de combat de son personnage pour augmenter les chances de son test de Pistolets, soit d'utiliser une partie des dés de cette réserve, soit de les utiliser en totalité. Quel que soit le nombre de dés puisés dans la réserve de combat, ils ne seront plus disponibles jusqu'au début du PROCHAIN tour de combat. Dans notre cas précis, Whiteface dispose d'une réserve de combat de 6 dés. La joueuse, sachant que le troll doit impérativement être stoppé, décide de tous les utiliser. Elle n'aura donc plus aucun dé dans sa réserve de combat avant le début du tour suivant. Si la joueuse avait préféré n'utiliser que, disons, 4 dés seulement, il lui en resterait encore 2. La joueuse de Whiteface a choisi de tenter le tout pour le tout pour descendre le troll. Si Whiteface ne le stoppe pas en un coup, le troll risque d'arriver au corps à corps à un moment où elle ne pourra plus compter sur le moindre dé de sa réserve de combat pour se défendre.

Au début de chaque tour de combat, toutes les réserves de dés se renouvellent, revenant à leur potentiel maximum. Ainsi, si un personnage dispose d'une réserve de combat de 8 dés, cette réserve remonte systématiquement à 8 dés au début de chaque nouveau tour de combat. Les dés de la réserve inutilisés sont perdus. Un personnage ne les ayant pas tous dépensés n'ajoute pas ceux qui lui restent à sa réserve quand elle se renouvelle.

Il existe une réserve de dés supplémentaire, dont bénéficient tous les personnages, appelée **réserve de Karma**. Cette réserve symbolise la chance du personnage. Elle est régie par des règles particulières (voir page 239).

Réserve de combat

Les joueurs peuvent allouer les dés de leur réserve de combat à n'importe quel test relatif au combat, qu'il soit de nature offensive ou défensive. Parmi les tests de combat offensifs ou défensifs, on peut citer les compétences Pistolets, Arcs, Armes de jet, Massues, Combat à Mains Nues ou toute autre compétence de combat à vocation offensive (voir *Compétences de combat*, page 86). Les personnages peuvent aussi se servir des dés de la réserve de combat pour esquiver ou mieux résister aux dommages des attaques normales (voir *Test d'Esquive*, page 113, et *Test de Résistance aux dégâts*, page 113).

La réserve de combat d'un personnage est égale à la somme de ses indices de Rapidité, d'Intelligence et de Volonté divisés par 2 et arrondie à l'entier inférieur. Les sorts, les pouvoirs et le cyberware qui influent sur les attributs Rapidité, Intelligence ou Volonté affectent en conséquence la réserve de combat. La réserve de combat se renouvelle selon les règles standard des réserves de dés.

Le nombre maximum de dés de la réserve de combat qu'un joueur peut ajouter à un test offensif est égal à l'indice de son personnage dans la compétence sollicitée. Par exemple, un personnage ayant une compétence Pistolets à 5 peut puiser jusqu'à 5 dés de sa réserve de combat lorsqu'il effectue un test de Pistolets. Un joueur peut puiser autant de dés qu'il le souhaite de sa réserve de combat lorsqu'il s'agit d'une esquive défensive ou d'un test de Résistance aux dégâts.

Un joueur n'a le droit de faire appel à sa réserve de combat pour des tests relatifs à la magie que dans le cas particulier des sorts de manipulation élémentaires. Il bénéficie de ces dés pour esquiver ou pour résister aux dommages infligés par ce genre de sorts, exactement de la même manière qu'il le fait contre des tests de combat à distance (voir *Sorts de manipulations élémentaires*, page 195).

Les actions par défaut (voir page 84) subissent des limitations particulières sur le nombre de dés qu'un personnage peut puiser dans sa réserve de combat.

Les dés de la réserve de combat peuvent affecter aussi bien les résultats d'un combat à distance que ceux d'un combat au corps à corps. Chaque fois qu'un personnage subit des dégâts provoqués par une attaque à distance ou au contact, il peut utiliser des dés de sa réserve, soit pour esquiver l'attaque, soit pour "absorber" les dommages. Si, en tentant d'esquiver de la sorte une attaque, un personnage obtient plus de succès rien qu'avec les dés de sa réserve de combat que son agresseur n'a généré de succès pour attaquer, on considère que l'attaque est un échec total. Reportez-vous aux chapitres *Résolution du combat à distance*, page 109, et *Défense totale*, page 123 pour obtenir plus de précisions concernant les tests d'Esquive.

Le personnage doit avoir conscience qu'il subit une attaque pour avoir le droit d'utiliser sa réserve de combat. En cas de surprise (voir page 109), il ne peut pas puiser dans sa réserve de combat pour se défendre.

Les personnages qui portent des armures lourdes réduisent leur réserve de combat de 1 dé pour chaque tranche de 2 points d'armure balistique ou d'impact qui excède leur indice de Rapidité. Voir le chapitre *Armure et réserve de combat*, page 281.

Réserve de combat astral : Les magiciens peuvent aussi utiliser une variante de la réserve de combat, dénommée réserve de combat astral. Cette réserve est similaire à la réserve de combat, si ce n'est qu'elle sert lors des tests de combat se déroulant sur le plan astral (voir page 173). L'attribut physique de la Réaction n'existant pas sur le plan astral, la réserve de combat astral est calculée en additionnant l'Intelligence, la Volonté et le Charisme et en divisant le total par 2 (arrondir à l'entier inférieur).

TABLE DES RÉSERVES DE DÉS

Réserve de dés	Formule (toujours arrondir à l'entier inférieur)
Combat astral	(INT + CHA + VOL)/2
Combat	(RAP + INT + VOL)/2
Contrôle	Réaction (modifiée par l'ICV)
Matricielle	(INT + MPCP)/3
Magie	(INT + VOL + MAG)/3

Réserve de contrôle

La réserve de contrôle est utilisée par les interfacés pour améliorer l'efficacité des tests strictement liés au contrôle de véhicules *interfacés*. Par exemple, lors d'un test de manœuvre ou pour résister à des dégâts résultant d'attaques dirigées contre le véhicule avec lequel le personnage est interfacé. Quand un personnage conduit ou pilote un véhicule avec lequel il n'est pas interfacé (il ne s'est pas encore branché, par exemple), il lui est impossible de faire bénéficier son véhicule de sa réserve de contrôle. Voir le chapitre *Véhicules et drones*, page 130.

La réserve de contrôle est égale à la Réaction du personnage, modifiée par son interface de contrôle de véhicule (2 fois l'indice de l'ICV). Les bonus de réaction issus d'autres sources ne comptent pas.

La réserve de contrôle se renouvelle suivant les règles standard des réserves de dés. Reportez-vous au chapitre *Combat de véhicules*, page 138, pour les règles particulières concernant l'utilisation de la réserve de contrôle lors du test ouvert de score de manœuvre.

Le nombre maximum de dés issus de la réserve de contrôle qu'un personnage peut utiliser pour n'importe quel test relatif à un contrôle de véhicule est égal au nombre de dés de base de la compétence testée.

Seuls les personnages équipés d'une interface de contrôle de véhicule (voir page 298) disposent d'une réserve de contrôle.

Réserve matricielle

Pour déterminer la réserve matricielle d'un decker, additionnez l'indice d'Intelligence du personnage et l'indice du MPCP de son deck (voir Les *cyberdecks*, page 205), divisez le total par 3 et arrondissez à l'entier inférieur. Tout modificateur à l'Intelligence du decker affecte la réserve matricielle en conséquence, que le modificateur soit dû au cyberware ou à la magie.

En principe, les dés de la réserve matricielle peuvent être ajoutés à n'importe quel test effectué dans la Matrice – tests de système, tests d'attaque ou de défense, manœuvres, programmations et même tests d'attributs (voir *Surfer sur la Matrice*, page 207).

Cela dit, les dés de la réserve matricielle ne peuvent pas être utilisés lors des tests de Constitution ou de Volonté effectués par le decker pour résister aux effets de la glace grise ou noire (voir *Contre-mesures d'intrusion*, page 224) sur son corps. La réserve matricielle ne peut pas non plus être sollicitée pour les tests d'étiquette (Matrice).

La réserve matricielle se renouvelle selon les règlés standard des réserves de dés.

Le nombre maximum de dés puisés dans la réserve matricielle qui peuvent être ajoutés à ceux d'un test particulier est égal au nombre de base de dés correspondant à ce test.

Seuls les personnages équipés d'un cyberdeck bénéficient d'une réserve matricielle.

Réserve de magie

Le magicien utilise sa réserve de magie pour augmenter les chances de succès de ses tests de Sorcellerie. Il peut puiser des dés dans cette réserve pour améliorer ses tests de réussite du sort et de résistance au drain (page 182), ses tests de dissipation (page 183) et ses tests de Défense Magique (page 182). Il n'a pas le droit d'utiliser cette réserve pour améliorer ses tests d'Invocation ou toute autre magie liée à cet aspect.

La réserve de magie est égale à la somme des indices d'Intelligence, de Volonté et de Magie du personnage, divisée par 3 et arrondie à l'entier inférieur.

La réserve matricielle se renouvelle selon la règle standard des réserves de dés.

Lors d'un test de Sorcellerie, le nombre maximum de dés puisés dans la réserve de magie est égal à l'indice de base de la compétence de Sorcellerie ainsi testée.

Il n'y a aucune limite au nombre de dés qu'un personnage peut puiser dans la réserve de magie pour améliorer les chances de réussite du test de Résistance au drain.

ÉQUIPEMENT

Par équipement, on entend tout ce dont dispose le personnage, avantages matériels compris. Cela comprend aussi bien le fidèle bras droit du runner que ses fringues de boîtes de nuit ou son déguisement corpo, son micro émetteur réglé sur la fréquence cryptée de son équipe, son Eurocar cabossée achetée dans un coin louche à un gang local, l'antique bracelet celtique en orichalque qui lui sert de focus de sorts et son inséparable secrétaire de poche, programmé pour appeler ou répondre à tous ses contacts. Les personnages débutants achètent leur équipement grâce une somme d'argent disponible uniquement lors de leur phase de création. Dès que le jeu commence, ils devront *gagner* de l'argent s'ils veulent s'acheter quoi que ce soit. Bienvenue dans le monde réel, mec !

Certains types d'équipement disposent d'indices, qui commencent à 1 et augmentent selon leurs capacités et leur sophistication.



En plus de son coût, à chaque type d'équipement est associée une **disponibilité**, qui représente en fait un seuil de réussite qu'il faut atteindre ou dépasser pour se procurer l'article. On trouve aussi un facteur d'**index de rue**, qui est un multiplicateur à appliquer au prix si l'on veut acheter l'article sur le marché noir. La plupart des articles ont également un **poids**, qui détermine l'encombrement, et une **dissimulation**, qui indique le seuil de réussite à atteindre ou dépasser lors du test de perception pour repérer l'objet transporté.

Les armes possèdent un **code de dégâts** qui indique au joueur les dommages qu'elles sont susceptibles d'occasionner. Ce code est composé d'un chiffre et d'une lettre. Le chiffre représente le **niveau de puissance**, c'est-à-dire la difficulté pour la victime de résister aux dégâts effectués par l'arme. La lettre indique le **niveau de dégâts** (**Léger**, **Modéré**, **Grave** ou **Fatal**) qu'elle inflige. Reportez-vous au chapitre *Combat*, page 114, pour obtenir plus de détails sur la manière d'utiliser ce code.

Comme avec les attributs et les compétences, faites en sorte d'accorder l'équipement de votre personnage avec son passé, son environnement. Les personnages ne sont pas censés disposer d'argent et de matériel par l'opération du Saint Esprit – ils ne doivent posséder que des articles qu'ils ont pu payer et obtenir de manière plausible et cohérente avec leurs origines.

Cyberware

On désigne sous le terme de cyberware divers implants technologiques, modifications organiques et transformations structurelles capables d'améliorer les attributs et les capacités d'un personnage. Le cyberware permet à un personnage d'accomplir des actions extraordinaires, comme surfer sur la Matrice informatique et récupérer des données à l'autre bout du monde, se servir d'une interface de contrôle de véhicule pour diriger un appareil par la simple pensée ou encore se mouvoir 3 fois plus vite qu'un individu normal grâce à des réflexes câblés.

Parce qu'implanter du cyberware dans le corps est une procédure invasive, le cyberware réclame un **coût en Essence** pour être installé. Le corps a ses limites, c'est pourquoi on ne peut greffer du cyberware que jusqu'à un certain niveau. Au-delà, le corps n'a plus d'Essence et meurt. Le cyberware est particulièrement nuisible aux être actifs magiquement, puisque leur indice de Magie dépend de leur Essence. Certains mages se sont ainsi brûlé les ailes, perdant un peu de leur magie à la suite d'un accident, d'un abus de drogues ou de graves blessures. Ils tentent alors de compenser l'affaiblissement de leurs capacités magiques par du cyberware. Cette voie mène en général à l'impasse, plus d'un runner de ce type s'étant retrouvé dans l'incapacité totale de lancer le moindre sort puissant.

Plus un personnage se fait greffer du cyberware, plus il devient "inhumain". Les personnages cybernétisés à outrance ont tendance à devenir de plus en plus détachés, et leur empathie, capacité de se mettre à la place des autres pour mieux les connaître, s'en trouve affectée. Si certains implants de cyberware sont devenus tellement courants que plus personne ne les remarque (yeux cybernétiques, datajacks), le cyberware visible continue d'effrayer beaucoup de gens, en particulier quand de grandes parties métalliques sont greffées sur un individu. Les individus cybernétisés ont donc souvent des difficultés à établir des relations sociales. Voir *Cyberware et interaction sociale*, page 93.

De nombreuses pièces de cyberware sont assimilées à du matériel militaire ou de sécurité, et sont donc, soit interdits au grand public, soit illégaux. Cela inclut la plupart des implants cybernétiques d'armement, les réflexes câblés de haut niveau, etc. Arborer ce genre de 'ware peut causer de sérieux problèmes à un personnage, une lourde amende, une peine de prison ou pire. Cela rend en tout cas les voyages difficiles, car la plupart des aéroports et des autres points de contrôle frontaliers scannent les voyageurs pour vérifier leur cyberware. De nombreuses sociétés spécialisées dans la sécurité ont inventé des méthodes permettant de restreindre l'utilisation de certains implants.

Le cyberware revient souvent très cher, en particulier s'il est illégal. Certaines cliniques opèrent au noir, fournissant le 'ware et son installation à des tarifs très élevés. Beaucoup d'entre elles proposent du cyberware d'occasion et sont prêtes à acheter des cadavres dont les implants sont toujours fonctionnels. Les corporations et les gouvernements ont leurs propres cliniques de pointe, à l'abri des regards indiscrets. Selon les origines du personnage, il convient de fournir une explication sur la manière dont il s'y est pris pour obtenir son cyberware, ce qu'il a dû faire pour cela, celui envers qui il a peut-être une dette, etc. Il est à noter que beaucoup de, comment dire… "employeurs", ne sont pas hostiles à l'idée de récupérer du 'ware implanté sur d'anciens employés de la maison.

Du cyberware de très haute qualité, l'**alphaware**, est disponible sur le marché public. L'alphaware préserve davantage l'Essence de l'utilisateur que le cyberware traditionnel, mais il est aussi beaucoup plus cher. Pour avoir une liste complète des diverses pièces de cyberware avec tous leurs effets, reportez-vous à la partie *Cyberware* du chapitre *Équipement*, page 293.

CONTACTS

Les contacts sont des personnages non joueurs (PNJ) que le meneur de jeu utilise pour rendre les parties de *Shadowrun* plus riches, plus imprévisibles et plus stimulantes pour les joueurs.

Les contacts sont vitaux dans le monde des ombres. Il s'agit des gens qu'un personnage connaît et qui peuvent lui révéler des renseignements très importants pour faire avancer son travail, qu'ils soient officiels ou officieux. Les contacts sont les pourvoyeurs de ce qui est peut-être le produit le plus essentiel des années 2060 : l'*information*. Vous voulez savoir qui a fait quoi à untel ? Quelle est la dernière rumeur de la rue ? Où trouver un type d'équipement spécial ? Demandez à un contact.

Les contacts obtenus durant la création du personnage sont "payés" avec de l'argent disponible uniquement à ce moment-là. Cette dépense représente la recherche et l'effort normalement requis pour traquer un contact, établir une relation suivie et développer un certain degré de confiance. Les contacts acquis de cette manière sont disponibles dans les limites du raisonnable. Traitez-les bien, soyez honnêtes avec eux et ils seront dignes de confiance. Un personnage ne pourra aller nulle part dans le monde hasardeux de *Shadowrun* s'il ne fait confiance à *personne*, c'est pourquoi un personnage débutant est censé avoir déjà noué une relation utile avec un contact.

Les contacts se répartissent en plusieurs niveaux. Un contact de niveau 1 est une simple connaissance, qui ne se révélera pas toujours très fiable. Un contact de niveau 2 ressemble déjà plus à un ami ; il est susceptible de rendre service au runner, voire de le tirer de situations épineuses. Un contact de niveau 3 est un véritable ami, presque un frère, qui est prêt à risquer sa vie pour le runner si nécessaire.

Tous les personnages commencent automatiquement avec deux contacts de niveau 1 et peuvent en acheter plus lors de la phase de création. Il est également possible d'acquérir de nouveaux contacts dans le jeu, mais uniquement par le *roleplaying* (terme utilisé dans les jeux de rôle pour désigner l'interprétation théâtrale de son personnage). Les personnages ne peuvent plus en "acheter" une fois le jeu commencé ; ils devront se débrouiller dans les parties pour gagner leur confiance.

Pour plus d'informations, voir *Contacts*, page 250.

NIVEAU DE VIE

Au cours de la phase de création, le joueur doit "acheter" le niveau de vie de départ de son personnage. Cela détermine le confort de vie du shadowrunner et permet de ne pas avoir à tenir compte des dépenses quotidiennes, comme la nourriture, les

lessives, les factures téléphoniques, etc. Pour maintenir son niveau de vie une fois la partie commencée, le personnage doit payer une certaine somme d'argent (basée sur ledit niveau) tous les mois. S'il n'y parvient pas, il descend à la catégorie directement inférieure. Les niveaux de vie sont traités en détail page 236.

Il est possible d'acheter plus de 1 niveau de vie à la fois, et cela peut même se révéler plutôt judicieux. Les niveaux de vie supplémentaires représentent en quelque sorte l'investissement consenti par le personnage pour s'aménager une planque, des lieux de stockage privés, etc. Pour des shadowrunners, disposer d'un lieu annexe où se réfugier en cas de pépin, ou d'un entrepôt secret rempli d'Ingram Smartguns, peut parfois faire la différence entre la vie et la mort.

MONITEUR DE CONDITION

Le moniteur de condition fait partie de la fiche de personnage. Il se compose de deux compteurs : le **compteur des dégâts physiques** (**Physique**), qui affiche la gravité des blessures et indique quand le personnage risque de mourir, et le **compteur des dégâts étourdissants** (**Étourdissement**), qui montre l'état de fatigue du personnage ainsi que le stade où il perd conscience. Voir *Dégâts et guérison* (page 125), pour plus de précisions.

Les équipements de type véhicules et cyberdecks possèdent, eux aussi, des moniteurs de condition où l'on inscrit les niveaux de dégâts qu'ils ont subis.

KARMA

Il existe un autre terme utilisé dans *Shadowrun* pour définir un personnage. Il s'agit du Karma, qui fournit une valeur chiffrée de l'accomplissement personnel de l'individu (voir *Karma*, page 239). Équivalent de l'expérience, le Karma permet de récompenser les personnages à la fin d'une aventure. On distingue deux valeurs : le **Karma utile** et la **réserve de Karma**. Quand on accorde du Karma à un runner à la fin d'un scénario, un certain pourcentage est attribué au Karma utile, qui servira à améliorer ses compétences et même ses attributs. Le reste va directement dans la réserve de Karma. Le shadowrunner peut se servir de la réserve de Karma pour mieux réussir ses tests ou pour se tirer d'affaire au bon moment.

Le Karma utile fait un peu office de "bons points" que l'on distribue aux personnages pour les récompenser lors de certaines actions ou pour avoir investi du temps et de l'énergie à développer certains aspects de leur personnalité. Dans le même ordre d'idée, la réserve de Karma est une sorte de représentation de la chance accumulée par le shadowrunner. Ce système encourage les personnages à se comporter de manière héroïque, bien que *Shadowrun* laisse aussi la place aux individus opportunistes ou immoraux.

TOUCHE FINALE

La touche finale de votre personnage est donnée par un portrait biographique. Il s'agit de dresser un portrait plus ou moins sommaire de son passé, que vous devez imaginer. Racontez à votre meneur de jeu tout ce que vous voulez à propos de votre personnage. C'est l'occasion de délirer ! C'est votre perso après tout, et son histoire vous appartient – et cette fois, il n'y a ni règles ni priorité ni chiffres à respecter.

Race et magie

Le fait d'être membre d'une race métahumaine ou de manipuler les énergies magiques a forcément des répercussions importantes sur un personnage et cela doit se traduire au niveau de son passé et de son caractère. Si vous jouez un tel personnage, essayez d'imaginer comment sa condition de métahumain ou de magicien a pu affecter sa vie. Demandez-vous à quel moment il s'est rendu compte qu'il était différent de la plupart des autres gens. Est-il né dans une ville à prédominance humaine ou dans la communauté ork de Seattle ? Si le personnage est un mage ou un chaman, quelle est sa perception personnelle de la magie ? Ressent-il le drain comme une brûlure due à la canalisation par son corps des énergies magiques ? Le voit-il plutôt comme une punition de son totem qui estime qu'il ne devrait pas lancer de boules de force aussi souvent ? Ses Mains Tueuses incarnent-elles réellement toute la haine de ses ancêtres à l'égard de ses ennemis ? Les réponses à ce genre de questions vous aideront à établir la place et le comportement de votre personnage dans ce jeu.

LA MÉTAHUMANITÉ

>Pour l'individu moyen, le changement le plus flagrant causé par l'Éveil fut l'émergence des races métahumaines. Si beaucoup de personnes vivent toute leur existence sans jamais rencontrer de mage ou de chaman, la plupart d'entre nous connaissons des gens appartenant aux autres races, souvent au sein même de nos propres familles. Pour tous ceux que ça gêne encore aujourd'hui – ou qui ont besoin d'une petite séance d'éducation spécialisée pour mieux comprendre les races différentes de la norme – quelques amis et moi-même avons rassemblé ces quelques textes éclairés concernant les variantes de l'humanité en cette moitié du XXI^e siècle.

La première partie provient d'un manuel (que le ciel nous préserve !) de "formation à la sensibilité". D'accord, ça craint – mais ça permet aussi de répondre à quelques Grandes Questions de base. Juste après cela, vous trouverez les témoignages de plusieurs potes à moi, qui devraient vous permettre de vous faire une idée de ce que peut être la vie des gens de chaque race. Lisez et apprenez, vous autres. Lisez et apprenez.

>Captain Chaos

Transmis : 1^er mai 2060 à 22/07/44 (EST)

*- Tiré de **Pour une Meilleure Compréhension**, un Manuel de Sensibilité*

Qu'est-ce qu'une race ? Avant le XXI^e siècle, le terme de "race" faisait référence à des groupes ethniques, plus ou moins classés selon la pigmentation de leur peau. Cette vague notion tomba en désuétude lorsque l'Éveil fit apparaître des gens radicalement différents : les elfes, les nains, les orks et les trolls. Les savants se réfèrent aux différentes formes de métahumanité par la dénomination de "sous-espèces". Les différentes sous-espèces font toutes parties de l'*Homo sapiens* – ce que nous appelons communément les "gens" – mais ont des traits physiques constants qui permettent de les classer en des groupes distincts.

Pourquoi ces gens agissent-ils ainsi ? Les gens d'une même catégorie raciale peuvent, en plus de leurs traits physiques, présenter des caractéristiques comportementales communes. Cela ne signifie pas que chaque individu d'une race agit selon un stéréotype déterminé, bien sûr. Mais tout comme les différents groupes ethniques avaient eu tendance à développer des valeurs communes propres à leur catégorie, dans le domaine des arts ou des coutumes, par exemple, les races métahumaines ont fait de même. Certaines de ces habitudes comportementales proviennent de caractéristiques physiologiques propres à la race, d'autres sont nées du fait que les membres du groupe racial ont travaillé ensemble, d'autres encore sont des réactions à des traitements infligés par les autres groupes (par exemple, un groupe racial peut très bien vivre à l'écart des autres par tendance naturelle à l'isolation, ou pour échapper aux persécutions des autres groupes).

Pour citer quelques exemples grossiers des différences culturelles qui séparent les races, on peut dire que les elfes ont souvent une affinité naturelle avec les végétaux et qu'ils semblent aussi bénéficier d'une aptitude à manier la magie supérieure à celle des autres races. Les nains préfèrent généralement vivre dans des abris souterrains et sont réputés pour leur facilité à

manipuler les machines et les outils. Les orks ont tendance à vivre au sein de grandes communautés, souvent sous terre, et ils expriment une immense fierté pour leur identité raciale. Les trolls, les plus rares des métahumains, préfèrent souvent la rude vie rurale à celle des cités urbaines surpeuplées ; bien que très féroces lorsqu'ils sont en colère, ils sont aussi capables de faire preuve d'une étonnante tendresse.

TABLE DES CARACTÉRISTIQUES MÉTAHUMAINES

	Taille moyenne	Poids	Couleur de peau	Espérance de vie
Elfe	1,90 m	72 kg	blanc-rosé à noir d'ébène	plusieurs centaines d'années
Humain	1,70 m	70 kg	blanc-rosé à noir d'ébène	55 ans (échelon mondial)
Nain	1,20 m	54 kg	blanc-rosé à noir d'ébène	plus de 100 ans
Ork	1,90 m	95 kg	rose pâle à noir d'ébène	35 – 40 ans
Troll	2,80 m	225 kg	blanc-rosé à brun acajou	50 ans

Peut-on se reproduire avec eux ? Beaucoup de gens sont perplexes à l'idée de mélanger les races. La preuve la plus évidente que nous appartenons tous à la même espèce est que nous nous reproduisons tous entre nous – en d'autres termes, il est possible d'avoir des enfants avec un membre de n'importe quelle race métahumaine. Les enfants de couples de races mixtes sont de la race d'un des deux parents. Par exemple, l'enfant d'une elfe et d'un ork est, soit un bébé elfe, soit un bébé ork, mais pas un métis. Parce que la magie qui a causé l'émergence des nouvelles races est encore récente, certains couples de même race peuvent encore avoir des surprises en découvrant leur bébé. Les couples humains peuvent engendrer un bébé d'une autre race ; d'autres couples de même race, un couple de nains ou de trolls, par exemple, peuvent avoir un bébé humain. Au fur et à mesure que le temps passe, ces bébés de race différente de celle de leurs parents deviennent de plus en plus rares. La plupart des couples de même race ont des bébés de leur propre race.

Quelle est l'influence de la race sur le comportement ? Il ne faut pas juger les individus sur la base de leur sous-espèce. Il existe autant de différences parmi les individus d'un même groupe qu'il y en a entre les différents groupes raciaux. La plupart des gens, même s'ils sont fiers d'exprimer les traits communs de leur catégorie raciale, préfèrent être perçus comme des individus uniques, plutôt que, par exemple, comme un "nain typique", en particulier si le commentaire émane d'un membre d'une autre catégorie raciale.

La chose la plus importante à garder à l'esprit est que derrière n'importe quelle race, on trouve des gens, égaux en droit et en considération, et que chaque personne de cette race est unique.



ELFES

par Roweena, Interfacée

Beaucoup de gens, en particulier ceux des autres races métahumaines, perçoivent les elfes comme les métahumains les plus chanceux. Nous sommes si beaux, disent-ils, si élégants. Certains humains essayent de copier cette élégance en se prétendant elfes – cela ne leur viendrait jamais à l'idée d'imiter les orks ou les trolls. N'avons-nous pas, nous les elfes, nos propres nations ? Être un elfe, ça doit être si merveilleusement passionnant. La monotonie, ça n'existe pas chez nous, les Belles Gens – c'est en tout cas le point de vue communément admis.

Eh bien, je peux vous affirmer le contraire. Je suis fière d'être une elfe et je n'ai pas à me plaindre de ma propre vie. Mais je ne mène pas cette existence glamour promise à tout elfe dès sa naissance, à en croire les programmes tridi. Et la plupart des elfes que je connais n'ont pas non plus cette vie-là. Quant aux stéréotypes du genre "je-chante-pour-les-gentils-arbres" ou "je-ne-sais-pas-appuyer-sur-la-touche-Entrée-d'un-clavier", mon panzer et moi-même sommes la preuve évidente de leur inexactitude.

Cela peut vous sembler surprenant, mais il existe des elfes pauvres, laids, ennuyeux et banals. Être pauvre ou socialement défavorisé est difficile pour n'importe qui, mais ça l'est encore plus pour les elfes, car cela va à l'encontre de leurs propres attentes et de celles des autres. Qu'un ork vive dans un taudis sordide ne provoque aucun commentaire (ce qui est bien triste). Mais mettez-y un elfe… il y a forcément quelque chose de *très* grave à son sujet. Tout le monde sait que les elfes vivent dans des environnements agréables. Un elfe habitant dans un cadre qui manque d'élégance est immédiatement assimilé à un loser pathétique, du moins dans l'esprit de la plupart des gens.

Pauvre chou, vous devez vous dire. Comme ce doit être terrible de ne pas être aussi beau et merveilleux que les gens l'imaginent. Vous aimeriez bien avoir ce genre de problèmes, pas vrai ? Mais cela *devient* effectivement un problème quand plus personne ne prend au sérieux vos véritables ennuis – ou quand on vous juge de manière bien plus sévère que si vous appartenez à une race "censée" traverser des mauvaises passes.

Je vous l'accorde, notre fardeau est moins lourd à porter que celui des races ork et troll, qui se font ouvertement et régulièrement injurier. Mais le glamour elfique ne protège pas contre les formes plus subtiles de préjudice. J'ai cessé de compter les gens qui nous voient comme de paisibles amoureux de la nature mangeurs de

pâquerettes, incapables de s'adapter aux technologies modernes. S'il vous plaît, y a-t-il quelqu'un dans l'assistance qui pourrait aider la pauvre petite elfe à utiliser le gros et compliqué terminal matriciel public ?! Qu'on amène donc une salade à cette adorable petite elfe pour qu'elle n'ait pas à souiller ses lèvres avec de la viande. Nous autres, les elfes, avons notre lot quotidien d'ennuis, mais contrairement à nos cousins orks ou trolls, nous ne sommes pas censés exprimer notre colère. Des pixies énervés, ça ne fait pas adorable ni éthéré. Certains elfes, avides de paraître aussi "durs" et dangereux que n'importe quelle autre race, se mettent à *réellement* briser les stéréotypes – ils intègrent des gangs ou deviennent des samouraïs des rues dégainant plus vite que leur ombre. D'autres, comme moi, font de leur mieux pour ignorer ce que nous sommes "censés" être et essayent simplement de suivre ce que leur dicte leur cœur.

Il faut reconnaître que notre intégration dans la société humaine s'est faite plus facilement que chez d'autres, et que beaucoup d'entre nous l'ont parfaitement réussie. Les autres ont émigré vers les territoires tribaux ou vers les nations elfiques de Tir Tairngire et Tir na nÕg. Ces déplacements de populations d'elfes partis vivre chez "les nôtres" ont causé quelques problèmes à tous ceux qui sont restés ; étant moins nombreux, nous sommes plus voyants. De plus, cela a conforté les gens dans leur idée que les elfes sont hautains et arrogants et qu'ils méritent qu'on leur rabatte un peu le caquet. Nous n'avons généralement pas de problème pour trouver du travail ou un logement, mais ceux qui ne nous aiment pas nous suggèrent souvent (de manière plus ou moins grossière) d'aller vivre "dans notre pays".

Certaines personnes se méfient aussi des elfes pour une raison qui ne concerne aucune des autres races : notre culture. La langue sperethiel, les traditions ancestrales que nous revendiquons, notre talent naturel pour la magie, les anciens elfes légendaires, tout cela et bien d'autres choses encore rendent les gens soupçonneux à notre égard. Ils parlent à voix basse d'une conspiration elfique visant à contrôler le monde. Soit, mais si cela est vrai, on ne m'en a jamais parlé – et pourtant, j'aurais bien aimé ! J'en ai assez de devoir travailler pour gagner ma vie.



HUMAINS

par Jason, samouraï des rues

Vous vous dites sans doute qu'humain est synonyme d'ennuyeux. C'est peut-être vrai, dans un sens. Mais être ennuyeux n'est pas le pire des désavantages. Certes, nous n'avons pas les oreilles pointues et la tonne de magie des elfes, ni le flair des nains pour faire fonctionner un moteur, ni même les milliers de potes orks qui viendront à notre rescousse simplement parce que nous leur ressemblons, ou encore la taille massive et la force des trolls (tellement utiles dans les allées sombres !). Ce que nous avons, en revanche, c'est une longue histoire, le passé d'une race qui a longtemps été seule dans la ville… avec tous les avantages que cela comporte.

Les humains constituent la seule race dans l'histoire connue du monde jusqu'à il y a cinquante ans, et nous sommes toujours largement majoritaires par rapport à toutes les autres races. Cela fait de nous la "norme", à laquelle on compare les autres races. Par exemple, les nains sont plus petits que les humains et les autres races sont plus grandes. Si les trolls étaient la norme, nous serions tous considérés comme petits. Les humains forment la base sur laquelle se fonde toute comparaison, ce qui nous donne automatiquement une position privilégiée. Nous ne sommes pas réellement "meilleurs" qu'une autre race, même si beaucoup le pensent – et pas uniquement des humains. C'est à la fois une très bonne chose dans certains cas, et une très mauvaise dans d'autres.

Le bon côté (du moins d'un point de vue pratique), c'est déjà qu'en tant qu'humain, je ressemble à la majorité des autres personnes, pratiquement où que j'aille. Tout est conçu pour les gens comme moi : les appartements, les vêtements, les voitures, les claviers, le cyberware, etc. À moins de me retrouver dans l'underground ork ou à Tir Tairngire, où les humains forment une toute petite minorité, personne ne va me harceler simplement parce je suis différent. Si je me promène dans la rue avec un étui contenant un gros flingue, les autorités m'accorderont beaucoup plus facilement un passe que si j'étais un troll.

Le mauvais côté des choses, c'est que les gens sont plus habitués à voir les visages humains que les autres. Du coup, ils nous repèrent beaucoup plus facilement – pas terrible, si vous bossez dans un milieu où vous préférez qu'on oublie votre gueule. Puis, il y a le vaste problème du préjugé. Trop de personnes parlent de "gens" en pensant uniquement aux humains. Lorsqu'on fait référence aux autres races, on les désigne sous le nom de "métahumains" pour bien les distinguer de nous ; leur nom est le même que le nôtre avec un préfixe collé dessus, ce qui signifie implicitement que les humains sont le modèle par défaut et que ces autres races ne sont que des déclinaisons de seconde catégorie. Si vous n'approuvez pas cette façon de voir les choses et si vous voulez vous en écarter, vous risquez d'avoir de sérieux problèmes. Beaucoup de métahumains ne vous feront pas confiance, parce qu'ils en ont trop bavé à cause de vos compatriotes humains et se disent que vous êtes forcément un raciste vous aussi. Défendez la cause des métahumains, et même les humains que vous pensiez être vos amis vous tourneront le dos en vous accusant de "trahir les vôtres". Et ceux que vous défendez ne vous remercieront pas forcément, trop occupés à chercher votre but non avoué.

Comme les autres races sont des descendants directs d'humains ou des humains ayant subi une transformation, beaucoup de leurs représentants ont des liens familiaux avec des humains. On imagine que cela devrait nous rendre plus tolérant à leur égard, mais l'histoire nous montre que nous avons toujours eu du mal à accepter les différences. Cela dure depuis des siècles et ce n'est probablement pas près de changer.

NAINS

par Thaddeus, pirate tridi et decker à ses heures perdues

La première caractéristique d'un nain est d'abord et avant tout sa taille. Ouaih, c'est vrai, nous sommes plus petits que les autres. Et nous vivons donc dans un monde bâti pour des grands, qui nous prennent de haut, dans tous les sens du terme.

Pourtant, nous ne sommes pas des "demi-portions". La plupart d'entre nous avons des jambes plus courtes proportionnellement à notre tronc que celles des autres races, ce qui signifie qu'assis, nous ne sommes pas beaucoup plus petits que les humains. Nous pouvons probablement emprunter votre chemise. En revanche, nous n'atteignons souvent pas les étagères des magasins et ne profitons pas d'un bon angle de vue pour admirer les œuvres d'art des musées. Et essayez de vous faire servir dans un fast-food surpeuplé à l'heure du déjeuner quand vous êtes plus petit que le comptoir! D'un autre côté, nous tenons dans des espaces réduits (ce qui est toujours très pratique dans mes deux activités) et nous ne nous cognons pas la tête sur les branches basses. Fais gaffe, l'asperge, certains nains pourraient très bien t'attirer dans un parcours d'obstacles.

Ceux qu'on appelait les nains bien avant l'Éveil souffraient d'une maladie qui interrompait la croissance de leurs membres. Mais ils n'ont rien à voir avec la race des nains telle que nous la connaissons aujourd'hui. C'est probablement à cause de la longue et ancienne existence de ces gens de petite taille qu'il existe autant de vieilles histoires sur les nains. Et croyez-moi, ces histoires nous ont posé de sacrés problèmes dans le monde moderne. Trop de gens croient nous connaître parce qu'ils ont lu les *Contes de Grimm* ou d'autres sagas médiévales-fantastiques. Ils sont surpris de découvrir que nous ne passons pas notre temps à creuser des mines, que nous ne sommes pas obsédés par l'idée d'amasser de l'or et que nous ne vivons pas dans d'adorables petites chaumières au milieu de la forêt.

Pire, encore, du fait de notre petite taille, les gens nous assimilent souvent à des enfants. Mettez-vous bien ça dans le crâne, OK? Un nain âgé de plus de 18 ans est un adulte. Lui tapoter la tête, pincer ses joues ou réajuster ses habits est le comble de l'impolitesse. Ça l'est tout autant de s'adresser à lui en employant un ton gazouillant et haut perché généralement réservé aux gosses en couche-culotte.

Si vous me le demandez, je vous dirai que ce genre d'attitude est la raison principale pour laquelle beaucoup de nains se mettent à jouer les durs, se montrant bourrus et froids à l'égard des autres races. Un grand nombre de jeunes nains en viennent à se bagarrer simplement pour se prouver quelque chose ou en réaction à des "tapoteurs" de têtes un peu trop lourds. C'est de là que vient le stéréotype du "petit teigneux". Passez une journée complète à vous faire tapoter la tête et pincer les joues et on verra si vous restez calme! Bien sûr, être traité comme un mignon petit garçon offre aussi ses avantages (aussi difficile que ce soit à admettre). Ainsi, les gens ont souvent tendance à nous sous-estimer. Auprès de l'homme d'affaires comme du voyou de la rue, plus d'un nain a fait croire à son interlocuteur qu'il n'aurait aucun problème à embobiner le mignon petit demi-sel. Mais au final – vlan! – c'est en général le grand dadais qui y laisse ses plumes.

On peut presque toujours trouver une explication à la plupart des autres "comportements typiques de nain". Prenez cette idée selon laquelle les nains aiment vivre dans les souterrains, les cavernes ou les sous-sols. Le fait est que nous, les nains, nous sentons plus à l'aise dans les espaces confinés – étonnant, non? Un nain préférera donc, le plus souvent, profiter des loyers bas des appartements en sous-sol, quand il ne décide pas de s'installer dans une caverne, pour son confort et son côté pratique (une maison construite par la nature – que peut-on vouloir de mieux?).

Pour ce qui est du stéréotype qui veut que tous les nains soient naturellement de brillants mécaniciens, je ne suis pas certain de son origine – probablement encore les contes de fées. C'est en tout cas devenu une sorte de prophétie annoncée qui est en train de se réaliser – beaucoup d'enfants nains se font offrir des boîtes à outils comme premiers jouets, et les écoles nous orientent vers les programmes de maths et de sciences. Bien sûr, dans de nombreux domaines, les mécaniciens nains possèdent un avantage inné du fait de notre morphologie qui nous permet de travailler dans les espaces réduits. Je suppose qu'il y a peut-être aussi une particularité génétique dans les domaines de l'intelligence qui nous rend, en moyenne, plus doués dans les assemblages mécaniques. Si c'est le cas, cela dit, je suis passé au travers. Je ne connais même pas le fonctionnement de mon grille-pain. Vous devriez voir la tête des gens quand je leur dis que je n'ai pas la moindre idée de ce qui fait que leur voiture ne démarre pas…



ORKS

par Stella for Star, mage

Les orks sont la race métahumaine la plus répandue et la moins respectée. Ces deux faits sont probablement liés. Plus grands que les humains et plus lourds que les elfes, nous sommes craints souvent à cause de notre taille (et peut-être aussi de nos crocs). Cela rend très difficile toute tentative de lier connaissance et contribue donc à la peur des orks, une peur entretenue par le fait que personne ne sait ce que nous sommes réellement.

Les gens se font beaucoup d'idées fausses sur les orks. Par exemple, les scientifiques ont affirmé durant des années que les orks étaient nocturnes, sans que personne ne se soucie de nous demander si notre goût pour l'obscurité était

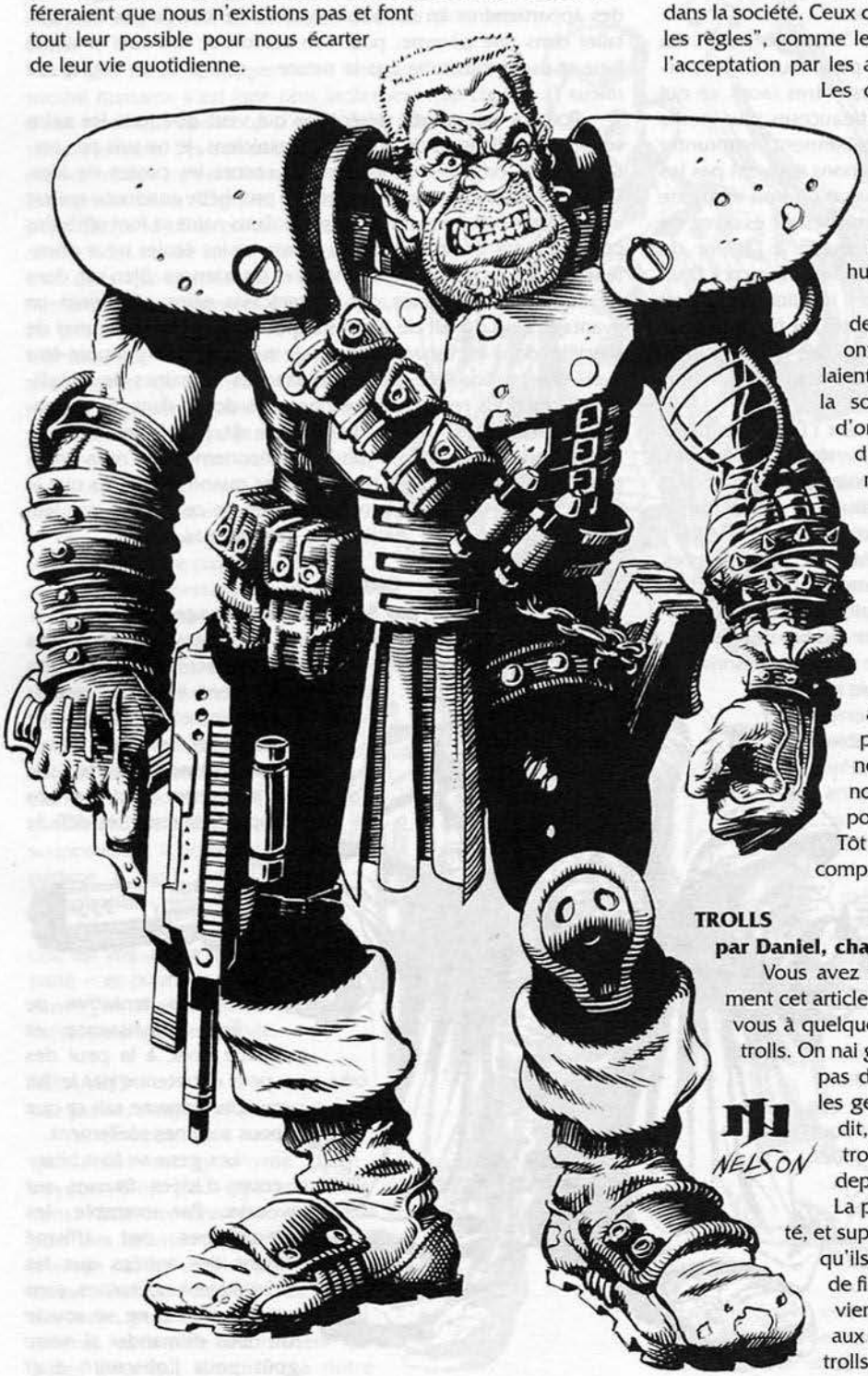
d'origine biologique ou simplement la conséquence d'une société qui ne veut pas nous voir durant la journée.

L'identité ork a été en grande partie marquée par le traumatisme provoqué par la subite expression génétique vulgairement dénommée gobelinisation. Tous les orks âgés de plus de quarante ans ne sont pas nés orks, mais se sont transformés, soit lors des changements en masse du mois d'avril 2021, soit au cours de leur propre adolescence. Dans les deux cas, pratiquement tous les orks adultes vivant aujourd'hui ont dû faire face au rejet de leur famille, de leurs amis et de la société au moment de leur transformation. Cela a forcément influencé notre façon de percevoir le monde et il y a donc bien une part de vérité dans les allégations selon lesquelles nous voyons du sentiment anti-ork là où il n'y en a pas forcément. Mais une part seulement – la plupart des autres races préféreraient que nous n'existions pas et font tout leur possible pour nous écarter de leur vie quotidienne.

Dans pratiquement n'importe quelle région, les orks ont beaucoup de difficultés à trouver un emploi, à acheter des terrains ou encore à subvenir à leurs besoins au sein des grandes communautés. La discrimination galopante en a conduit un grand nombre à se tourner vers le crime, seul moyen de s'assurer un toit et de la nourriture. Les jeunes orks se rassemblent souvent en gangs pour se protéger mutuellement dans leurs quartiers défavorisés. Ils considèrent généralement tout étranger qui s'y aventure comme une menace potentielle. Et puis, il y a les gens comme moi, dont les dons magiques rares pourraient faire monter la cote très haut si nous n'avions pas une tête d'ork. Mais nous sommes de la race des "gobelins" et nous devons donc utiliser nos talents autrement.

Tout cela n'aide pas à améliorer l'image négative des orks dans la société. Ceux qui essayent de "travailler dur en respectant les règles", comme le dit la fameuse platitude, découvrent que l'acceptation par les autres est extrêmement difficile à gagner. Les orks trouvent souvent du travail comme ouvrier, où notre taille et notre force sont très appréciées. Comme nous sommes presque aussi forts que les trolls mais pas aussi massifs, nous sommes plus agiles et pouvons plus facilement nous glisser dans des espaces conçus pour des humains.

Nous avons tendance à vivre à l'écart des autres races, parce que les autres nous ont évités. Au départ, la plupart des orks voulaient vivre là où ils avaient toujours vécu, dans la société classique. Aujourd'hui, beaucoup d'orks préfèrent rester entre eux. Certains d'entre nous veulent fonder leur propre nation, comme les elfes l'ont fait. Des organisations d'orks travaillent sur divers moyens d'améliorer les conditions de vie de notre peuple ; comme il y a de plus en plus d'orks adultes qui sont nés orks, les choses semblent être sur la bonne voie. Nous développons de plus en plus nos propres coutumes et notre culture, si bien que les autres devraient commencer à mieux nous comprendre. Il vaut mieux pour elles, d'ailleurs ; les femmes orks donnent fréquemment naissance à un grand nombre de bébés, ce qui fait de nous la population qui augmente le plus rapidement. Tôt ou tard, les autres races devront en tenir compte.



TROLLS
par Daniel, chaman Ours

Vous avez dû, à un moment, vous demander comment cet article allait être rédigé. Peut-être vous attendiez vous à quelque chose, du genre : "Si vous plè, aimé les trolls. On nai genti.". Désolé, les gars. Être un troll ne fait pas de moi un décérébré, quoi qu'en pensent les gens. Si nous étions aussi stupides qu'on le dit, il n'y aurait plus beaucoup de runners trolls. Notre bêtise nous aurait été fatale depuis longtemps.

La plupart des gens assimilent taille et stupidité, et supposent donc que les trolls sont bêtes parce qu'ils sont énormes. Des siècles de comédies et de fictions montrant comment le petit rusé parvient à tromper le grand costaud ont appris aux gens à ne pas attendre grand-chose des trolls. Un autre facteur expliquant cette image

de "bête-comme-un-mur-de-plastacier" vient de nos dents. Les trolls ont des défenses, comme les orks, mais nos autres dents sont formées différemment. Cela nous oblige à parler d'un ton plat, monocorde et donc "stupide" aux oreilles des humains et de bien d'autres. Les trolls qui s'expriment d'une manière que les humains trouvent plaisante ont généralement dû payer leur acceptation en procédant à de coûteuses et fastidieuses opérations dentaires.

Notre taille nous pose aussi des problèmes. Les trolls souffrent d'un inconfort quotidien, aussi bien physique que social. Tout est construit pour des gens bien plus petits ; nous ne tenons pas dans des espaces comme les petites automobiles ou les compartiments des Coffin Hôtels. Nous ne pouvons pas non plus nous asseoir sur la plupart des chaises et des fauteuils, ni derrière un bureau, ce qui explique, entre autres, le faible nombre de trolls attirés par les emplois administratifs. Dans beaucoup de régions, les enfants trolls n'ont même pas le droit d'aller à l'école locale. Socialement parlant, la réaction de la plupart des gens lorsqu'ils nous rencontrent pour la première fois se résume à un : "S'il vous plaît, ne me frappez pas!". En fait, nous avons sans doute tendance à être moins portés vers la violence que les autres races ; notre taille suffit à faire comprendre aux gens qu'il vaut mieux nous laisser tranquilles plutôt que de se risquer à nous affronter. Nous avons malgré tout eu la chance d'échapper aux pires excès du phénomène de boucs émissaires, principalement parce que nous demeurons assez rares. Il y a beaucoup plus d'orks à haïr que de trolls.

Ce n'est pas pour autant que les trolls échappent aux préjugés. Si la plupart d'entre nous vivent plus dans les régions sauvages que dans les villes, c'est en partie parce que les grands espaces nous permettent de mieux respirer, mais c'est aussi à cause des tracasseries et de la suspicion que nous devons affronter en zone urbaine. Trouver un propriétaire qui acceptera de nous louer une piaule est déjà un exploit en soi, ça l'est encore plus d'en trouver un qui ne doublera pas la caution tant il est persuadé que notre poids va endommager le plancher. Et même si nous trouvons cette personne, la majorité des habitations sont, de toute façon, bien trop petites pour loger une famille troll.

Les trolls ruraux ont développé une forte identité culturelle – un style de vie rude et primitif, vaguement comparable à la culture tribale prônant le retour à la terre très populaire chez certains elfes. De nombreux humains urbains ont tendance à développer cette vision romanesque des trolls, ce qui n'a pas aidé le troll des villes de base qui, lui, rêve d'une simple acceptation au sein de la société. Ce même troll urbain gagne généralement sa croûte par des petits boulots qui demandent de la force – par exemple, videur dans un bar local. Beaucoup d'autres sont attirés dans les organisations criminelles, où ils se font enfin respecter en devenant les hommes de main les plus impressionnants du milieu. Les trolls lassés de se voir rabâcher le stéréotype du "troll grand et bête" vont souvent trop loin dans leurs efforts pour corriger cette image. Cherchant à s'éloigner le plus possible de l'attitude typiquement troll, ils deviennent en général extrêmement raffinés. On trouve aujourd'hui de plus en plus de comédiens trolls dans des rôles distingués, tasse de thé tenue délicatement, petit doigt en l'air et tenue de soirée impeccable. Mais je suppose que je préfère voir ça plutôt que le gros débile qui se fait avoir par le petit maigrichon.



CRÉATION D'UN SHADOWRUNNER



Armé de votre simple imagination et de l'idée de base de ce que vous comptez faire et jouer dans *Shadowrun*, vous voici prêt à passer à la phase de création d'un personnage. Les personnages ne sont qu'une série de chiffres sur du papier jusqu'à ce que vous leur donniez vie. Il est donc assez logique de réfléchir au type de shadowrunner que vous souhaitez incarner avant que le jeu démarre. Posez-vous quelques questions simples : aimez-vous les trolls ? Les deckers vous paraissent-ils intéressants ? Pensez-vous que les personnages magiciens assurent un max ? Peut-être souhaitez-vous jouer un menteur invétéré qui parvient à faire gober n'importe quoi aux autres ? À moins que les spécificités du personnage vous importent peu du moment qu'il manie l'arme la plus meurtrière du jeu ? Peut-être voulez-vous incarner un magicien troll, artiste, arnaqueur et possédant cette arme fatale qui vous fait craquer…

Une fois que vous avez l'idée de base de ce que vous voulez jouer, vous pouvez, soit utiliser un *archétype* prédéfini, soit créer de bout en bout votre propre personnage. Utiliser un archétype peut se révéler le meilleur choix si vous êtes débutant à *Shadowrun* et voulez commencer tout de suite à jouer. Créer votre propre personnage prendra plus de temps, mais vous donnera la satisfaction de l'avoir façonné entièrement à votre guise.

ARCHÉTYPES

La liste des archétypes commence à la page 65. Il s'agit de descriptions de base et d'informations générales concernant des types de personnages qui fréquentent assidûment les ombres. Ces personnages personnifient certains stéréotypes du monde de *Shadowrun*, mais ils ne constituent en aucune façon les seuls types de personnages que vous pouvez jouer. Tels quels, ce ne sont que des chiffres sur une page ; à vous de leur inventer une personnalité ou un passé afin de leur donner de la consistance.

Les archétypes ont été créés en utilisant le processus standard de création de personnage décrit dans ce chapitre. Chaque archétype précise la race du personnage, ses attributs et son équipement (cyberware et magie éventuels compris) et fournit des suggestions sur la manière de le jouer. Si vous ne connaissez pas bien la variété des personnages que l'on peut jouer dans *Shadowrun*, ces archétypes vous donneront un aperçu fidèle de ce peuvent être les shadowrunners.

Les *fiches de personnage des archétypes* qui figurent à la fin du livre se rapportent aux archétypes dont nous venons de parler (pages 65 – 80). Elles contiennent toutes les informations nécessaires à propos de ces personnages, que ce soit leur équipement, leurs contacts, leur niveau de vie ou leurs réserves de dés. Choisir un archétype et vous reporter à sa fiche vous permet de vous lancer immédiatement dans une partie de *Shadowrun*.

Si un archétype vous paraît intéressant mais que sa race ou son choix de compétences ne correspond pas exactement à ce que vous voulez, il vous sera alors probablement plus simple de créer votre propre personnage plutôt que de modifier l'archétype.

CONSTRUIRE SON PERSONNAGE

Pour créer à partir de rien votre propre personnage, vous allez devoir utiliser le système de priorité. Ce système simple définit les options et les choix à effectuer. Vous pouvez vous servir des


RAGNA
PRESCOTT

archétypes pour y puiser des idées ou des profils que vous pourriez modifier (peut-être préféreriez-vous jouer un chaman troll, ou que vous vous dites que les gangers elfes assurent).

Il est préférable d'avoir quelques idées concrètes à l'esprit dès le départ. Le système de priorité n'est pas aléatoire ; au contraire, il vous laisse choisir les priorités pour votre personnage, en vous demandant de les classer de la plus importante à la moins importante. Pour tirer le maximum des possibilités de ce système, vous devrez peut-être établir préalablement l'histoire, l'environnement et la personnalité de votre personnage. Que fait-il et pourquoi ?

Imaginons, par exemple, que le personnage soit un scientifique ayant longtemps travaillé pour une corporation, avant d'être kidnappé. Poursuivons ce travail d'imagination. Au lieu de venir à sa rescousse, la corporation qui l'employait a essayé de le tuer. Échappant à ses ravisseurs et aux tueurs à gages lancés à ses trousses, le personnage s'est retrouvé à survivre dans la rue en acceptant des shadowruns. Son expertise scientifique lui permet d'être spécialiste en électronique et en explosifs et il possède également quelques connaissances informatiques de base (bien qu'il ne soit pas decker). Il dispose aussi d'une myriade de contacts et, du fait de son ancien emploi, a appris à fabriquer et à utiliser des toxines qui comptent parmi les plus mortelles pour la métahumanité. Malheureusement, il n'est pas très fort dans le maniement des armes à feu. Une autre méthode consiste à créer un personnage en s'inspirant d'un héros de bande dessinée ou de film d'action. Dans tous les cas, faites appel à votre imagination. Plus le contexte général entourant votre personnage sera riche, plus le processus de création sera simple et rapide.

Il est aussi possible de faire davantage appel à la spontanéité, en développant l'environnement et la personnalité du personnage au fur et à mesure du processus de création. Dans ce cas, vous n'aurez besoin de connaître que le strict minimum au préalable – par exemple, vous aimeriez, pour une fois, jouer un mage. Créer un personnage de la sorte nécessite de la flexibilité et vous devez donc être prêt à prendre des décisions spontanées et vous y tenir. Un tel processus peut mener à la création de personnages intéressants et variés, présentant des caractéristiques et des combinaisons inattendues.

LE SYSTÈME DE PRIORITÉ

Ce système consiste à allouer une priorité à chaque catégorie de la création du personnage. Les priorités varient de A (catégorie la plus importante) à E (catégorie la moins importante). Les catégories constituent les bases élémentaires de cette création : la race, la magie, les attributs, les compétences et les ressources. Votre tâche consiste à classer les priorités nécessaires à votre personnage par ordre d'importance. Par exemple, si vous voulez créer le scientifique cité dans l'exemple ci-dessus, la magie aura une faible priorité (D ou E) tandis que les compétences formeront certainement la catégorie la plus importante (A). Les deux choix les plus importants à faire sont d'une part la race de votre personnage, d'autre part s'il sera ou non magicien. Ces décisions auront un effet significatif sur le reste de vos choix.

Chacune des cinq priorités (A, B, C, D et E) doivent être assignées à l'une des cinq catégories, dans n'importe quel ordre. Si vous créez votre premier personnage, vous pouvez respecter l'ordre des priorités tel qu'il est décrit dans ce chapitre. Le résumé complet de ce que vous offre chaque priorité figure dans le tableau récapitulatif de la création d'un personnage.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DE LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Priorité	Race	Magie	Attributs	Compétences	Ressources
A	–	Magicien complet	30	50	1 000 000 ¥
B	–	Adepte/Magicien spécialisé	27	40	400 000 ¥
C	Troll/Elfe	–	24	34	90 000 ¥
D	Nain/Ork	–	21	30	20 000 ¥
E	Humain	–	18	27	5 000 ¥

CHOISIR VOTRE RACE

Cette catégorie permet de choisir la race du personnage (humain, elfe, nain, ork ou troll). Chacune d'elles possède ses propres bonus et ses restrictions. Quelle que soit la race que vous choisissez pour votre personnage, vous devrez prendre la priorité qui lui correspond (E pour les humains, D pour les nain et les orks, C pour les elfes et les trolls). Bien que deux races métahumaines apparaissent pour les priorités C et D, vous ne pouvez choisir en choisir qu'une seule pour votre personnage.

Choisir de jouer un métahumain confère un certain nombre de modifications à appliquer aux attributs de base du personnage ainsi que d'autres capacités spéciales. Voir la *Table des modificateurs raciaux*, page suivante.

Prenons l'exemple de deux archétypes, la spécialiste elfe des opérations clandestines et le mage de combat troll. Lorsque nous avons créé ces deux archétypes, nous leur avons d'abord assigné la priorité de la race. En tant qu'elfe et troll, il convient d'attribuer la priorité C à la race de ces deux personnages.

CHOISIR VOS CAPACITÉS MAGIQUES

Votre personnage est-il Éveillé (actif magiquement) ou pas ? Si votre personnage n'est pas Éveillé, alors vous pouvez assigner la magie à n'importe quelle catégorie non occupée par la race. Dans ce cas, il vaut mieux attribuer à cette catégorie la plus basse des priorités disponibles pour profiter au mieux des bénéfices des autres catégories.

Si vous voulez jouer un personnage Éveillé, le niveau de priorité à choisir pour la magie dépend de votre intention de jouer un magicien complet, un magicien spécialisé ou un adepte.

Magiciens complets

Les magiciens complets peuvent lancer des sorts (Sorcellerie), invoquer des esprits (Invocation), utiliser des focus magiques, percevoir astralement et se projeter dans l'espace astral. Une définition plus complète figure page 158. Les archétypes proposent des exemples de magiciens complets.

En tant que personnages débutants, les magiciens complets reçoivent 25 points de sorts. Les points de sorts sont utilisés pour acheter des sorts, au coût de 1 point par point de Puissance du sort. Un autre bénéfice dont jouissent les magiciens complets au moment de leur création est de pouvoir lier des focus en utilisant des points de sorts au lieu de Karma (encore une fois, au coût de 1 point de sorts par point de Karma). Une fois la création du personnage terminée, les magiciens devront utiliser du Karma pour apprendre des sorts et lier des focus. Vous trouverez des précisions sur le choix des sorts dans la partie *Choisir vos ressources*, page 60.

Les joueurs n'ont le droit d'acheter des points de sorts que lors de la création du personnage, au coût de 25 000 ¥ par point, jusqu'à un maximum de 50 points de sorts. Les points de sorts non dépensés ne peuvent plus être revendus pour récupérer des nuyens.

Les joueurs peuvent aussi dépenser des points de sorts pour commencer directement la partie avec des esprits invoqués, au coût de 1 point de sorts par point de Puissance de l'esprit et de 2 points de sorts par service que l'esprit doit au personnage. Par exemple, si un joueur veut commencer à jouer en disposant d'un élémentaire de l'air de Puissance 4 lui devant quatre services, cet esprit lui coûtera 4 points de sorts pour sa Puissance et 8 points de sorts pour ses services, soit un total de 12 points. Pour plus d'informations concernant les esprits et les services, voir *Invocation*, page 183.



Les magiciens complets débutants ne peuvent disposer de sorts, de focus ou d'esprits d'une Puissance supérieure à 6. De plus, ils ne peuvent pas commencer la partie avec plus de 6 esprits, qui eux-mêmes ne peuvent pas leur devoir plus de 6 services.

Les magiciens complets doivent suivre la tradition chamanique ou hermétique (*voir Mage ou chaman ?*, ci-contre).

Magiciens spécialisés

Il s'agit de magiciens qui se sont spécialisés dans l'un des aspects de leur tradition et qui subissent, par conséquent, des restrictions au niveau de leurs capacités. Jusqu'à une certaine limite, ils peuvent lancer des sorts (Sorcellerie), invoquer des esprits (Invocation) et utiliser des focus magiques. Ils peuvent percevoir astralement, mais ne peuvent pas se projeter dans l'espace astral. Vous trouverez une description complète des magiciens spécialisés page 158. Les joueurs intéressés par la création d'un magicien spécialisé doivent être conscients des limitations et des bonus qui affectent de tels personnages à leur création et bien comprendre la nature de ces limitations.

Les magiciens spécialisés commencent avec 35 points de sorts. Acheter des points supplémentaires coûte 25000 ¥ par point, avec un maximum de 50 points. Comme pour les magiciens complets, les points de sorts ne peuvent être achetés qu'au moment de la création du personnage et ne pourront pas être revendus pour récupérer des nuyens. Les magiciens spécialisés peuvent utiliser des points de sorts lors de la création du personnage pour lier des focus et commencer le jeu en disposant d'esprits invoqués, même s'ils devront plus tard utiliser du Karma pour apprendre de nouveaux sorts ou lier d'autres focus (voir *Amélioration du personnage*, page 240). De même, une fois la création du personnage terminée, les futurs esprits devront être invoqués selon les règles classiques (voir *Invocation*, page 183).

Comme les magiciens complets, les magiciens spécialisés débutants ne peuvent pas disposer de sorts, de focus ou d'esprits d'une Puissance supérieure à 6. De plus, ils ne peuvent pas commencer la partie avec plus de 6 esprits, qui eux-mêmes ne peuvent pas leur devoir plus de 6 services.

Les magiciens spécialisés doivent suivre la tradition chamanique ou hermétique (*voir Mage ou chaman ?*, ci-dessous).

Adeptes

Les adeptes utilisent leur magie de manière radicalement différente de celle des autres magiciens. Ils canalisent leur puissance magique à travers leur corps et leur esprit ; ils ne lancent pas de sorts, n'invoquent pas d'esprit et n'ont en principe pas accès à l'espace astral (à moins d'acheter le pouvoir de perception astrale). Au lieu de cela, ils disposent de pouvoirs qui améliorent leurs capacités physiques et mentales. Chaque pouvoir coûte un certain nombre de points de pouvoirs qui doivent être payés lors de la création du personnage (pour connaître les coûts spécifiques des pouvoirs d'adeptes, voir page 167). Tous les adeptes débutants reçoivent un nombre de points de pouvoirs égal à leur indice de Magie -6 points, dans la plupart des cas. Les joueurs de personnages adeptes NE PEUVENT PAS acheter ou vendre des points de pouvoirs supplémentaires.

Comme les adeptes n'utilisent pas de sorts, ils ne reçoivent pas de points de sorts. Ils peuvent acheter des focus d'arme, mais ne peuvent pas les lier à moins de disposer de suffisamment de Karma pour le faire (voir page 190 pour plus d'information sur les *focus d'arme*). Les adeptes suivent leur propre voie, dénommée voie somatique.

L'adepte est entièrement décrit à la page 167 du chapitre *Magie* ; on trouve aussi un exemple de personnage adepte dans la section des *Archétypes*, page 65.

Mage ou chaman ?

Si vous avez choisi de jouer un magicien complet ou spécialisé, vous devez décider de la discipline magique qu'il va suivre : la tradition hermétique (mages) ou la tradition chamanique (chamans). La différence entre les deux réside dans sa manière de percevoir la magie, comme décrit pages 161 et 166. Les mages ont tendance à voir la magie comme un puzzle théorique : formules, schémas, prévisibilité. Les chamans perçoivent la magie comme une force vivante avec laquelle ils arrivent à entrer en contact par l'intermédiaire d'un protecteur appelé totem. Si vous décidez de jouer un chaman, vous devrez choisir un totem ; rendez-vous à la page 161 pour avoir une liste des totems disponibles. Chaque totem confère ses propres bénéfices et pénalités ; les joueurs devraient en prendre note, en particulier au moment de choisir des sorts (voir *Choisir vos ressources*, page 60).

Assigner une priorité de Magie à la spécialiste elfe des opérations clandestines est facile. Comme elle n'est pas magiquement active, la priorité de magie doit être la plus basse possible, soit la priorité E. La spécialiste des opérations clandestines a désormais deux priorités établies : la priorité C (elfe) et la priorité E (magie).

Le mage de combat troll est magiquement actif. Comme nous voulons en faire un magicien complet, nous avons choisi la priorité A (magie), la priorité C restant celle de sa race (troll). Nous avons également décidé de faire du troll un mage (et nous n'avons donc pas eu à lui choisir un totem). En tant que magicien complet, le troll dispose d'un capital de 25 points de sorts pour acheter des sorts.

CHOISIR VOS ATTRIBUTS

Les attributs sont les chiffres qui définissent votre personnage. La priorité choisie pour cette catégorie détermine le nombre de points que vous pourrez répartir entre six des neuf attributs du personnage : la Constitution, la Rapidité, la Force (attributs physiques), l'Intelligence, la Volonté et le Charisme (attributs mentaux). Les trois autres – l'Essence, la Magie et la Réaction – s'établissent en utilisant des facteurs extérieurs. Plus la priorité assignée aux attributs est élevée, plus vous aurez de points à répartir. On ne peut pas consacrer plus de 6 points dans un attribut, ni moins de 1 point.

La race d'un personnage affecte ses attributs, comme c'est précisé sur la Table des modificateurs raciaux, ci-dessous. Les humains n'ont ni bonus raciaux ni pénalités. Un personnage ne peut pas commencer la partie avec un attribut supérieur à 6 (avant les modificateurs raciaux éventuels). De plus, aucun des attributs physiques ou mentaux du personnage ne peut jamais être inférieur à 6. L'Essence, la Magie et la Réaction suivent leurs propres règles, précisées ci-dessous.

Les chiffres finaux que vous obtenez après avoir appliqué les modificateurs raciaux aux attributs sont appelés attributs naturels du personnage et doivent être inscrits sur sa fiche de personnage. Les attributs modifiés par des sorts ou du cyberware prennent le nom

TABLE DES MODIFICATEURS RACIAUX

Race	Modifications
Elfe	Rapidité +1, Charisme +2 Vision nocturne
Nain	Constitution +1, Force +2, Volonté +1 Vision thermographique, Résistance (Constitution +2) aux maladies ou toxines.
Ork	Constitution +3, Force +2, Charisme -1, Intelligence -1 Vision nocturne
Troll	Constitution +5, Rapidité -1, Force +4, Intelligence -2, Charisme -2 Vision thermographique, +1 d'Allonge pour les combats armés/à mains nues, armure dermale (Constitution +1).



d'attributs augmentés. Les indices des attributs augmentés figurent entre parenthèses juste après ceux des attributs naturels.

L'Essence, la Magie et la Réaction obéissent aux règles suivantes :

Essence : Tous les personnages commencent avec une Essence de 6. Cette valeur diminue si vous greffez du cyberware à votre personnage (il existe d'autres manières de faire baisser l'Essence, mais aucune ne s'applique aux personnages débutants). L'Essence ne peut jamais être diminuée jusqu'à une valeur inférieure ou égale à 0, bien qu'elle puisse être inférieure à 1.Une Essence de 0 signifie que vous êtes mort, et on ne joue pas les personnages morts.

Magie : La Magie est le seul attribut qui puisse avoir une valeur de 0, qui signifie dans ce cas que vous avez choisi de jouer un personnage non magique. Si vous avez assigné une priorité à la Magie, alors l'indice de Magie de votre personnage est égal à son Essence, arrondie à l'entier inférieur. Les implants de cyberware réduisent l'Essence, et diminuent par conséquent l'attribut Magie ; par exemple, si le cyberware d'un personnage fait baisser son Essence à 4,5, alors son indice de Magie est de 4. C'est l'une des raisons importantes qui expliquent pourquoi les personnages magiques bannissent le cyberware.

Réaction : La Réaction est égale à la somme de la Rapidité et de l'Intelligence, divisée par 2 et arrondie à l'entier inférieur. Par exemple, un personnage doté d'une Rapidité de 5 et d'une Intelligence de 4 a une Réaction de 4 (5 + 4 = 9, 9 : 2 = 4,5, arrondi à 4).

La spécialiste des opérations clandestines a plus besoin de compétences et de ressources que d'attributs bruts pour faire son boulot de manière efficace. Nous avons donc décidé d'affecter aux attributs la plus basse des priorités disponibles, qui se trouve être la priorité D. Cela nous donne 21 points à répartir parmi les attributs. Le personnage étant une elfe, elle obtient automatiquement un bonus de +1 en Rapidité et +2 en Charisme, qui ne seront certainement pas de trop.

Nous pensons que le personnage aura besoin d'un Charisme élevé pour parvenir à s'infiltrer grâce à son bagout dans des lieux sécurisés et pour se sortir du pétrin le cas échéant. C'est pourquoi nous assignons 4 points à son attribut Charisme. Le modificateur racial de +2 inhérent aux elfes porte cet attribut à 6. Puis, nous décidons que l'Intelligence et la Rapidité sont plus importants que la Constitution ou la Force, c'est pourquoi nous leur consacrons 4 points chacun. Une nouvelle fois, les modificateurs raciaux sont à notre avantage ; le modificateur de Rapidité +1 porte cet attribut à 5. Nous attribuons ensuite 3 points à la Constitution et à la Force. Nous avons déjà dépensé 18 points, ce qui nous laisse 3 points pour la Volonté.

Il nous faut à présent affecter des nombres à l'Essence, à la Magie et à la Réaction. L'Essence est par défaut égale à 6 ; comme nous n'avons pas (encore) donné de cyberware au personnage, elle reste à 6. La Magie est égale à 0, puisque nous avons choisi de ne pas faire de ce personnage un magicien et avons donc attribué la priorité E à la Magie. La Réaction est égale à la somme de la Rapidité et de l'Intelligence, divisée par 2 et arrondie à l'entier inférieur. C'est simple : 5 + 4 = 9, et 9 : 2 = 4,5 arrondi à une Réaction de 4.

Le cas du mage de combat est quelque peu différent. Comme ses modificateurs raciaux de troll comportent de grosses pénalités dans les attributs mentaux (utiles en matière de magie) ainsi que d'énormes bonus aux attributs physiques, nous décidons qu'il nous faudra le maximum de points d'attributs de manière à booster les attributs mentaux et compenser les pénalités. Nous affectons à la catégorie des attributs la priorité B, ce qui nous donne 27 points à répartir. Comme nous voulons être sûrs de disposer de solides attributs pour la magie, nous affectons le maximum possible de 6 points chacun à la Volonté, au Charisme et à l'Intelligence. Les trolls subissent automatiquement une pénalité de -2 au Charisme et à l'Intelligence, ce qui signifie que notre personnage troll aura des attributs modifiés de Charisme et d'Intelligence de 4.

Puis, nous affectons des points aux attributs physiques. Comme les trolls reçoivent automatiquement un bonus de +5 à l'attribut Constitution, nous ne dépensons qu'un seul point, ce qui nous donne un total de 6. La Force bénéficie d'un modificateur racial de +4. Nous lui assignons donc 2 points seulement, pour un indice final dans cet attribut de 6. Il nous reste 6 points, que nous affectons à la Réaction. Après avoir appliqué le modificateur racial de -1, notre troll dispose d'une Rapidité de 5.

Le mage de combat étant actif magiquement, son attribut Magie est égal à 6, tout comme son Essence. La Réaction du gros troll est égale à 4 (5 + 4 = 9, 9 : 2 = 4,5 arrondi à l'entier inférieur).

La spécialiste elfe des opérations clandestines a le profil suivant :

	Attribut final	*Points dépensés (21)*
Constitution	3	3
Rapidité	5	4
Force	3	3
Charisme	6	4
Intelligence	4	4
Volonté	3	3
Essence	6	–
Magie	0	–
Réaction	4	–

Le mage de combat troll a le profil suivant :

	Attribut final	*Points dépensés (27)*
Constitution	6	1
Rapidité	5	6
Force	6	2
Charisme	4	6
Intelligence	4	6
Volonté	6	6
Essence	6	–
Magie	6	–
Réaction	4	–

Pour la spécialiste des opérations clandestines, nous avons utilisé les priorités C (race), D (attributs) et E (magie). Pour le mage de combat, nous avons utilisé les priorités A (magie), B (attributs) et C (race).

CHOISIR VOS COMPÉTENCES

Les compétences représentent ce que votre personnage connaît et sa facilité à réaliser certaines actions. Dans les ombres, ce que vous savez faire est plus important que ce que vous savez. Ainsi, les points de compétences qui vous sont attribués lors de la création de votre personnage ne permettent d'acheter que des compétences actives. Comme pour les attributs, plus la priorité affectée aux compétences est élevée, plus vous aurez de points pour acheter vos compétences.

Types de compétences

Il existe trois types de compétences dans *Shadowrun* – les compétences actives, les compétences de connaissances et les compétences de langues.

Les compétences actives servent à accomplir des actions. Athlétisme, Pistolets, Motos, Sorcellerie, Négociation, Étiquette et toutes les autres compétences qui représentent quelque chose que votre personnage fait (y compris les compétences de Construction/Réparation) sont considérées comme des compétences actives. Vous trouverez une liste des compétences actives de base de *Shadowrun* à la page 85 du chapitre *Compétences*. Les compétences de connaissances représentent ce que votre personnage sait. Cette connaissance a pu s'acquérir par l'apprentissage, les hobbies ou l'expérience. Les compétences de connaissances permettent de façonner le passé et l'environnement de votre personnage et vous aideront à lui donner vie. Les compétences de langues représentent les langues qu'il maîtrise.

Les personnages peuvent apprendre de nouvelles compétences et améliorer celles qu'ils possèdent au cours du jeu.

ACHETER DES COMPÉTENCES ACTIVES

Vous pouvez choisir n'importe quelle compétence active décrite dans le chapitre *Compétences*. Le meilleur moyen de procéder est de commencer par établir une liste des compétences que vous



voulez pour votre personnage, puis de choisir son niveau de maîtrise pour chacune d'elles. Plus votre personnage possède de points dans une compétence donnée, plus vous lancerez de dés lors des tests faisant appel à cette compétence.

Les coûts des compétences sont précisés dans la Table des coûts de compétences, ci-dessous. Comme chaque point d'indice de compétence s'achète séparément, le prix des indices de compétences est variable, selon l'indice de l'attribut inhérent à cette compétence (voir page 82 du chapitre *Compétences*). Pour les compétences dont les indices sont inférieurs ou égaux à l'indice de l'attribut inhérent, chaque point d'indice de compétence coûte 1 point de compétences. Pour les compétences dont les indices sont supérieurs à ceux de l'attribut inhérent, chaque point supérieur à l'indice de l'attribut coûte 2 points de compétences.

Les limitations suivantes s'appliquent lors du choix des compétences :

- Les compétences magiques (Sorcellerie, Invocation) ne peuvent être utilisées que par des personnages disposant d'un indice de Magie supérieur à 0.
- Aucun personnage débutant ne peut avoir un indice supérieur à 6 dans n'importe quelle compétence de base (7 pour les spécialisations).
- Aucune compétence de base ne peut avoir un indice inférieur à 1. Un indice de "zéro" signifie que votre personnage ne possède pas cette compétence.
- Il est impossible de "garder" des points de compétences. Tout point de compétences non dépensé lors de la création du personnage est définitivement perdu.
- Les points de compétences actives et les points de compétences de connaissances ne sont pas interchangeables.

David veut acheter la compétence Athlétisme pour son personnage. La Constitution est l'attribut inhérent à Athlétisme (voir la Table des attributs inhérents aux compétences, *page 82 du chapitre* Compétences*). Son personnage possède une Constitution de 3, et David veut acheter la compétence Athlétisme à 6. Jusqu'à 3, chaque point d'Athlétisme coûte 1 point de compétences. Les 3 autres points d'Athlétisme coûtent 2 points de compétences chacun. David devra donc dépenser un total de 9 points de compétences pour acheter Athlétisme 6 à son personnage (3 points de compétences pour les 3 premiers points d'indice, 6 points de compétences pour les 3 autres).*

Spécialisation

Les compétences sont d'ordre général – votre personnage peut tirer avec n'importe quel pistolet s'il possède la compétence Pistolets, ou piloter n'importe quelle moto grâce à la compétence Motos. Si vous souhaitez typer votre shadowrunner, en lui donnant une compétence qu'il maîtrise un tout petit peu mieux que les autres, vous pouvez vous tourner vers les *spécialisations*. Une spécialisation ne coûte aucun point supplémentaire ; toutefois, les joueurs n'ont droit qu'à une spécialisation pour chaque compétence lors de la création du personnage.

Pour chaque compétence de base possédée par votre runner, vous pouvez choisir un aspect de cette compétence dans laquelle il se spécialisera. Imaginons, par exemple, que votre personnage possède la compétence Pistolets et que vous souhaitez lui en faire manier un particulier – un type de pistolet spécifique qu'il maîtrisera mieux que n'importe quelle autre arme de cette catégorie. Il est dans ce cas conseillé de donner la compétence de base Pistolets au personnage et de le spécialiser dans le maniement de l'Ares Predator (si c'est l'arme que vous avez choisie).

Pour calculer l'indice d'une spécialisation et de la compétence de base qui lui est rattachée, vous devez d'abord acheter la compétence de base. La spécialisation vous permet d'obtenir un indice égal à l'indice de la compétence de base +1. Vous devez alors ôter 1 point à l'indice de la compétence de base, pour simuler le fait qu'en se concentrant sur un type précis d'arme, le personnage s'est moins investi dans la maîtrise des autres armes appartenant à la catégorie générale. Ces deux nombres pourront être augmentés ultérieurement, par l'expérience, quand le jeu aura commencé. Pour plus d'information sur les spécialisations, rendez-vous à la page 82 du chapitre *Compétences*.

Pour la spécialiste des opérations clandestines, nous avons décidé d'affecter la priorité A aux compétences, ce qui nous donne 50 points à dépenser pour acheter des compétences actives. Nous savons que le personnage aura besoin de pénétrer des lieux sécurisés rapidement, silencieusement et avec classe, avant de les quitter tout aussi furtivement. C'est pourquoi nous choisissons de lui acheter les compétences suivantes : Furtivité, Athlétisme, Électronique (pour court-circuiter ou contourner les alarmes), Combat à Mains Nues et Massues (pour pouvoir donner des coups rapidement et efficacement), Pistolets (pour se défendre lors des fusillades) et Négociation (pour obtenir les infos dont le personnage a besoin). S'il nous reste des points, nous essaierons d'acheter une compétence de pilotage, toujours utile, et peut-être aussi la compétence Informatique.

Pour les compétences Furtivité, Athlétisme, Combat à Mains Nues et Massue, nous voulons ce qui se fait de mieux, c'est pourquoi nous comptons acheter l'indice maximum de 6. L'attribut inhérent de la Furtivité est la Rapidité (5), celui de l'Athlétisme est la Constitution (3), quant aux compétences Combat à Mains Nues et Massues, leur attribut inhérent est la Force (3).

Pour obtenir notre Furtivité à 6, cela nous coûte donc 7 points de compétences ; 1 pour chacun des 5 premiers points d'indice, plus 2 points de compétences pour le dernier point d'indice. Athlétisme, Combat à Mains Nues et Massues nous coûtent 9 points de compétences chacun. Pour posséder les quatre compétences à 6, il nous faut donc dépenser un total de 34 points de compétences, ce qui nous paraît bien trop élevé. Pour économiser quelques points, il nous faut, par exemple, diminuer les compétences de combat et nous spécialiser. Nous diminuons donc les indices du Combat à Mains Nues et de Massues à 4 ; les compétences ne nous coûtent plus que 5 points chacun, pour un total dorénavant de 26 points.

Nous voulons spécialiser le personnage dans les Coups de Pieds, une sous-catégorie du Combat à Mains Nues. En tant que spécialisation, les Coups de pieds passent directement à un indice de 5 (4 + 1), tandis que le Combat à Mains Nues est réduit de 1 point, pour passer à 3. Puis, nous décidons de spécialiser la shadowrunner dans l'Électro-matraque, une sous-catégorie de la compétence Massues. Électro-Matraque sera également maîtrisée à un indice 5 ; la compétence Massues, elle, est réduite à 3.

Nous souhaitons ensuite ajouter des compétences liées au Charisme pour profiter des points forts de l'elfe. Nous prenons Négociation à 6 (pour 6 points de compétences) et Étiquette à 6 (6 nouveaux points). Nous nous spécialisons dans les deux cas. Pour Négociation, la spécialisation choisie est le Baratin, pour permettre à l'elfe de s'intégrer ou de s'extirper de certaines situations grâce à sa répartie. Baratin sera maîtrisé à 7 (6 + 1), tandis que Négociation tombera à 5. Nous prenons aussi

TABLE DES COÛTS DE COMPÉTENCES

L'indice de la compétence est	Coût par point d'indice de compétence
Inférieur ou égal à l'indice de l'attribut inhérent	1 point de compétences
Supérieur à l'indice de l'attribut inhérent	2 points de compétences

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES PAR CLASSE

Classe	Type de connaissance
Connaissances de la rue	Il s'agit des informations que le personnage obtient grâce à ses connexions et connaissances de la rue. Ces compétences se limitent à une région spécifique ou à une ville. Citons quelques exemples : Identification de Gangs, Organisations Criminelles, Itinéraires de Contrebande, Cultes Marginaux.
Connaissances universitaires	Il s'agit de l'apprentissage par la lecture et des connaissances scolaires, allant de la science à l'histoire en passant par la littérature et les arts. Exemples : Biologie, Médecine, Chimie, Politique, Philosophie, Poésie, Histoire, Musique.
Connaissances du Sixième Monde	C'est la connaissance des particularités du monde Éveillé, telle qu'elles sont présentées dans les différents livres et suppléments consacrés à *Shadowrun*. Exemples : Cybertechnologie, Métahumanité, Magie, Dragons, Métacréatures.
Connaissances des environnements	À chaque compétence active est associée une compétence de connaissance liée à son environnement, à la théorie plutôt qu'à la pratique. Exemples : Environnement Informatique, Environnement Électronique, Environnement Magique, Environnement des Invocations, Environnement des Explosifs.
Centres d'Intérêt	Il s'agit des hobbies qui passionnent le personnage, ou toutes les autres choses qui le rendent intéressant. Faites appel à votre imagination ! Quelques exemples : Sculpture sur Bois, Équipes de Combat Urbain, Puces de Simulation S-F, Vins Elfiques.

la spécialisation Corporations pour la compétence Étiquette – notre elfe a besoin de se sentir à l'aise lorsqu'elle travaille à l'intérieur d'un complexe corporatiste. Le personnage se retrouve avec Étiquette 5, Corporations 7. Nous avons désormais dépensé 38 points.

Nous achetons Électronique et Informatique à un indice de 4. Comme l'Intelligence de l'elfe est de 4, ces compétences coûtent 4 points chacune, ce qui porte notre total de points de compétences dépensés à 46. Comme le personnage aura presque toujours besoin de s'introduire par effraction dans des lieux, nous décidons de la spécialiser en Verrous Magnétiques dans la compétence Électronique. Les verrous magnétiques constituent les systèmes de sécurité les plus répandus, après tout. Ceci nous donne Électronique 3 et Verrous Magnétiques 5. Pour les 4 derniers points de compétences à dépenser, nous avons choisi la compétence Pistolets, qui sera maîtrisée à 4 ; cette compétence ne coûte que 4 points parce que son indice est inférieur à celui de son attribut inhérent, Rapidité (5).

Le mage de combat troll n'a pas besoin d'autant de compétences que la spécialiste des opérations clandestines. Il a principalement besoin de bonnes compétences de magie et de quelques compétences de combat appropriées à son rôle. Le tableau récapitulatif de la création d'un personnage nous permet de disposer de 27 ou 30 points, selon la priorité que nous choisirons pour les compétences. Nous pensons pouvoir nous en sortir avec 27 points et préférons privilégier les ressources, c'est pourquoi nous donnons la priorité E aux compétences. Nous voulons que le troll dispose du maximum possible pour ses compétences de magie, c'est pourquoi nous achetons Invocation et Sorcellerie à un indice de 6 pour seulement 6 points de compétences à chaque fois (puisque l'attribut inhérent des deux compétences est la Volonté, égale à 6). Notre troll est un mage de combat, et nous décidons donc de le spécialiser dans le Lancement de Sort, ce qui lui donne Lancement de Sort 7 et Sorcellerie 5. Pour profiter de la force élevée du troll et de son avantage en allonge, nous achetons la compétence Armes Tranchantes à 5 (sa Force est aussi de 5) pour un coût de 5 points de compétences. Nous le spécialisons dans les épées et notre troll se retrouve donc avec Épée 6 et Armes Tranchantes 4. Pour les armes à feu, nous jetons notre dévolu sur les pistolets-mitrailleurs, qu'il maîtrisera à 3 (Rapidité 5), pour un coût de 3 points. Jusqu'à présent, nous avons dépensé 20 points de compétences, il en reste donc 7. Nous aimerions faire bénéficier le troll d'une compétence Étiquette décente, avec la spécialisation Rue. Nous lui donnons donc 3 points en Étiquette, ce qui nous donne, après la spécialisation, les compétences suivantes : Étiquette 2 (Rue 4). Cela nous coûte 3 points. Il y en a encore 4 à dépenser. Nous nous disons qu'un troll maniant l'épée, balançant des sorts et des pruneaux au pistolet-mitrailleur se doit d'avoir la compétence Intimidation. Le Charisme du troll étant de 4, il nous faut payer 4 points de compétences (les derniers) pour lui donner un indice 4 en Intimidation.

Voici, au final, les compétences actives de la spécialiste des opérations clandestines :

Athlétisme	*6*
Combat à Mains Nues (Coups de Pieds)	*3 (5)*
Électronique (Verrous Magnétiques)	*3 (5)*
Étiquette (Corporations)	*5 (7)*
Furtivité	*6*
Informatique	*4*
Massues (Électro-Matraque)	*3 (5)*
Négociation (Baratin)	*5 (7)*
Pistolets	*4*

Voici, au final, les compétences actives du mage de combat troll :

Armes Tranchantes (Épée)	*4 (6)*
Étiquette (Rue)	*2 (4)*
Intimidation	*4*
Invocation	*6*
Pistolets-Mitrailleurs	*3*
Sorcellerie (Lancement de Sort)	*5 (7)*

Pour la spécialiste des opérations clandestines, nous avons donc affecté les priorités A (compétences), C (attributs), D (race) et E (magie). Pour le mage de combat, nous avons affecté les priorités A (magie), B (attributs), C (race) et E (compétences).

Points de compétences de connaissances

Ils se calculent en multipliant l'Intelligence du personnage par 5. Le total obtenu est le nombre de points que les joueurs peuvent dépenser pour acheter des compétences de connaissances. Ces compétences se répartissent en cinq catégories : connaissances de la rue, connaissances universitaires, connaissances du Sixième Monde, connaissances des environnements et Centres d'Intérêt. (rendez-vous page 90 du chapitre *Compétences* pour avoir des définitions précises). Vous pouvez choisir autant de compétences que vous le souhaitez dans chaque catégorie. Soyez créatif ! Tout ce que vous connaissez, des séries télé de science-fiction à la chimie de base en passant par la musique pop est une compétence de connaissances potentielle. Les seules limites sont votre imagination et la tolérance du meneur de jeu.



COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES PAR CLASSE

Classe	Type de connaissance
Connaissances de la rue	Il s'agit des informations que le personnage obtient grâce à ses connexions et connaissances de la rue. Ces compétences se limitent à une région spécifique ou à une ville. Citons quelques exemples : Identification de Gangs, Organisations Criminelles, Itinéraires de Contrebande, Cultes Marginaux.
Connaissances universitaires	Il s'agit de l'apprentissage par la lecture et des connaissances scolaires, allant de la science à l'histoire en passant par la littérature et les arts. Exemples : Biologie, Médecine, Chimie, Politique, Philosophie, Poésie, Histoire, Musique.
Connaissances du Sixième Monde	C'est la connaissance des particularités du monde Éveillé, telle qu'elles sont présentées dans les différents livres et suppléments consacrés à *Shadowrun*. Exemples : Cybertechnologie, Métahumanité, Magie, Dragons, Métacréatures.
Connaissances des environnements	À chaque compétence active est associée une compétence de connaissance liée à son environnement, à la théorie plutôt qu'à la pratique. Exemples : Environnement Informatique, Environnement Électronique, Environnement Magique, Environnement des Invocations, Environnement des Explosifs.
Centres d'Intérêt	Il s'agit des hobbies qui passionnent le personnage, ou toutes les autres choses qui le rendent intéressant. Faites appel à votre imagination ! Quelques exemples : Sculpture sur Bois, Équipes de Combat Urbain, Puces de Simulation S-F, Vins Elfiques.

la spécialisation Corporations pour la compétence Étiquette – notre elfe a besoin de se sentir à l'aise lorsqu'elle travaille à l'intérieur d'un complexe corporatiste. Le personnage se retrouve avec Étiquette 5, Corporations 7. Nous avons désormais dépensé 38 points.

Nous achetons Électronique et Informatique à un indice de 4. Comme l'Intelligence de l'elfe est de 4, ces compétences coûtent 4 points chacune, ce qui porte notre total de points de compétences dépensés à 46. Comme le personnage aura presque toujours besoin de s'introduire par effraction dans des lieux, nous décidons de la spécialiser en Verrous Magnétiques dans la compétence Électronique. Les verrous magnétiques constituent les systèmes de sécurité les plus répandus, après tout. Ceci nous donne Électronique 3 et Verrous Magnétiques 5. Pour les 4 derniers points de compétences à dépenser, nous avons choisi la compétence Pistolets, qui sera maîtrisée à 4 ; cette compétence ne coûte que 4 points parce que son indice est inférieur à celui de son attribut inhérent, Rapidité (5).

Le mage de combat troll n'a pas besoin d'autant de compétences que la spécialiste des opérations clandestines. Il a principalement besoin de bonnes compétences de magie et de quelques compétences de combat appropriées à son rôle. Le tableau récapitulatif de la création d'un personnage nous permet de disposer de 27 ou 30 points, selon la priorité que nous choisirons pour les compétences. Nous pensons pouvoir nous en sortir avec 27 points et préférons privilégier les ressources, c'est pourquoi nous donnons la priorité E aux compétences. Nous voulons que le troll dispose du maximum possible pour ses compétences de magie, c'est pourquoi nous achetons Invocation et Sorcellerie à un indice de 6 pour seulement 6 points de compétences à chaque fois (puisque l'attribut inhérent des deux compétences est la Volonté, égale à 6). Notre troll est un mage de combat, et nous décidons donc de le spécialiser dans le Lancement de Sort, ce qui lui donne Lancement de Sort 7 et Sorcellerie 5. Pour profiter de la force élevée du troll et de son avantage en allonge, nous achetons la compétence Armes Tranchantes à 5 (sa Force est aussi de 5) pour un coût de 5 points de compétences. Nous le spécialisons dans les épées et notre troll se retrouve donc avec Épée 6 et Armes Tranchantes 4. Pour les armes à feu, nous jetons notre dévolu sur les pistolets-mitrailleurs, qu'il maîtrisera à 3 (Rapidité 5), pour un coût de 3 points. Jusqu'à présent, nous avons dépensé 20 points de compétences, il en reste donc 7. Nous aimerions faire bénéficier le troll d'une compétence Étiquette décente, avec la spécialisation Rue. Nous lui donnons donc 3 points en Étiquette, ce qui nous donne, après la spécialisation, les compétences suivantes : Étiquette 2 (Rue 4). Cela nous coûte 3 points. Il y en a encore 4 à dépenser. Nous nous disons qu'un troll maniant l'épée, balançant des sorts et des pruneaux au pistolet-mitrailleur se doit d'avoir la compétence Intimidation. Le Charisme du troll étant de 4, il nous faut payer 4 points de compétences (les derniers) pour lui donner un indice 4 en Intimidation.

Voici, au final, les compétences actives de la spécialiste des opérations clandestines :

Athlétisme	*6*
Combat à Mains Nues (Coups de Pieds)	*3 (5)*
Électronique (Verrous Magnétiques)	*3 (5)*
Étiquette (Corporations)	*5 (7)*
Furtivité	*6*
Informatique	*4*
Massues (Électro-Matraque)	*3 (5)*
Négociation (Baratin)	*5 (7)*
Pistolets	*4*

Voici, au final, les compétences actives du mage de combat troll :

Armes Tranchantes (Épée)	*4 (6)*
Étiquette (Rue)	*2 (4)*
Intimidation	*4*
Invocation	*6*
Pistolets-Mitrailleurs	*3*
Sorcellerie (Lancement de Sort)	*5 (7)*

Pour la spécialiste des opérations clandestines, nous avons donc affecté les priorités A (compétences), C (attributs), D (race) et E (magie). Pour le mage de combat, nous avons affecté les priorités A (magie), B (attributs), C (race) et E (compétences).

Points de compétences de connaissances

Ils se calculent en multipliant l'Intelligence du personnage par 5. Le total obtenu est le nombre de points que les joueurs peuvent dépenser pour acheter des compétences de connaissances. Ces compétences se répartissent en cinq catégories : connaissances de la rue, connaissances universitaires, connaissances du Sixième Monde, connaissances des environnements et Centres d'Intérêt. (rendez-vous page 90 du chapitre *Compétences* pour avoir des définitions précises). Vous pouvez choisir autant de compétences que vous le souhaitez dans chaque catégorie. Soyez créatif ! Tout ce que vous connaissez, des séries télé de science-fiction à la chimie de base en passant par la musique pop est une compétence de connaissances potentielle. Les seules limites sont votre imagination et la tolérance du meneur de jeu.



CHOISIR VOS RESSOURCES

La dernière catégorie, celle des ressources, va fournir à votre personnage une certaine somme d'argent lui permettant de s'équiper. Comme pour toutes les autres catégories, plus la priorité affectée est haute, plus la somme de nuyens dont disposera le personnage sera élevée. L'échelle varie d'un petit 5 000 nuyens, pour la priorité E, à un formidable 1 000 000 nuyens, pour la priorité A. Les joueurs utilisent cet argent pour acheter l'équipement de départ de leurs personnages, cyberware, armes, contacts, focus, objets magiques, cyberdecks, véhicules et autres jouets compris. La plupart de l'équipement disponible est décrit dans le chapitre *Équipement*, page 267. Vous pouvez acheter de l'équipement à votre guise, dans n'importe quel ordre. Lorsque vous achetez de l'équipement lors de la phase de création du personnage, n'appliquez pas le multiplicateur de l'index de rue (voir page 268) au coût. Les shadowrunners débutants doivent disposer de suffisamment d'argent pour couvrir le coût total de l'article (on ne te fait pas encore crédit, mec – tu dois d'abord faire tes preuves dans la rue !). Tout matériel doit également être approuvé par le meneur de jeu. Le fait que vous ayez les moyens de vous offrir quelque chose ne signifie pas que vous êtes autorisé à en disposer dès le début de l'aventure. Enfin, aucune pièce d'équipement acquise lors de la création d'un personnage ne peut disposer d'un indice supérieur à 6 ou d'une disponibilité supérieure à 8 (pour plus d'informations concernant la disponibilité, consultez le chapitre *Équipement*, page 268).

Un petit conseil en passant : n'oubliez pas d'acheter des munitions et des recharges pour vos armes à feu. Rien n'est plus frustrant que de participer à sa première fusillade avec une arme vide !

Chaque shadowrunner DOIT impérativement s'acheter un niveau de vie (voir *Niveaux de vie*, page suivante) lors de la création du personnage. Un certain nombre d'autres éléments, comme les contacts (voir *Contacts*, page suivante) ne peuvent s'acheter qu'au moment de la création du personnage. Des règles particulières s'appliquent lorsqu'on achète du matériel magique et du cyberware (voir *Équipement magique*, ci-dessous, et *Cyberware*, en bas de page).

Les joueurs ne sont pas obligés de dépenser leurs ressources jusqu'au dernier nuyen. Des suggestions sont données sur ce qu'il est possible de faire de cet argent dans la partie *Touche finale*, page 62.

Équipement magique et sorts

Les règles permettant d'acheter de l'équipement lors de la création du personnage s'appliquent également à l'équipement magique. La plupart de ce type d'équipement ne coûte que de l'argent, mais pas les focus, qui coûtent également des points de sorts. Ces objets aident leur propriétaire à manipuler la magie et doivent donc être liés au personnage pour fonctionner, généralement en utilisant du Karma (voir *Lien*, page 189). Les magiciens peuvent lier des focus lors de la création du personnage en payant le coût du lien en points de sorts. Un shadowrunner peut acheter un focus sans le lier durant la phase de création du personnage, mais il sera alors inutile jusqu'à ce qu'il soit lié.

Comme les adeptes n'obtiennent pas de points de sorts lors de la création de personnage, ils ne peuvent pas lier de focus d'arme à ce moment-là. Ils ont toutefois le droit d'acheter des focus d'arme grâce à leurs ressources et payer le coût du lien par du Karma lorsque le jeu aura commencé.

Les magiciens complets et les magiciens spécialisés ont le droit d'acheter plus de points de sorts en dépensant 25 000 ¥ par point supplémentaire. Aucun magicien ne peut disposer de plus de 50 points de sorts (qu'il s'agisse de points gratuits ou achetés) lors de la création du personnage.

Pour choisir les sorts de votre personnage, parcourez la liste du *Grimoire*, pages 190 – 197. Écrivez sur un papier ceux qui vous semblent intéressants à maîtriser. Puis, utilisez vos points de sorts pour acheter les sorts à la Puissance désirée. Les sorts exclusifs et limités par des fétiches (voir *Sorts limités*, page 179) peuvent également être achetés pour faire baisser leur code de drain ou leur coût en points de sorts.

Les règles spéciales suivantes s'appliquent lors de l'utilisation des points de sorts :

- Chaque point de sorts permet d'acheter 1 point de Puissance et est, en outre, équivalent à 1 point de Karma pour ce qui concerne le lien de focus.
- Il est interdit d'acheter un sort, un focus ou un esprit d'une Puissance supérieure à 6, ni même d'acheter plus de 6 esprits lors de la création du personnage.
- Si vous jouez un chaman, notez les pénalités et les bonus conférés par le totem de votre personnage. Ils vous aideront à acheter les sorts les plus adaptés à votre personnage.

Le mage de combat dispose de 25 points de sorts. Pour les ressources, il ne lui reste plus que la priorité D, ce qui lui donne 20 000 ¥. Comme de nouveaux points de sorts coûtent 25 000 ¥ chacun, le mage de combat ne peut pas en acheter. La plupart des focus sont très chers, il ne peut pas non plus compter sur eux en début de partie.

Le troll s'étant spécialisé dans le lancement de sorts, nous décidons de lui acheter des sorts de combat. Nous aimons vraiment Boule Mana et Boule de Force, deux sorts vicieux à zone d'effet. Nous les prenons tous les deux à la Puissance 5. Nous achetons aussi Éclair Étourdissant, pour pouvoir neutraliser des adversaires sans les tuer, à la Puissance 4. Ce personnage va nécessairement se retrouver dans des situations de combat ; il a intérêt à se mouvoir un peu plus vite, c'est pourquoi nous prenons aussi Augmenter la Réaction à la Puissance 3. Cela fait déjà 17 points pour les quatre sorts. Nous décidons d'ajouter un sort de manipulation élémentaire, pour plus de variété dans l'art de bombarder magiquement son prochain, et nous lui donnons donc le sort Éclair à 4. Cela nous fait 21 points de sorts dépensés. Avec nos 4 derniers points, nous achetons Soins ; avec tous ces sorts dans tous les coins, c'est sûr, quelqu'un, quelque part, va morfler !

En passant en revue les sorts du mage de combat, nous nous rendons compte que nous ne lui avons pas donné de bons vieux sorts de combats à cible unique. Nous décidons de limiter Boule Mana et Boule de Force en sorts exclusifs, ce qui réduit leur coût de 5 à 3 chacun. Nous avons désormais 4 points de sorts supplémentaires, qui nous permettent d'acheter un sort d'Éclair Mana.

La liste des sorts du mage de combat s'établit finalement ainsi :

Augmenter la Réaction	*3*
Boule de Force	*5*
Boule Mana	*5*
Éclair	*4*
Éclair Étourdissant	*4*
Éclair Mana	*4*
Soins	*4*

Enfin, il nous reste à acheter de l'équipement magique. Notre mage a besoin de matériaux d'invocation de Puissance 5, ce qui nous coûte 5 000 ¥. Nous souhaitons aussi lui acheter des focus de sorts non réutilisables pour des sorts de combat. Le mage de combat n'a pas besoin de dépenser du Karma (et donc des points de sorts) pour lier ce type de focus. Ils seront prêts à être utilisés dès le début du jeu. Nous choisissons deux focus, chacun de Puissance 2, à 6 000 ¥ pièce. Nous avons donc dépensé 17 000 ¥ et tous nos points de sorts.

Cyberware

Le coût du cyberware ne se chiffre pas qu'en nuyens, mais aussi en Essence. Chaque fois que du cyberware est installé sur le corps d'un personnage, il doit payer un coût d'Essence correspondant au niveau invasif de l'équipement cybernétique. Les personnages



débutants ne peuvent pas avoir une Essence égale à 0, mais toute fraction légèrement supérieure convient. Il est possible de "regrouper" plusieurs équipements cybernétiques pour réduire les coûts. De même, il est possible de choisir des améliorations à un équipement donné (yeux cybernétiques, par exemple) qui ne coûteront aucun point d'Essence supplémentaire, tant qu'on reste dans la limite fixée par le type d'équipement. Reportez-vous à la description du cyberware dans la section *Équipement*, page 293.

Les joueurs doivent également considérer la qualité du cyberware au moment d'effectuer leur choix. Deux qualités sont disponibles pour les personnages débutants : la qualité standard et la qualité alpha. Le cyberware standard est bon marché, mais assez coûteux en Essence. La plupart des gens se fichent de la marque du cyberware utilisé, du moment que ça fonctionne – les datajacks, yeux cybernétiques et autres modifications "courantes" ont un coût suffisamment bas en Essence pour qu'aucun consommateur typique ne se soucie réellement d'épargner son corps. Le cyberware de type alpha intéresse surtout les gens qui comptent sur leur cyberware pour survivre. L'alphaware coûte cher, mais préserve davantage le corps et l'Essence. Si vous achetez du cyberware de qualité alpha, multipliez par 2 le coût de l'article en nuyens. Le coût en Essence de l'alphaware, quant à lui, est égal au coût normal d'Essence de l'article multiplié par 0,8. Voir *Alphaware*, page 293.

Il ne reste plus qu'une seule priorité pour la spécialiste des opérations clandestines – la priorité B, qui correspond à 400000 ¥. En tant que personnage ordinaire, le matériel magique ne lui est d'aucune utilité. Mais elle aura, en revanche, absolument besoin de compter sur du cyberware pour l'aider dans ses opérations secrètes de surveillance et d'infiltration. Nous commençons avec quatre articles, qui l'aideront à collecter des informations – oreilles cybernétiques, yeux cybernétiques, datajack et mémoire Cephaloware.

Les oreilles cybernétiques remplacent les oreilles normales. Il est possible d'y greffer jusqu'à 0,5 point de modifications supplémentaires sans payer d'Essence. Nous choisissons de l'alphaware, ce qui double le prix en nuyens, mais diminue le coût d'Essence (8000 ¥; 0,24 Essence). Les oreilles étant de l'alphaware, les modifications que nous ajoutons doivent être également de qualité alpha. Nous ajoutons un amortisseur de son (7000 ¥; 0,08 Essence), un enregistreur (14000 ¥; 0,24 Essence) et une amplification auditive (7000 ¥; 0,16 Essence). Le coût total pour ces oreilles cybernétiques et l'équipement rattaché s'élève à 36000 ¥. Le coût total en Essence demeure à 0,24 seulement, étant donné que les trois modifications apportées ne coûtent réellement que 0,48 au total, c'est-à-dire juste en dessous du seuil de gratuité d'Essence fixé à 0,5 pour ce type d'équipement.

Les yeux cybernétiques proposent le même seuil de 0,5 point d'Essence gratuit pour les modifications apportées. Nous choisissons des yeux cybernétiques de qualité alpha (10000 ¥, 0,16 Essence) et y ajoutons les améliorations suivantes, de la même qualité : vision nocturne (6000 ¥; 0,16 Essence), vision thermographique (6000 ¥; 0,16 Essence), duplicateur rétinien 5 (125000 ¥; 0,08 Essence), anti-flash (4000 ¥; 0,08 Essence) ainsi qu'une caméra (10000 ¥; 0,32 Essence). Le coût total en nuyens de ces yeux cybernétiques se monte à 161000 ¥. Le coût total en Essence pour les modifications est supérieur à 0,5; mis à part la caméra, tout est gratuit. Nous ajoutons les 0,32 Essence au coût d'Essence des oreilles et des yeux cybernétiques et nous nous rendons compte que nous n'avons dépensé que 0,72 Essence jusqu'à présent (0,24 pour les oreilles + 0,16 pour les yeux + 0,32 pour la caméra = 0,72). C'est-à-dire même pas 1 point! En revanche, nous avons beaucoup dépensé, puisque le montant de ces gadgets s'élève à 197000 ¥ (36000 + 161000 = 197000).

Nous décidons d'acheter un datajack de qualité alpha, qui nous coûte 0,16 Essence et 2000 ¥. Puis, nous prenons 150 mégapulses de mémoire Cephaloware. Le prix normal est de 150 nuyens par mégapulse; comme nous voulons de la qualité alpha, le prix est doublé, soit un montant total de 45000 ¥ (150 x 150 x 2 = 45000). Le coût en Essence est égal au nombre de mégapulses divisé par 300 et multiplié par 0,8 pour l'alphaware, ce qui nous donne un coût total d'Essence de 0,4. Nous avons à présent dépensé 244000 ¥ et 1,28 point sur notre Essence de départ de 6.

Nous avons dépensé plus de la moitié de notre argent disponible, mais nous décidons de continuer à acheter du cyberware de qualité alpha pour préserver l'Essence de notre shadowrunner. Nous lui achetons une interface câblée d'arme alphaware pour l'aider à mieux tirer avec ses armes à feu. Cela nous coûte 5000 ¥ et 0,4 Essence. Nous prenons aussi une radio interne pour 24000 ¥ et 0,6 Essence. Désormais, nous en sommes à 273000 ¥ dépensés et 2,28 points d'Essence.

Enfin, nous lui achetons Réflexes Boostés à l'indice 1. Cette fois, nous décidons d'économiser un peu d'argent en prenant du cyberware standard. Les Réflexes Boostés nous coûtent donc 15000 ¥ et 0,5 Essence. Tout compris, nous avons dépensé 288000 ¥ et 2,78 points d'Essence.

Contacts

Les contacts sont vos amis, potes et autres informateurs de la rue. Les personnages débutent automatiquement avec 2 contacts au niveau 1 : il s'agit de personnes qui connaissent le shadowrunner, mais qui n'ont pas de liens particulièrement étroits envers lui. Ces contacts pensent avant tout à eux-mêmes, et si vous aider ne leur rapporte rien, ils pourraient très bien refuser de le faire. Il est possible d'acheter d'autres contacts de niveau 1 au coût indiqué sur la Table du coût des extras pour personnages débutants, page suivante.

Vous pouvez également acheter des contacts de niveau 2 ou 3. Les contacts de niveau 2 sont des potes, des gens avec lesquels le personnage est lié par des relations personnelles. Ils l'aideront chaque fois qu'ils le pourront et le couvriront quand ça commencera à vraiment chauffer pour lui. Un contact de niveau 3 est un ami pour la vie; il laissera tout tomber pour aider le personnage. Ce genre de contact est rare et coûte très cher lors de la création du personnage; des contacts de niveau 3 se développeront plus facilement et plus vraisemblablement en cours de partie, par du roleplaying.

Durant la phase de création du personnage, vous pouvez acheter autant de contacts que vous le voulez, tant que vous en avez les moyens. Des exemples de contacts typiques sont fournis page 253.

Notre mage de combat n'a plus beaucoup d'argent, c'est pourquoi nous n'allons lui prendre que ses deux contacts gratuits de niveau 1. Nous choisissons le marchand de talismans, pour que le troll puisse obtenir assez facilement de nouveaux objets magiques. Nous prenons aussi un homme de main des Triades, pour que le shadowrunner ait toujours le moyen d'obtenir des informations dans la rue. Pour les deux contacts gratuits de la spécialiste des opérations clandestines, nous choisissons un arrangeur et un flic de la Lone Star. Nous nous disons aussi que la shadowrunner, de par son activité, se doit de connaître des gens travaillant pour des mégacorporations dans la conurb de Seattle. Pour 10000 ¥, nous lui achetons donc deux autres contacts de niveau 1 – le premier, dans le QG de la division Seattle de Novatech, le second, chez Yamatetsu. La manière dont ils seront utilisés et leur affectation professionnelle exacte seront décidées par le meneur de jeu. Ces achats portent notre dépense à 298000 ¥.

Niveau de vie

Tout le monde doit forcément vivre quelque part, même si ce quelque part est la troisième bouche d'égout en partant de la gauche. Le niveau de vie d'un personnage, qui s'achète par tranche de 1 mois, représente cette nécessité. Toutefois, le niveau de vie ne se limite pas



au lieu où vous dormez, où vous vous décrassez et où jouez aux jeux simsens. Cela comprend aussi vos conditions de vie et vos possessions. En d'autres termes, le niveau de vie couvre toutes les dépenses de la vie quotidienne, comme la nourriture, les lessives, les factures de premières nécessités, etc. Plus votre niveau de vie est élevé, moins vous avez à vous soucier de tous ces détails et plus vous obtenez de bénéfices.

Vous trouverez de brèves définitions se rapportant à chaque niveau de vie ci-dessous. Pour obtenir plus d'informations à ce sujet, reportez-vous à *Niveaux de vie des riches et des gens de l'ombre*, page 236.

À la rue : C'est, littéralement, être à la rue ; peu ou pas de dépenses ; le personnage fait les poubelles pour se nourrir.

Squatter : Juste un peu mieux qu'à la rue ; un abri sommaire, un immeuble abandonné ou quelque chose du même genre.

Bas : Un appartement, mais pas de quoi se vanter. Niveau de vie de la masse populaire.

Moyen : Jolie maison ou appartement en copropriété. Peut-être même de la nourriture naturelle.

Élevé : Un vaste appartement luxueux, de grand standing. Service de sécurité pour tout l'immeuble. Excellente nourriture à volonté.

Luxueux : Imagine, mec, essaye seulement d'imaginer…

Un personnage peut s'acheter plus d'un niveau de vie à la fois, et cela peut même se révéler très astucieux. Les niveaux de vie supplémentaires représentent les investissements qu'il consent par le personnage pour s'aménager et entretenir une planque, des lieux de stockage privés, etc. Pour des shadowrunners, disposer d'un lieu annexe où se réfugier en cas de pépin, ou d'un entrepôt secret rempli d'armes de secours, peut parfois faire la différence entre la vie et la mort. Lors de la création d'un personnage, chaque runner doit payer pour ses niveaux de vie. Reportez-vous au chapitre *Courir les ombres*, page 238, pour connaître les règles concernant l'achat de niveaux de vie en commun par l'équipe de runners, de façon à ce qu'ils aient des lieux sûrs dans diverses zones où se cacher ou encore planquer du matériel.

Il ne nous reste plus que 3000 ¥ à dépenser pour le mage de combat troll, et nous ne lui avons toujours pas acheté de matériel classique. Nous décidons déjà de lui acheter 1 mois de niveau de vie bas, ce qui signifie qu'il n'aura pas à s'inquiéter de payer son loyer ou d'acheter sa nourriture durant un mois en temps de jeu. Cela réduit notre argent disponible à 2000 nuyens, ce qui sera, nous l'espérons, suffisant pour lui acheter les dernières choses qui lui manquent… une arme à feu, des balles, des vêtements, etc.

La spécialiste des opérations clandestines doit impérativement préserver son identité secrète, et même plusieurs, si possible. Nous lui achetons donc trois niveaux de vie – un niveau de vie élevé, avec deux mois payés (20000 ¥) et deux niveaux de vie moyens, que nous achetons également pour deux mois (20000 autres nuyens en plus). Ces trois niveaux de vie lui permettent de disposer d'un endroit pour impressionner les costards corpo, et de deux lieux où se cacher, voire se réfugier, si les choses tournent mal. Elle devra, néanmoins, rapidement trouver du travail si elle compte conserver tout cela. Car elle risque d'avoir à payer des factures salées d'ici deux mois… En ajoutant ces 40000 ¥ à l'argent déjà dépensé, on arrive à un total de 338000 ¥. Ce qui nous laisse 62000 ¥ pour acheter de l'équipement standard.

COÛT DES EXTRAS POUR PERSONNAGES DÉBUTANTS

Contacts supplémentaires	**Coût**
Contact (niveau 1)	5000 ¥
Pote (niveau 2)	10000 ¥
Ami pour la vie (niveau 3)	200000 ¥
Niveau de vie	**Coût (par mois)**
À la rue	0 ¥
Squatter	100 ¥
Bas	1000 ¥
Moyen	5000 ¥
Élevé	10000 ¥
Luxueux	100000 ¥
Magie	**Coût (par point)**
Points de sorts	25000 ¥

Nouvelle donne

Au moment d'attribuer les ressources, votre personnage devrait en être à un stade très avancé. Le problème survient lorsque vous voulez acheter quelque chose qui vous semble indispensable et que vous ne le pouvez pas. Lorsque cela se produit, vous pouvez revenir en arrière dans le processus de création du personnage et effectuer quelques ajustements. Souvenez-vous qu'un personnage n'est pas terminé tant que vous n'en êtes pas entièrement satisfait. Si vous estimez avoir trop dépensé pour le cyberware ou pour le niveau de vie, vous pouvez parfaitement tout recommencer. Si vous avez eu le sentiment d'être trop sage dans certains de vos choix, libre à vous de faire demi-tour et de choisir de nouvelles orientations pour votre personnage.

Si vous manquez vraiment de nuyens et si vous voulez intervertir certaines priorités, la dernière étape du processus de création du personnage est votre dernière chance pour le faire. Vous contrôlez le personnage que vous créez ; vous êtes libre d'expérimenter des options et de revenir sur vos choix tout au long de la phase de création. Tant que le meneur de jeu ne vous a pas donné sa bénédiction, tant que vous n'avez pas commencé à jouer, rien n'est définitif. Et ne vous inquiétez pas : l'argent et le Karma fluctueront une fois la partie commencée, vous aurez donc de multiples occasions d'améliorer votre personnage et de lui acheter de l'équipement.

TOUCHE FINALE

Voici à présent les dernières étapes qui vous permettront de valider définitivement votre personnage et de confirmer vos choix. Utilisez-les comme une liste récapitulative avant de vous lancer dans la partie.

Dernières statistiques

Si vous avez doté votre personnage de cyberware, ses attributs ont vraisemblablement changé. Si tel est le cas, notez les indices d'attributs augmentés entre parenthèses, juste après la valeur de base, pour bien indiquer les bonus dus au cyberware. Les attributs ainsi augmentés doivent donc être notés ainsi : Constitution 4 (6). Le premier chiffre est l'indice de Constitution naturel du personnage, le second, l'indice augmenté. Généralement et sauf cas contraire précisé, votre personnage fera appel à l'indice augmenté au cours du jeu.

À ce stade, il est également temps de noter son initiative de base. L'initiative est égale à l'attribut Réaction du personnage, auquel on ajoute 1D6 chaque fois qu'elle doit être déterminée (exemple : combat). Il convient donc de noter : (indice de Réaction du personnage) +1D6 sur la fiche. Le cyberware et certains sorts sont susceptibles d'accroître la Réaction ou l'initiative. Pour connaître l'utilisation exacte de l'initiative dans *Shadowrun*, rendez-vous page 100.

Des initiatives distinctes et particulières existent pour les mages dans l'espace astral, les interfacés branchés sur des véhicules et les deckers dans la Matrice. Les règles concernant l'initiative astrale figurent page 173, l'initiative des interfacés, page 140 et l'initiative dans la Matrice, page 221.

De manière surprenante, le seul attribut qui change pour la spécialiste des opérations clandestines est son Essence. Aucun cyberware n'affecte ses attributs. Ses réflexes boostés lui permettent de lancer 1 dé supplémentaire à son jet d'initiative. Ses statistiques finales sont donc :

Constitution	*3*
Rapidité	*5*
Force	*3*
Charisme	*6*
Intelligence	*4*
Volonté	*3*
Essence	*3,22*
Magie	*0*
Réaction	*4*

Initiative : 4 + 1D6 (2D6)

Le mage de combat étant un troll, sa peau épaisse a les mêmes propriétés que l'armure dermale. Il bénéficie donc de +1 à sa Constitution. Dans le plan astral, son initiative est de (Intelligence +20) + 1D6, ce que nous notons dans ses statistiques finales. Les caractéristiques chiffrées du troll sont donc :

Constitution	*6 (7)*
Rapidité	*5*
Force	*6*
Charisme	*4*
Intelligence	*4*
Volonté	*6*
Essence	*6*
Magie	*6*
Réaction	*4*

Initiative : 4 + 1D6
Initiative astrale : 24 + 1D6

Réserves de dés

L'étape suivante consiste à établir les réserves de dés de votre personnage. Pour plus d'informations concernant l'utilisation des réserves de dés, voir page 43 du chapitre *Principes de jeu*. Tous les personnages disposent d'une réserve de combat. Seuls les magiciens dotés de la compétence Sorcellerie possèdent une réserve de magie. Les magiciens complets capables de se projeter astralement disposent d'une réserve de combat astral. Les deckers ont une réserve matricielle et les interfacés sont dotés d'une réserve de contrôle. Pour déterminer les réserves de dés de votre personnage, consultez la Table de calcul des réserves de dés, ci-dessous. Arrondissez toujours à l'entier inférieur.

La seule réserve de dés dont dispose notre spécialiste des opérations clandestines est la réserve de combat. La sienne est de 6 dés (5 + 4 + 3 = 12 ; 12 : 2 = 6). Le mage de combat possède une réserve de combat, une réserve de magie et une réserve de combat astral. Sa réserve de combat est de 7 (4 + 5 + 6 = 15 ; 15 : 2 = 7,5, arrondi à 7). Sa réserve de magie est égale à 5 (4 + 6 + 6 = 16 ; 16 : 3 = 5,3 arrondi à 5). Sa réserve de combat astral est de 7 (4 + 6 + 4 = 14 ; 14 : 2 = 7).

Karma

Au moment de sa création, chaque personnage obtient 1 point de Karma pour sa réserve de Karma. Pour plus d'informations au sujet des réserves de Karma, rendez-vous page 242 du chapitre *Au-delà des ombres*.

Nuyens de départ

À ce stade, soit vous avez dépensé tous les nuyens de votre personnage, soit vous ne savez plus quoi acheter. S'il vous reste des nuyens après la création de votre personnage, divisez ce montant par 10. Le résultat représente l'argent cash de départ dont dispose votre shadowrunner. Si, par exemple, il vous reste 5000 ¥ à la fin de la création du personnage, vous aurez le droit de garder 500 ¥ (5000 : 10 = 500).

S'il ne vous reste rien, ne vous inquiétez quand même pas trop : pour votre premier jour dans les ombres, vous ne serez pas pauvre. Lancez 3D6 et multipliez le résultat total obtenu par 100 ¥. Cette somme d'argent, plus les éventuels nuyens non dépensés et décrits précédemment, constituent vos nuyens de départ.

Les nuyens de départ se déclinent sous de multiples formes – créditubes, niveaux de vie supplémentaires prépayés, titres et valeurs, actions dans des corporations, comptes bancaires anonymes, grosse pile d'argent cash, etc. Ces nuyens ne peuvent, en revanche, pas être directement convertis en équipement (magique ou autre), ni en armes, cyberware, contacts ou n'importe quoi d'autre devant être acheté, le niveau de vie excepté. Les personnages auront le droit d'acheter de nouveaux articles dès le début de la partie, mais tous ces objets convoités seront sujets à la disponibilité et aux modificateurs d'index de rue, ainsi qu'aux petits caprices du meneur de jeu.

Approbation du meneur de jeu

Vous ne pensiez pas que nous allions oublier le meneur de jeu, quand même ? Le meneur de jeu prend la décision finale d'accepter ou pas un personnage dans sa campagne. Même si cela peut sembler donner beaucoup de pouvoir à une seule personne, il faut garder à l'esprit que la création d'un personnage est un processus qui doit se partager entre le joueur et le meneur de jeu, de manière à aboutir à un personnage en adéquation avec le style du jeu et le niveau recherché. Amener un énorme ork cybernétisé à donf et maniant d'énormes pétoires dans une partie subtile mettant en scène de mystérieux manipulateurs de magie elfique sera probablement inadéquat et refusé. C'est pourquoi, il est toujours nécessaire de commencer par vérifier tous ces aspects avec le meneur de jeu, puis de coopérer avec lui pour parvenir à un équilibre entre, d'une part les besoins du groupe et de l'histoire, et d'autre part vos propres envies et objectifs.

Environnement et passé du personnage

Vous avez certainement modelé votre personnage au fur et à mesure du processus de création. Mais à quoi ressemble-t-il ? Qu'est-ce qui le pousse à agir comme il le fait ? Où et comment a-t-il obtenu son cybermembre ? Pourquoi son nom de rue est-il Lucky Louie ? Pourquoi court-il les ombres ? Qui lui a offert son premier cyberdeck ? C'est à partir de ce genre de questions que vous écrirez l'histoire de votre personnage. Selon les besoins de la partie, vous pouvez vous attarder sur les détails ou esquisser un rapide portrait. Penchez-vous attentivement sur ces trois suggestions :

- Notez quelques citations, jurons ou expressions susceptibles d'être lancés par votre personnage en cours de partie. Les personnages de fiction hauts en couleur ont marqué notre imaginaire par des citations marquantes – du genre "La liberté ou la mort !" ou encore "Tu fais moins le malin à présent, vaurien." Faites travailler votre imagination et sollicitez celle de vos partenaires par des accroches verbales de ce genre.
- Écrivez un petit texte sur votre personnage, exactement comme si c'était quelqu'un d'autre qui parlait de lui. Utilisez

TABLE DE CALCUL DES RÉSERVES DE DÉS

Réserve	Formule
Combat	Intelligence + Rapidité + Volonté, divisé par 2, arrondi à l'entier inférieur
Magie	Intelligence + Volonté + attribut Magie, divisé par 3, arrondi à l'entier inférieur
Matricielle	Intelligence + indice MPCP du cyberdeck, divisé par 3, arrondi à l'entier inférieur
Contrôle	Réaction + (indice de l'ICV x 2)
Combat Astral	Intelligence + Volonté + Charisme, divisé par 2, arrondi à l'entier inférieur

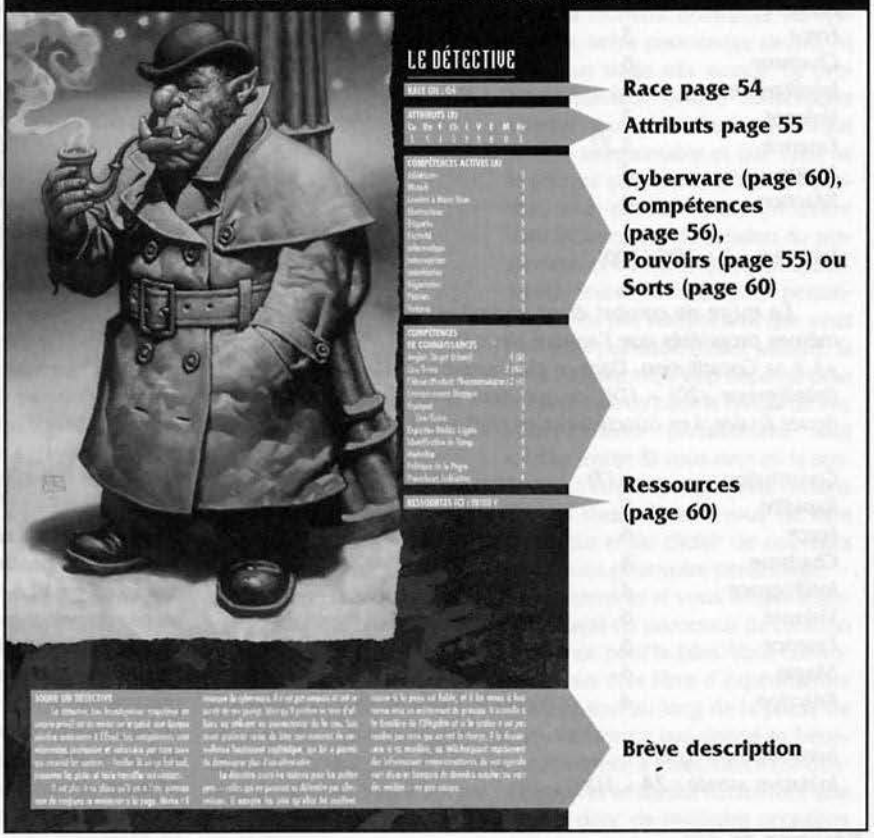
la partie "Jouer un..." qui figure sur les fiches de présentation de chaque archétype pour vous faire une idée de ce que peut donner un texte de ce genre.

- Tracez les grandes lignes sur la manière dont votre personnage a évolué dans la vie jusqu'à l'instant présent. Cet exercice va vous inciter à greffer un passé fictif au système de priorité. Reprenez ce chapitre et lisez les exemples. Nous avons pris des décisions tout au long des différentes étapes de création. En agissant ainsi, nous avons façonné nos personnages du mage de combat et de la spécialiste des opérations clandestines, nous leur avons créé un environnement. Cette méthode vous permettra de préciser les traits de caractère de votre personnage, ses capacités magiques et d'où il tire ses ressources, son entraînement et son équipement.

C'est parti !

Il est temps maintenant de réunir vos dés et de vous lancer dans vos premières shadowruns.

LIRE UNE FICHE D'ARCHÉTYPE



ARCHÉTYPES

La section suivante propose seize archétypes pré-générés. Ils peuvent, soit être directement utilisés comme personnages de départ, soit servir de base à la construction de nouveaux personnages. À partir de la page 323, vous trouverez les fiches de personnages de ces archétypes, chacune sur un quart de page. Ces fiches détaillent les possessions de chaque archétype, son équipement, ses réserves de dés, ses contacts, son niveau de vie et son argent de départ.

Tous ces personnages ont été créés en utilisant les règles de création décrites dans ce chapitre, à partir de la page 52. Les priorités (A, B, C, D, E) figurent sur la fiche principale de chaque archétype, entre parenthèses. Par exemple, pour l'adepte, nous avons attribué la priorité E à la race, ce qui s'inscrit de la manière suivante : **Race (E) : Humain**. Les autres catégories pour lesquelles nous avons affecté des priorités, toutes notées sur la fiche principale des archétypes, sont les attributs, les compétences et les ressources.

La priorité assignée à la magie n'est pas notée sur les pages des archétypes, mais elle peut être déduite très facilement. Par exemple, pour l'adepte, c'est la priorité B qui a été affectée à la magie (c'est la seule priorité qui n'apparaît pas sur sa fiche). Tous les autres archétypes actifs magiquement ont une priorité A à la magie. Tous les archétypes non actifs magiquement se sont vu affecter la plus basse priorité possible à la magie. Pour des métahumains, il s'agit de la priorité E ; pour des humains, c'est la priorité D (les personnages humains devant assigner la priorité E à la race).

UTILISATION DES ARCHÉTYPES

Les archétypes proposés ci-après ne représentent qu'un petit échantillon de ce qu'il est possible de jouer dans *Shadowrun*. Ils ont été créés pour vous donner une idée des vastes possibilités offertes par le jeu et des différents types de personnages que l'on peut imaginer. Cette section ne constitue en aucun cas une liste exhaustive. Elle ne signifie pas non plus que certaines races correspondent exclusivement à certains types de personnages. Cette liste est là, au contraire, pour vous montrer que n'importe quelle race peut endosser n'importe quel rôle. Si vous êtes attiré par un archétype particulier mais préféreriez une race différente, vous pouvez vous en inspirer, en reprenant à peu près les priorités établies pour l'archétype, pour créer votre propre personnage. Les compétences étant directement liées aux attributs, il est généralement plus facile de créer de tout nouveaux personnages plutôt que d'essayer d'adapter des archétypes en changeant leur race.

D'un autre côté, si vous aimez la race et l'"occupation" d'un archétype mais souhaiteriez que votre personnage ait des compétences différentes, cela ne pose aucun problème : il est très facile d'échanger certaines compétences proposées par d'autres, en particulier pour les compétences de connaissances.

Enfin, comme le sexe d'un personnage de *Shadowrun* ne lui procure aucun avantage ou désavantage particuliers (excepté ceux que le joueur veut s'imposer par le roleplaying), n'hésitez pas à changer le sexe de n'importe quel archétype – si vous êtes tenté par un, plutôt qu'une, spécialiste des opérations clandestines ou par une adepte, ne vous gênez pas.

Jouer votre personnage

Nous avons inclus un petit texte "*Jouer un...*" à chaque archétype, afin de fournir aux joueurs une petite description susceptible de les inspirer au moment de créer une personnalité pour leurs shadowrunners. Si les distinctions paraissent parfois minimales d'un archétype à l'autre, chacun d'eux a pourtant une vision du monde différente et unique. Utilisez le texte *Jouer un...* à la fois pour définir les convictions de base du personnage et les raisons qui l'ont poussé à devenir ce qu'il est. La différence entre une spécialiste des armes et un mercenaire peut sembler minime de prime abord ; tous deux sont des vétérans du combat, lourdement armés et redoutablement efficaces. La différence est que la spécialiste des armes est une sorte d'artiste dans son genre, tandis que le mercenaire est, d'abord et avant tout, un guerrier – une distinction qui peut se révéler intéressante en termes de roleplaying. Enfin, n'oubliez pas qu'il existe une multitude de manières d'incarner un archétype ou un personnage, pas uniquement celles que nous publions.



L'ADEPTE

RACE (E) : Humain

ATTRIBUTS (A)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	6	6 (7)	3	6	4	6	6	6 (8)

COMPÉTENCES ACTIVES (C)

Armes de Jet	6
Athlétisme	6
Combat à Mains Nues	6 (8)
Étiquette	3
Furtivité	6
Massues (Bâtons en Rotin)	5 (7)

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais	5
Lire/Écrire	2
Chinois	4
Lire/Écrire	2
Environnement Magique	4
Médecine	4
Méditation	4
Philippin	4
Lire/Écrire	2
Philosophie	4
Protection Rapprochée	4
Sculpture	3
Combattants en Arts Martiaux Légendaires	3

POUVOIRS D'ADEPTE

Combat à Mains Nues Amélioré	(2)
Force Améliorée	(1)
Mains Tueuses	(M)
Réflexes Améliorés	(1)
Résistance à la Douleur	(3)

RESSOURCES (D) : 20 000 ¥

JOUER UN ADEPTE

L'adepte est un individu magiquement actif qui s'est tourné vers la voie somatique. Au lieu de lancer des sorts, il se sert de sa magie de manière interne pour développer son corps et son esprit jusqu'à leur potentiel maximum, tant physique, mental que spirituel. Sa capacité à infliger des dommages en se servant de son corps comme d'une arme a été développée, tout comme son aptitude à encaisser des dégâts sans broncher. Sa magie lui a aussi permis d'accroître sa vitesse et ses réflexes. Son agilité, sa discrétion et ses dispositions athlétiques le prédisposent à des rôles de ninja, d'espion ou de voleur.

L'adepte est cependant plus qu'une simple machine à tuer. C'est également un étudiant éclairé dans les domaines de la magie, de la philosophie, de l'art et du langage. Il exerce un contrôle sur son esprit aussi fréquemment qu'il le fait pour son corps, à travers les arts de la méditation et de la sculpture. En plus de ses courses de l'ombre, il joue les gardes du corps intérimaires, où ses talents de patience, de vigilance et de contrôle sont sollicités en permanence.



LA CHAMAN TRIBALE

RACE (D) : Naine

ATTRIBUTS (C)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4	4	4	5	4	7	6	6	4

COMPÉTENCES ACTIVES (B)

Armes de Trait (Arc)	3 (5)
Athlétisme	3
Biotech (Premiers Soins)	2 (4)
Combat à Mains Nues	3
Étiquette (Tribus)	2 (4)
Furtivité	4
Invocation	6
Lecture d'Aura	4
Négociation (Escroquerie)	3 (5)
Sorcellerie	6

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais	5
Lire/Écrire	2
Anthropologie	4
Environnement Magique	4
Cuisine	4
Politique tribale	4
Zoologie (Monde Sauvage)	3 (5)

SORTS

Barrière Physique	4
Confusion	5
Éclair	4
Ignition	4
Influence	4
Soins (F)	5

RESSOURCES (E) : 5 000 ¥

JOUER UNE CHAMAN TRIBALE CORBEAU

La chaman tribale a écouté l'appel de Corbeau et vit dans le monde sauvage, à la belle étoile. Sa compréhension de l'univers lui vient de son expérience des flux de la nature. Il lui arrive de participer aux décisions politiques de sa tribu, mais elle préfère alors détourner les sujets par ses farces et son espièglerie plutôt que d'aider à proposer des résolutions concrètes. Corbeau incarne en effet la malice et les signes avant-coureurs du chaos. Ses forces agissent à ciel ouvert, où la lueur de la lune peut vous atteindre et vous jouer des tours.

Beaucoup de runners sous-estiment la chaman tribale lorsqu'elle se trouve dans le sprawl. Or, sa magie tourne autour du chaos, et que peut-il bien y avoir de plus chaotique que le brouhaha et l'influence néfaste d'une ville ? Elle préfère les runs en extérieur, bien sûr, en particulier ceux qui sont situés dans des coins abandonnés et délabrés. Elle peut aussi bien protéger et aider les membres blessés de l'équipe que distraire les forces adverses ou les affronter. Elle compte sur une récompense digne de ses services, de préférence avec un bon repas.



LA CHAMAN URBAINE

RACE (D) : Ork

ATTRIBUTS (B)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	5	4	5	5	6	6	6	5

COMPÉTENCES ACTIVES (C)

Combat à Mains Nues (Morsure)	2 (4)
Électronique C/R	4
Étiquette (Rue)	4 (6)
Furtivité	6
Invocation	6
Pistolets	3
Sorcellerie	6

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais (Argot Urbain)	5 (7)
Lire/Écrire	2 (NA)
Environnement Magique	5
Dangers Toxiques	4
Écologie (Égouts)	3 (5)
Pièges Mécaniques	4
Pique-Assiette	5
Underground Ork de Seattle	3

SORTS

Analyse Technique (F)	4
Détection de la Vie	4
Doigts Télékinésiques	4
Invisibilité Étendue	5
Monde Chaotique	5
Silence	4

RESSOURCES (E) : 5 000 ¥

JOUER UNE CHAMAN URBAINE RAT

La chaman urbaine vénère Rat et vit grâce et parmi les parias de la société, dans les égouts et les tunnels du très mal famé underground ork. Elle se contente de peu et pense à récupérer tout ce dont elle a besoin. Elle surveille les égouts, utilisant ses sorts, ses esprits et ses talents de discrétion pour détecter les intrus et les harasser avec de la magie et des pièges jusqu'à ce qu'ils s'en aillent (évidemment, elle n'oubliera pas, avant cela, de se servir de ses sorts pour leur dérober tout ce qu'ils possèdent de précieux).

Bien sûr, les égouts ne sont pour vous qu'une concentration de fange, de poison et d'eaux usées, mais la chaman urbaine est capable d'y déceler un équilibre des cycles de vie, et elle le fait mieux que quiconque. À partir de là, elle en apprend beaucoup sur les habitants de la surface, aussi bien leurs forces que leurs faiblesses. En combinant ce savoir avec sa discrétion et sa magie, elle devient capable de déjouer naturellement les systèmes de sécurité et de pénétrer à l'intérieur de diverses installations, ce qui la rend extrêmement utile, quel que soit le type de shadowrun dans laquelle vous vous retrouviez.



LE DECKER DE COMBAT

RACE (D) : Ork

ATTRIBUTS (C)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
6	4	5 (7)	2	5	5	1,54	0	4 (6)

COMPÉTENCES ACTIVES (B)

Armes Cyber-implantées (Griffes)	4 (6)
Combat à Mains Nues	4
Électronique C/R	4
Étiquette (Matrice)	1 (3)
Furtivité	4
Informatique	6
Informatique C/R	4
Motos	4
Pistolets	5

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais (Jargon Decker)	3 (5)
Lire/Écrire	2 (NA)
Bars Orks miteux	4
Comics du XX[e] siècle	4
Enclave de Données	5
Gangs de la Matrice	4
Japonais	3
Lire/Écrire	1
Lieux de Connexion	4
Serveurs Corporatistes de Seattle	4

CYBERWARE

2 Datajacks (Alphaware)
Cybermembre apparent [avec accroissement de force (indice 2), griffes rétractiles et interface câblée d'arme intégrée]
Mémoire Cephaloware (Alphaware) [200 MP]
Radio Cephaloware (Alphaware, indice 5)
Réflexes Câblés (Alphaware, indice 1) [avec déclencheur de réflexes]

RESSOURCES (A) : 1 000 000 ¥

JOUER UN DECKER DE COMBAT

Tandis que la plupart des deckers préfèrent entreprendre leurs runs à des kilomètres de distance, fournissant par l'intermédiaire de la Matrice des moyens de surveillance, des infos et une couverture de sécurité à leur équipe, le decker de combat aime se trouver au cœur de l'action. Il est parfait pour les runs nécessitant une pénétration directe et un accès sur site aux ordinateurs. Bien sûr, il sait entrer furtivement, contourner les sécurités électroniques et pirater les systèmes rapidement et efficacement. Mais il sait tout aussi bien affronter, en face à face, des gorilles ou des agents de la sécurité lorsque c'est nécessaire.

Ce n'est pas parce qu'il est grand, truffé de chrome et câblé pour la vitesse et le combat rapproché qu'il est forcément un mauvais decker. Il vit pour l'excitation engendrée par la Matrice, tellement qu'il a installé un second datajack pour ne plus avoir à décrocher lorsqu'il veut accéder à d'autres outils, ce qu'il peut désormais faire simultanément. Quand il ne court pas les ombres, le decker de combat garde l'œil sur le sprawl et ce qui s'y passe, pour en informer ses coéquipiers.



LE DÉTECTIVE

RACE (D) : Ork

ATTRIBUTS (B)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	5	5	5	5	5	6	0	5

COMPÉTENCES ACTIVES (A)

Athlétisme	3
Biotech	3
Combat à Mains Nues	4
Électronique	4
Étiquette	5
Furtivité	5
Informatique	5
Interrogation	5
Intimidation	4
Négociation	5
Pistolets	4
Voitures	3

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais (Argot Urbain)	4 (6)
Lire/Écrire	2 (NA)
Chimie (Produits Pharmaceutiques)	2 (4)
Environnement Magique	2
Espagnol	3
Lire/Écrire	1
Expertise Médico-Légale	4
Identification de Gangs	4
Médecine	4
Politique de la Pègre	4
Procédures Judiciaires	4

RESSOURCES (C) : 90 000 ¥

JOUER UN DÉTECTIVE

Le détective (ou investigateur, enquêteur ou encore privé) est un miroir sur le passé, une époque révolue antérieure à l'Éveil. Ses compétences sont néanmoins pratiquées et valorisées par tous ceux qui courent les ombres – fouiller là où ça fait mal, remonter les pistes et faire travailler ses contacts.

Il est plus à sa place qu'il en a l'air, prenant soin de toujours se maintenir à la page. Même s'il manque de cyberware, il n'est pas empoté et sait se servir de ses poings, bien qu'il préfère se tirer d'affaire en utilisant sa connaissance de la rue. Son arme préférée reste, de loin, son matériel de surveillance hautement sophistiqué, qui lui a permis de démasquer plus d'un adversaire.

Le détective court les ombres pour les petites gens – celles qui ne peuvent se défendre par elles-mêmes. Il accepte les jobs qu'elles lui confient, même si la paye est faible, et il les mène à leur terme avec un entêtement de principe. Il travaille à la frontière de l'illégalité et si la justice n'est pas rendue par ceux qui en ont la charge, il la dispensera à sa manière, en téléchargeant rapidement des informations compromettantes de son agenda vers diverses banques de données occultes ou vers des médias – ou pire encore.



L'EXPERT TECHNIQUE

RACE (D) : Nain

ATTRIBUTS (C)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4	5	5	3	6	5	4,72	0	5

COMPÉTENCES ACTIVES (A)

Armes Lourdes C/R	3
Biotech	3
Électronique	5
Électronique C/R	6
Étiquette (Matrice)	2 (4)
Explosifs	4
Furtivite	3
Informatique	6
Informatique C/R	6
Motos C/R	4
Pistolets	3
Voitures C/R	4

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais	6
Lire/Écrire	3
Cybertechnologie	5
Ingénierie	4
Japonais	3
Lire/Écrire	1
Métallurgie	4
Physique	5
Recherches des Mégacorporations	4
Théories de Conspiration	4
Topographie de la Matrice	4

CYBERWARE

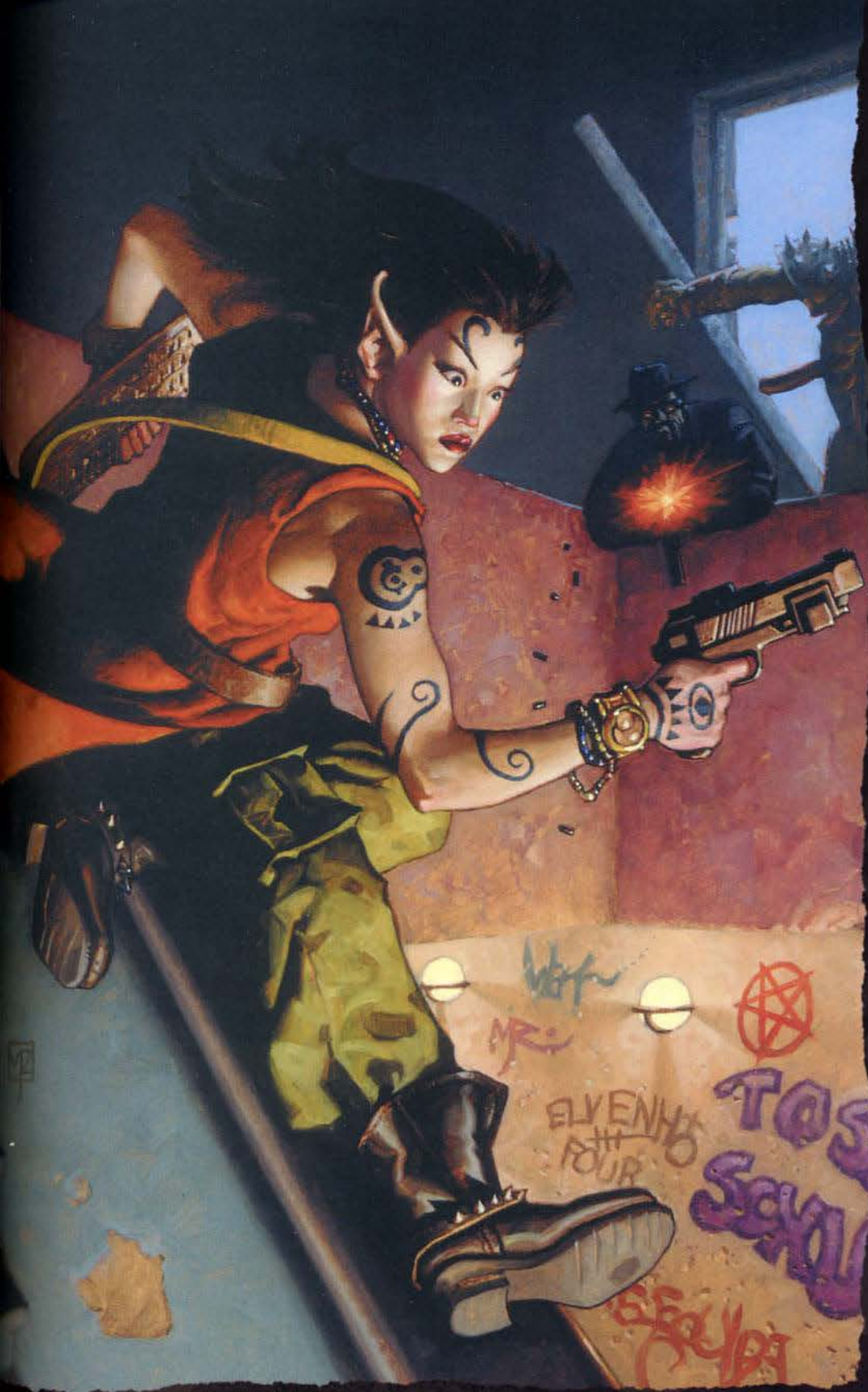
Afficheur vidéo rétinien (Implant rétinien de type Alphaware)
Chipjack (Alphaware)
Datajack (Alphaware)
Mémoire Cephaloware (Alphaware) [300 MP]

RESSOURCES (B) : 400 000 ¥

JOUER UN EXPERT TECHNIQUE

L'expert technique est une nouvelle race de decker, capable non seulement de naviguer dans la Matrice, mais aussi de maîtriser tous les domaines de l'électronique. Il peut trouver un moyen d'entrer dans la Matrice pour aider son équipe à distance ou peut, au contraire, accompagner ses coéquipiers lors du run afin de désactiver les systèmes de sécurité électroniques dernier cri que les corpos viennent d'installer. Il possède les compétences, les outils et le savoir-faire pour répondre à tous les besoins techniques de son équipe.

L'expert technique fait confiance aux machines et les comprend certainement mieux que les gens de son entourage. Il n'est pas antisocial, mais tout de même du genre soupçonneux – et le temps qu'il passe sur les forums de conspirations dans les enclaves de données de la Matrice n'aide pas à corriger ce défaut. Cela dit, lorsqu'il parvient à accorder sa confiance à quelqu'un, il peut lui donner d'excellents conseils stratégiques et trouver des solutions imaginatives à des problèmes compliqués, surtout s'ils sont liés à des machines.



LA FACE

RACE (C) : Elfe

ATTRIBUTS (B)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	6	3	8	6	4	4,26	0	6

COMPÉTENCES ACTIVES (D)

Combat à Mains Nues (Carromeleg)	2 (4)
Étiquette	6
Furtivité	4
Interrogation	6
Négociation	6
Pistolets (Fichetti Security)	2 (4)
Voitures	2

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais	5
Lire/Écrire	2
Art Moderne	4
Haute Société de Seattle	5
Littérature	3
Politique de la Pègre	5
Politique des Mégacorporations	5
Société Elfique	4
Sperethiel	4
Lire/Écrire	2
Vétilles Ésotériques	4

CYBERWARE

- Afficheur Rétinien (Implant Rétinien de type Alphaware)
- Datajack (Alphaware)
- Duplicateur Rétinien (indice 5)
- Enregistreur Auriculaire Intégré (Alphaware)
- Filtre Sonore Sélectif (indice 5)
- Horloge Rétinienne (Implant Rétinien de type Alphaware)
- Interface de Logiciel de Connaissance (Alphaware)
- Mémoire Cephaloware (Alphaware) [150 MP]
- Modulateur Vocal avec Play-back et Timbre de voix supplémentaire (indice 6)

RESSOURCES (A) : 1 000 000 ¥

JOUER UNE FACE

La Face est une guerrière des ombres au verbe soigné. Dans son esprit, l'important, ce ne sont ni les flingues ni la magie ni même le cyberware. L'important, c'est le style et le charisme. Que ce soit pour négocier un contrat, interroger un captif, embobiner les gardes à un contrôle de sécurité, elle s'adapte aux situations et à ses interlocuteurs tel un caméléon. Rien ne lui fait perdre la Face. Elle est capable de tenir tête aux gangs de motards et de se mêler aux soirées mondaines avec la même facilité.

Elle peut parler des heures de politique, de littérature et d'art, ou encore déconcerter ses interlocuteurs par ses vétilles ésotériques. Mais ne vous y trompez pas, elle reste une guerrière qui s'enivre du frisson procuré par les shadowruns. Ses capacités à se camoufler et à imiter les autres (améliorées par son modulateur vocal et son duplicateur rétinien) en font la shadowrunner idéale pour toutes les opérations d'infiltration. Et ses contacts innombrables, tout comme ses nombreuses cachettes, lui permettent de disparaître sans laisser de trace, ce qui est toujours pratique lorsque les choses tournent mal.



LE GANGER DU SPRAWL

RACE (C) : Troll

ATTRIBUTS (A)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
11 (13)	5	10	2	3	3	5,25	0	4

COMPÉTENCES ACTIVES (B)

Armes Cyber-implantées (Lame de Poing)	3 (5)
Athlétisme	4
Combat à Mains Nues	6
Étiquette (Rue)	1 (3)
Fouets (Chaînes Lourdes)	4 (6)
Intimidation (Physique)	3 (5)
Massues	6
Motos	3
Pistolets	4

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais (Argot Urbain)	3 (5)
Lire/Écrire	1 (NA)
Dealers de puces BTL	3
Identification de Gangs	3
Réseaux de Prostitution	3
Synthalcools Bon Marché	3
Territoires des Gangs	3

CYBERWARE

Armure dermale (indice 1)
Lame de poing rétractile

RESSOURCES (D) : 20 000 ¥

JOUER UN GANGER DU SPRAWL

L'agglomération urbaine est le domaine du Ganger du Sprawl – il en connaît chaque allée sombre, pub, immeuble abandonné ou voiture incendiée. Cet *hombre* est une masse de muscles, un pur produit de la rue comme le prouvent ses nombreux potes, son casier judiciaire et ses cicatrices. Sa vie n'est que violence et démonstrations de force. Tant qu'il reste celui qui inflige aux autres des corrections, il est adulé par la racaille de la rue – mais un seul petit faux pas et il sera impitoyablement tabassé et jeté aux ordures. Qu'il soit au service du racket de protection du quartier ou qu'il travaille pour un "gros poisson", aux côtés des autres castagneurs du milieu, il est très apprécié pour sa force, ses compétences et son aspect terrorisant. Il utilise rarement de son flingue – pour un ganger, les armes à feu servent surtout à couvrir ses arrières. *Mais si tu ne peux pas fracasser les crânes à mains nues (ouaih, t'as droit aux implants, aux chaînes et même aux barres à mine), alors tu n'as pas ta place dans le sprawl.*



L'INTERFACÉ AUX DRONES

RACE (D) : Nain

ATTRIBUTS (C)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	5	5	3	5	5	1,43	0	5 (9)

COMPÉTENCES ACTIVES (A)

Artillerie	6
Électronique	5
Électronique C/R	4
Étiquette	3
Hélicoptères	5
Hélicoptères C/R	3
Informatique	3
Pistolets	4
Véhicules à Poussée Vectorielle	5
Véhicules à Poussée Vectorielle C/R	3
Voitures	5
Voitures C/R	3

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais	6
Lire/Écrire	3
Dépôts de Ferrailleurs de Seattle	5
Émetteurs Pirates Tridi	5
Environnement Informatique	4
Magouilles Financières Mafieuses	4
Opéra	3
Planques	4

CYBERWARE

2 Datajacks (Alphaware)
Interface câblée (Alphaware)
Interface de Contrôle de Véhicule (Alphaware, indice 2)
Interface de logiciel de connaissance (Alphaware)
Mémoire Cephaloware (Alphaware) [100 MP]
Radio Cephaloware (Alphaware, indice 5)
Scanner de Fréquences Intégré 5
Yeux cybernétiques (Alphaware) [avec afficheur vidéo rétinien, anti-flash et vision thermographique]

RESSOURCES (B) : 400 000 ¥

JOUER UN INTERFACÉ AUX DRONES

Dans le monde paranoïaque et ultra sécurisé de la moitié du XXI[e] siècle, la demande pour les services de l'interfacé aux drones est très forte. Avec ses compétences et ses machines, il propose un moyen de surveillance, de protection ou d'attaque anonyme et souvent indétectable. Tout le monde, du fouineur des médias au diffuseur tridi pirate, en passant par les détectives et les shadowrunners, a besoin d'un interfacé aux drones à ses côtés. Même les cadres corporatistes désireux de connaître les mauvais travers d'un rival paieront le prix fort pour une surveillance de ce type.

Mais ce personnage n'est pas seulement un collecteur d'informations. Il est prêt à se lancer dans n'importe quelle situation de combat et en a les moyens. Il traite ses drones comme s'il s'agissait de runners supplémentaires sur lesquels on pouvait compter pour la mission. Il peut fournir à l'équipe une grande puissance de feu et couvrir les arrières. Il peut aussi piloter les véhicules permettant de déguerpir à toute vitesse. Pendant son temps libre, il écume les dépôts de ferrailleurs du sprawl pour y dénicher des pièces de réparation pour ses "bébés".



L'INTERFACÉ AUX VÉHICULES

RACE (D) : Nain

ATTRIBUTS (C)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4	5	5	3	6	5	0,44	0	5 (11)

COMPÉTENCES ACTIVES (B)

Artillerie	5
Électronique C/R	4
Étiquette	3
Hélicoptères	5
Hélicoptères C/R	5
Hovercrafts	3
Shotguns (Enfield)	3 (5)
Véhicules à Poussée Vectorielle	3
Voitures	5
Voitures C/R	3

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais (Argot Urbain)	4 (6)
Lire/Écrire	2 (NA)
Aviation Militaire	3
Groupes de Punk Hardcore	3
Identification de Gangs (Gangs de Motards)	4 (6)
Ingénierie	4
Itinéraires de Contrebande	5
Refuges de Contrebandiers	5
Sioux	4
Lire/Écrire	2
Tactiques des Patrouilles de Frontières des NAO	4

CYBERWARE

Datajack (Alphaware)
Interface câblée (Alphaware)
Interface de Contrôle de Véhicule (Alphaware, indice 3)

RESSOURCES (B) : 1 000 000 ¥

JOUER UN INTERFACÉ AUX VÉHICULES

Si ça peut être conduit ou piloté, l'interfacé aux véhicules le conduira ou le pilotera. S'il ne connaît pas du tout l'appareil dont vous disposez, il tentera quand même le coup. Il est à la fois grande gueule, pilote d'essai, casse-cou et mécano. Même si vous n'avez pas de véhicule, il vous dégotera un petit engin customisé, blindé, armé et prêt à effectuer son galop d'essai. Et ne vous en faites pas s'il tombe en panne, il a tous les outils et les compétences nécessaires pour le réparer.

Cet interfacé excelle dans le combat de véhicule, qu'il s'agisse d'une course-poursuite à grande vitesse à travers les rues du centre ville, d'un combat aérien ou de l'extraction de son équipe hors d'une zone frontalière dangereuse. Si ses canons lourds et ses missiles ne règlent pas le problème, il peut faire venir un ou deux drones supplémentaires pour apporter du soutien. L'interfacé aux véhicules est également très utile pour tous les runs de contrebande, car il connaît parfaitement les coins les plus chauds de la frontière, ceux où il vaut mieux se poser quelque temps et dormir ou effectuer des réparations.



LE MAGE DE COMBAT

RACE (C) : Troll

ATTRIBUTS (B)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
6 (7)	5	6	4	4	6	6	6	4

COMPÉTENCES ACTIVES (E)

Armes Tranchantes (Épée)	4 (6)
Étiquette (Rue)	2 (4)
Intimidation	4
Invocation	6
Pistolets-Mitrailleurs	3
Sorcellerie (Lancement de Sort)	5 (7)

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais (Argot Urbain)	3 (5)
Lire/Écrire	1 (NA)
Chinois (Triade)	1 (3)
Environnement Magique	4
Identification de Gangs	4
Métacréatures (Urbaines)	1 (3)
Politique des Triades	2
Redmond Barrens	4
Underground Ork de Seattle	4

SORTS

Augmenter la Réaction	3
Boule de Force (E)	5
Boule Mana (E)	5
Éclair	4
Éclair Étourdissant	4
Éclair Mana	4
Soins	4

RESSOURCES (D) : 20 000 ¥

JOUER UN MAGE DE COMBAT

Le mage de combat est là pour semer la mort et la destruction, tant physiquement que magiquement. Il est grand, costaud, vociférant et intimidant, ce qui le rend très utile lorsqu'il s'agit de tirer ses coéquipiers du pétrin. Ce n'est pas un magicien catégorie poids plume de type intello. Il vibre avant tout pour le combat, qu'il soit livré avec ses armes à feu, son épée ou son répertoire de sorts à zone d'effet ou à cible unique. Il peut vous briser le cou aussi facilement qu'il vous grillera le cerveau en vous lançant un sort Éclair à pleine puissance.

Courir les ombres ne se limite pas à tuer les gens, c'est pourquoi il sait aussi neutraliser des adversaires sans les tuer (parfois, vous avez plus besoin d'infos que d'agrandir votre tableau de chasse) et même soigner magiquement ses camarades blessés après le combat. Quand les sorts ne suffisent plus, le mage de combat se sert de ses talents d'intimidation et de connaissance de la rue pour se sortir des situations compromises.



LA MAGE URBAINE

RACE (C) : Elfe

ATTRIBUTS (D)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
2	4	1	6	5	6	6	6	4

COMPÉTENCES ACTIVES (E)

Étiquette	4
Furtivité	3
Invocation	6
Lecture d'Aura	5
Pistolets	3
Sorcellerie	6

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais	4
Lire/Écrire	2
Environnement Magique	5
Esprits Nommés	5
Groupes Magiques	3
Menaces Magiques	4
Parapsychologie	5
Politique de Tir Tairngire	3
Sperethiel	3
Lire/Écrire	1

SORTS

Armure	5
Détection des Ennemis	4
Éclair Mana	6
Influence	5
Lévitation	5
Masque Physique	4
Soins	5

RESSOURCES (B) : 400 000 ¥

JOUER UNE MAGE URBAINE

La Mage Urbaine est la plus équilibrée des magiciennes shadowrunners. Elle est surtout attirée par la vie trépidante de la rue, mais peut, si nécessaire, se fondre facilement dans la société bourgeoise. Ses compétences et ses sorts reflètent cet équilibre et couvrent un large éventail de capacités magiques, du sort offensif au sort d'illusion en passant par le sort de guérison.

La magie est au centre de sa vie et tous ses aspects la fascinent, ce qui ne l'empêche pas de s'intégrer facilement dans les équipes de shadowrunners. Elle accomplit alors largement sa part du boulot, qu'il s'agisse de surveillance astrale, où elle reste en alerte pour prévenir les mauvaises surprises, ou encore de déguisements magiques, grâce à ses sorts qui se révèlent particulièrement utiles lors des missions d'infiltration. Quand les choses tournent mal, elle peut toujours invoquer ses élémentaires pour semer la dévastation. Comme elle s'intéresse vivement aux menaces magiques et aux thaumaturges qui pratiquent les "arts ténébreux", elle est prête à prendre des risques pour capturer des spécimens ou observer de près une signature astrale.



LE MERCENAIRE

RACE (C) : Troll

ATTRIBUTS (A)

Co	Ra	F	Ch	I
10 (13)	5 (7)	9 (11)	2	4
V	**E**	**M**	**Ré**	
4	1,02	0	4 (5)	

COMPÉTENCES ACTIVES (D)

Armes de Lancement	4
Armes Lourdes	6
Combat à Mains Nues	6
Étiquette (Mercenaires)	1 (3)
Furtivité (Déplacement)	2 (4)
Fusils d'Assaut	5
Pistolets	4

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais	5
Lire/Écrire	2
Coins Chauds de Mercenaires	4
Environnement Électronique	4
Groupes de Mercenaires	4
Guerres du Désert	4
Haltérophilie	4

CYBERWARE

- Anti-Flash (Implant Rétinien de type Alphaware)
- Grossissement Optique Électronique (Implant Rétinien)
- Interface câblée (Alphaware)
- Ossature Renforcée au Titane (Alphaware)
- Réflexes Boostés (Alphaware, indice 2)
- Substituts Musculaires (Alphaware, indice 2)

RESSOURCES (B) : 400 000 ¥

JOUER UN MERCENAIRE

On peut décrire le mercenaire en deux mots : "guerrier professionnel". Il a ses propres convictions et un agenda bien rempli, mais il dispose de l'entraînement, des compétences et de l'expérience nécessaires pour accomplir n'importe quelle mission à n'importe quel moment – et il le fera, si le prix est convenable. C'est un vétéran de guerres et de conflits très nombreux, allant des opérations de guérilla lancées par les rebelles Yucatan en Aztlan aux guerres du désert, qui permettent aux mégacorporations de tester leurs troupes au combat lors d'un gigantesque affrontement auquel elles se livrent dans les régions dévastées d'Afrique. De ses voyages et de ses missions passées, il a gardé des contacts qui lui donnent accès à l'équipement militaire, aux renseignements et au nécessaire médical.

Son entraînement lui permet de maîtriser le maniement des armes lourdes – le genre de gadgets militaires qu'on ne trouve pas à chaque coin de rue. Troll rapide et furtif, il constitue un coéquipier idéal pour un groupe recherchant une puissance de feu mobile.



LE SAMOURAÏ DES RUES

RACE (E) : Humain

ATTRIBUTS (B)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4 (6)	6	5 (7)	3	6	3	0,01	0	6 (11)

COMPÉTENCES ACTIVES (C)

Armes Cyber-implantées (Griffes)	4 (6)
Armes Tranchantes	3
Athlétisme	4
Étiquette (Rue)	2 (4)
Furtivité	4
Leadership	3
Pistolets	6
Pistolets-Mitrailleurs	6

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais	5
Lire/Écrire	2
Identification de Gangs	4
Japonais	4
Lire/Écrire	2
Philosophie du Bushido	5
Procédures de Sécurité	4
Repaires de Shadowrunners	4
Sécurité des Mégacorporations	4
Société Japonaise	3
Tactiques de Petites Unités	6

CYBERWARE

Accélérateur de réaction (1)
Amortisseur de son (Alphaware)
Amplification auditive (Alphaware)
Armure dermale (Alphaware, indice 1)
Deux bras cybernétiques apparents [avec accroissement de force (indice 3), deux griffes rétractiles et interface câblée intégrés]
Datajack (Alphaware)
Réflexes câblés (Alphaware, indice 2)
Yeux cybernétiques (Alphaware) [avec afficheur rétinien, anti-flash, lunettes de protection, vision nocturne et vision thermographique]

RESSOURCES (A) : 400 000 ¥

JOUER UN SAMOURAÏ DES RUES

Le samouraï des rues est plus qu'un prédateur urbain ou un cyborg, c'est un agent free-lance qui suit un code d'honneur de la rue très strict. Il est autant versé dans les voies du guerrier samouraï traditionnel que dans la pratique des procédures de sécurité. Il fait toujours en sorte de se maintenir un cran au-dessus de la racaille du sprawl, indigne et sans honneur, en améliorant son corps grâce au cyberware. Il évolue, du reste, aux frontières de la folie au fur et à mesure qu'il perd sa chair sous le scalpel du chirurgien.

Il loue ses compétences, son entraînement et son cyberware pour le profit, mais n'est pas pour autant un tueur amoral. Il refusera les runs qui, selon lui, portent atteinte à son .honneur. Son expérience et son leadership le placent souvent à la tête du groupe des shadowrunners. Il se montre effectivement à la fois précis dans sa manière de présenter les plans de missions et les objectifs et doué pour diriger méthodiquement les opérations. Ses améliorations cybernétiques lui confèrent un avantage certain sur la concurrence ; ceux qui le sous-estiment en l'assimilant à un petit voyou des rues regrettent très vite cette erreur fatale.



LA SPÉCIALISTE DES ARMES

RACE (E) : Humaine

ATTRIBUTS (B)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4	6	5	3	6	3	4,15	0	6 (7)

COMPÉTENCES ACTIVES (A)

Armes de Jet	4
Armes de Trait	4
Armes Lourdes C/R	3
Armes Lourdes	5
Armes Tranchantes	5
Artillerie	6
Biotech (Premiers Soins)	1 (3)
Étiquette	3
Furtivité (Déplacement)	1 (3)
Pistolets C/R	4
Pistolets	6
Pistolets-Mitrailleurs	6

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Allemand	4
Lire/Écrire	2
Anglais	5
Lire/Écrire	2
Armureries	5
Environnement des Explosifs	4
Fabrication d'Armure Corporelle	3
Jeux de Cartes avec Mise	4
Manufacturiers Militaires	3
Physique (Balistique)	2 (4)
Receleurs d'Armes	4
Tactique des Équipes Spéciales d'Intervention	4

CYBERWARE

Interface Câblée
Réflexes boostés (indice 2)
Yeux cybernétiques [avec afficheur rétinien, anti-flash; grossissement optique électronique (indice 3) et vision nocturne]

RESSOURCES (C) : 90 000 ¥

JOUER UNE SPÉCIALISTE DES ARMES

Les compétences d'utilisation et de réparation de la spécialiste des armes s'appliquent à toutes les armes que vous ayez jamais vues, plus quelques-unes dont vous n'avez jamais entendu parler. Elle est parfaite pour les runs qui exigent des talents de polyvalence et d'improvisation. Elle sait instinctivement quelles armes doivent être utilisées pour chaque situation donnée. Si, au cours d'une de ces situations, elle ne dispose pas de l'arme idoine, elle improvisera en en choisissant une qui s'en rapproche suffisamment ou en trouvant un receleur susceptible de lui en fourguer une.

Ses compétences et sa collection d'armes s'ajoutent à sa précision mortelle, mais c'est son autorité tactique qui lui confère le plus grand avantage. En tant que vétéran ayant combattu dans plusieurs zones de guerre, elle n'a pas besoin de se transformer en samouraï des rues cybernétisée pour faire son boulot. Elle ne s'aventurera vraisemblablement pas dans une situation de combat sans avoir un plan et un atout. Elle se maintient à la pointe des dernières avancées technologiques en matière d'armement et constitue une source d'information fiable sur les technologies militaires.



LA SPÉCIALISTE DES OPÉRATIONS CLANDESTINES

RACE (C) : Elfe

ATTRIBUTS (D)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	5	3	6	4	3	3,22	0	4

COMPÉTENCES ACTIVES (A)

Athlétisme	6
Combat à Mains Nues (Coups de Pieds)	3 (5)
Électronique (Verrous Magnétiques)	3 (5)
Étiquette (Corporations)	5 (7)
Furtivité	6
Informatique	4
Massues (Électro-Matraque)	3 (5)
Négociation (Baratin)	5 (7)
Pistolets	4

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais	4
Lire/Écrire	2
Culture Japonaise	4
Finance Corporatiste	4
Japonais	4
Lire/Écrire	2
Jazz Moderne	1
Politique des Corporations	4
Psychologie	4
Vins Elfiques	1

CYBERWARE

- Datajack (Alphaware)
- Interface câblée d'arme (Alphaware)
- Mémoire Cephaloware [150 MP]
- Oreilles cybernétiques (Alphaware) [avec amortisseur de son, amplification auditive et enregistreur]
- Radio Cephaloware (Alphaware, indice 6)
- Réflexes Boostés (indice 1)
- Yeux cybernétiques (Alphaware) [avec anti-flash, caméra, duplicateur rétinien (indice 5), vision nocturne et vision thermographique]

RESSOURCES (B) : 400 000 ¥

JOUER UNE SPÉCIALISTE DES OPÉRATIONS CLANDESTINES

La spécialiste des opérations clandestines maîtrise à la perfection l'art de l'infiltration et l'accès à des lieux non autorisés. Ses compétences et son équipement lui permettent de surveiller ses cibles et de recueillir toutes sortes de renseignements. En se servant de sa compétence Électronique, de son séquenceur et de son duplicateur rétinien, elle peut court-circuiter les systèmes de sécurité et les alarmes aussi facilement qu'une mégacorpo échappe au fisc.

Les obstacles physiques sont contournés grâce à ses qualités athlétiques, quant aux gardes, ils peuvent être baratinés ou neutralisés physiquement si nécessaire. Une fois infiltrée, elle fouille les lieux en silence, communique tout aussi silencieusement via sa radio Cephaloware et se sert de ses sens cybernétiques et de ses scanners radio pour rester vigilante. Tout ce qu'elle verra ou entendra par l'intermédiaire de ses sens amplifiés peut être enregistré et stocké dans sa mémoire Cephaloware.

La spécialiste adopte une fausse identité lors de ses opérations spéciales, à la fois pour protéger son véritable état-civil et pour tromper ou obtenir la confiance des gens qui ne la soupçonnent pas. On la considère comme une excellente coéquipière, soit pour collecter des informations, soit comme éclaireur.

COMPÉTENCES



Chaque fois que vous voulez faire participer votre personnage à une action, pour qu'il accomplisse quelque chose un tant soit peu indécis – c'est-à-dire autre que respirer, parler ou marcher – vous sollicitez ses compétences. Elles représentent les capacités et les connaissances qu'il a acquises avec le temps. Dans *Shadowrun*, les compétences regroupent des techniques et du savoir de base d'ordre général plutôt que des champs d'actions limités et étroits. Cette approche permet aux joueurs de "customiser" leurs personnages à leur guise : deux shadowrunners ayant le même background ou la même occupation peuvent ainsi parfaitement utiliser les mêmes compétences mais d'une manière différente. Cela permet également de limiter le nombre de statistiques et caractéristiques chiffrées que les joueurs doivent mémoriser. Pour définir des domaines de connaissance plus pointus et plus concentrés pour leurs personnages, les joueurs peuvent faire appel aux spécialisations (voir *Spécialisation*, page suivante).

COMPÉTENCES DE BASE

Les compétences de base sont fondamentales dans *Shadowrun*. Si les attributs d'un personnage symbolisent ses capacités intrinsèques, les compétences sont les capacités qu'il a apprises et développées progressivement. Chaque compétence représente un entraînement ou une méthode adoptée par le personnage, qui lui permettent d'utiliser ses attributs naturels d'une certaine manière. Pour traduire le lien compétence – attribut, chaque compétence est rattachée à un attribut dit inhérent. La liste des compétences et de leurs attributs inhérents figure dans la Table des attributs inhérents aux compétences, page suivante.

Le système de jeu de *Shadowrun* est ouvert, dans le sens où il permet aux joueurs, aux meneurs de jeu, à Fasa ou à Jeux Descartes de créer de nouvelles compétences en les liant à un attribut approprié. Un personnage peut apprendre autant de compétences de base qu'il le souhaite. De nouvelles seront d'ailleurs introduites dans les futurs produits *Shadowrun*. Meneurs de jeu comme joueurs sont fortement invités à imaginer leurs propres compétences de base si elles s'avèrent nécessaires pour couvrir certains aspects du jeu qui leur semblent quelque peu délaissés. Les compétences de base de SR3 sont décrites en détail à partir de la page 85.

Les compétences sont divisées en trois grandes catégories : compétences actives, compétences de connaissances et compétences de langues. Les personnages commencent la partie avec une liste de compétences tirées de ces catégories et choisies par les joueurs (voir *Création d'un shadowrunner*, page 52). Au cours du jeu, les shadowrunners pourront les améliorer, se spécialiser ou en apprendre de nouvelles à la suite de nouvelles expériences. Le lien entre la compétence et l'attribut inhérent permet d'apprendre facilement ou d'améliorer une compétence donnée, tant que son indice reste inférieur ou égal à celui de l'attribut concerné. Dès que l'indice d'une compétence dépasse la capacité intrinsèque du personnage (son attribut), les augmentations deviennent beaucoup plus difficiles. Voir *Amélioration du personnage*, page 240.

COMPÉTENCES ACTIVES

Les compétences actives sont celles dont le personnage se sert pour entreprendre une action, pour affecter quelque chose ou pour provoquer un impact, d'une manière ou d'une autre. Ce sont, en général, les compétences qui intéressent le plus les shadowrunners – faire feu avec une arme, négocier un nouveau contrat, piloter un hovercraft, etc. Les compétences de Construction/Réparation et d'Étiquette font partie intégrante des compétences actives. Pour une description précise et une liste complète des compétences de base actives et des spécialisations, rendez-vous page 85.

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Les compétences de connaissances représentent ce qu'un personnage sait dans certains domaines. Au départ, elles se basent sur l'attribut Intelligence du personnage. Il n'y a pas de limite au nombre de compétences de connaissances qu'un personnage peut maîtriser, si ce n'est l'imagination et les besoins du joueur. Ces compétences sont très utiles lorsqu'il s'agit de façonner la personnalité d'un personnage en définissant ses domaines d'expertise, son environnement et ses centres d'intérêt. Elles varient des domaines de connaissances importants dans l'univers du jeu – tels que Finance Corporatiste, Histoire Politique, Recherche Cybernétique ou Environnement Magique – à des centres d'intérêt plus ésotériques, bizarres ou ordinaires, tels que Starlettes du Simsens, Groupes de Thrash Metal Trolls de Seattle ou Vins Elfiques.

Les compétences de connaissances se déclinent en cinq catégories : connaissances de la rue, connaissances universitaires, connaissances du Sixième Monde, connaissances des environnements et centres d'intérêt. Pour une description complète des compétences de connaissances de base, voir *Précisions sur les compétences de connaissances*, page 89.

COMPÉTENCES DE LANGUES

Les compétences de langues représentent les langues parlées, lues et écrites par un personnage. Vous trouverez une description complète concernant les compétences de langues dans le paragraphe *Précisions sur les compétences de langues*, page 91.

INDICES DE COMPÉTENCES

Les indices de compétences sont les valeurs numériques assignées aux compétences, soit lors de la création du personnage, soit lorsque la compétence est acquise en cours de jeu. Les conventions veulent qu'on inscrive le nom de la compétence, suivi de son indice. Par exemple, Furtivité 5 signifie que le personnage possède la compétence Furtivité et que l'indice est de 5. L'indice de compétence représente le nombre de dés qu'il faut lancer pour tester la compétence en question. Par exemple, le personnage ayant Furtivité 5 lance cinq dés pour procéder à un test de Furtivité.

Les indices de compétences sont au minimum de 1. Si le personnage n'a pas au moins un indice de 1 dans une compétence donnée, cela signifie qu'il ne la possède pas. Il peut tout de même tenter des actions qui testent la compétence en question, mais subit un désavantage particulier (voir *Action par défaut*, page 84). Les indices de compétences n'ont pas de limite supérieure, bien qu'il soit de plus en plus difficile d'améliorer une compétence dont l'indice est supérieur à l'attribut inhérent du personnage (voir *Amélioration du personnage*, page 240).

Les indices de compétences symbolisent la maîtrise qu'ont d'elles les personnages. La Table des indices de compétences, page 98, décrit les niveaux de connaissance et de maîtrise liés aux différents indices de compétences.

TABLE DES ATTRIBUTS INHÉRENTS AUX COMPÉTENCES

ATTRIBUTS PHYSIQUES	ATTRIBUTS MENTAUX	Volonté
Constitution	**Intelligence**	Invocation *
Athlétisme	Lecture d'Aura	Sorcellerie *
Plongée	Explosifs	
Force	Artillerie	**ATTRIBUTS SPÉCIAUX**
Armes Tranchantes	Armes de Lancement	**Réaction**
Massues	Informatique	Motos
Armes d'hast/Bâtons	Électronique	Voitures
Armes Cyber-implantées	Biotech	Hovercrafts
Combat à Mains Nues	Construction/Réparation	Bateaux à Moteur
Armes de Jet	Compétences de	Navires
Armes de Trait	connaissances	Bateaux à Voiles
Armes Lourdes	Compétences de	Avions
Combat Sous-Marin	langues	Hélicoptères
Rapidité	**Charisme**	Appareils à Poussée
Pistolets	Étiquette	Vectorielle
Pistolets-Mitrailleurs	Instruction	Aérostats
Fusils	Interrogation	Sous-Marins
Fusils d'Assaut	Intimidation	
Shotguns	Leadership	
Armes Laser	Négociation	
Fouets		
Furtivité		

* Sorcellerie et Invocation n'ont pas de compétences par défaut. Il est impossible d'accomplir les actions qu'elles autorisent sans posséder directement les compétences.

SPÉCIALISATION

Les joueurs peuvent choisir de spécialiser leurs personnages dans une forme particulière, un style ou une sous-catégorie d'une compétence de base. La spécialisation signifie que le personnage a voué une grande partie de ses études et de son entraînement à maîtriser un aspect spécifique de la compétence, plutôt que cette compétence dans son entier. En se focalisant ainsi, le personnage devient plus efficace dans le domaine dans lequel il s'est spécialisé.

Une spécialisation est généralement inscrite entre parenthèses juste après le nom de la compétence. Par exemple, si un personnage ayant la compétence Pistolets décide de se spécialiser dans l'utilisation de l'Ares Predator, la compétence et la spécialisation seront notées ainsi : Pistolets (Ares Predator).

Si vous souhaitez spécialiser votre shadowrunner dès la création de personnage, commencez d'abord par choisir la spécialisation. La liste des compétences actives qui débute page 85 donne des exemples de spécialisations pour chaque compétence active de base. Puis, ajoutez



1 point à l'indice de la compétence de base pour obtenir l'indice de la spécialisation correspondante. Ôtez ensuite 1 point à l'indice de la compétence de base. Vous obtenez ainsi les nouveaux indices de la compétence de base et de sa spécialisation. Augmenter l'indice de la spécialisation et diminuer l'indice de la compétence de base traduit le fait qu'en choisissant de se concentrer sur un aspect spécifique d'une compétence, le personnage améliore son aptitude dans la spécialisation aux dépens de la compétence générale. Par la suite, dans le jeu, les deux indices peuvent être augmentés indépendamment par l'expérience.

Un personnage débutant n'a droit qu'à une seule spécialisation par compétence de base. Pour plus d'informations concernant les personnages débutants et les spécialisations, voir *Création d'un shadowrunner*, page 52.

Les personnages ont la possibilité de prendre de nouvelles spécialisations dans des compétences de base au cours du jeu. En améliorant une spécialisation entre deux aventures, vous ne devez payer qu'un coût relativement bas en Karma (voir *Amélioration du personnage*, page 240). Prendre une spécialisation en cours de jeu ne réduit pas l'indice de la compétence de base – contrairement à ce qui se produit au moment de la création du personnage. Une spécialisation ne peut jamais avoir un indice supérieur au double de celui de la compétence de base, à l'exception des compétences de base d'indice 1 ayant des spécialisations d'indice 3 (ce qui est susceptible de se produire lors de la création du personnage). Dans ce cas précis, le personnage est obligé d'augmenter son indice de base avant d'avoir le droit d'améliorer par expérience sa ou ses spécialisations correspondantes.

Le nombre de spécialisations qu'un personnage peut avoir dans une compétence de base ne peut jamais dépasser l'indice de son attribut inhérent à cette compétence.

Sioux City, une interfacée, a commencé sa première partie avec la compétence Voitures à l'indice 6. Malheureusement, elle a aussi démarré avec très peu de nuyens et n'a pu s'offrir qu'une Jackrabbit. À la création de personnage, elle s'est donc spécialisée dans la conduite de Jackrabbit de manière à pouvoir pousser son véhicule dans ses limites lorsqu'elle embarque ses coéquipiers. Cette décision a abouti aux indices suivants : Voitures 5 (Jackrabbit 7). Après un mois de jeu, l'équipe de Sioux a "emprunté" un Ares Roadmaster à des larbins corpos. Les shadowrunners préfèrent utiliser ce véhicule lors des shadowruns. Sioux, toujours désireuse d'optimiser ses capacités, décide de prendre la spécialisation Ares Roadmaster pour sa compétence Voitures. L'indice de cette nouvelle spécialisation est de 6, c'est-à-dire l'indice actuel de sa compétence Voitures +1 (5 + 1 = 6). Sa compétence Voitures reste à 5.

ACTION PAR DÉFAUT

Il arrive parfois qu'un personnage veuille tenter une action sans posséder la compétence idoine. Rien ne l'interdit, mais il éprouvera plus de difficultés à accomplir la tâche qu'un personnage possédant la compétence requise.

On appelle "action par défaut" l'improvisation effectuée par un personnage qui n'a pas la compétence nécessaire. L'action par défaut lui permet d'utiliser une compétence associée ou un attribut pour agir. Le nombre de dés lancés pour effectuer ce test et les modificateurs à appliquer au seuil de réussite dépendent du type d'action par défaut choisi.

LE PRINCIPE

Les personnages peuvent effectuer une action par défaut en passant d'une compétence à une autre, d'une compétence à une spécialisation ou d'une compétence à un attribut. Chaque méthode suit les mêmes procédures de base : après qu'il a été établi que le personnage n'a pas la compétence requise pour le test, déterminez par défaut une compétence que le runner possède ou un attribut. Cette compétence ou cet attribut sont appelés *compétence par défaut* ou *attribut par défaut*. La compétence que le personnage ne possédait pas pour l'action requise permet de déterminer quelles compétences ou quels attributs peuvent être pris par défaut. Un personnage peut donc se retrouver avec plusieurs options et le joueur doit choisir celle qui lui paraît la plus avantageuse. Ce choix détermine les modificateurs à appliquer au seuil de réussite de base. La Table des actions par défaut, page suivante, résume les trois méthodes qui peuvent être utilisées, et donne les modificateurs du seuil de réussite à appliquer et les réserves de dés utilisables.

Les personnages ne peuvent pas prendre par défaut une compétence ou un attribut en dehors de la catégorie générale rattachée à la compétence de départ. Par exemple, si une compétence dépend de la Force, il est impossible de prendre par défaut tout autre attribut physique, mental ou spécial que la Force ; il n'est pas non plus possible, dans ce cas, de prendre par défaut une compétence rattachée à autre chose que la Force. De même, une action par défaut ne peut concerner qu'une compétence de base, jamais un attribut ni une spécialisation. Il n'est donc pas possible de remplacer un attribut ou une spécialisation par une valeur par défaut.

Dans la plupart des cas, plus la valeur par défaut est proche de la compétence de base, moins les pénalités sont importantes. Servez-vous de la Table des actions par défaut, page suivante, pour prendre votre décision.

Utilisation de la Table des attributs inhérents aux compétences

La Table des attributs inhérents aux compétences, page 82, établit une liste de compétences rattachées à un attribut inhérent et regroupe aussi les compétences par type. Ces groupes de compétences sont encadrés. Pour passer d'une compétence à l'autre, les personnages ne peuvent le faire qu'à l'intérieur d'un même groupe. Ils ne peuvent donc pas prendre par défaut des compétences situées hors de l'encadré de départ ; un personnage qui ne peut ou ne veut pas prendre par défaut une compétence présentée dans l'encadré, doit prendre par défaut l'attribut inhérent à cette compétence. Voir *Catégories des compétences actives*, page suivante.

De compétence à compétence

À partir d'une compétence de base, prendre par défaut une compétence du même groupe s'effectue de la manière suivante : lancez un nombre de dés égal à l'indice de la compétence prise par défaut. Cette méthode fait augmenter le seuil de réussite de 2. Si la compétence par défaut bénéficie d'une réserve de dés (voir page 43) le nombre maximum de dés que le personnage peut puiser dans cette réserve est égal à la moitié de l'indice de cette compétence par défaut (arrondir à l'entier inférieur).

Ratchet possède la compétence de base Shotguns à l'indice 5. Malheureusement, il est dans une situation périlleuse et la seule arme dont il dispose est un fusil d'assaut. N'ayant pas la compétence Fusils d'Assaut, il prend donc par défaut la compétence Shotguns. Le seuil de réussite requis est normalement de 3 ; l'action par défaut, dans ce cas, augmente le seuil de réussite de 2, ce qui le fait passer à 5. Ratchet lance ses 5 dés (l'indice dans la compétence par défaut), auquel il peut ajouter jusqu'à 2 dés de sa réserve de combat (indice de la compétence par défaut, soit 5, divisé par 2, ce qui fait 2,5, arrondi à 2).

De compétence à spécialisation

À partir d'une compétence de base, prendre par défaut une spécialisation à l'intérieur d'un même groupe de compétences s'effectue de la manière suivante : lancez un nombre de dés égal à l'indice de la spécialisation, en augmentant le seuil de réussite de 3. Si la compétence de spécialisation par défaut bénéficie d'une réserve de dés, le nombre maximum de dés que l'on peut puiser dans cette réserve est égal à la moitié de l'indice de la compétence de base rattachée à la spécialisation. À partir d'une compétence donnée, il est interdit de prendre par défaut une spécialisation de cette même compétence – la spécialisation doit nécessairement dépendre d'une autre compétence, issue du même groupe.

Ratchet est à court de munitions. Or, à présent, voilà que l'un de ses adversaires Yakuza l'attaque avec un sabre. Ratchet se défend, maniant son fusil d'assaut comme une massue. Il n'a pas la compétence Massues, mais possède Armes Tranchantes 4 (Épée 6). Il décide de prendre par défaut sa spécialisation en épée. Le seuil de réussite, fixé à 4, subit un modificateur de +3 lié à ce type d'action par défaut, et passe donc à 7. Ratchet lance les 6 dés de sa spécialisation Épée, et peut puiser jusqu'à 2 dés dans sa réserve de combat (soit la moitié de sa compétence Armes Tranchantes 4).

De compétence à attribut

À partir d'une compétence de base, prendre par défaut son attribut inhérent s'effectue en lançant un nombre de dés égal à l'indice de l'attribut par défaut, en augmentant le seuil de réussite de 4. Les joueurs n'ont alors pas le droit d'utiliser le moindre dé issu d'une réserve. Notez bien qu'il est interdit de prendre par défaut un attribut autre que l'attribut inhérent.

Ratchet n'a pas la compétence Biotech, mais il a pourtant un besoin urgent de remettre sur pied sa copine blessée. Jetant ses armes à terre, il prend par défaut son attribut Intelligence pour effectuer les premiers soins sur la jeune femme. Le seuil de réussite, normalement de 7, passe à 11 après le modificateur de +4 dû à cette méthode. L'Intelligence de Ratchet étant de 5, il lance donc cinq dés. Il n'a cette fois pas le droit de faire appel à une réserve de dés pour s'aider. Bonne chance, Ratchet!

LES LIMITES

Il n'est pas toujours possible d'effectuer une action par défaut. C'est le cas lorsque le seuil de réussite réclamé pour un test de compétence est supérieur ou égal à 8, après les modificateurs classiques mais AVANT les éventuels modificateurs dus à l'action par défaut. Dans de tels cas, le personnage n'a pas le droit de prendre une valeur par défaut pour l'action en question. Certaines actions particulièrement difficiles ne peuvent tout simplement pas être tentées sans entraînement. Cela signifie qu'un personnage possédant un indice de 1 dans une compétence a toujours au moins une petite chance de tenter une action, tandis qu'un personnage ne possédant pas la compétence requise n'a même pas le droit d'essayer, si le seuil requis est trop élevé.

Lorsqu'une compétence par défaut nécessite un test ouvert, le modificateur de l'action par défaut est soustrait du plus haut résultat de ce test ouvert. Voir *Tests ouverts*, page 39.

Ratchet a besoin d'escalader un mur pour échapper à une pluie de balles. Le meneur de jeu estime que le seuil de réussite pour passer de l'autre côté du mur est de 8. Ratchet ne possède pas la compétence Athlétisme, il voudrait donc effectuer une action par défaut. Malheureusement, il n'a pas le droit de prendre l'attribut Constitution par défaut, car le seuil de réussite est trop élevé. Ratchet doit donc se rabattre sur un autre plan. Il décide alors de se cacher dans l'allée. Il n'a pas la compétence Furtivité, et prend donc l'attribut Rapidité par défaut. Il lance 6 dés (Rapidité 6) et obtient 1, 4, 4, 4, 8 et 9. Ratchet subit une pénalité de -4 pour avoir pris un attribut par défaut, mais comme la compétence Furtivité réclame un test ouvert, la pénalité est soustraite au plus haut résultat du test plutôt qu'ajoutée au seuil de réussite. Le résultat final du test ouvert de Ratchet est donc 5 (9 – 4). Ce résultat est le seuil de réussite que les gorilles du Yakuza doivent atteindre ou dépasser pour le repérer.

CATÉGORIES DES COMPÉTENCES ACTIVES

Les compétences actives sont divisées en plusieurs catégories distinctes : compétences de combat, compétences magiques, compétences physiques, compétences de pilotage, compétences sociales et compétences techniques. Toutes les compétences de base décrites ci-après suivent le format suivant :

Nom de la compétence générale (attribut inhérent)

Définition de la compétence, avec la notation (C/R) s'il existe une compétence Construction/Réparation correspondante (voir *Compétences de Construction/Réparation*, ci-dessous)

Compétences par défaut

Spécialisations. La désignation "par type d'arme spécifique" signifie que le personnage peut choisir de se spécialiser dans n'importe quelle arme spécifique que la compétence pourrait logiquement lui permettre de maîtriser. Les joueurs ont le droit de créer des spécialisations, avec l'accord du meneur de jeu.

TABLE DES ACTIONS PAR DÉFAUT

Valeur utilisée par défaut	Modificateur du seuil de réussite	Réserve de dés
Spécialisation	+3	= à 1/2 de l'indice de la spécialisation par défaut
Compétence	+2	= à 1/2 de l'indice de la compétence par défaut
Attribut	+4	Aucune réserve de dés autorisée

COMPÉTENCES DE CONSTRUCTION/RÉPARATION

Beaucoup de compétences actives ont une compétence Construction/Réparation (C/R) associée. Cette dernière suppose que le personnage a accès aux outils et/ou à l'équipement communément utilisé dans ce domaine d'expertise. Par exemple, Armes Tranchantes (C/R) permet de fabriquer ou de réparer des épées ou des haches, tandis que Pistolets (C/R) permet de réparer n'importe quel pistolet. Les actions par défaut en Construction/Réparation peuvent faire appel à l'attribut Intelligence, et les personnages peuvent se spécialiser selon les différents types d'armes ou d'articles concernés.

Le shadowrunner a toujours besoin de temps, d'outils et de matériel pour fabriquer quelque chose à partir de rien. Même s'il maîtrise à la perfection sa compétence, il ne peut pas faire grand-chose sans l'équipement approprié. S'il essaye de fabriquer quelque chose de nouveau, il lui faut aussi la connaissance théorique pour concevoir l'article, à moins que quelqu'un d'autre ne lui fournisse les plans détaillés de sa construction. Pour établir un seuil de réussite et déterminer les résultats, voir *Utilisation des compétences de Construction/Réparation*, page 95, et *Compétences complémentaires*, page 97.

COMPÉTENCES DE COMBAT

Armes Cyber-implantées (Force)

Cette nouvelle discipline de combat s'est développée depuis l'avènement du cyberware axé sur le combat. Combinant des techniques de coups vifs et rapides, issues de l'affrontement avec des armes tranchantes, et le style direct et violent du combat à mains nues, la compétence permet à ceux qui disposent du cyberware approprié d'en faire le meilleur usage. (C/R)

Compétences par défaut : Combat à Mains Nues.

Spécialisations : par type d'arme spécifique.

Armes d'hast/Bâtons (Force)

Cette compétence gouverne l'utilisation des armes de mêlée longues de plus d'un mètre. (C/R)

Compétences par défaut : Armes Tranchantes et Massues.

Spécialisations : par type d'arme spécifique.

Armes de Jet (Force)

Cette compétence gouverne l'utilisation de n'importe quel objet lancé par l'utilisateur. (C/R)

Compétences par défaut : attribut Force uniquement.

Spécialisations : par type d'arme spécifique (y compris les fléchettes, les grenades, les couteaux, les shurikens, ou d'autres armes ou objets).

Armes de Lancement (Intelligence)

Cette compétence couvre l'utilisation et la visée de tout engin capable de lancer un missile, une roquette ou d'autres projectiles explosifs (comme les grenades), ce qui inclut les mortiers (mais pas s'ils sont montés sur véhicules). Elle comprend à la fois les tirs manuels et ceux guidés par senseur. Elle régit aussi l'utilisation des différents types de lance-grenades, y compris ceux montés sur un canon d'arme. La spécialisation Viseur peut être utilisée pour n'importe quel test de visée. (C/R)

Compétences par défaut : Artillerie. Notez que si un personnage possède une arme comprenant un lance-grenades incorporé à son canon, le joueur peut utiliser la compétence de cette arme par défaut, exactement comme s'il s'agissait d'une compétence de base rattachée au même groupe (modificateur de +2 au seuil de réussite, _ compétence pour la réserve de combat).

Spécialisations : par type de missile ou de roquette spécifique, Lance-Grenades, Viseur.

Armes Laser (Rapidité)

Cette compétence permet à l'utilisateur de manier et de faire feu avec des armes laser (C/R)

Compétences par défaut : attribut Rapidité uniquement.

Spécialisations : par type d'arme spécifique.

Armes Lourdes (Force)

Cette compétence confère à son utilisateur le savoir-faire nécessaire au maniement de n'importe quelle arme à feu plus grosse qu'un fusil d'assaut, qu'elle soit portée ou montée sur pivot, trépied ou fixe (mais pas sur un véhicule). (C/R)

Compétences par défaut : attribut Force uniquement.

Spécialisations : par type d'arme spécifique.

Armes de Trait (Force)

Cette compétence gouverne l'utilisation des armes aux projectiles propulsés musculairement. (C/R)

Compétences par défaut : attribut Force uniquement.

Spécialisations : les personnages peuvent se spécialiser dans les arcs ou les arbalètes.

Armes Tranchantes (Force)

Cette compétence gouverne l'utilisation des armes de mêlée dotées d'un tranchant ou d'une pointe. Ce qui inclut aussi bien les couteaux que les épées ou les haches, à condition que les armes mesurent moins d'un mètre de long. (C/R)

Compétences par défaut : Armes d'hast/Bâtons et Massues.

Spécialisations : par type d'arme spécifique.

Artillerie (Intelligence)

Cette compétence gouverne l'utilisation de toutes les armes montées sur véhicule, qu'elles soient sur trépieds, sur pivots ou sur tourelles. Ce qui inclut à la fois l'artillerie manuelle et celle par guidage sensitif. (C/R)

Compétences par défaut : Armes de Lancement.

Spécialisations : par type d'arme spécifique.

Combat à Mains Nues (Force)

Cette compétence (également désignée par le terme de combat au corps à corps) gouverne l'utilisation des techniques de combat basées exclusivement sur l'utilisation du propre corps de l'individu. En plus de la boxe, elle couvre d'autres styles de combat, comme les arts martiaux orientaux ou le capoeira brésilien.

Compétences par défaut : Armes Cyber-implantées.

Spécialisations : Étranglement, Technique d'Arts Martiaux, ou toute partie du corps utilisée pour frapper (coups de poings, de tête, de pieds).

Combat Sous-Marin (Force)

Le combat sous-marin est extrêmement difficile. Cette compétence gouverne les techniques utilisées pour manœuvrer de manière efficace et porter des coups à des adversaires dans des situations de mêlées sous-marines.

Compétences par défaut : attribut Force uniquement.

Spécialisations : Armes d'hast/Bâtons, Fouets, Armes Tranchantes, Armes Cyber-implantées, Combat à Mains Nues, Massues.

Fouets (Rapidité)

Cette compétence gouverne l'utilisation des fouets ou de toute autre chose pouvant faire office de fouet. (C/R)

Compétences par défaut : attribut Rapidité uniquement.

Spécialisations : par type d'arme spécifique.

Fusils (Rapidité)

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les fusils de sport ou sniper. (C/R)

Compétences par défaut : Fusils d'Assaut, Pistolets, Pistolets-Mitrailleurs.

Spécialisations : par type d'arme spécifique.

Fusils d'Assaut (Rapidité)

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les fusils à cadence de tir élevée. (C/R)

Compétences par défaut : Fusils, Pistolets, Pistolets-Mitrailleurs, Shotguns.

Spécialisations : par type d'arme spécifique.

Massues (Force)

Cette compétence gouverne l'utilisation des armes de corps à corps n'ayant ni pointe ni lame et mesurant moins d'un mètre de long. Elle permet de se servir, comme d'une arme, de n'importe quel objet court et raisonnablement lourd, de la batte de base-ball à la jante de pneu en passant par le barreau d'une chaise. (C/R)

Compétences par défaut : Armes d'hast/Bâtons et Armes Tranchantes.

Spécialisations : par type d'arme spécifique.

Pistolets (Rapidité)

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les types d'armes à feu tenues à une main, ce qui inclut les petits calibres, les pistolets légers, les pistolets lourds et les tasers. (C/R)

Compétences par défaut : Fusils, Fusils d'Assaut, Pistolets-Mitrailleurs, Shotguns.

Spécialisations : par type d'arme spécifique.

Pistolets-Mitrailleurs (Rapidité)

Cette compétence gouverne l'utilisation des armes automatiques ou semi-automatiques légères, à cadence de tir élevée, tenues à l'épaule ou installées sur un support de hanche. (C/R)

Compétences par défaut : Fusils, Fusils d'Assaut, Pistolets, Shotguns.

Spécialisations : par type d'arme spécifique.

Shotguns (Rapidité)

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les shotguns. (C/R)

Compétences par défaut : Fusils, Fusils d'Assaut, Pistolets, Pistolets-Mitrailleurs.

Spécialisations : par type d'arme spécifique.

COMPÉTENCES MAGIQUES

Invocation (Volonté)

Cette compétence gouverne l'invocation et le bannissement des esprits. Seuls les personnages dotés d'un attribut Magie supérieur ou égal à 1 peuvent la posséder. Les mages invoquent des élémentaires ; les chamans invoquent des esprits de la nature.

Compétences par défaut : aucune. Soit vous l'avez, soit vous ne l'avez pas.

Spécialisations : Appel, Bannissement, Contrôle.

Lecture d'Aura (Intelligence)

Cette compétence psychométrique permet d'apprendre des informations sur les gens à partir de leur aura, de leur forme astrale et de leur signature astrale. Lecture d'Aura peut fonctionner comme une compétence complémentaire des tests d'Analyse Astrale.

Compétences par défaut : aucune. Soit vous l'avez, soit vous ne l'avez pas.

Spécialisations : Auras, Signatures, Sorcellerie, Invocations.

Sorcellerie (Volonté)

Cette compétence gouverne le contrôle des énergies magiques, généralement sous la forme de sorts. Seuls les personnages dotés d'un attribut Magie supérieur ou égal à 1 peuvent la posséder.

Compétences par défaut : aucune. Soit vous l'avez, soit vous ne l'avez pas.

Spécialisations : Lancement de Sort, Défense Magique, Dissipation, Combat Astral, Catégorie de Sort.

COMPÉTENCES PHYSIQUES

Athlétisme (Constitution)

Cette compétence reflète l'entraînement et la condition physique nécessaires à l'accomplissement d'activités physiques intenses. Elle peut être utilisée pour augmenter la distance parcourue en courant (voir page 108).

Compétences par défaut : attribut Constitution uniquement.

Spécialisations : Course, Escalade, Haltérophilie, Saut, Evasion, Natation ou par type de sport spécifique.

Furtivité (Rapidité)

Cette compétence gouverne les déplacements furtifs, les manipulations et autres tours de passe-passe ainsi que l'art de semer quelqu'un. Elle couvre aussi le camouflage et les déguisements. Dans pratiquement tous les cas, Furtivité fonctionne sous la forme d'un test ouvert. Voir *Utilisation de la compétence Furtivité*, page 96.

Compétences par défaut : attribut Rapidité uniquement.

Spécialisations : État d'Alerte, Camouflage, Mouvement Silencieux, Vol.

Plongée (Constitution)

Cette compétence gouverne toutes les formes de plongée sous-marine, ce qui inclut les techniques de natation sous-marine et l'utilisation du matériel de plongée. (C/R)

Compétences par défaut : attribut Constitution uniquement.

Spécialisations : Profondeurs Extrêmes, Gaz mélangés.

COMPÉTENCES DE PILOTAGE

Aérostats (Réaction)

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les véhicules aériens utilisant le gaz (principalement l'hélium) pour voler. Ces véhicules sont généralement connus sous le nom de zeppelins ou de dirigeables. (C/R)

Compétences par défaut : Avions, Hélicoptères, Appareils à Poussée Vectorielle.

Spécialisations : par type de véhicule spécifique, Contrôle à Distance.

Appareils à Poussée Vectorielle (Réaction)

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les appareils qui font appel à la poussée vectorielle pour le décollage comme pour la propulsion. Cela inclut les Véhicules de Basses Altitudes (VBA, communément appelés panzers) et les engins militaires qui utilisent cette force motrice mais n'agissent pas à haute altitude à cause de leurs lourdes charges ou du poids de leur blindage et de leur armement. (C/R)

Compétences par défaut : Avions, Hélicoptères, Aérostats.

Spécialisations : par type de véhicule spécifique, Contrôle à Distance.

Avions (Réaction)

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les avions à ailes fixes ou à géométrie variable, qu'ils soient propulsés (jets, avions à moteur, turboréacteurs) ou non. (C/R)

Compétences par défaut : Hélicoptères, Appareils à Poussée Vectorielle, Aérostats.

Spécialisations : par type de véhicule spécifique, Contrôle à Distance.

Bateaux à Moteur (Réaction)

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les bateaux motorisés. (C/R)

Compétences par défaut : Navires.

Spécialisations : par type de véhicule spécifique, Contrôle à Distance.

Bateaux à Voiles (Réaction)

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les bateaux utilisant la voile comme mode de propulsion. (C/R)

Compétences par défaut : attribut Réaction uniquement.

Spécialisations : par type de véhicule spécifique, Contrôle à Distance.

Hélicoptères (Réaction)

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les appareils à rotors fixes (hélicoptères) ou orientables. (C/R)

Compétences par défaut : Avions, Appareils à Poussée Vectorielle, Aérostats.

Spécialisations : par type de véhicule spécifique, Contrôle à Distance.

Hovercrafts (Réaction)

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les véhicules de type hovercrafts, c'est-à-dire sur coussins d'air, quelle que soit leur fonction. (C/R)

Compétences par défaut : attribut Réaction uniquement.

Spécialisations : par type de véhicule spécifique, Contrôle à Distance.

Motos (Réaction)

Cette compétence gouverne l'utilisation de toutes les motos, cyclomoteurs et motos avec side-cars. (C/R)

Compétences par défaut : attribut Réaction uniquement.

Spécialisations : par type de véhicule spécifique, Contrôle à Distance.

Navires (Réaction)

Cette compétence gouverne le pilotage, la navigation et l'entretien d'un navire de grande taille. (C/R)

Compétences par défaut : Bateaux à Moteur.

Spécialisations : par type de véhicule spécifique, Contrôle à Distance.

Sous-Marins (Réaction)

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les navires capables de se déplacer sous l'eau. (C/R)

Compétences par défaut : attribut Réaction uniquement.

Spécialisations : par type de véhicule spécifique, Contrôle à Distance.

Voitures (Réaction)

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les véhicules terrestres motorisés dotés d'au moins quatre roues. (C/R)

Compétences par défaut : attribut Réaction uniquement.

Spécialisations : par type de véhicule spécifique, Contrôle à Distance.

COMPÉTENCES SOCIALES

Étiquette (Charisme)

Cette compétence permet d'évoluer dans une culture ou un environnement spécifique sans y paraître ostensiblement étranger. Elle permet aussi de reconnaître les personnalités éminentes au sein de cette culture et d'avoir une idée générale de leurs forces, faiblesses, goûts et dégoûts. Voir *Étiquette*, page 95.

Compétences par défaut : attribut Charisme uniquement.

Spécialisations : Étiquette est une compétence très vaste. Les personnages peuvent se spécialiser dans pratiquement n'importe quelle culture ou sous-culture imaginable, avec l'accord du meneur de jeu. Citons quelques exemples de spécialisations : Matrice, Corporations, Groupes Magiques, Tribus et toute autre catégorie culturelle susceptible d'intéresser un joueur. Tandis que certains joueurs se contenteront d'une spécialisation générale comme Corporations, d'autres préféreront se spécialiser davantage – Corporations Japonaises, par exemple. Dans pratiquement toutes les situations, les spécialisations d'Étiquette s'appliquent à l'environnement local d'un personnage. Par exemple, Étiquette (Gangs) se réfère aux gangs urbains locaux plutôt qu'à tous les gangs de la planète. Ajustez les seuils de réussites en conséquence lorsque les joueurs utilisent les spécialisations d'Étiquette.

Instruction (Charisme)

Cette compétence permet d'enseigner quelque chose à quelqu'un de manière efficace. Voir *Instruction*, page 95.

Compétences par défaut : attribut Charisme uniquement.

Spécialisations : par type de sujet spécifique.

Interrogation (Charisme)

Cette compétence représente la capacité d'arracher des informations à un individu non consentant. Elle fait appel à un test ouvert pour générer un seuil de réussite que la victime doit atteindre ou dépasser, en utilisant son attribut Volonté, si elle veut résister à l'interrogatoire. Un personnage interrogé qui possède cette compétence peut l'utiliser, en tant que compétence complémentaire de son test de Volonté, pour mieux résister à l'interrogatoire. Voir *Utilisations des compétences liées au Charisme*, page 93, pour connaître les modificateurs aux test d'Interrogation.

Compétences par défaut : Intimidation.

Spécialisations : Verbale, Détecteur de Mensonges, Analyseur de Stress/Voix, Torture, Sérum de Vérité.

Intimidation (Charisme)

Selon votre manière de voir les choses, cette compétence est, soit une version "light" de la compétence Interrogation, soit une version plus dure de la compétence Négociation. Intimidation permet au personnage d'obliger les gens à accomplir quelque chose qu'ils n'ont pas forcément envie de faire, uniquement par la peur qu'il leur inspire, que ce soit par son comportement "rentre-dedans" ou par son aspect effrayant. La compétence fait appel à un test ouvert pour établir un seuil de réussite que la victime doit atteindre ou dépasser, en utilisant sa Volonté, pour résister à l'intimidation. Un personnage doté de la compétence Intimidation peut l'utiliser en tant que compétence complémentaire de son test de Volonté pour mieux résister à une intimidation ou à un interrogatoire. Voir *Utilisation des compétences liées au Charisme*, page 93, pour connaître les modificateurs aux tests d'Intimidation.

Compétences par défaut : Interrogation.

Spécialisations : Physique, Mentale.

Leadership (Charisme)

Cette compétence permet au personnage d'amener les autres à faire ce qu'il désire en montrant l'exemple et en exerçant son autorité. Elle comporte donc un aspect de solution toute trouvée à certains problèmes, mais elle n'est pas conçue pour se substituer à la réflexion intelligente ou à une bonne planification de la part des joueurs. Les tests de Leadership ont généralement comme seuil de réussite l'Intelligence du sujet que l'on compte influencer. Voir *Utilisation des compétences liées au Charisme*, page 93, pour connaître les modificateurs aux tests de Leadership.

Compétences par défaut : attribut Charisme uniquement.

Spécialisations : Politique, Militaire, Commercial, Stratégique, Tactique, Moral.

Négociation (Charisme)

Cette compétence gouverne toutes les interactions à l'issue desquelles chacune des parties cherche à prendre le dessus, soit par une argumentation consciencieuse et délibérée, soit par un simple baratin. Les tests de Négociation ont pour seuil de réussite l'Intelligence de l'adversaire. Dans certains cas, le meneur de jeu peut réclamer un test ouvert de Négociation pour établir un seuil de réussite de manière à vérifier si quelqu'un décèle un mensonge ou une demi-vérité. Voir *Utilisation des compétences liées au Charisme*, page 93, pour connaître les modificateurs aux tests de Négociation.

Compétences par défaut : attribut Charisme uniquement.

Spécialisations : Marchandage, Corruption, Escroquerie, Baratin.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Biotech (Intelligence)

Cette compétence gouverne la médecine de base et les premiers soins. Le personnage qui la possède connaît les bases de la médecine et sait les appliquer de manière concrète, plus comme un auxiliaire médical que comme un praticien. Bien qu'il soit familier des techniques et du matériel cyberware, il a besoin de l'aide d'un expert informatique pour régler les systèmes d'interface.

Compétences par défaut : attribut Intelligence uniquement.

Spécialisations : Implants Cybernétiques, Soins Intensifs, Premiers Soins, Culture et Croissance Organiques, Chirurgie, Transplantation Chirurgicale.

Électronique (Intelligence)

Cette compétence gouverne l'utilisation et la compréhension des systèmes électroniques qui, dans les années 2060, sont très courants en ville. (C/R)

Compétences par défaut : Informatique.

Spécialisations : Systèmes de Contrôle, Matériel de Guerre, Verrous Magnétiques, Interconnexions de Systèmes, Diagnostics, Cybertechnologie.

Explosifs (Intelligence)

Cette compétence gouverne la préparation, la mesure et la manipulation d'explosifs chimiques.

Compétences par défaut : attribut Intelligence uniquement.

Spécialisations : Commerciaux, Plastic, Improvisés.

Informatique (Intelligence)

Cette compétence gouverne l'utilisation et la compréhension de la technologie et de la programmation informatique. Elle est absolument essentielle pour quiconque désire se brancher dans le cyberespace et se déplacer dans la Matrice. (C/R)

Compétences par défaut : Électronique.

Spécialisations : Hardware, Cyberdeck, Programmation, Cybernétique.

PRÉCISIONS SUR LES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Les joueurs peuvent choisir des compétences de connaissances parmi cinq catégories : connaissances de la rue, connaissances universitaires, connaissances du Sixième Monde, connaissances des environnements et centres d'intérêt. Beaucoup de ces compétences confèrent la connaissance théorique des actions liées au domaine d'expertise du personnage, ainsi que la maîtrise nécessaire lui permettant d'imaginer de nouvelles conceptions. Lors de sa création, le personnage se voit attribuer un certain nombre de points lui permettant d'acheter des compétences de connaissances ; plus tard, au cours du jeu, les nouvelles compétences de connaissances qu'il voudra acquérir devront être achetées et payées comme n'importe quelle autre compétence, même si son Intelligence a augmenté.

Toutes les compétences de connaissances prennent, par défaut, l'Intelligence du personnage. Bien qu'elles soient considérées comme des compétences uniques et qu'elles ne soient pas regroupées avec d'autres compétences, certaines compétences de connaissances peuvent présenter des similitudes avec d'autres, ce qui peut amener le meneur de jeu à opter pour la méthode standard des actions par défaut de compétence à compétence. Prenons un exemple : l'équipe de shadowrunners a besoin d'identifier une nouvelle métacréature et l'un d'eux possède la compétence universitaire Zoologie. Normalement, la compétence sollicitée pour ce test devrait être la compétence du Sixième Monde justement nommée Métacréatures. Mais, étant donné les points communs entre les deux compétences, le meneur de jeu peut autoriser le personnage à prendre par défaut sa compétence Biologie et appliquer un modificateur au seuil de réussite de seulement +2, plutôt que d'imposer que l'attribut Intelligence soit pris par défaut (ce qui entraînerait un modificateur de +4 au seuil de réussite).



CHOISIR LES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Les compétences de connaissances sont les jokers de SR3. Divers exemples sont cités ci-dessous, mais les joueurs et les meneurs de jeu sont libres d'en inventer de nouvelles, pourvu qu'elles leur semblent appropriées, utiles, amusantes ou encore qu'elles correspondent aux besoins de leurs campagnes. Les compétences de connaissances ajoutent beaucoup au réalisme et à la personnalité des personnages et des situations, en particulier si le meneur de jeu et les joueurs coopèrent. Une compétence de connaissances ne doit jamais être considérée comme inutile, pas même Groupes de Thrash Metal Trolls (pour prendre un exemple). Un runner possédant cette compétence est peut-être un groupie, à moins qu'il prenne ses rendez-vous exclusivement dans des bars où l'on joue ce type de musique. Il peut même être motivé par une shadowrun simplement pour les nuyens qui lui permettront d'acheter des tickets pour le méga concert en dix actes des Trollapalooza.

Le meneurs de jeu doivent veiller à ne pas accorder de compétences de connaissances à des domaines exagérément étendus. Certaines compétences trop générales peuvent nuire à l'équilibre du jeu, ou être tellement génériques que leur utilité en devient très limitée. Politique est un exemple d'une compétence trop générale. La politique, après tout, peut revêtir pratiquement toutes les formes et tous les niveaux. Autoriser cette compétence permettrait à un personnage de maîtriser des domaines politiques ayant peu de rapport entre eux, comme la politique mafieuse, la politique des UCAS et la politique du Conseil de Tir Tairngire. En revanche, chacune des sous-catégories citées fait une compétence de connaissances bien équilibrée ; Politique Mafieuse, par exemple, serait une excellente compétence de connaissances de la rue, parce qu'elle fournirait au personnage des informations sur qui est qui et qui fait quoi dans la hiérarchie de la Mafia locale.

De la même manière, des compétences de connaissances trop généralisées risquent d'empiéter sur plusieurs catégories. La compétence Politique des Corporations, par exemple, peut être considérée comme une connaissance universitaire (les politiques corporatives au sein des organisations multinationales), ou comme une connaissance de la rue (avec qui faut-il coucher pour obtenir l'information que je recherche) ou comme une connaissance du Sixième Monde (Damien Knight et Richard Villiers ont été aperçus tous les deux à Seattle hier soir). Dans ce cas particulier, le personnage doit être capable de distinguer les différentes catégories de connaissances et choisir celle qui correspond le plus à sa vision de la compétence Politique des Corporations. Chacune d'entre elles est intéressante à sa façon, mais très différente en matière de background.

Les compétences de connaissances de *Shadowrun* étant très ouvertes, elles sont sujettes à l'interprétation des joueurs et de leurs personnages. Il est ainsi parfaitement possible que l'une d'elles soit considérée comme une compétence de base par un personnage, alors qu'elle est une spécialisation pour un autre shadowrunner. Ces différences traduisent avant tout deux approches distinctes, notamment dans la maîtrise globale ou du détail. Prenons un exemple : Crash possède Vins Elfiques en compétence de base ; il ne connaît absolument pas les autres types de vins ou liqueurs, mais il maîtrise parfaitement les vins elfiques. Cheetah, en revanche, possède la compétence de base Alcools et a pris Vins Elfiques en spécialisations. Les deux approches sont légitimes. Crash connaît vraisemblablement mieux son sujet, étant capables de citer les crus ou de donner des détails sur les vignobles. Cheetah, lui, n'est peut-être pas aussi précis, mais il est capable d'indiquer à ceux que ça intéresse les différences entre les vins elfiques et les autres vins.

Les joueurs ont tout intérêt à réfléchir consciencieusement aux compétences de connaissances qu'ils vont choisir et à déterminer pourquoi leurs personnages en sont dotés. Elles peuvent aussi servir de source d'inspiration pour détailler certains traits du shadowrunner, façonnant ainsi une partie de son histoire et de son environnement.

Les joueurs sont libres de choisir des spécialisations pour leurs compétences de connaissances, s'ils le jugent utile.

CONNAISSANCES DE LA RUE

Ces connaissances sont celles qu'on apprend sur le tas, dans les rues "craignos" du sprawl. Ce bon sens urbain ne s'acquiert que par l'expérience, l'observation et la survie dans les conditions les plus misérables. Ces compétences représentent la capacité d'un personnage à nouer et maintenir un certain nombre de contacts avec la rue. Elles sont généralement étroitement liées à un domaine géographique ; le sprawl de Seattle est très différent de celui de Denver ou de Berlin. Un personnage qui désire posséder les mêmes compétences pour des lieux différents doit, soit prendre une spécialisation pour chacun de ces lieux (par exemple, si Planques est la compétence de base, Redmond Barrens sera la spécialisation), soit prendre plusieurs fois la même compétence pour les différents lieux, si les compétences sont déjà des spécialisations.

Exemples de compétences : Établissements Contrôlés par la Mafia, Planques, Identification de Gangs, Territoire Yakuza, Tactique de la Lone Star, Organisations Criminelles, Itinéraires de Contrebande, Réseaux de Prostitution, Cultes Marginaux, Production de BTL, Procédures de Police/Sécurité.

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES

Ces connaissances sont essentiellement acquises par l'enseignement scolaire et utilisées par les professionnels et les universitaires. Elles rassemblent à la fois les fondements du monde naturel, les sciences physiques et sociales, l'histoire, la philosophie et les arts.

Exemples de compétences : Art, Biologie, Zoologie, Botanique, Littérature, Médecine, Parazoologie, Parabotanique, Ingénierie, Physique, Chimie, Géologie, Psychologie, Anthropologie, Archéologie, Politique, Philosophie, Économie, Histoire, Musique.

CONNAISSANCES DU SIXIÈME MONDE

Ces connaissances concernent les aspects spécifiques et uniques du monde depuis que la magie a fait son retour. Pour des raisons pratiques, elles couvrent essentiellement la connaissance de base telle qu'elle apparaît dans la plupart des suppléments et guides de *Shadowrun*. Elles peuvent également concerner des individus particuliers et pas uniquement des choses ou des créatures. Les joueurs intéressés doivent se spécialiser sur la personne qui les fascine.

Exemples de compétences : Cybertechnologie, Métacréatures, Société Elfique, Politiques des Mégacorporations, Métahumanité, Magie, Dragons, Recherches sur l'Atlantide, Enclaves de Données, Deckers Légendaires, Policlub Humanis.

CONNAISSANCES DES ENVIRONNEMENTS

Ces connaissances se fondent sur les compétences actives. À chaque compétence active correspond une compétence d'environnement. Un personnage peut très bien avoir la compétence Environnement Électronique, par exemple, sans avoir jamais effectué le moindre travail dans ce domaine. Les compétences de connaissances de ce type symbolisent, en fait, une compréhension des principes de base, des faits et de la législation qui concerne la compétence active. Par exemple, un runner doté de la compétence Environnement Informatique connaît vraisemblablement le pourquoi et le comment du surf sur la Matrice. Il comprend peut-être même les principes de l'iconographie en vigueur dans le cyberespace. Pourtant, cela ne signifie pas qu'il s'y est déjà branché (en particulier s'il ne possède pas la compétence



active Informatique). Les compétences d'environnements sont particulièrement utiles aux personnages qui ne peuvent (ou ne veulent) pas accomplir une action testant une compétence active donnée, mais souhaitent malgré tout disposer du maximum d'informations à propos de leurs ennemis et de leur manière d'agir.

N'importe quelle compétence peut être prise en tant que compétence d'environnement. Les personnages sans attribut Magie prennent souvent des compétences d'Environnement des Invocations ou de Sorcellerie. De même, ceux qui n'ont pas de datajack et qui n'ont jamais surfé sur la Matrice choisissent fréquemment la compétence Environnement Informatique.

Les compétences de connaissances suivent les mêmes spécialisations que leurs compétences actives correspondantes. Par exemple, un personnage doté de la compétence Environnement des Invocations peut se spécialiser dans le Bannissement, ce qui est noté : Environnement des Invocations (Bannissement).

Au fur et à mesure qu'un personnage progresse dans sa maîtrise d'une compétence active, il commence automatiquement à développer une connaissance de l'environnement théorique de la compétence. Pour simuler cela, le meneur de jeu peut autoriser les joueurs, soit durant la phase de création, soit gratuitement en cours de partie, à bénéficier de compétences d'environnement d'un indice inférieur de 3 points à l'indice de chacune des compétences actives correspondantes suffisamment maîtrisées (c'est-à-dire d'un indice supérieur ou égal à 4). Par exemple, si un shadowrunner est doté de la compétence Explosifs 5, le joueur note sur sa fiche : Environnement des Explosifs 2. Tant que l'indice de la compétence d'environnement demeure inférieur de 3 points à l'indice de la compétence active, le joueur n'a pas besoin de payer pour augmenter la compétence de connaissances ; elle progresse automatiquement en même temps que la compétence active. Le joueur qui souhaite maîtriser sa compétence d'environnement à un indice plus élevé que l'indice de la compétence active moins 3, suit les règles classiques des augmentations de compétences de connaissances.

CENTRES D'INTÉRÊT

Il s'agit de la catégorie "fun", celle où vous pouvez choisir des compétences plus ou moins délirantes, de manière à donner vie au milieu dans lequel baigne le personnage et à définir ses hobbies. Les seules limites sont votre propre imagination et le type de personnage que vous voulez jouer.

Exemples de compétences : Opéra, Groupes de Thrash Metal Trolls, Vins Elfiques, Starlettes du Simsens, Puces de Simulation S-F, Poésie, Théories de Conspiration, Combats de Motos, Combat Urbain, Sculpture sur Bois, Jeux de Rôle de la Fin du XX^{e} siècle, Films sur Écrans Plats.

PRÉCISIONS SUR LES COMPÉTENCES DE LANGUES

Les compétences de langues ne sont ni vraiment des compétences actives ni totalement des compétences de connaissances, mais un peu des deux. Elles ne sont sollicitées que lorsque la langue pose un réel problème de communication, comme c'est le cas lorsqu'il s'agit de traduire correctement des paroles ou un message étranger de la plus haute importance. Il serait plutôt malvenu pour les shadowrunners que leur interprète insulte accidentellement l'oyabun Yakuza, ou qu'ils ne puissent trouver l'adresse de leur planque parce qu'ils n'ont pas très bien compris ce que leur contact leur a murmuré en allemand. Dans la plupart des situations de la vie courante, les compétences de langues ne sont pas requises. Il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour savoir si les personnages se comprennent chaque fois qu'ils prennent la parole.

À la création du personnage, un runner reçoit un nombre de points pour ses compétences de langues égal à 1,5 fois son Intelligence. Ces points représentent la ou les langues qu'il a parlées en grandissant, ou encore les langues parlées dans son environnement quotidien. En règle générale, un personnage possède au départ la langue majoritaire du cadre du jeu (exemple : l'anglais, à Seattle). Comme toutes les compétences, les compétences de langues peuvent être augmentées et de nouvelles peuvent être apprises au cours du jeu. Voir *Amélioration du personnage*, page 240.

Les compétences de langues prennent par défaut l'attribut Intelligence, ce qui entraîne donc un modificateur de +4 au seuil de réussite. Si le meneur de jeu estime que certaines langues ont des racines communes, il peut réduire ce modificateur à +2. Par exemple, à partir de l'espagnol, prendre l'italien ou le portugais par défaut n'entraîne qu'un modificateur de +2 en raison des grandes similitudes unissant ces langues. En revanche, passer de l'espagnol à l'allemand impose une pénalité de +4 car les deux langues ont des racines linguistiques trop différentes l'une de l'autre.

Une seule langue se distingue fondamentalement des autres, ne pouvant être rattachée à aucune classification connue du langage, c'est le sperethiel, la langue des elfes. Le sperethiel est parlé au sein de la nation elfique de Tir Tairngire, près de Seattle. Les linguistes restent perplexes quant à ses origines, faisant remarquer que sa complexité et sa structure laissent à penser qu'il s'agit d'une langue très ancienne, ayant subi de nombreuses évolutions. Le manque apparent de liens avec tout autre langage connu ne fait qu'ajouter au mystère. Le sperethiel peut être pris au moment de la création de personnage ou au cours du jeu. Malgré sa connotation "elfique", il n'est pas nécessaire d'être elfe pour la parler couramment. De même, il est tout à fait possible d'être elfe et de ne pas en parler un traître mot. Les trolls, les orks et les nains n'ont pas de langue spécifique à leur race.

Pour plus de précisions sur la manière d'établir les seuils de réussite et interpréter les résultats des tests de compétences de langues, reportez-vous au chapitre *Utilisation des compétences de langues*, page 97.

JARGONS

Les jargons sont des spécialisations de langues existantes. Ils naissent parce qu'une catégorie d'individus a progressivement créé son propre langage, avec sa terminologie spécifique, ses phrasés et son argot. Ces jargons sont très variés, allant de l'argot interfacé au jargon juridique en passant par l'argot urbain. Chaque langue peut avoir plusieurs spécialisations de jargons, qui suivent toutes les règles de spécialisations des compétences actives.

Citons quelques exemples de jargons : l'Argot Urbain (le langage des gangs et autres personnes "éduquées dans la rue"), le Jargon Juridique (le langage des avocats et, par voie de conséquence, des affaires et du monde politique), le Jargon Decker (le langage des deckers), le Jargon Magot (le langage des individus actifs magiquement), le Trog (le langage de l'Underground Ork de Seattle), le Jargon Militaire (ceux qui ont suivi un véritable entraînement militaire parlent leur propre langage, comprenant de nombreux sigles et abréviations), le Jargon Scientifique (le langage utilisé par les chercheurs et les rats de laboratoires), etc. Joueurs et meneurs de jeu sont libres de créer de nouveaux jargons, s'ils pensent que cela favorise l'ambiance du jeu et permet de développer de manière intéressante la personnalité de leurs shadowrunners.

Certains jargons, comme l'Argot Urbain ou le Jargon Decker, ont incorporé un nombre non négligeable de signaux visuels, corporels et autres gestes de la main, qui permettent d'accentuer ou d'infléchir certaines expressions.

LIRE ET ÉCRIRE

À partir de la moitié du XXI^{e} siècle, c'est-à-dire à peu près à l'époque de *Shadowrun*, la lecture et l'écriture ont commencé à

perdre de leur importance au fur et à mesure que la société devenait de plus en plus accoutumée aux icônes et aux images. Pour refléter cette tendance, lors de la création du personnage, les indices de toutes les compétences Lire et Écrire (L/E) ne sont maîtrisées qu'à la moitié de la compétence de langues dont elles dépendent (arrondir à l'entier inférieur). La faiblesse de cet indice traduit le fait qu'un personnage moyen parle beaucoup mieux qu'il n'écrit ou ne lit. Comme toutes les compétences de langues, les compétences L/E sont données gratuitement au moment de la création du personnage, et peuvent être augmentées au cours du jeu. En ce qui concerne ces améliorations, les compétences L/E sont considérées comme totalement distinctes des compétences de langues. Améliorer une compétence de langues n'implique donc pas une progression automatique de la compétence L/E correspondante. Voir *Améliorer les compétences*, page 240.

Un personnage possédant au départ une compétence de langues inférieure ou égale à 1 ne peut pas obtenir la compétence L/E associée. Il doit l'apprendre séparément. Les jargons étant des moyens d'expression exclusivement parlés ou visuels, ils n'ont pas de compétence L/E associée.

Comme pour les compétences de langues, les compétences Lire et Écrire n'ont pas été conçues pour ralentir le jeu en contraignant les joueurs à lancer les dés chaque fois que leur personnage doit lire ou écrire quelque chose. Elles ne sont sollicitées que lorsque le meneur de jeu a besoin de créer une tension, quand, par exemple, lire ou écrire très rapidement un message ou, au contraire, l'analyser très consciencieusement risque d'avoir des conséquences importantes sur le déroulement de l'aventure.

UTILISATION DES COMPÉTENCES

Pendant le déroulement d'une aventure, les PJ font appel à leurs compétences et à leurs attributs pour accomplir certaines actions : tromper la vigilance d'un garde, réparer un détonateur endommagé avant d'être repérés par des trolls ou encore essayer de comprendre ce que le costard corpo qui ne parle que japonais essaye de leur dire. Le meneur de jeu, lui, s'attache à certains détails comme savoir s'ils ont saisi l'importance de cet indice ou s'ils l'ont ignoré comme une vulgaire poubelle.

Dans la plupart de ces situations, les meneurs de jeu doivent compter sur leur propre jugement pour décider quelles compétences doivent être testées, puis pour établir les seuils de réussite, les modificateurs de situation et pour interpréter les résultats du test. Les règles et directives suivantes vous aideront à résoudre les situations les plus courantes.

TESTS DE COMPÉTENCE

Tel que décrit page 38 du chapitre *Principes de jeu*, procéder à un test est la façon la plus simple d'établir si un personnage a réussi à accomplir quelque chose et de quelle manière. Dans *Shadowrun*, un test s'effectue en lançant un nombre de dés à six faces égal à l'indice de la compétence ou de l'attribut concerné. Le résultat de ce jet détermine si le personnage a réussi ou échoué dans sa tentative et avec quelle ampleur. Généralement, on compare pour cela les résultats obtenus individuellement par chaque dé lancé à un seuil de réussite établi par le meneur de jeu. Un test qui nécessite de lancer un nombre de dés égal à l'indice d'une compétence est souvent appelé test de compétence. Il existe quatre différents types de tests de compétence : les tests de réussite, les tests d'opposition, les tests comparés et les tests ouverts.

TABLE DES SEUILS DE RÉUSSITE

Difficulté	Seuil de réussite
Simple	2
Routine	3
Moyenne	4
Compliquée	5
Difficile	6 – 7
Ardue	8
Extrême	9
Presque impossible	10+

Établir les seuils de réussite

Excepté pour les seuils de réussite préétablis, comme ceux des combats, le meneur de jeu est seul responsable du choix des seuils de réussite. Il peut se référer à la Table des seuils de réussite pour fixer ce seuil lorsqu'il doit prendre une décision sur le tas.

Les tests n'ont pas vocation à être tous égaux, c'est pourquoi le meneur de jeu doit être conscient des modificateurs ou changements susceptibles d'influencer le test en cours. Les modificateurs sont ce qu'il y a de plus couramment utilisé pour altérer les seuils de réussite. La plupart du temps, ils sont liés aux conditions extérieures qui affectent l'action : une faible visibilité, les blessures, les actions multiples, etc. Ces modificateurs sont généralement notés sous la forme d'un nombre précédé du signe plus ou moins, indiquant si le nombre doit être additionné ou soustrait. Par exemple, la pénalité à appliquer lorsqu'on accomplit une action dans une obscurité totale est de +8 au seuil de réussite. Cela signifie donc que même l'action la plus évidente, au seuil de réussite le plus bas autorisé, c'est-à-dire 2, devient virtuellement impossible dans des conditions d'obscurité totale, son seuil passant à 10 (2 + 8). Des modificateurs de seuils de réussite à appliquer à des situations et conditions multiples et variées figurent tout au long de ce livre et dans d'autres produits *Shadowrun*.

Le meneur de jeu est également libre de manipuler les seuils de réussite en fonction des situations. En fin de compte, il peut rendre les tâches aussi simples ou compliquées à réaliser qu'il le veut. S'il fixait à chaque fois les seuils de réussite au même niveau de difficulté, le jeu deviendrait vite ennuyeux, en particulier si ces seuils de réussite sont bas. Il peut donc corser le jeu par ses modifications de seuils impromptues, en rendant certaines tâches beaucoup plus faciles ou, au contraire, beaucoup plus difficiles à accomplir que ce qui était prévu. Il peut aussi "bidouiller" les seuils de réussite de manière à les adapter à la situation et faire progresser l'aventure dans le sens voulu. Imaginons, par exemple, qu'il est essentiel pour le scénario qu'un personnage remarque une certaine puce de données. Malheureusement, le personnage s'est mal tiré de son dernier combat et souffre de pénalités de blessures qui affectent tous ses tests. Le meneur de jeu peut diminuer le seuil de réussite du test permettant au personnage de repérer la puce, de manière à lui laisser au moins une chance d'y parvenir malgré ses blessures.

Notez bien qu'un seuil de réussite ne peut jamais être inférieur à 2 (même après application de tous les modificateurs). Cela se justifie par le fait que tout dé donnant un résultat de 1 est toujours considéré comme un échec.

EN PRENANT SON TEMPS

Les personnages font parfois appel à des compétences et des attributs pour des activités dont les résultats ne sont pas immédiats, comme réparer une voiture, se servir d'un appareil, construire quelque chose, etc. C'est le meneur de jeu qui détermine combien de temps une tâche de ce type devrait normalement prendre, en lui assignant un *temps de base*. La durée réelle de la tâche va, en fait, dépendre du nombre de succès obtenus dans le test. Le temps de base est divisé par le nombre de succès obtenus, en arrondissant le résultat à l'heure la plus proche (2,66 heures, par exemple, étant arrondi à 3 heures). Le résultat final indique le temps qui doit être passé pour mener à bien la tâche. Si, par exemple, un travail demanderait en moyenne 10 heures (le temps de base) et que le personnage obtient 3 succès à son test (10 : 3 = 3,3), la tâche sera accomplie en trois heures.

FastJack, le decker légendaire, a fini de réparer une unité télécom en se servant de sa compétence Électronique (C/R), qu'il maîtrise à l'indice 7. Le meneur de jeu avait assigné un temps de base de 10 heures à la tâche, en se basant sur les modifications que FastJack voulait apporter à l'engin, et fixé un seuil de réussite de 4. Le decker a obtenu 4 succès sur les 7 dés qu'il a lancés (10 : 4 = 2,5, arrondi à 3). Il finit donc le boulot en trois heures.

UTILISATION DES COMPÉTENCES LIÉES AU CHARISME

Le Charisme est un attribut qui entraîne des réactions incontrôlées. Il a une influence sur les attitudes des personnages non joueurs (PNJ) à l'égard des shadowrunners avant même qu'un mot ait été prononcé ou une action entreprise. La réaction est immédiate, que ce soit dans une salle bondée, dans la rue ou dans une allée sombre. De nombreux facteurs peuvent affecter cette réaction, en particulier le racisme et le cyberware apparent. Ces facteurs, ainsi que d'autres, ont une influence sur les compétences liées au Charisme telles qu'Étiquette, Interrogation, Intimidation, etc.

RACISME

Avant le début de toute interaction entre un personnage et un PNJ, le meneur de jeu doit établir si le PNJ a des préjugés raciaux. Pour le vérifier, lancez 2D6 et ôtez 6 au résultat. Si le résultat est un nombre positif, alors le PNJ a des tendances racistes. Plus ce nombre est élevé, plus ces tendances sont affirmées, créant, de fait, des points de racisme chez l'individu concerné. Par exemple, un jet de 9 donne un résultat de 3 (9 – 6), signifiant que le PNJ possède 3 points de racisme.

Déterminez alors contre quelle(s) race(s) les préjugés du PNJ sont dirigés. Lancez 1D6 et consultez la Table du racisme.

Si le résultat donne la propre race du PNJ, ignorez-le et relancez le dé, plusieurs fois s'il le faut, jusqu'à ce que vous obteniez deux races différentes, ou que le résultat ait donné toutes les races sauf celle du PNJ (résultat obtenu en faisant 1). Un PNJ possédant 3 points de racisme contre les orks voit le défaut "Racisme (Orks) +3" mentionné dans la partie *Notes* de sa fiche de personnage.

Ce facteur influence, en termes de jeu, les interactions entre un personnage et un PNJ de la manière suivante. Lorsqu'un personnage effectue un test de compétence liée au Charisme, il additionne au seuil de réussite les points de racisme que possède le PNJ envers la race du personnage. Il a la possibilité d'atténuer le mépris que lui porte le PNJ et donc de diminuer provisoirement les points de racisme de son interlocuteur, en effectuant un test de Charisme. Le seuil, que le meneur de jeu ne révèle pas au joueur, est égal à 2 fois le racisme du PNJ. Chaque succès obtenu annule 1 point de racisme. Les succès obtenus à ce test ne font pas baisser le seuil de réussite du test de compétence liée au Charisme en lui-même ; ils ne servent qu'à annuler les points de racisme.

Si un personnage prend par défaut l'attribut Charisme pour le test de compétence, il n'a pas le droit d'effectuer un test de Charisme séparé pour limiter le racisme de son interlocuteur.

CYBERWARE ET INTERACTION SOCIALE

Les personnages fortement chromés ont tendance à subir un préjudice social important (vous souvenez-vous avoir jamais eu une conversation distrayante avec un individu ressemblant à un distributeur automatique ?). Pour simuler cette réalité, le meneur de jeu peut faire appel aux règles suivantes pour gérer les discussions des personnages cybernétisés avec leurs contacts et, d'une manière générale, toutes les situations sociales dans lesquelles ils se retrouvent impliqués.

TABLE DU RACISME

Résultat du dé	Race
1	Toutes, sauf celle du PNJ
2	Humaine
3	Elfe
4	Naine
5	Ork
6	Troll

Situations sociales

Dans certaines situations sociales, être truffé de cyberware n'a pas de conséquences fâcheuses. Le Johnson qui engage les runners peut même être rassuré en se disant que ses employés potentiels savent visiblement prendre les devants (il ne les aimera peut-être pas sur le plan humain, mais là n'est pas la question). De même, les interrogatoires et autres situations au cours desquelles les runners se retrouvent en position de force, ou encore les négociations traitées avec des gens habitués aux individus fortement chromés (militaires, chercheurs, etc.) ne posent que peu de problèmes.

En revanche, le cyberware à outrance devient un réel handicap pour la plupart des interactions sociales de la vie courante. Lorsqu'un runner essaye d'obtenir des informations auprès d'un étranger ou d'une personne qu'il n'a que vaguement aperçu dans un magasin ou un bar, s'approcher de lui en adoptant une attitude de "Je me passe de l'antirouille tous les matins" n'est pas une bonne idée. Le meneur de jeu peut traduire cela en termes de jeu en appliquant le modificateur suivant aux tests de Charisme ou de compétences liées au Charisme : +1 au seuil de réussite pour chaque tranche de 2 points d'Essence (ou portion supérieure à 0,5) en dessous de l'attribut normal d'Essence de 6. Exemple : Le modificateur à appliquer pour un personnage dont l'Essence est de 3,2 est de +2. Ce modificateur ne serait que de +1 si l'Essence du personnage était de 3,7.

Le meneur de jeu peut adapter ce modificateur en se basant sur la visibilité du cyberware ou sur ses effets. Pour le cyberware invisible aux sens normaux, comme la mémoire Cephaloware, les logiciels de compétence, les bombes corticales et autres, le modificateur de +1 peut ne pas du tout être appliqué. De même, il ne faut pas tenir compte des datajacks ; ces articles sont si courants qu'ils ne soulèvent pas de désapprobation sociale (à moins que le personnage ne les ait placés à des endroits très étranges). Les réflexes câblés et tout le cyberware affectant principalement le mouvement, comme les systèmes de câblage intégrés, doivent avoir un modificateur ; même si le cyberware concerné n'est pas visible, ses effets sont immédiatement constatés. Le cyberware camouflé, comme un cybermembre synthétique, peut nécessiter ou pas l'application d'un modificateur, en fonction des résultats des tests de Perception requis pour les repérer.

Le modificateur de +1 doit s'appliquer à tout type de cyberware que le meneur de jeu estime d'apparence flagrante (yeux cybernétiques aux couleurs spectaculaires, bras cybernétique métallique à peine caché par une chemise hawaïenne criarde à manche courte, etc.).

Les modificateurs supplémentaires sont fixés par le meneur de jeu en fonction de la situation. Par exemple, un runner qui discute dans un bar avec l'équipe rédactionnelle d'un journal spécialisé dans le dernier cri de la cybertech n'attire pas le quart de l'attention négative provoquée par un samouraï des rues conversant avec des elfes prônant le retour à la nature, qui frémissent à la simple idée d'implanter du métal dans un corps vivant. Dans tous les cas, le meneur de jeu doit toujours appliquer un modificateur minimum de +1 pour un personnage dont la perte d'Essence est supérieure à 2,5, sauf circonstance exceptionnelle.

ARMURE ET SOCIÉTÉ

À quel genre de réaction un personnage doit-il s'attendre s'il manque de distinction au point de se rendre à un dîner en armure ?

TABLE DES MODIFICATEURS SOCIAUX

Situation sociale	Modificateur du seuil de réussite
Vis-à-vis du shadowrunner, le PNJ est :	
Amical	-2
Neutre	+0
Hostile	+4
Un ennemi	+6
Suspicieux	+2
Le résultat souhaité par le joueur est :	
Avantageux pour le PNJ	-2
Sans intérêt pour le PNJ	+0
Ennuyeux pour le PNJ	+2
Nuisible pour le PNJ	+4
Désastreux pour le PNJ	+6
Conditions du test ouvert d'Intimidation/Interrogation	
L'indice de Charisme de l'agresseur est 5 – 6	+1
L'indice de Charisme de l'agresseur est 7 ou plus	+2
L'agresseur (ou un coéquipier) a lancé un sort de Contrôle des Pensées/Émotions sur la cible	+1 par succès
L'agresseur est plus grand/massif que la cible	+1
L'agresseur a plus de deux fois la force de la cible	+1
Les agresseurs sont plus nombreux que la ou les cibles	+2
L'agresseur porte une arme, une armure ou du cyberware visible	+1 ou plus
L'agresseur accomplit une action magique visible ou une prouesse surhumaine	+2
La mort de la cible est imminente (canon sur la tempe, par exemple)	+2
La cible est torturée physiquement	+(choix du MJ)
L'agresseur connaît un secret/ possède un objet personnel concernant la cible	+(choix du MJ)
L'agresseur s'est fait une réputation dans la rue	-réserve de Karma
La cible a un indice professionnel	-indice
La cible a "touché le point sensible"	-2
La cible n'a pas conscience du danger	-2
La cible est ivre ou droguée	-1
La cible ne pense pas que l'agresseur "pourrait tenter quelque chose d'aussi stupide"	-1
La cible dispose d'avantages surhumains	annule les bonus (+)
L'indice de Charisme de la cible est 5 – 6	-1
L'indice de Charisme de la cible est 7 ou plus	-2

Le gratin de la ville réagira de manière négative, par des regards dédaigneux ou des haussements d'épaules ostentatoires. En règle générale, si un Shaikujin ou un agent corpo doté d'un niveau de vie luxueux (page 237) repère l'armure d'un shadowrunner, ajoutez un modificateur de +2 au seuil de réussite de tous les tests du runner de type non-abusif ("non-abusif" signifiant, dans ce cas, toute tentative visant à baratiner, se lier d'amitié, arnaquer, séduire ou influencer d'une quelconque manière une cible). D'un autre côté, une armure visible confère au personnage un modificateur de -1 au seuil de réussite visant à intimider ces mêmes personnages (voir ci-dessous).

De nombreux établissements de luxe interdisent purement et simplement l'accès à leurs locaux à tout individu portant une armure visible. (De tels lieux sont vraisemblablement équipés de détecteurs plus performants que les simples yeux du portier). La plupart des établissements de grand standing ne cherchent pas nécessairement à virer immédiatement de tels personnages en armure. Mais les videurs les surveillent d'une manière tellement excessive que leur séjour en devient inconfortable. Ces videurs se tiennent prêts à intervenir au moindre problème impliquant les personnages.

Le meneur de jeu doit garder cela à l'esprit, et procéder à plusieurs tests de Perception/Intelligence pour déterminer si la société "bourgeoise" remarque l'armure lourde des runners. Il lui faut en effectuer suffisamment pour convaincre les shadowrunners de changer d'attitude ou, simplement, pour les rendre nerveux au point de reconsidérer le style le plus adéquat à la conduite de certaines affaires.

NÉGOCIATION ET LEADERSHIP

Pour influencer quelqu'un par des compétences de Négociation ou de Leadership, le joueur utilise l'Intelligence du personnage adverse comme seuil de réussite. Si le runner essaye d'influencer un groupe de PNJ n'ayant aucun leader désigné, utilisez la moyenne de leurs indices d'Intelligence. Les groupes ont tendance à réagir d'une seule voix, les membres réticents étant entraînés par l'enthousiasme des autres. S'il le souhaite, le meneur de jeu peut aussi désigner un Leader ou un vociférateur dans le groupe et baser le succès ou l'échec de la manœuvre des PJ sur la seule réaction de ce personnage.

Le seuil de réussite de base des tests de Négociation ou de Leadership est modifié par certaines circonstances, telles que décrites dans la *Table des modificateurs sociaux*, ci-contre. Utilisez les succès supplémentaires pour mesurer de degré de réussite. Les effets exacts doivent être jugés en fonction des circonstances spécifiques.

Dans certains cas, un personnage peut utiliser sa compétence Négociation pour mentir ou cacher quelque chose à quelqu'un. Par exemple, un personnage peut tenter d'utiliser sa spécialisation Baratin pour se tirer du pétrin par ses bons mots. Dans de telles situations, le meneur de jeu peut éventuellement réclamer un test ouvert pour le personnage. Le résultat de ce test devient alors le seuil de réussite à utiliser pour vérifier si quelqu'un décèle le mensonge ou la désinformation. Le meneur de jeu peut très bien effectuer lui-même ce test, de manière à garder le résultat secret, les personnages n'étant pas forcément censés savoir à quel point ils se sont montrés crédibles ou pas.

INTERROGATION ET INTIMIDATION

L'interrogation et l'intimidation font appel à des tests ouverts pour établir les seuils de réussite de ceux qui tentent d'y résister. Les modificateurs sont appliqués au résultat du test. Dans le cas de l'Interrogation, le résultat du test ouvert détermine le seuil de réussite que le personnage doit atteindre ou dépasser, lors d'un test de Volonté, pour garder la bouche fermée. De même, dans le cas de l'Intimidation, le test ouvert détermine le seuil de réussite que le personnage doit atteindre ou dépasser, lors d'un test de Volonté, pour résister à cette intimidation. C'est au meneur de jeu de déterminer la quantité d'informations qu'un personnage intimidé ou interrogé va révéler, ou la peur qu'il va manifester, en se basant sur la différence plus ou moins importante entre le résultat du test de volonté et le seuil de réussite. Les spécificités sont également laissées à son appréciation en fonction des situations.



ÉTIQUETTE

Cette compétence permet de s'intégrer dans un environnement. Plus que la simple connaissance des coutumes, rites et autres schémas comportementaux appropriés, elle représente la capacité à parler juste, à marcher droit sans se faire remarquer dans un environnement spécifique. En raison de la grande variété de cultures, coutumes sociales et autres dans cette moitié du XXI[e] siècle, elle englobe aussi l'aptitude innée à ressentir une situation, à savoir de manière instinctive ce qui se fait ou pas et à optimiser ses chances d'obtenir telle ou telle information.

Étiquette peut être utilisée pour mettre les gens à l'aise, convaincre quelqu'un de sa bonne foi, manipuler les conversations pour extirper des informations auprès des interlocuteurs, juger les attitudes des gens ou encore convaincre quelqu'un de faire quelque chose. Contrairement à la compétence Négociation, qui implique que l'on donne et que l'on prenne ou que l'on fasse un marché ou un échange, Étiquette permet d'obtenir quelque chose simplement parce que l'on ressemble, ressent et agit comme il faut.

Lorsque l'on fait appel à cette compétence pour influencer quelqu'un, le seuil de réussite de base est égal à l'attribut Charisme du personnage visé. Appliquez les modificateurs appropriés de la Table des modificateurs sociaux. Lorsque la compétence Étiquette vise un groupe de personnages, le seuil de réussite à considérer est celui du leader, ou du membre le plus bavard ou le plus bruyant.

Dodger voudrait jeter un petit coup d'œil à l'intérieur d'une filiale locale de Mitsuhama. Pour entrer, il essaye de tromper la vigilance du gardien posté à l'entrée par un petit baratin (spécialisation de la compétence Négociation), tout en lui présentant une carte d'identité quelque peu abîmée. La compétence de Dodger est la suivante : Négociation 2 (Baratin 4). Le seuil de réussite est égal à l'attribut Intelligence du flic à louer, soit 3. Le garde est soupçonneux (+2 au seuil de réussite, car c'est son boulot d'être soupçonneux) et risque en plus de gros problèmes s'il laisse entrer du personnel non autorisé à l'intérieur de l'enceinte (un résultat qui lui est nuisible, ce qui ajoute +4 au seuil de réussite). Toutefois, Dodger dispose d'une carte d'identité (le meneur de jeu applique un modificateur spécial de -1 au seuil de réussite pour cette pièce à conviction). De plus, le runner a décidé d'en ajouter une couche ; il raconte au garde qu'il touchera deux mots à son patron à propos de son zèle et de sa rigueur. Dodger note son nom ostensiblement et lui explique qu'il le recommandera pour un poste de sécurité privé. Le meneur de jeu, du coup, applique le modificateur de -2 lié à la situation avantageuse pour le garde. En tenant compte de tous ces modificateurs, on obtient un seuil de réussite de 6 (3 + 2 + 4 = 9, 9 - 1 - 2 = 6).

Dodger possède Baratin à 4, et lance donc quatre dés. Il obtient 6,6,6 et 4, soit un total de trois succès. Un seul est requis, et Dodger réussit donc à convaincre temporairement le garde qu'il est bien un employé de Mitsuhama. Si Dodger n'avait obtenu que deux succès, le meneur de jeu aurait peut-être décidé que le garde vérifiait peu après son appartenance à la corpo, certains aspects de son histoire ne l'ayant pas tout à fait convaincu. Trois succès paraissent suffisants au meneur de jeu pour estimer que le garde est plutôt convaincu ; il attendra jusqu'à sa relève avant de consulter son registre d'entrée et vérifier si l'identité était valide (et comme elle ne l'est pas, cela déclenchera une alarme).

Crazy Mary, tout au contraire, ne fait pas vraiment dans la dentelle. Elle guette la sortie d'un cadre moyen à l'extérieur d'une filiale d'Ares Macrotechnology. Tenant à la main des photos de la famille du corpo, elle compte l'intimider pour qu'il la laisse pénétrer à l'intérieur du complexe et la conduise jusqu'aux fiches de paie qu'elle recherche. Mary a Intimidation 5 et lance donc cinq dés pour déterminer le seuil de réussite du cadre corpo. Elle obtient 2, 3, 3, 4 et 8. Le meneur de jeu prend le résultat le plus élevé, 8, et y ajoute les modificateurs suivants : +1 pour le charisme de Mary (6), +1 dû au pistolet qu'elle a en main, +2 parce que ce pistolet est pointé sur le corpo et +2 pour les photos de famille de la victime. Cela nous donne un total de modificateurs s'élevant à +6, pour un seuil de réussite final de 14. L'agent corporatiste a une Volonté de 3 et lance donc trois dés, obtenant 1, 2 et 5, à des années-lumière du seuil de réussite ! Le meneur de jeu estime que l'homme a tellement peur de Mary qu'il va non seulement l'escorter dans les bureaux du complexe, mais il va même lui faire emprunter une porte dérobée pour s'assurer qu'aucun garde ne les aperçoive.

INSTRUCTION

Lorsqu'il s'agit d'enseigner une compétence, un sort ou autre chose à quelqu'un, il faut tenir compte de l'instructeur. Un bon instructeur peut non seulement améliorer les chances que son élève assimile bien l'apprentissage, mais aussi accélérer cet apprentissage. Pour apprendre une compétence à quelqu'un, il doit posséder un indice supérieur ou égal à 3 dans ladite compétence. Il doit aussi maîtriser la compétence à un indice supérieur à celui que l'élève veut obtenir.

L'enseignement nécessite un test d'Instruction (4). Pour chaque tranche de 2 succès obtenus lors de ce test, l'élève bénéficie de 1 dé supplémentaire pour effectuer son test d'apprentissage de la compétence. Voir *Apprendre de nouvelles compétences*, page 242.

Notez que de nombreux programmes d'"enseignement virtuel" sont aujourd'hui très répandus et facilement accessibles, en particulier par la Matrice. Considérez que chacun de ces programmes dispose d'un certain indice dans la compétence pour laquelle on l'a programmé, ainsi que d'un indice d'Instruction. Pour déterminer le coût et la taille d'un programme d'enseignement virtuel, additionnez les indices de ces deux compétences et consultez la *Table des tailles de programmes*, page 220. Considérez que les instructeurs virtuels sont dotés d'un multiplicateur de 3. Consultez la *Table des Coûts et de la disponibilité des programmes*, page 301, pour obtenir les prix, l'index de rue, etc. Notez que les programmes associés à des compétences illégales ou restreintes (Explosifs, par exemple) doivent en moyenne voir leur index de rue doubler et leur disponibilité passer à au moins 10.

UTILISATION DES COMPÉTENCES DE CONSTRUCTION/RÉPARATION

L'utilisation d'une compétence de Construction/Réparation se fait en deux étapes : établir le seuil de réussite du test pour vérifier si le projet fonctionne ou pas, et déterminer combien de temps il prendra.

Pour établir le seuil de réussite, servez-vous de la *Table des seuils de réussite*, page 92. En général, l'équipement ordinaire se voit affecter un seuil de réussite de 4 ; le matériel sophistiqué ou

TABLE DES CONSTRUCTIONS/RÉPARATIONS

Situation	Seuil de réussite
Les conditions de travail sont :	
Mauvaises	+2
Terribles	+4
Excellentes	-1
Les outils sont :	
Indisponibles	Généralement non autorisé
Inadéquats	+2
Matériel de référence disponible	0
Travail de mémoire	+(5 – Intelligence)

technique, un seuil de réussite variant de 5 à 7 ; et les objets exotiques, un seuil de réussite minimum de 8. Appliquez tout modificateur approprié en vous référant à la Table des Constructions/Réparations, page précédente.

Après avoir fixé le seuil de réussite, le meneur de jeu détermine le temps de base nécessaire à l'accomplissement de la tâche (voir *En prenant son temps*, page 92). La petite formule élémentaire suivante permet d'évaluer le temps de base d'une construction ou d'une réparation : repérez le prix d'un article comparable à l'objet construit/réparé dans le chapitre *Équipement*, page 267. Divisez ce chiffre par 10 pour des articles liés au combat de véhicule, par 20 pour des véhicules et par 50 pour du matériel électronique, cybernétique ou technique. Le résultat est le temps de base, en heures, nécessaire à la construction ou à la réparation d'un article type de cette catégorie. Les succès obtenus permettent de réduire le temps de base ; ce temps de base, en effet, est divisé par le nombre de succès obtenus par le runner dans ce genre de tests (arrondir à l'entier le plus proche).



Dodger est en train de mouiller sa chemise, mais il ne s'en rend pas compte sous la douche des extincteurs automatiques déclenchés par le fer à souder et la sonde qu'il a empruntés et qu'il essaye tant bien que mal d'utiliser (outils inadéquats, modificateur de +2 au seuil de réussite). Il aurait préféré que Grinder n'ait pas fait sauter le verrou de la porte pour empêcher les flics corporatistes de les suivre. Car, à présent, les runners, revenus sur leurs pas, doivent absolument prendre cette porte avant que le local leur explose à la figure. Entre la douche des extincteurs et le stress, le meneur de jeu estime que Dodger travaille dans des conditions terribles, que l'eau qui éclabousse les circuits n'améliore bien évidemment pas (+4 au seuil de réussite). Déverrouiller un système de contrôle de portes endommagé serait normalement une tâche typique (seuil de réussite 4), mais les modificateurs font monter le seuil de réussite à 10 (4 + 2 + 4 = 10). Dodger possède la compétence Électronique (C/R) 4, et doit donc lancer quatre dés pour ce test. Il obtient 3,4,5 et 6. Le 6 relancé donne 5, soit un total de 11. Dodger pousse un soupir de soulagement. S'il avait obtenu plus de succès, il aurait pu réduire le temps de base et permettre ainsi à son équipe de s'enfuir encore plus rapidement.

UTILISATION DE LA COMPÉTENCE FURTIVITÉ

Cette compétence gouverne une grande variété d'activités plus ou moins sournoises, ses multiples spécialisations suggérant de nombreuses utilisations. La spécialisation Mouvement Silencieux couvre à la fois le déplacement silencieux et la capacité à prendre quelqu'un en filature sans se faire repérer. La spécialisation Camouflage permet de se cacher de la vue d'autrui, de dissimuler son apparence, de se fondre dans la foule et même de se déguiser. La spécialisation État d'Alerte gouverne la capacité d'un personnage à remarquer l'utilisation par autrui d'une compétence de Furtivité. La spécialisation Vol inclut les tours de passe-passe, le pickpocket et autres magouilles. Ces différentes spécialisations fonctionnent de manière sensiblement différente.

Lorsqu'il tente de se déplacer silencieusement ou de se camoufler, le personnage effectue un test ouvert pour établir son niveau de performance. Le plus haut résultat obtenu devient le seuil de réussite du test de Perception effectué par quiconque est susceptible de le repérer dans son déplacement ou sous son camouflage.

Voler étant souvent une tâche plus difficile à accomplir que se dissimuler, l'utilisation de la compétence Furtivité pour faire du pickpocket ou simplement les poches de quelqu'un sans qu'il s'en rende compte réclame généralement un test d'opposition entre la compétence Furtivité du voleur et l'Intelligence de la victime. Si le voleur réussit ce test, il parvient à dérober l'objet visé ou à vider les poches de sa victime.

La spécialisation État d'Alerte fonctionne surtout en tant que compétence complémentaire (voir page suivante) pour les tests de Perception. Les personnages ne peuvent utiliser cette compétence complémentaire que lorsqu'elle se rapporte à de la Furtivité, d'une manière ou d'une autre : filer quelqu'un, surveiller une personne prise en filature, repérer un individu ou un objet camouflé, reconnaître que le garçon du bar est en réalité un assassin déguisé, etc.

TABLE DES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Situation	Seuil de réussite
Le personnage fait appel à :	
Une connaissance générale	3
Une connaissance détaillée	5
Une connaissance complexe	8
Une connaissance obscure	12

Nombre de succès	Résultat
1	Connaissance générale, pas de détails.
2	Information détaillée, avec quelques inexactitudes mineures.
3	Information détaillée, avec quelques points mineurs obscurs ou manquants.
4	Information détaillée, complète et exacte.

UTILISATION DES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Le personnage connaît-il la capitale de Tir Tairngire ? Quel est le processus de fabrication d'une puce sensorielle ? Quels sont les paramètres de fonctionnement normal d'une interface câblée et pourquoi celle de cet ork chromé que le PJ vient de zigouiller semblait-elle fonctionner différemment ? Il est possible que les joueurs ne connaissent pas la réponse à ces questions, alors que leurs personnages le savent peut-être. La Table des compétences de connaissances, ci-après, propose des suggestions de seuil de réussite ainsi qu'une Table de succès applicable à la plupart des compétences de connaissances.

Aigle Hurlant n'est pas féru de magie, mais il maîtrise bien un domaine scientifique particulier (compétence Géologie 6). Il vient de tomber sur une étrange roche blanche et veut savoir de quoi il s'agit. Le meneur de jeu, qui sait que l'objet est un morceau de chair métamorphosée, fixe secrètement le seuil de réussite à 12. D'une part parce que la roche n'est pas naturelle, d'autre part parce que les expériences magiques ne font pas partie des connaissances courantes, en particulier pour Aigle Hurlant. Aigle lance ses dés et parvient à obtenir deux succès, ce qui ne suffit pas pour que le meneur de jeu puisse lui révéler toute l'histoire. Ce dernier l'informe donc que son analyse lui révèle que la roche est un composé de carbone métamorphique de structure inconnue, peut-être un fossile, si l'on se réfère à la présence de résidus apparemment biologiques.

UTILISATION DES COMPÉTENCES DE LANGUES

Un échec lors d'un test de Langues signifie généralement que l'information n'est pas vraiment passée. Elle a été mal comprise, souvent au détriment du personnage. Le meneur de jeu peut très bien décider d'effectuer lui-même les jets de dés requis, pour que les joueurs ne sachent pas si le message que leurs personnages comptaient transmettre a été bien perçu.

Une elfe superbe se dirige en courant vers Switchback, en bafouillant quelque chose en sperethiel. La compétence du runner dans la langue elfique est minime (Sperethiel 2). Il lance donc ses deux dés et obtient deux six. Ces résultats s'avèrent suffisants pour lui conférer deux succès, et Switchback comprend donc que la jeune elfe demande de l'aide car quelqu'un est à ses trousses (sujet complexe, seuil de réussite 6). Quand elle essaye de lui expliquer qui sont ses poursuivants et pourquoi ils la traquent (sujet très complexe, seuil de réussite 9), le runner se perd dans les méandres de la dialectique (il obtient un 2 et un 5, et n'atteint donc pas le seuil de réussite). Il ne comprend donc pas ce qu'elle essaye de lui dire. Cela dit, elle est très séduisante et il y aura peut-être une récompense à la clé…

COMPÉTENCES COMPLÉMENTAIRES

Dans *Shadowrun*, chaque compétence couvre une large étendue d'applications potentielles en termes de jeu, c'est pourquoi certaines d'entre elles se chevauchent. Si les compétences actives ont tendance à entraîner des effets spécifiques immédiats dans le jeu, les compétences de connaissances confèrent des bénéfices plus discrets et, dans certains cas, soutiennent directement une compétence active. Les compétences de ce genre sont appelées compétences complémentaires.

Lorsqu'un personnage possède une compétence de connaissances susceptible de réellement soutenir une compétence active, le joueur a le droit de lancer les dés de sa compétence de connaissances contre le même seuil de réussite que pour la compétence active. Chaque tranche de 2 succès obtenus lors du test de connaissances compte comme 1 succès supplémentaire à ajouter au résultat du test de la compétence active. Il faut qu'au minimum 1 succès ait été obtenu "naturellement" lors du test de la compétence active pour que les bonus de la compétence de connaissances soient comptabilisés. Le meneur de jeu est invité à n'utiliser ce système qu'avec modération, le fait de réclamer deux tests pour une action étant susceptible de ralentir le jeu et d'user la patience de ses joueurs, sinon la sienne. Les compétences d'environnement ne sont PAS considérées comme des compétences complémentaires, sauf cas contraire spécifié dans les règles.

Dans quelques très rares cas, une compétence active peut fonctionner comme une compétence complémentaire – par exemple, les compétences actives dont sont tirées les compétences correspondantes de Construction/Réparation. Pour ce qui concerne la réduction du temps de base nécessaire à la construction ou à la réparation d'un objet quelconque, le joueur a le droit de lancer les dés de la compétence active du personnage en tant que compétence complémentaire de son jet de Construction/Réparation. En revanche, il lui est interdit d'utiliser directement la compétence active pour le test initial de Construction/Réparation ; en effet, si son jet de C/R échoue, les éventuels succès obtenus lors du test de la compétence complémentaire ne comptent pas. Si le test de C/R réussit, en revanche, les succès

TABLE DES COMPÉTENCES DE LANGUES

Situation	Seuil de réussite
Concept universel (faim, peur, fonctions vitales)	2
Conversation courante (soucis de la vie quotidienne)	4
Sujet complexe (centres d'intérêt spécifiques/limités)	6
Sujet très complexe (tous types de sujets techniques)	9
Sujet obscur (savoir hautement technique/rare)	11
Argot (ou autres variations sur un langage particulier)	+2 aux seuils de réussite précédents

obtenus par le test de la compétence complémentaire permettent de réduire le temps nécessaire à l'accomplissement de la tâche en question. Cette règle suppose donc que le personnage utilise la compétence active comme compétence complémentaire : les personnages ne peuvent pas prendre par défaut un attribut, comme ils le feraient s'ils se servaient d'une compétence active dans des conditions normales.

Électronique est une autre compétence active pouvant agir en tant que compétence complémentaire, lors de tests faisant appel aux indices de certains dispositifs. Cette utilisation traduit la capacité de certains personnages doués en électronique à tirer le meilleur de leurs périphériques. La spécialisation Électronique (Matériel de Guerre), en particulier, permet d'améliorer les résultats des tests de certains dispositifs visant à annuler les brouillages, par exemple. Toutes ces utilisations de la compétence Électronique sont laissées à l'appréciation du meneur de jeu.

Cheshire aborde une négociation pour son équipe. Depuis sa dernière rencontre avec Mr. Johnson, elle a passé du temps à apprendre la psychologie. Le meneur de jeu lui permet de s'en servir en tant que compétence complémentaire de son test de Négociation. L'indice de la compétence Négociation de Cheshire est toujours de 5 et le Johnson qui était sorti vainqueur de la dernière confrontation possède la même compétence à 7. Les seuils de réussite restent les mêmes, soit 5 (indice d'Intelligence des deux personnages). Cheshire effectue deux tests : un test de Psychologie (5) et un test de Négociation (5). Mr. Johnson effectue un simple test de Négociation (5). Cheshire ne maîtrise la compétence Psychologie qu'à 2, mais elle obtient deux succès. Elle en obtient trois lors de son test de Négociation, ce qui lui fait un total de quatre succès (3 + [2 : 2 = 1] = 4). Mr. Johnson, lui, n'obtient que trois succès. Cette fois, Cheshire a gagné, alliant ses talents de négociation et de psychologie pour surpasser son adversaire.

CRÉER VOS PROPRES COMPÉTENCES

Le système de compétences de *Shadowrun* est ouvert, en ce sens qu'il vous autorise à y intégrer n'importe quelle nouvelle compétence active, pourvu qu'elle s'intègre à votre style de jeu et votre campagne. Malgré tout, le meneur de jeu est invité à respecter un certain nombre de principes s'il décide de créer de nouvelles compétences. Chaque nouvelle compétence se doit d'être associée à un attribut unique. De plus, le meneur de jeu doit décider si la compétence s'intègre au sein d'un groupe de compétences existant pour ce qui concerne les compétences par défaut, ou s'il n'est possible de prendre par défaut que l'attribut inhérent. Il lui faut également veiller à ne pas inclure de nouvelles compétences actives qui ne s'adapteraient qu'à un unique personnage, ou qui n'auraient qu'un unique effet. Une bonne compétence doit disposer d'au moins deux spécialisations et être accessible à tous les personnages susceptibles de s'y intéresser.

TABLE DES INDICES DE COMPÉTENCES

Indice **Type de compétence**

1 Active

Vous avez été **introduit** dans le domaine de compétence par quelqu'un ou vous avez pris l'initiative de vous y lancer. On vous a montré comment arriver à vos fins à travers une série d'actions spécifiques. Vous n'avez aucune idée de ce que signifient ces actions, mais vous savez les reproduire assez fidèlement pour accomplir la tâche requise.

Exemple : Quelqu'un vous montre comment charger, tenir, pointer et faire feu avec un pistolet.

1 Connaissances

Vous avez un niveau de connaissances **basique**, qui ne concerne que les faits les plus triviaux (et souvent les plus médiatiques). En plus de cela, vous n'avez pas la formation, l'expérience ou la connaissance du contexte vous permettant d'étayer votre opinion.

Exemple : Un mouton a été cloné. Certaines personnes redoutent cette évolution ; d'autres pensent que cela sauvera la métahumanité.

2 Active

Vous avez l'habitude de **mettre en pratique** la compétence en question. Vous êtes allé au-delà de l'apprentissage par cœur. Vous devez toujours réfléchir à ce que vous faites, mais vous n'êtes pas handicapé par votre ignorance des étapes nécessaires au bon accomplissement de la tâche.

Exemple : Vous devez toujours vous remémorer les étapes permettant de tirer au pistolet… "Introduire les balles, engager le chargeur, ôter la sécurité, tendre le bras, presser la détente…", mais vous avez trouvé des raccourcis et percevez le processus comme une action continue et non comme une série d'étapes dissociées.

2 Connaissances

Vous vous êtes **intéressé** à tout ce qui couvre le domaine basique de la compétence. Vous ne vous contentez pas des faits élémentaires, vous avez cherché des informations complémentaires. Vous avez lu un article dans son intégralité, ou un magazine ou deux sur le sujet. Hé, vous avez peut-être même regardé cet austère documentaire vidéo dans son intégralité !

Exemple : À présent, vous savez comment ils ont réussi à cloner ce mouton, pourquoi ils l'ont fait et ce qu'ils espéraient en tirer. Vous disposez également d'une compréhension basique du jargon scientifique et des bases de la biologie.

3 Active

Vous êtes devenu **efficace** dans l'utilisation de votre compétence. Vous n'êtes pas brillant, mais vous n'êtes pas non plus trop mauvais. Vous êtes moyen. Vous l'utilisez de manière automatique. Vous n'avez plus besoin de réfléchir à chaque action et ne vous posez plus de questions à tout bout de champ.

Exemple : Vous savez ce que vous pouvez et ne pouvez pas faire avec votre pistolet. Vous commencez également à comprendre son fonctionnement et l'importance de savoir bien s'en servir. Vos étapes mentales se déroulent plus vite au fur et à mesure que vos actions deviennent plus vives et précises.

3 Connaissances

Vous vous êtes **dévoué** à l'approfondissement du sujet. Vous cherchez à apprendre toujours plus d'informations, car vous pensez que ce que vous ne connaissez pas est bien plus important que ce que vous savez. Vous traquez l'information via de multiples sources, vous vous constituez une bibliothèque personnelle et restez à l'écoute des dernières nouvelles.

Exemple : En dehors des gros titres des journaux, les informations concernant le clonage ne se trouvent que dans les médias consacrés à la science. Vous vous êtes mis

à traquer ces sources d'informations. Vous commencez à vous familiariser avec le jargon scientifique.

4 Active

Vous êtes **doué** dans ce que vous faites. Vous n'avez plus besoin de vous référer à des étapes ; à présent, vous pouvez vous concentrer sur le comment et le pourquoi de chacune d'entre elles. Vous recherchez constamment les moyens d'améliorer vos actions, et après chaque expérience, vous prenez un nouveau recul.

Exemple : Tirer au pistolet est facile. C'est au niveau de la préparation que vous devez encore travailler. Tirer est devenu plus que simplement presser la détente. Vous vous concentrez sur le pistolet, votre façon de l'utiliser et ce que vous devez en faire.

4 Connaissances

Votre maîtrise du sujet est **complète**. Votre conception d'un domaine de connaissances unique et isolé a volé en éclats quand vous vous rendez compte que les disciplines que vous pensiez étrangères apparaissent soudainement liées entre elles. Les nouvelles informations que vous avez découvertes vous intéressent tout autant que le sujet original.

Exemple : Vous découvrez que des personnes autres que les savants ont leurs propres opinions sur le clonage : les religions de par le monde abordent le domaine éthique, les politiciens traitent le point de vue politique, les corporations s'intéressent aux répercussions commerciales. Vous commencez à effectuer des recherches et à comprendre tous ces aspects également.

5 Active

La compétence est tellement enracinée en vous que vous l'utilisez comme un **professionnel**. Vous faites ce qu'elle vous permet de faire, sans vous poser de question. Vous ne vous souciez plus d'un éventuel échec. Cela arrivé, bien sûr, mais cette possibilité n'affecte plus vos actions courantes.

Exemple : Une seule chose vous intéresse... Faire feu facilement et efficacement avec votre pistolet. Le plus souvent, c'est ce qui se produit. Vous commencez à découvrir de nouvelles techniques de tir. Chaque nouvelle découverte vous fait prendre conscience de votre potentiel.

5 Connaissances

Vous êtes, ce qu'on appelle, un **érudit**. Dans votre domaine, vous savez plus de choses que vous n'en ignorez. Vous êtes capable de déceler si des faits, des tendances ou des domaines de recherche sont exacts ou pas. Vous vous tenez au courant des dernières avancées effectuées dans des domaines parallèles au vôtre, qui pourraient avoir une influence sur votre savoir de base.

Exemple : Vous connaissez les limites du clonage, ce qui peut et ne peut pas être fait. Les rumeurs inexactes concernant les humains clonés et la présentation qu'en font les médias vous horripilent. Mais vous êtes trop occupé et intéressé par les nouvelles concernant les récents progrès en théorie génétique pour vous en soucier outre mesure.

6 Active

La compétence est devenue **innée**. Vous n'avez même plus besoin de vous concentrer pour faire ce qu'elle vous permet de faire. Chaque fois que vous faites appel à elle, votre corps et votre esprit ne font qu'un. Elle est devenue plus une réaction provoquée qu'une action accomplie. Seule sa bonne exécution vous intéresse, beaucoup plus que les effets de style.

Exemple : Le pistolet est dégainé. Il fait feu. La cible est touchée. Évaluation. Ajustement. Nouveau coup de feu. Votre corps réagit. Votre esprit évalue. Tout se déroule en un clin d'œil pour les autres, mais vous avez perçu votre action au ralenti, jusqu'à parvenir à isoler l'entité corps – compétence, un couple inséparable.

6 Connaissances

Il y a très peu de choses que vous ne connaissiez pas à propos du domaine concerné. Vous **maîtrisez** votre sujet, de ses principes de base élémentaires à ses implications les plus pointues. Vous vous impliquez de plus en plus dans les nouvelles avancées, les applications et la pertinence des domaines parallèles.

Exemple : Le clonage vous apparaît comme un livre lu et refermé. Vous savez comment et pourquoi ils l'ont fait, mais à présent, la grande question qui vous turlupine est : et maintenant ? La science continue à évoluer, et si les questions éthiques et l'exploitation envisagée par les corporations attirent votre attention, les domaines dérivés tels que la reconstruction cellulaire vous intéressent davantage.

7 Active

Vous êtes devenu un **expert** dans la compétence. Vous en servir est un subtil mélange de réaction et de conditionnement mental. Cela vous semble aussi naturel que respirer ; vous ne pensez plus à elle comme à quelque chose de distinct de vous-même. La compétence vous définit. La maîtrise que vous en avez inclut toutes ses applications.

Exemple : Vous ne tirez plus avec votre pistolet. Vous êtes ce pistolet. Votre esprit et votre corps agissent de concert.

7 Connaissances

Vous êtes un **expert** en la matière. Non seulement vous savez tout ce qu'il y a à savoir, mais vous êtes à jour avec les toutes dernières tendances, la recherche (même les secrets cachés derrière les portes closes), les théories, les spéculations. Vous connaissez également tout des hommes et des femmes qui se trouvent derrière tout cela. Le sujet vous paraît aussi évident que l'alphabet chez quelqu'un d'autre.

Exemple : Le clonage n'est pas qu'un sujet ou un hobby. Le clonage et tout ce que cela englobe sont votre raison d'être. Vous ne pouvez imaginer la vie sans l'excitation provoquée par le fait de toujours rester à la pointe des dernières avancées dans ce domaine, qu'il s'agisse des nouvelles thèses émises par Aztechnology ou de la dernière discussion portant sur le thème "qu'est-ce que la vie ?".

8+ Active

Seuls deux mots peuvent définir votre maîtrise de la compétence : **classe mondiale**. Perçu comme quelqu'un dont la simple évocation suffit à définir la compétence, vous l'accomplissez à la perfection ; vous êtes néanmoins capable de sentir les nuances, de vous y adapter et d'affiner encore votre maîtrise, car vous recréez la compétence chaque fois que vous vous en servez.

Exemple : Au pistolet, vous êtes tout simplement le meilleur, le top du top. Votre nom fait peur dans la rue.

8+ Connaissances

Un seul mot peut résumer votre niveau de connaissance dans le domaine concerné : **génie**. Amis comme ennemis vous perçoivent comme quelqu'un dont le savoir est inégalé et dont la capacité à théoriser et à penser de manière créative sur un sujet donné est incomparable.

Exemple : Quand les gens parlent du clonage, c'est votre nom qui leur vient à l'esprit !

COMBAT



Le monde de *Shadowrun* est hostile et violent. Inévitablement, les PJ seront entraînés dans des situations de combat. Qu'ils fassent pleuvoir les balles, lancent des sorts, se battent au corps à corps, s'affrontent par véhicules interposés ou dans la Matrice, les règles de combat suivantes s'appliquent.

Le combat de *Shadowrun* se gère au cours d'une séquence de jeu appelée tour de combat. Cette séquence permet de reproduire ce qui arrive lors d'un affrontement réel, en déterminant qui agit en premier, qui dégaine le plus vite, quelles sont les conséquences d'un accrochage, etc. Durant un tour de combat, qui couvre environ trois secondes en temps de jeu, chaque joueur (en commençant par le plus rapide) décrit les actions entreprises par son personnage, lance des dés pour établir s'il réussit ou pas et de quelle manière. Le meneur de jeu expose, quant à lui, les actions et les réactions des personnages non joueurs, ainsi que le résultat final de toutes les actions qui ont eu lieu. La séquence du tour de combat est décrite page 104.

Avant qu'un combat commence, la première chose à déterminer est l'ordre d'agissement des différents personnages.

INITIATIVE

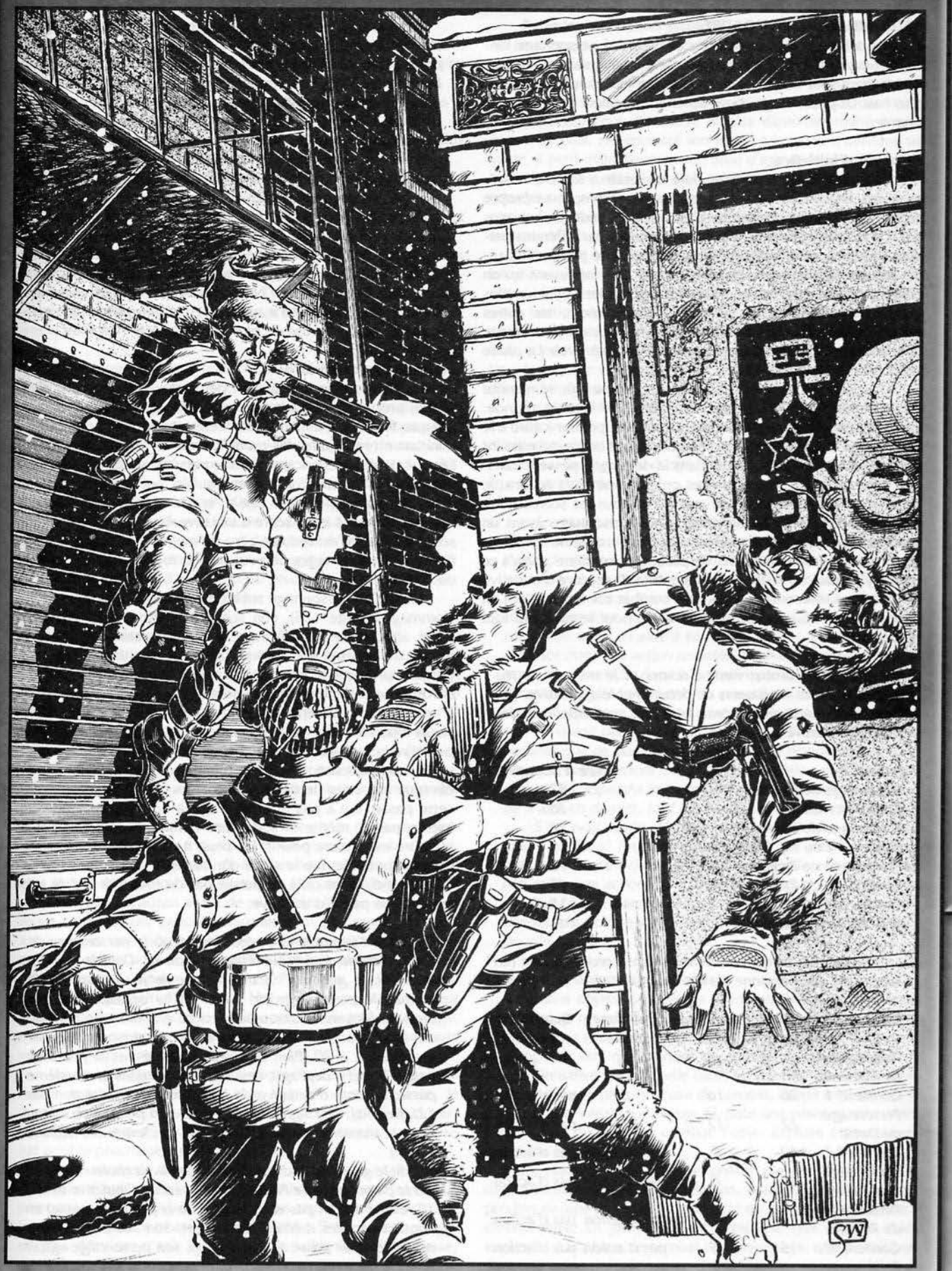
L'initiative permet de déterminer l'ordre dans lequel les personnages vont agir au cours d'un tour de combat. Elle dépend de deux facteurs : de l'attribut Réaction du personnage et du résultat de son jet d'initiative. La somme des deux valeurs donne le score d'initiative.

Chaque personnage dispose d'un dé d'initiative de base de 1D6. Son initiative de base est égale à la Réaction + 1D6. Des pièces d'équipement cybernétique, des pouvoirs d'adeptes ou des sorts augmentent sa Réaction ou ses dés d'initiative. Les nombres ajustés figurent entre parenthèses juste après le nombre initial ; ainsi, un personnage disposant d'une initiative de base de 4 + 1D6 et doté de réflexes câblés de niveau 1 note son initiative de la manière suivante : 4 (6) + 1D6 (2D6).

Pour déterminer le score d'initiative, lancez les dés d'initiative du personnage. Additionnez les résultats de ces dés à l'indice de Réaction modifié pour obtenir le score d'initiative. Notez bien que la règle des 6 (page 138) ne s'appliquent pas aux jets d'initiative.

John Longbone, un ork samouraï des rues, possède une Réaction naturelle de 3 et un dé (1D6) d'initiative de base. Il s'est fait implanter un équipement cyberware qui lui permet d'ajouter +2 à sa Réaction et +1D6 à ses dés d'initiative. Sur sa fiche, son initiative est donc notée : Initiative 3 (5) + 1D6 (2D6). En lançant ses 2D6 d'initiative, il obtient un 2 et un 6. Son score d'initiative est donc (2 + 6 + 5) = 13.

Le score d'initiative établit le moment exact où un personnage peut accomplir une action et le nombre de fois où il a le droit d'agir dans un même tour de combat.



DÉTERMINATION DE L'ORDRE

Au début de chaque tour de combat, les personnage lancent leurs dés d'initiative. Les scores d'initiative sont calculés et les résultats sont notés par le meneur de jeu, du plus élevé au plus bas. Le personnage ayant obtenu le meilleur score agit en premier.

La passe d'initiative

Une fois que le personnage doté du meilleur score d'initiative a agi, chacun des autres personnages accomplit sa propre action, dans l'ordre des scores d'initiative, du plus haut au plus bas. On appelle cette série d'actions effectuées par différents personnages la passe d'initiative. Au cours de cette passe d'initiative, chaque personnage a le droit d'agir une fois avant qu'on passe à l'éventuelle deuxième action des personnages les plus rapides (la deuxième passe, puis éventuellement, les autres passes d'initiative). Le chiffre au cours duquel un personnage effectue son action est appelé phase de combat. (voir *La phase de combat*, page 104).

Une fois que tous les protagonistes ont pu agir, le meneur de jeu soustrait 10 du score d'initiative de tout le monde. Chaque personnage disposant d'un résultat supérieur à zéro a le droit d'agir une seconde fois, toujours dans l'ordre décroissant des scores. On se trouve alors dans la deuxième passe d'initiative. Quand tous les personnages ont terminé leurs actions, le meneur de jeu soustrait à nouveau 10 de tous les scores d'initiative précédemment déterminés. Tout personnage ayant un score encore supérieur à zéro peut agir une troisième fois, dans la troisième passe d'initiative. Ce processus continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus un seul personnage doté d'un score d'initiative positif. À ce moment-là, le tour de combat est terminé et l'on détermine un nouveau score d'initiative pour le nouveau tour de combat.

Un grand combat vient d'éclater et le meneur de jeu demande à tous ses joueurs de déterminer leur initiative. Ces derniers s'exécutent, lancent leurs dés, et obtiennent les scores d'initiative suivants :

Joueur	Score d'initiative
Personnage de Mathieu	37
Gorille n° 1 du MJ	26
Personnage de David	22
Gorille n° 2 du MJ	19
Personnage de Pauline	18
Personnage de Richard	17
Gorille n° 3 du MJ	15
Personnage de Carmella	9

Le tour de combat se déroule dans l'ordre suivant (en supposant que personne n'a été blessé) :

Joueur	Première passe	Deuxième passe	Troisième passe	Quatrième passe
Personnage de Mathieu	37	27	17	7
Gorille n° 1	26	16	6	pas d'action
Personnage de David	22	12	2	pas d'action
Gorille n° 2	19	9	pas d'action	pas d'action
Personnage de Pauline	18	8	pas d'action	pas d'action
Personnage de Richard	17	7	pas d'action	pas d'action
Gorille n° 3	15	5	pas d'action	pas d'action
Personnage de Carmella	9	pas d'action	pas d'action	pas d'action

On le voit, tous les personnages ont l'occasion d'agir dans la première passe d'initiative, en commençant par le personnage de Mathieu et en suivant un ordre décroissant. Dans la deuxième passe, seul le personnage de Carmella n'obtient aucune action car son score d'initiative est inférieur ou égal à zéro (9 – 10). Tous les autres ont droit à une deuxième action, le personnage de Mathieu agissant en premier et les autres suivant le même ordre décroissant que dans la passe précédente. Après la deuxième passe d'initiative, seuls trois personnages disposent d'un score d'initiative supérieur à zéro : le personnage de Mathieu, le gorille n° 1 et le personnage de David. Après la troisième passe, il n'y a plus que le personnage de Mathieu qui puisse agir, son score d'initiative étant encore positif. Dans ce tour de combat, Mathieu a été verni ! Non seulement son shadowrunner a agi le premier, mais il a aussi agi en dernier et c'est le personnage qui a disposé du plus grand nombre d'actions.

Dommages et initiative

Un personnage blessé subit des malus sur son score d'initiative, proportionnels à la gravité des dégâts qu'il a encaissés. Chaque fois que l'initiative est déterminée, les modificateurs d'initiative (voir *Table des modificateurs de dégâts*, page 126) liés aux dommages encaissés par le personnage sont soustraits à son score d'initiative. Par exemple, un personnage souffrant d'une blessure physique Grave et de dégâts étourdissants Légers soustrait 4 à son score d'initiative. Un personnage dont le score d'initiative est réduit à zéro ou moins en raison des modificateurs de dommages ne peut pas du tout agir durant ce tour de combat.

Lorsqu'un personnage subit des dommages (voir *Subir des dommages*, page 125), son score d'initiative est instantanément affecté. Le modificateur d'initiative correspondant au niveau de blessure est appliqué au score d'initiative immédiatement après que le personnage a été blessé. Cela signifie que l'ordre d'agissement des personnages au sein d'une passe d'initiative est susceptible de changer, peut-être même plusieurs fois, s'il a subi des dommages plusieurs fois. Notez qu'un personnage ne peut agir qu'une seule fois par passe d'initiative. En conséquence, si le score d'initiative d'un personnage est diminué à la suite de dégâts subis alors qu'il a déjà agi durant cette passe, il n'a pas le droit d'agir à nouveau lors de cette même passe, même si son score d'initiative modifié par sa blessure est encore positif. De plus, il est important de savoir qu'il est possible que le score d'initiative d'un personnage soit tellement diminué qu'il ne puisse pas du tout agir et rate totalement une passe d'initiative.

Dans l'exemple cité précédemment, le personnage de David dispose d'un score d'initiative de 22. Dans la première passe, le gorille n° 2 du meneur de jeu (initiative 19) plombe le personnage de David en lui occasionnant une blessure Moyenne. Une telle blessure entraîne une pénalité de -2, et le score d'initiative de David est donc immédiatement réduit à 20. Bien que cela n'affecte pas la première passe (David a déjà agi), cela signifie que dans la deuxième passe, le score d'initiative de David sera de 10 (et non pas 12). De plus, cela signifie aussi que David perdra son action dans la troisième passe (10 – 10 = 0, c'est-à-dire aucune action).

Si le gorille n° 2 du meneur de jeu avait choisi de plomber le personnage de Pauline, dont le score d'initiative est de 18 (et qui n'avait pas encore agi dans la première passe) en occasionnant les mêmes dommages, son score d'initiative modifiée serait passé à 16. Du coup, son personnage agirait après le personnage de Richard, et non pas avant. Ceci affecterait également l'ordre de la deuxième passe.



Égalités d'initiative

Il arrive, parfois, que des personnages se retrouvent avec le même score d'initiative. Pour déterminer qui agit en premier, reportez-vous, dans l'ordre, aux règles suivantes :

- Le personnage ayant le plus haut score d'initiative dans la première passe d'initiative agit en premier.
- Le personnage doté de l'indice de Réaction modifié le plus élevé agit en premier.
- Le personnage doté de l'indice de Réaction non augmenté agit en premier.
- Lancez 1D6. Le plus haut résultat agit en premier (relancez les dés en cas d'égalité).

Un personnage peut choisir délibérément d'agir après un autre personnage. Toutefois, si deux personnages (ou plus) décident en même temps d'agir après l'autre, il faut savoir que seul le personnage qui aurait pu agir en premier a le droit d'effectuer ses actions en dernier.

En reprenant l'exemple ci-dessus, imaginons que c'est le personnage de Richard, plutôt que celui de David, qui a subi des dommages Moyens. Le score d'initiative de Richard était de 17. Après modification due à la blessure Moyenne, ce score passe à 15 (c'est-à-dire, la même phase de combat que le gorille n° 3 du meneur de jeu). Comme Richard avait obtenu un score d'initiative plus élevé lors de sa première passe, il a toujours le droit d'agir avant le gorille n° 3. Cela sera encore le cas dans la deuxième passe, à moins que l'un des deux protagonistes ne soit à nouveau blessé.

Si Richard le décide, il pourra agir intentionnellement après le gorille n° 3 lors de cette phase de combat. Le PNJ, lui, n'est pas maître de ce choix.

Actions retardées

Parfois, les joueurs n'ont pas envie d'agir au moment exact où c'est normalement à eux de jouer. Ils préfèrent attendre de voir ce qui va se passer – et notamment ce que les autres vont faire – avant de réagir. C'est ce qu'on appelle une action retardée. Une telle action doit être annoncée au moment où les joueurs déclarent les actions de leurs personnages (voir *Déclaration des actions*, page suivante). Un joueur a le droit de déclarer retardée n'importe quelle de ses actions, de n'importe quelle passe.

Il peut retarder une action jusqu'à une phase de combat ultérieure de la même passe d'initiative. Au moment de la déclaration des actions de la phase de combat où il compte finalement agir, il doit déclarer qu'il va intervenir. Les personnages qui ont ainsi retardé une action avant de se décider à intervenir agissent avant ceux qui ont procédé normalement (en annonçant leurs actions pour une même phase de combat). Si plusieurs personnages retardent leurs actions jusqu'à la même phase de combat, référez-vous aux règles des égalités d'initiative, ci-dessus, pour déterminer qui agit en premier. Notez qu'un personnage peut intentionnellement décider d'agir après un autre personnage, mais seulement si, en temps ordinaire, celui qui retarde son action aurait pu agir avant l'autre.

Un personnage qui retarde son action ne perd pas pour autant son score d'initiative. Une fois la passe terminée, le meneur de jeu soustrait 10 du score d'initiative original de ce personnage, comme d'habitude, pour déterminer sa phase de combat pour la prochaine passe d'initiative.

Dans une passe d'initiative donnée, un joueur a également la possibilité d'agir après la phase de combat du dernier joueur. Le personnage doit néanmoins agir au plus tard à la phase de combat 1 (il n'y a pas de phase de combat zéro). Si deux personnages ou plus décident d'agir le plus tard possible lors d'une passe, déterminez lequel d'entre eux agit en premier en vous référant aux règles des égalités d'initiative.

Retarder une action jusqu'à la passe d'initiative suivante : Un personnage a le droit de retarder une action jusqu'à la passe suivante. En agissant ainsi, le joueur est conscient qu'il subira quelques limitations sur ses actions à venir. En effet, un joueur qui retarde ainsi son action n'a pas le droit de choisir une phase de combat antérieure au score d'initiative le plus élevé déterminé pour la passe. De plus, en reportant son action à la passe d'initiative suivante, il perd définitivement son droit d'agir dans la passe initiale, sans espoir de le récupérer. En d'autres termes, il est impossible de retarder une action de manière à agir deux fois dans une même passe d'initiative. Un joueur qui retarde une action jusqu'à la passe suivante n'agit qu'une seule fois, comme d'ordinaire.

De même, le joueur est obligé d'agir *avant* la phase de combat durant laquelle il devrait normalement agir pour sa nouvelle action. S'il ne le fait pas, que ce soit volontairement ou pas, il perd l'action qu'il comptait retarder. Il pourra toujours entreprendre l'action à laquelle il a droit à la passe d'initiative en question, et peut même la retarder, s'il le souhaite. Dans tous les cas, un personnage ne peut agir qu'une seule fois dans une passe d'initiative donnée.

Il est possible de retarder sa toute dernière action jusqu'à la fin du tour de combat (phase de combat 1 de la dernière passe d'initiative). Si au moins deux personnages agissent ainsi, utilisez les règles des égalités d'initiative pour établir l'ordre exact de leur intervention.

En reprenant les scores d'initiative de l'exemple précédent, Mathieu décide de retarder l'action de sa première passe d'initiative de façon à mieux analyser la situation et à pouvoir y réagir de manière appropriée. À moins qu'il ne soit sévèrement blessé, il sait qu'il a également droit à une action dans la dernière passe d'initiative, ce qui pourrait lui permettre de venir en aide à ses compagnons, si nécessaire. Il annonce donc une action retardée. Mathieu peut agir à n'importe quel moment dans la première passe d'initiative, mais comme il agit également en premier dans la deuxième passe, il n'y a pas vraiment d'intérêt à la reporter jusque-là, sauf à vouloir perdre une action. Les gorilles semblent plus coriaces que ce que l'équipe imaginait. Il décide donc d'utiliser ses compétences de combat en soutien direct de ses camarades, espérant leur permettre ainsi de souffler. Il décide d'agir en dernier, tout à la fin de la première passe.

S'il l'avait voulu, Mathieu aurait pu décider d'attendre que le gorille n° 1 agisse, en annonçant une action retardée, puis en déclarant (juste après que le gorille eut déclaré la nature de son action) qu'il attaquait lui aussi à la phase de combat 26. En d'autres termes, Mathieu aurait simplement attendu de voir ce que faisait son adversaire, avant d'agir pour le contrer.

Initiative et objets à retardement

Certains objets, comme les grenades, les engins explosifs, les pièges à retardement et autres, peuvent être programmés pour exploser à un moment précis. Dans la plupart des situations, ils explosent lors de la phase de combat du personnage, à la passe d'initiative qui suit celle où ils sont actionnés. Si le personnage ne dispose plus de phase de combat, l'objet explose à la fin de la passe d'initiative suivante. Si, pour une raison ou une autre, il n'y a plus de tours de combat, l'objet explose à un moment choisi par le meneur de jeu.

Un objet doté d'un chronomètre permet de décider du déclenchement exact de l'explosion. Mais il faut, dans ce cas, préciser ce laps de temps au moment où le personnage active le chronomètre. En général, il est préférable que de tels objets explosent à la phase de combat du personnage, que ce soit pendant une passe prédéterminée d'initiative ou encore au début ou à la fin d'un tour de combat.

Notez que les objets à retardement perdent systématiquement en cas d'égalité d'initiative.

À la phase de combat 18 de la première passe d'initiative, le personnage de Pauline lance une grenade au gorille n° 3. La grenade explosera à la phase de combat 8 de la deuxième passe d'initiative.

SÉQUENCE DU TOUR DE COMBAT

Après avoir déterminé qui agit et dans quel ordre, la séquence du tour de combat permet de résoudre toutes les formes d'affrontement, qu'il s'agisse du corps à corps, du combat à distance, des armes à feu, de la magie, des véhicules, des créatures ou du combat matriciel. Les détails concernant les types de combat spécifiques apparaissent dans les chapitres *Magie*, *Véhicules et drones*, *Esprits et dragons* et *Matrice*. Toutes ces actions particulières s'accordent avec ce qui est décrit dans la section que vous êtes actuellement en train de lire.

Sauf indication contraire, les règles de combat suivantes s'appliquent à tous les personnages joueurs, personnages non joueurs (PNJ) et créatures.

1. RENOUVELLEMENT DE TOUTES LES RÉSERVES DE DÉS

Toutes les réserves de dés de tous les personnages impliqués dans le combat se renouvellent, retrouvant leur niveau normal. Les réserves de Karma, elles, se renouvellent toutes les 24 heures, ou à la discrétion du meneur de jeu (voir *Réserve de Karma*, page 242).

2. DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

Déterminez l'initiative de tous les personnages, créatures, métacréatures, contre-mesures d'intrusion et n'importe quoi d'autre impliqué dans le combat. En classant les scores d'initiative du plus élevé au plus bas, vous établissez l'ordre chronologique des différentes actions.

3. ACTIONS DES PERSONNAGES DANS LEUR PHASE DE COMBAT

Les personnages impliqués dans le combat accomplissent à présent leurs actions l'un après l'autre au cours de la première passe d'initiative, en commençant par celui qui dispose du score d'initiative le plus élevé. Si deux personnages ou plus possèdent le même score d'initiative, rendez-vous au paragraphe *Égalités d'initiative*, page précédente.

A. Déclaration des actions

Le personnage qui agit annonce ses actions pour sa phase de combat. Il peut s'agir d'actions automatiques, simples ou complexes, dans n'importe quel ordre. Un personnage a toujours le droit d'annoncer une action automatique, même si ce n'est pas dans sa phase de combat, à condition d'avoir déjà agi dans le tour de combat préalablement à cette phase de combat.

Si un personnage a retardé une action et souhaite agir à cette phase de combat, il doit le déclarer maintenant, à cette étape précise.

B. Résolution des actions

Résolvez les actions du personnage actif.

C. Déclarations et résolution des actions des autres personnages

Passez à chacun des autres personnages qui agissent à cette phase de combat et répétez l'étape B, en respectant l'ordre. Quand tous les personnages concernés ont agi à cette phase de combat, passez à la phase de combat du personnage doté du score d'initiative immédiatement inférieur. Résolvez alors les actions se déroulant à cette phase de combat, en reprenant l'étape A. Répétez les étapes A à C jusqu'à ce que les actions de tous les personnages aient été résolues pour cette passe d'initiative.

D. Calcul de la passe d'initiative suivante

Une fois que tous les personnages ont agi et que toutes les actions ont été résolues pour cette passe d'initiative, le meneur de jeu soustrait 10 au score d'initiative de tous les personnages et calcule ainsi l'ordre de la nouvelle passe d'initiative. On répète alors l'étape 3. Si le score d'initiative d'un personnage est inférieur ou égal à zéro, le personnage ne peut plus entreprendre la moindre action jusqu'à la fin de ce tour de combat.

Le meneur de jeu doit toujours penser à appliquer instantanément les éventuels modificateurs d'initiative dus aux blessures au score d'initiative d'un personnage.

4. DÉBUT D'UN NOUVEAU TOUR DE COMBAT

Commencez un nouveau tour de combat, en reprenant à l'étape 1. Continuez à répéter les étapes 1 à 3 jusqu'à la fin du combat. Tout dé de réserve non utilisé par un personnage à la fin du tour est perdu (à l'exception de la réserve de Karma). Il est donc impossible d'ajouter les dés de réserves non utilisés à la réserve dont ils sont issus quand celle-ci se renouvelle au tour de combat suivant.

UTILISATION DES RÉSERVES DE DÉS

La première étape dans un tour de combat consiste à renouveler toutes les réserves de dés. Les personnages peuvent s'en servir pendant toute la durée du tour de combat qui arrive. Les dés puisés dans une réserve ne sont plus disponibles jusqu'à ce qu'elle se renouvelle au début du tour de combat suivant. Les personnages ont le droit d'utiliser plusieurs dés d'une réserve pour augmenter les chances de succès d'un test, à condition de respecter les limitations propres à la réserve. Les limitations de chaque réserve sont traitées dans le chapitre *Principes de jeu*, au paragraphe *Réserves de dés* (page 43).

Lorsqu'il puise des dés d'une réserve pour augmenter les chances de succès d'un test, le joueur additionne les dés de la réserve à ceux qu'il utilise normalement pour effectuer le test. Par exemple, si un joueur lance normalement 4 dés pour un test et décide de prendre 3 dés de la réserve appropriée pour augmenter ses chances, il lance un total de 7 dés. Les dés issus des réserves doivent être d'une couleur différente de ceux qui sont utilisés normalement lors des tests de façon à les distinguer facilement.

Les dés d'une réserve non utilisés à la fin d'un tour de combat sont perdus. Ils ne peuvent pas être transférés d'un tour de combat à l'autre.

RÉSERVE DE COMBAT

Les dés issus de la réserve de combat peuvent être alloués à n'importe quel test de combat, qu'il soit de nature offensive ou défensive. Il est possible de s'en servir pour esquiver et pour mieux résister aux dégâts subis à la suite d'une attaque normale (voir *Test d'Esquive* et *Tests de Résistance aux dégâts*, page 113).

La réserve de combat et ses diverses utilisations sont traitées en détail page 43.

LA PHASE DE COMBAT

Quand arrive sa phase de combat, le personnage décide de ce qu'il va faire. De nombreuses options s'ouvrent à lui. On appelle action la tentative d'accomplir quelque chose : faire feu avec une arme, jeter un sort, lancer un programme informatique, etc.

Les personnages peuvent entreprendre trois types d'action au cours d'une phase de combat : automatique, simple et complexe. À sa phase de combat, un personnage peut accomplir, soit 2 actions simples, soit 1 action complexe. De plus, il a toujours droit à 1 action automatique, qu'il peut tenter de réaliser à



n'importe quelle phase de combat, la sienne ou celle des autres personnages.

Notez que les diverses actions possibles dans la Matrice et lors des combats de véhicules sont détaillées dans le chapitre *Matrice* (voir *Actions*, page 221) et dans le *chapitre Véhicules et drones* (voir *Actions des véhicules*, page 141).

DÉCLARATION DES ACTIONS

Quand c'est à votre personnage d'agir, annoncez les actions qu'il va tenter d'accomplir au cours de la phase de combat. Ces actions peuvent être automatiques, simples ou complexes, dans l'ordre que vous voulez s'il s'agit de votre propre phase de combat. Quand plusieurs personnages agissent durant une phase de combat, ils déclarent leurs actions dans l'ordre inverse habituel, en partant de celui qui possède le score d'initiative le plus *bas* (ou tout autre moyen utilisé pour départager les éventuelles égalités d'initiative, voir *Égalités d'initiative*, page 103) pour aller jusqu'au personnage doté du score d'initiative le plus *élevé*. Puis, la résolution des actions suit l'ordre habituel.

À ce stade, un personnage peut déclarer son éventuelle intention de retarder ses actions (voir *Actions retardées*, page 103). Si un personnage qui dispose d'une action retardée décide d'intervenir, c'est également à ce moment précis qu'il doit l'annoncer.

ACTIONS AUTOMATIQUES

Ces actions, relativement simples et quasi automatiques, ne nécessitent que peu, voire pas, d'efforts. Prononcer un mot, lâcher un objet, se jeter à terre ou simplement jeter un coup d'œil sur quelque chose en constituent quelques exemples.

Chaque personnage a droit à une action automatique durant sa propre phase de combat *ou celle de n'importe quel autre personnage, à condition de l'avoir déclaré préalablement*. Durant une phase de combat donnée, un personnage n'a droit qu'à une seule action automatique. Un personnage ne peut PAS accomplir une action automatique AVANT sa première phase de combat de la première passe d'initiative.

Les actions automatiques effectuées par un personnage durant les phases de combat des autres personnages ont toujours lieu en dernier, à la fin de la phase de combat.

Les actions automatiques ne nécessitent en principe aucun test, mais certaines circonstances particulières peuvent parfois en imposer un.

Voici la description de quelques actions considérées comme automatiques dans *Shadowrun*.

Activer du cyberware

Un personnage actionne, en une action automatique, un équipement cybernétique qui ne fonctionne pas en permanence. Cet équipement inclut les radios/téléphones Cephaloware, la vision thermographique, etc. Voir *Cyberware*, page 293.

Changer de mode de tir à l'aide d'une interface d'arme

Les personnages disposant d'une interface câblée d'arme (et du cyberware approprié) activée et connectée changent, en une action automatique, le mode de tir de l'arme concernée. Voir *Armes à feu*, page 114, et *Interface câblée*, page 298. Cela inclut le changement d'angle d'un shotgun, qui est donc possible via l'interface câblée. Voir *Shotguns*, page 117

Défense magique

Les magiciens allouent, en une action automatique, des dés de leur défense magique (voir page 182).

Désactiver un focus

Un personnage Éveillé désactive, en une action simple, un focus auquel il est lié. Voir *Focus*, page 188.

Éjecter un chargeur à l'aide d'une interface d'arme

Un personnage bénéficiant d'une interface câblée d'arme (et du cyberware approprié) activée et connectée éjecte, par un simple ordre cybernétique, un chargeur de son arme. En placer un nouveau nécessite, en revanche, une action simple. Voir *Interface câblée*, page 298.

Gesticuler

Gesticuler requiert une action automatique. Bien que cette précision puisse paraître ridicule, elle permet la simulation de discussions par gestes dans une situation de combat.

Interrompre un sort maintenu

Interrompre un sort maintenu requiert une action automatique.

Lâcher un objet

Lâcher un objet requiert une action automatique. Même s'il en tient un dans chaque main, les lâcher tous les deux en même temps ne nécessite qu'une seule action automatique.

Observer

Effectuer une observation requiert une action automatique. Voir *Perception*, page 228. Le personnage qui observe ne remarque, cependant, que les détails évidents, bien que les éventuelles améliorations de sa vision (amplificateurs de lumières, infrarouges) fassent effet. Aucun test de Perception n'est possible en une action automatique. (Voir aussi *Observer attentivement*, dans la section des *Actions simples*, juste après).

Prononcer un mot

Chaque mot prononcé correspond normalement à une action automatique. Mais dans la pratique, un personnage a le droit de dire une courte phrase cohérente, voire deux. Le meneur de jeu voudra peut-être faire respecter la règle un mot = une action automatique, pour éviter les longues discussions, peu réalistes au regard de la faible durée d'un tour de combat (environ trois secondes). Mais libre à lui d'autoriser des dialogues plus élaborés entre les joueurs.

Retarder une action

Un personnage retarde n'importe quelle action en une action automatique. Voir *Actions retardées*, page 103. Cette action automatique n'est possible que durant la phase de combat au cours de laquelle le personnage peut effectivement agir.

Se jeter à terre

Un personnage peut se jeter à terre à tout moment.

Un magicien maintenant un sort doit réussir un test de Volonté (Force) pour ne pas perdre sa concentration en se jetant à terre.

Viser

Un personnage vise un point vulnérable d'un adversaire en une action automatique (voir *Viser*, page 114). Cette action doit être immédiatement suivie d'un ajustement du tir (voir *Ajuster un tir*, dans les *Actions simples* ci-dessous), d'un tir, d'un lancer ou d'une attaque au corps à corps ou à mains nues.

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples, légèrement plus compliquées que les actions automatiques, exigent un peu plus de concentration. Toutefois, seules quelques-unes nécessitent un test de réussite pour être menées à bien. Les actions simples ne peuvent être accomplies qu'à la phase de combat du personnage.

Un joueur est libre de remplacer une action simple par une action automatique.



Durant sa phase de combat, un personnage peut effectuer jusqu'à deux actions simples *ou* une action complexe.

Voici quelques exemples d'actions simples typiques dans *Shadowrun*.

Activer un focus

Un personnage Éveillé active un focus auquel il est lié en une action simple. Notez que l'activation d'un focus maintenu exige que le magicien lance un sort, ce qui est une action complexe. Voir *Activation*, page 189.

Ajuster un tir

Un personnage vise avec soin une cible à portée de tir de son arme prête à l'emploi – qu'il s'agisse d'une arme à feu chargée, d'une arbalète armée ou d'une arme de jet tenue à la main – en une action simple. Il peut ensuite continuer à ajuster son tir pendant plusieurs phases de combat, passes d'initiative, voire tours de combat, cumulant ainsi les avantages apportés par cette action. Mais il perd immédiatement ces avantages s'il entreprend une action quelconque (même une action automatique) pendant tout le temps que dure cet ajustement. Le nombre maximum de séquences d'actions d'ajustement qu'un personnage peut obtenir est égal à la moitié de sa compétence de base ou de sa spécialisation (si applicable) dans l'arme, arrondie à l'entier inférieur.

Les personnages qui ajustent leur tir sur plusieurs phases de combat *ne peuvent pas* faire appel aux dés d'une réserve, quelle qu'elle soit et quelle que soit l'action, sans perdre immédiatement les bénéfices de l'ajustement.

Chaque action simple consacrée à ajuster un tir fait baisser le seuil de réussite de base de 1. Voir *Résolution du combat à distance*, page 109.

Basculer d'un monde à l'autre

Faire basculer sa perception du monde physique vers le monde astral et réciproquement ne requiert qu'une action simple. La projection astrale, en revanche, nécessite une action complexe (voir *Perception astrale*, page 170).

Changer de mode de tir

Un personnage tenant une arme prête change de mode de tir en une action simple. Si l'arme est connectée à une interface, cette opération ne nécessite qu'une action automatique. Voir *Armes à feu*, page 114, et *Interface câblée*, page 298. Cela inclut le changement d'angle d'un shotgun, si l'arme n'est pas dotée d'une interface câblée. Voir *Shotguns*, page 117.



Changer de position

Un personnage se lève ou se couche à terre en une action simple. En cas de blessure, il doit, pour se relever, réussir un test de Volonté (2). N'oubliez pas de tenir compte de tout modificateur dû aux blessures dans le calcul du seuil de réussite de ce test.

Un personnage peut toujours s'allonger par terre sans avoir à effectuer de test (ou en une action automatique, en se jetant à terre).

Commander un esprit

Un magicien donne un ordre à des esprits de la nature ou à des élémentaires à son service en une action simple. Plusieurs esprits peuvent être ainsi commandés, s'ils reçoivent tous le même ordre. Voir aussi *Services rendus par les élémentaires*, page 186 et *Services rendus par les esprits de la nature*, page 185.

Faire feu avec une arme

Un personnage fait feu avec une arme prête à tirer en mode coup par coup, semi-automatique ou par rafales en une action simple. Voir *Armes à feu*, page 114, pour plus d'informations. S'il tient une arme prête dans chaque main, il peut se servir de chacune d'elles en une seule action simple. Voir *Utilisation d'une seconde arme à feu*, page 112.

Les armes fonctionnant exclusivement en mode coup par coup ne tirent qu'une fois par phase de combat. Cela est valable pour les arcs et les arbalètes, à condition qu'ils aient été préalablement chargés grâce à l'action simple Préparer une arme. Voir *Armes de trait*, page 117.

Faire venir un esprit de la nature

Un chaman fait venir à lui un esprit de la nature placé "en attente" en une action simple. *Voir Services rendus par les esprits de la nature*, page 185.

Insérer un chargeur

Insérer un nouveau chargeur dans une arme à feu ne requiert qu'une action simple, mais nécessite que le précédent chargeur ait été ôté au cours de l'action simple Ôter un chargeur. Voir l'action simple *Ôter un chargeur*, ci-dessous, et *Recharger une Arme à feu*, page 277.

Lancer une arme

Lancer une arme de jet tenue prête requiert une action simple. Voir *Préparer une arme*, ci-dessous.

Observer attentivement

Effectuer une observation détaillée requiert une action simple. Cette action lui permet de procéder à un test de Perception. Voir *Perception*, page 228.

Ôter un chargeur

Ôter le chargeur d'une arme préparée ne requiert qu'une action simple. Voir *Insérer un chargeur*, plus haut, et *Recharger une arme à feu*, page 277. Une autre action simple est ensuite nécessaire pour prendre un nouveau chargeur et le mettre en place.

Rappelons qu'un personnage disposant d'une arme interfacée éjecte, par une simple impulsion cybernétique, un chargeur hors de l'arme connectée. Cela ne requiert qu'une action automatique. Voir *Interface câblée*, page 298.

Préparer une arme

Préparer une arme au combat, qu'il s'agisse d'une arme à feu, montée sur véhicule ou non, d'une arme de jet ou de mêlée, ou d'un lance-engins requiert une action simple.

Préparer une arme regroupe plusieurs actions diverses. Il peut s'agir de dégainer un pistolet de son holster, d'extraire une arme de jet ou de mêlée de son fourreau, d'encocher une flèche à un arc ou un carreau à une arbalète. Bref, de tout ce qu'il faut faire avec une arme quelconque pour qu'elle puisse être utilisée.

Certaines armes de jet, comme les couteaux et les shurikens, s'extraient plus vite de leur fourreau en raison de leurs faibles dimensions. Un personnage peut, en une action simple, préparer au tir un nombre de ces petits projectiles égal à son indice de Rapidité divisé par 2 (arrondir à l'entier inférieur).

Ramasser ou poser un objet

Ramasser un objet à portée de main ou en poser un requiert une action simple.

Tir instantané

Un personnage peut tenter de dégainer rapidement un pistolet ou une arme de même taille, c'est-à-dire d'indice de Dissimulation 4 ou plus (voir page 267), et tirer immédiatement après en utilisant l'action simple Tir instantané. Pour réussir à dégainer, il procède à un test de Réaction (4). Un seul succès suffit pour sortir l'arme et faire feu. S'il ne dispose pas d'un holster, ajoutez +2 au seuil de réussite de ce test. Si le test est réussi, le personnage dégaine et fait feu normalement. Si le test échoue, il ne peut pas tirer pendant cette phase de combat.

Tir instantané ne s'applique qu'aux armes ne nécessitant qu'une action simple pour faire feu. Un shadowrunner peut tenter de dégainer rapidement deux armes puis tirer avec les deux en même temps, mais cette opération impose un modificateur de +2 aux deux tests de Réaction. Voir *Utilisation d'une seconde Arme à feu*, page 112.

Utiliser un objet peu complexe

Sont définis comme peu complexes les objets dont l'utilisation ne requiert que très peu de gestes et d'efforts. Il peut, par exemple, s'agir d'appuyer sur un bouton, d'ouvrir une porte non verrouillée ou de tirer sur un levier non grippé. De même, l'absorption de potions ou de pilules, ou encore l'usage de logiciels de compétences ou de pansements sont des opérations peu complexes. Tous ces exemples ne nécessitent qu'une action simple. C'est au meneur de jeu de décider, au cas par cas, si un objet ou un mécanisme doit être considéré comme simple ou complexe.

ACTIONS COMPLEXES

De toutes les actions présentées, ce sont les actions complexes qui exigent le plus de concentration. Une seule d'entre elles peut être réalisée au cours d'une même phase de combat, une action automatique pouvant toujours l'accompagner, mais pas une action simple.

Appeler un esprit de la nature

Un chaman appelle un esprit de la nature en une action complexe. Voir *Appeler les esprits de la nature*, page 185.

Attaquer au corps à corps ou à mains nues

Un personnage porte une attaque, avec ou sans arme de mêlée, en une action complexe. Voir *Combat au contact*, page 120.

Il a la possibilité d'attaquer plusieurs cibles situées à son contact en une seule action complexe. Voir *Cibles multiples*, page 122.

Bannir un esprit

Bannir un esprit requiert une action complexe. Voir *Bannissement*, page 188.

Contrôler un esprit

Prendre le contrôle d'un esprit invoqué par un autre magicien requiert une action complexe. Voir *Contrôler*, page 188.



Effacer une signature astrale

Un magicien utilisant la perception astrale peut tenter d'effacer complètement une signature astrale. Cela requiert un nombre d'actions complexes égal à la Force de la signature astrale. Voir *Signature astrale*, page 170.

Faire venir un élémentaire

Faire venir un élémentaire précédemment appelé et placé "en attente" requiert une action complexe. Plusieurs élémentaires peuvent ainsi être réunis en une même action complexe, à condition qu'ils soient tous du même type (élémentaires de feu, par exemple). Voir *Lier des élémentaires*, page 185.

Lancer un sort

Lancer un sort requiert une action complexe. Voir *Lancement de sorts*, page 180.

Projection astrale

Un magicien projette son esprit dans le plan astral en une action complexe. Revenir à l'intérieur de son enveloppe corporelle nécessite également une action complexe. Notez que lorsqu'on se trouve dans l'espace astral, la projection astrale ne nécessite aucune action. Voir *Projection astrale*, page 171.

Recharger une arme à feu

Les armes à feu dont les munitions ne sont pas stockées en chargeurs requièrent une action complexe pour être rechargées. Voir *Recharger une arme*, page 277.

Tirer avec une arme automatique

Tirer en mode totalement automatique avec une arme à feu prête requiert une action complexe. Voir *Armes à feu*, page 114.

Tirer avec une arme montée

Faire feu avec une arme montée sur un dispositif de tir ou sur un véhicule requiert une action complexe. Voir *Combat de véhicules*, page 138.

Utiliser une compétence

Faire appel à une compétence requiert une action complexe. Voir *Utilisation des compétences*, page 92.

Utiliser un objet complexe

Un objet complexe exige plusieurs manipulations pour être utilisé correctement, et donc une action complexe. Les ordinateurs, les véhicules ou les consoles informatiques, par exemple, sont des objets complexes. Se servir de tels objets revient à déclencher un programme ou recopier un fichier, conduire un véhicule ou appliquer des instructions détaillées, etc. Un personnage en train de courir est incapable d'utiliser de tels objets.

MOUVEMENT

Au cours d'une phase de combat, un personnage ne dispose pas uniquement des actions automatiques, simples et complexes, il peut aussi se déplacer. Cela ne le prive pas de son droit aux actions précitées.

Deux vitesses de déplacement sont possibles : la marche et la course. Les personnages peuvent aller à une de ces deux vitesses au cours d'un tour de combat. Ils peuvent aussi évidemment décider de rester immobiles.

Les personnages peuvent commencer un tour en étant immobiles, puis déclarer leur mouvement lors de n'importe laquelle des phases de combat qui suivent.

TABLE DE COURSE

Race	Modificateur de course
Humaine	x 3
Elfe	x 3
Naine	x 2
Ork	x 3
Troll	x 3

INDICE DE MOUVEMENT

Chaque personnage dispose d'un indice de Mouvement, pour la marche comme pour la course. Cet indice permet d'établir la distance qu'il peut parcourir en un tour de combat. L'indice de Marche maximum est égal à la Rapidité du personnage en mètres. L'indice de course maximum est égal à sa Rapidité multipliée par son modificateur de course (voir Table de course).

La distance parcourue lors d'un tour de combat doit être divisée équitablement entre les différentes passes d'initiative du tour. La distance maximale qu'un personnage peut parcourir est égale à l'indice de Mouvement maximum du type de déplacement utilisé durant ce tour (marche ou course) divisé par le nombre total de passes d'initiative (arrondir à l'entier supérieur). Le résultat donne le nombre maximal de mètres que le personnage peut parcourir durant chaque passe d'initiative. Si le personnage a décidé de se déplacer (ne serait-ce que de 1 mètre), il est censé le faire selon le type de déplacement déclaré (marche ou course), et ses actions subissent alors les modificateurs de mouvement appropriés. Si le personnage ne bouge pas au cours d'une ou plusieurs passes, les mètres non parcourus sont définitivement perdus. Un personnage a le droit de se déplacer lors des passes pour lesquelles il n'a plus d'action disponible. Il parcourt alors la distance maximale par passe définie au début du tour de combat, après que tous les autres personnages ont accompli leurs actions.

Twitch, le samouraï elfe, a une Rapidité de 6. Son indice de Course maximum est de (6 x 3 =) 18 mètres et son indice de Marche maximum est de 6 mètres. Le tour de combat actuel comporte trois passes d'initiative, ce qui signifie qu'il peut courir 6 mètres ou marcher 2 mètres au cours de chacune de ses passes d'initiative. Comme il reste immobile et fait feu avec son arme durant la première passe, son mode de déplacement n'a pour le moment pas d'importance. Mais sa cible décide subitement de courir, si bien que lors de la phase de combat de Twitch de la deuxième passe d'initiative, il annonce qu'il va, lui aussi, courir. Il parcourt 6 mètres durant cette passe et s'il continue à courir lors de la passe suivante, il se déplacera à nouveau de 6 mètres (soit un total de 12 mètres pour l'ensemble du tour de combat). Comme il ne s'est pas déplacé durant la première passe, il a "perdu" 6 mètres.

LA MARCHE

Si un personnage combine la marche avec une action dont la réalisation nécessite un test de réussite, ajoutez +1 au seuil de ce dernier. S'il progresse sur un terrain difficile ou au travers d'obstacles, appliquez un modificateur de +2 au seuil de réussite.

LA COURSE

Un personnage en train de courir voit les seuils de réussite de tous ses tests augmenter de +4 (+6 s'il traverse un terrain difficile).

Les personnages dotés de la compétence Athlétisme (Course) peuvent tenter d'augmenter la distance parcourue en courant en dépensant l'action complexe Utiliser une compétence. Pour ce test, le seuil de réussite est fixé à 4. Chaque succès obtenu permet d'augmenter de 1 point – provisoirement – la Rapidité effective du personnage durant la phase de combat.

INTERCEPTION

Quand un personnage passe à moins d'un mètre d'un ennemi et tente tout de même de poursuivre son chemin, son adversaire peut tenter de lui porter une attaque automatique. Lorsque l'adversaire dispose d'une arme prête à frapper, il utilise sa compétence normale dans cette arme (de mêlée, en principe). Dans



le cas contraire, il doit recourir à sa compétence Combat à Mains Nues. Quoi qu'il en soit, le seuil de réussite de cette tentative est fixé à 4 et ne subit aucun modificateur en dehors de ceux qui sont apportés par l'état physique ou mental de l'attaquant, son mouvement ou son allonge. Le personnage bénéficie malgré tout d'une défense totale (voir page 123). S'il subit une blessure (voir *Combat au contact*, page 120), on considère qu'il a été intercepté et qu'il ne peut plus continuer son mouvement.

Les dés de la réserve de combat peuvent être alloués à ces tests.

SURPRISE

Il arrive parfois que des personnages se trouvent là où on ne les attend pas. Cette situation peut avoir été délibérément provoquée, par exemple dans le cas d'une embuscade, mais aussi être purement accidentelle, comme c'est le cas lorsque deux gardes malchanceux trouvent, sur leur parcours de surveillance, un groupe de shadowrunners en train d'investir un laboratoire de recherche top-secret. Les règles de la surprise permettent de simuler ces exemples et d'autres cas similaires. Elles s'appliquent aussi bien aux métacréatures qu'aux personnages. Les barrières astrales, les focus, les programmes et les CI ne sont jamais surpris.

Un personnage surpris ne peut que jouer le rôle de spectateur devant les événements. La surprise, qui est purement individuelle, se résout sur la base d'un individu contre un individu. Ainsi, un shadowrunner tombant dans une embuscade tendue par deux PNJ peut très bien être surpris par le PNJ "A", mais pas par le "B", s'il l'a repéré à temps. Dans ce cas, il est capable de tenter des actions contre l'adversaire "B", mais pas contre le "A", car ce dernier l'a surpris.

Chaque participant d'une embuscade effectue un test de Réaction pour résoudre la situation de surprise. Le seuil de réussite de ce test est fixé à 4, mais si les personnages embusqués ont retardé leurs actions jusqu'à la venue de leurs cibles, ils bénéficient d'un modificateur de -2 à ce seuil de réussite. Le meneur de jeu doit aussi tenir compte d'éventuels modificateurs supplémentaires, dus aux terrain, à un camouflage correct ou non, à la fatigue ou à d'autres faits pouvant modifier le déroulement du combat. Comparez le nombre de succès enregistrés par chaque victime de l'embuscade à ceux des attaquants :

- si elle en obtient davantage qu'un adversaire particulier, elle est libre d'effectuer des actions contre lui ;
- si ce n'est pas le cas, il lui est impossible de l'attaquer directement, de quelque manière que ce soit.

Tess, Virgil et Winger tendent une embuscade à trois gorilles des services de sécurité de Mitsuhama. Les trois gros-bras arrivent, et nos héros décident d'attaquer. Tess a 6 en Réaction, Virgil 8 et Winger 9. Leurs adversaires, un peu lents d'esprit, ne possèdent qu'un 4 bien moyen. Tous, gardes comme shadowrunners, effectuent un test de Réaction, mais nos héros bénéficient d'un -2, pour un seuil de réussite final de 2. Ils ont, en effet, attendu leurs cibles suffisamment longtemps pour cela.

Tess enregistre 3 succès, Virgil 4 et Winger 5. Le garde "A" obtient 4 succès, le garde "B" 2 et le "C", aucun.

On en déduit que Tess (3 succès) peut agir librement contre le garde "B" (2 succès) et "C" (aucun succès), mais ne peut rien faire contre le "A" (4 succès). Virgil, lui, peut s'occuper des gardes "B" et "C" mais pas du "A", qui a autant de succès que lui. Avec 5 succès, Winger peut agir contre tout le monde.

Les gardes sont dans le pétrin. Le "A" ne peut agir que contre Tess (4 succès contre 3). Ni le "B" ni le "C" ne peuvent s'opposer aux shadowrunners. (Le gorille "C", qui n'a aucun succès, se fait surprendre bouché bée, en train d'observer une fissure particulièrement intrigante sur le trottoir).

Les pertes ou les limitations d'action s'appliquent à l'action immédiate du personnage ou à sa prochaine action, s'il n'est pas encore dans sa phase de combat. Il faut résoudre la surprise avant toute autre action lors d'une phase de combat.

De nombreuses situations de combat exigent que le meneur de jeu fasse preuve de bon sens. L'idée directrice de la surprise est la suivante : si un shadowrunner obtient, lors d'un test de Réaction, moins de succès qu'un ennemi, celui-ci le surprend. Ce shadowrunner peut néanmoins accomplir des actions de nature plus générale et non directement dirigées contre cet ennemi, par exemple se jeter à terre ou préparer une arme, mais pas faire feu sur son adversaire avec celle-ci.

Un personnage ayant enregistré moins de succès que tous ses adversaires lors de ce test de surprise se trouve dans une situation terriblement délicate. Pris à l'improviste, il est désormais incapable de tenter quoi que ce soit, y compris des actions automatiques.

COMBAT À DISTANCE

Dans *Shadowrun*, les combats sont répartis en deux catégories : les combats à distance, qui impliquent forcément l'utilisation d'armes, et les combats au contact, c'est-à-dire au corps à corps. Tous les combats à distance, qu'ils se fassent avec des armes à feu, de jet ou de trait, suivent la même procédure de résolution. Résoudre les combats magiques à distance diffère quelque peu, comme c'est expliqué en détail dans le chapitre *Magie*, qui commence page 157.

RÉSOLUTION DU COMBAT À DISTANCE

Voici la procédure que le meneur de jeu doit suivre pour résoudre les combats à distance. Chaque étape est expliquée plus en détail un peu plus loin.

1. Déterminer la distance de tir

Comptez les mètres séparant les adversaires, comparez cette distance à la portée de l'arme utilisée par l'attaquant à l'aide de la Table de portée des armes (page 111). Le nombre qui figure au-dessus de la colonne est le seuil de réussite de base du test de réussite de l'attaquant.

2. Tenir compte des modificateurs de situation

Consultez la Table des modificateurs au combat à distance (page 112) et appliquez les modificateurs appropriés à la situation.

3. Test de réussite de l'attaquant

Effectuez le test de réussite de l'attaquant à l'aide de la compétence de combat appropriée, plus les éventuels dés de la réserve de combat. Dénombrez les succès obtenus.

4. Résolution du test d'Esquive

La cible qui tente d'esquiver l'attaque a le droit de puiser dans sa réserve de combat pour procéder à un test contre un seuil de réussite de 4, plus éventuels modificateurs. Comptez les succès. S'ils sont plus nombreux que ceux de l'attaquant, ce dernier a totalement raté sa cible.

5. Test de Résistance aux dégâts de la cible

Procédez au test de Résistance aux dégâts de la cible en utilisant ses dés de Constitution et de réserve de combat contre un seuil de réussite égal à l'indice de Puissance de l'arme de l'attaquant, moins l'indice de Protection de la cible. Dénombrez les succès.

6. Déterminer le résultat de l'attaque

Comparez le nombre de succès obtenus par l'attaquant et par la cible (y compris ceux de l'esquive et du test de Résistance



aux dégâts). Suivant celui des deux adversaires qui en a obtenu le plus, réduisez ou augmentez les dégâts infligés par l'arme. En cas d'égalité, elle inflige les dégâts de base normaux.

7. Appliquer les dégâts

Les dégâts finalement infligés par l'arme prennent effet sur la cible.

PORTÉE ET SEUIL DE RÉUSSITE DE BASE

Pour déterminer le seuil de réussite de base d'une attaque à distance, comptez le nombre de mètres séparant l'attaquant de sa cible, puis consultez la *Table de portée des armes*, page suivante. Les tirs effectués à courte portée ont un seuil de réussite de base de 4. Les tirs à moyenne et longue portées ont un seuil de réussite de 5 et de 6. Enfin, les tirs à portée extrême ont un seuil de réussite de 9.

Le seuil de réussite de base se trouve dans la partie supérieure de la colonne appropriée. Toutes les distances sont indiquées en mètres. Les armes dont la courte portée est précédée d'un astérisque sont soumises à des restrictions de portée minimum. Pour ce qui concerne les armes de trait, les notations "For x 10" signifient que la Force de l'utilisateur joue sur la portée de l'arme. Ainsi, un arc utilisé par un shadowrunner de Force 5 tire à courte portée de 0 à 5 mètres, à moyenne portée de 6 à 50 mètres, à longue portée de 51 à 150 mètres et enfin, à portée extrême de 151 à 300 mètres. Voir *Indice de Force minimum*, page 117.

Portée minimum

Les armes marquées par un astérisque ne peuvent tirer à une distance inférieure à la valeur la plus faible indiquée dans la colonne "Courte Portée". Voir *Portée minimum des lance-grenades*, page 118.

Amplificateurs d'images

Ces dispositifs permettent de décaler la portée des armes sur lesquelles ils sont montés, d'une colonne vers la gauche par point d'indice qu'ils possèdent.

Ainsi, une arme tirant à longue portée et disposant d'un dispositif amplificateur d'images d'indice 2 est considérée comme tirant à courte portée, et le seuil de réussite de l'attaque n'est plus 6, mais 4.

Il n'existe pas de portée inférieure à la courte portée. Si, donc, l'équipement de l'exemple ci-dessus, d'indice 2, avait été monté sur un fusil tirant à moyenne portée, il n'aurait pu décaler la portée du tir que d'une colonne vers la gauche, pour finalement aboutir à l'équivalent d'une courte portée.

MODIFICATEURS DE SITUATION

Les choses ne se passent pas toujours comme prévu. Les accessoires des armes, les conditions atmosphériques, le terrain ou le mouvement de la cible ou de l'attaquant modifient souvent les seuils de réussite de base. De plus, en dehors de ces considérations purement physiques, l'état de santé ou de fatigue du personnage exerce, lui aussi, une grande influence sur ces seuils de réussite.

Pour déterminer le seuil de réussite final d'une attaque à distance, additionnez tous les modificateurs appropriés et ajoutez ce total au seuil de réussite de base. Le résultat ne doit jamais être inférieur à 2. Si, après calcul, c'est le cas, le seuil de réussite est ramené à une valeur de 2.

Les différents modificateurs figurent dans la *Table des modificateurs au combat à distance*, page 112, accompagnés de la description des situations correspondantes.

Recul

Les armes tirant plus d'une balle par action subissent des pénalités dues au recul produit quand le projectile quitte le

canon. Les armes semi-automatiques tirant un second coup reçoivent un modificateur de +1, pour ce second tir uniquement. Celles qui tirent par rafale se voient infliger une pénalité de +3 par rafale tirée au cours de la même phase de combat. Ainsi, un personnage tirant deux rafales (le maximum) en une action reçoit un modificateur de +3 pour la première et +3 encore pour la seconde, soit un total de +6.

Les armes entièrement automatiques subissent un modificateur cumulatif de +1 pour chaque cartouche tirée lors de la phase de combat en cours. Ainsi, par exemple, un personnage qui décide de tirer une rafale automatique de sept cartouches (une action complexe) supporte un modificateur de +7. Si sa rafale tire 10 cartouches, son modificateur est de +10. Le seul moyen de contrer ces pénalités consiste à installer des dispositifs de compensation de recul sur l'arme ou à revêtir un gyrostabilisateur (voir page 278).

Doublez les modificateurs de recul non compensé pour toutes les armes qui entrent dans la classification "Armes lourdes" (mitrailleuses légères, moyennes et lourdes, canons d'assaut, etc.). Si, par exemple, une mitrailleuse moyenne tire 10 cartouches et possède 6 points de compensateur de recul, son modificateur final est de +8 (10 pour les 10 cartouches tirées, moins 6 pour le compensateur de recul = 4 ; 4 x 2 égale 8).

Les shotguns tirant en rafales sont soumis à la même règle qui double les modificateurs de recul non compensés.

TABLE DE PORTÉE DES ARMES

Seuils de réussite	4	5	6	9
	Portée en mètres			
	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
Armes à feu				
Pistolet petit calibre	0 – 5	6 – 15	16 – 30	31 – 50
Pistolet léger	0 – 5	6 – 15	16 – 30	31 – 50
Pistolet lourd	0 – 5	6 – 20	21 – 40	41 – 60
Pistolet-mitrailleur	0 – 10	11 – 40	41 – 80	81 – 150
Taser	0 – 5	6 – 10	11 – 12	13 – 15
Shotgun	0 – 10	11 – 20	21 – 50	51 – 100
Fusil de sport	0 – 100	101 – 250	251 – 500	501 – 750
Fusil Sniper	0 – 150	151 – 300	301 – 700	701 – 1 000
Fusil d'assaut	0 – 50	51 – 150	151 – 350	351 – 550
Armes lourdes				
Mitrailleuse légère	0 – 75	76 – 200	201 – 400	401 – 800
Mitrailleuse moyenne	0 – 80	81 – 250	251 – 750	751 – 1 200
Mitrailleuse lourde	0 – 80	81 – 250	251 – 800	801 – 1 500
Canon d'assaut	0 – 100	101 – 300	301 – 900	901 – 2 400
Lance-grenades*	*5 – 50	51 – 100	101 – 150	151 – 300
Lance-missiles*	*20 – 150	151 – 450	451 – 1 200	1 201 – 3 000
Armes de trait				
Arc	0 – For	For x 10	For x 30	For x 60
Arbalète légère	0 – For x 2	For x 8	For x 20	For x 40
Arbalète moyenne	0 – For x 3	For x 12	For x 30	For x 50
Arbalète lourde	0 – For x 5	For x 15	For x 40	For x 60
Couteau de lancer	0 – For	For x 2	For x 3	For x 5
Shuriken	0 – For	For x 2	For x 5	For x 7

* Le seuil de réussite de la portée longue d'un lance-grenades et d'un lance-missiles est 8, voir page 119.

Tir en aveugle

Les attaques contre des cibles ne pouvant être vues subissent une pénalité de +8. Appliquez ce modificateur lorsqu'un personnage porte une attaque au travers d'une surface opaque ou effectue un tir indirect avec un lance-engins contre quelque chose qu'il ne voit pas.

Ces modificateurs s'appliquent aussi aux attaques contre des cibles généralement visibles, mais qui ne le sont pas au moment du tir – par exemple, un personnage protégé par un sort d'invisibilité.

Couverture partielle

Les attaques portées contre des cibles masquées par du feuillage, des buissons ou d'autres obstacles liés au terrain (cratères, murs, fenêtres, portes, rideaux, etc.) reçoivent un modificateur de +4. La dissimulation due aux conditions environnementales, comme l'obscurité ou la fumée, relève du paragraphe ci-dessous. Voir aussi la *Table de visibilité*, page suivante.

Visibilité réduite

L'obscurité ou la fumée peuvent donc gêner un tir ou un combat. L'importance de la gêne dépend du type de vision de l'attaquant. La Table de visibilité, page suivante, fournit les différents modificateurs dus aux conditions environnementales. Si deux chiffres sont séparés par une barre, celui de gauche correspond au modificateur à prendre en compte pour tout organe de vision cybernétique ou électronique, celui de droite, pour la vision naturelle. Lorsqu'il n'y a qu'un seul chiffre, il s'applique à la fois aux modes de vision naturelle et artificielle.

Une *obscurité totale* ne se rencontre que sous terre ou à l'intérieur de salles bien closes et signifie une parfaite absence de lumière. Une *lumière faible* indique la présence d'une maigre clarté (allumette, clair de lune, etc.). La *lumière partielle*, la plus courante, correspond aux conditions de luminosité des rues des grandes villes la nuit. La *lumière aveuglante* est celle de toutes les sources de lumière intense, comme le soleil, un flash particulièrement puissant ou un projecteur de surveillance. La *brume* englobe également les pluies fines et les petites chutes de neige. *Brouillard/Fumée/Pluie légers* indique la présence d'une fumée peu épaisse, produite par un feu par exemple, un brouillard peu dense ou une pluie modérée. *Brouillard/Fumée/Pluie denses* correspond à une détérioration plus importante des conditions climatiques et de vue. Enfin, le *Brouillard thermal* (une fumée spécialement conçue pour bloquer la vision thermographique) affecte celle-ci de la même manière que la vision normale naturelle.

Cibles multiples

Un individu peut décider d'attaquer plusieurs cibles durant la même phase de combat, mais chacune de ces victimes supplémentaires impose un modificateur de +2 à son seuil de réussite. Ainsi, un personnage assailli par trois ennemis et ripostant avec son PM par des rafales automatiques se voit infliger une pénalité de +2 pour la deuxième cible et de +4 pour la troisième.

Cible en pleine course

Attaquer une cible en train de courir impose un modificateur de +2 au seuil de réussite.



TABLE DES MODIFICATEURS AU COMBAT À DISTANCE

Situation	Modificateur
Recul, semi-automatique	+1 pour le second coup au cours de cette phase de combat
Recul, tir en rafale	+3 par rafale au cours de cette phase de combat
Recul, tir automatique	+1 par cartouche déjà tirée au cours de cette phase de combat
Recul, arme lourde	2 x recul non compensé
Tir en aveugle	+8
Couverture partielle	+4
Visibilité réduite	Voir *Table de visibilité* (ci-dessous)
Cibles multiples	+2 par cible supplémentaire au cours de cette phase de combat
Cible en pleine course	+2
Cible immobile	-1
Attaquant en combat rapproché	+2 par adversaire
Attaquant en pleine course	+4
Attaquant en pleine course (terrain difficile)	+6
Attaquant en train de marcher	+1
Attaquant en train de marcher (terrain difficile)	+2
Attaquant blessé	Voir *Table des modificateurs de dégâts*, page 126
Interface câblée (avec arme appropriée)	-2
Lunettes interfacées (avec arme appropriée)	-1
Visée laser	-1
Utilisation d'une seconde arme	+2
Coup Ajusté	-1 par action simple
Viser	-4
Amplificateur d'images	Spécial
Compensateur de recul	Diminue les pénalités dues au recul
Gyro Stabilisateur	Diminue les pénalités dues au recul ou au mouvement

TABLE DE VISIBILITÉ

Condition	Type de vision		
	Normale	Nocturne	Thermographique
Obscurité totale	+8	+8/+8	+4/+2
Faible lumière	+6	+4/+2	+4/+2
Lumière partielle	+2	+1/0	+2/+1
Lumière aveuglante	+2	+4/+2	+4/+2
Brume	+2	+2/0	0
Brouillard/Pluie/Fumée légers	+4	+4/+2	0
Brouillard/Pluie/Fumée denses	+6	+6/+4	+1/0
Brouillard thermal	+4	+4	+8/+6

Cible immobile

Attaquer une cible immobile réduit le seuil de réussite de 1 point.

Attaquant en combat rapproché

Si l'attaquant tente de tirer sur une cible à distance alors qu'il est lui-même engagé dans un combat au contact, ou s'il est conscient de la présence à moins de deux mètres de lui d'adversaires essayant de le gêner, il subit une pénalité de +2 par gêneur pour le test relatif au tir.

Attaquant en pleine course

Attaquer en courant impose un modificateur de +4 en terrain normal et de +6 en terrain difficile. Les gyrostabilisateurs compensent les effets du mouvement. Voir *Mouvement*, page 108.

Attaquant en train de marcher

Attaquer en marchant d'un pas régulier impose un modificateur de +1 en terrain normal et de +2 en terrain accidenté ou difficile. Voir *Mouvement*, page 108.

Attaquant blessé

Les modificateurs idoines s'appliquent si l'attaquant a subi des dommages. Voir *Table des modificateurs de dégâts*, page 126.

Interface câblée

Cet équipement, couplé à l'arme appropriée (voir page 278), accorde un bonus de -2 au seuil de réussite du tir.

Lunettes interfacées

Porter des lunettes interfacées à une arme appropriée accorde un bonus de -1 au seuil de réussite (voir page 278).

Visée laser

Les armes équipées d'un système de visée laser accordent un bonus de -1 au seuil de réussite de l'attaque. Ces dispositifs possèdent une portée de 50 mètres et les perturbations climatiques, comme la brume, la fumée, épaisse ou non, le brouillard ou la pluie, bloquent le faisceau laser.

Utilisation d'une seconde arme à feu

Il est possible d'utiliser en même temps deux armes de la taille d'un pistolet ou d'un pistolet-mitrailleur, une dans chaque main. Cela impose un modificateur de +2 pour chacune et annule les bonus dus aux interfaces câblées d'armes, aux lunettes interfacées ou aux systèmes de visée laser. De plus, toute pénalité due au recul non compensé d'une arme s'applique aussi à l'autre arme.

Coup Ajusté

Chaque action simple consacrée à ajuster un coup accorde un bonus de -1 au seuil de réussite du tir. Voir *Ajuster un tir*, page 106.

Amplificateur d'images

Cet équipement semble réduire la distance séparant le tireur de sa cible et diminue donc les seuils de réussite de base. Voir *Système d'imagerie*, page 279.

Compensateur de recul

Ce dispositif réduit les effets du recul d'une arme après un tir. Chaque point de compensation annule 1 point de pénalité au tir dû au recul de l'arme. Voir *Accessoires pour armes à feu*, page 277, pour connaître les niveaux exacts de compensation des différents dispositifs. Cet appareil ne peut compenser d'autres types de modificateurs.



Gyrostabilisateur

Jouant le rôle de véritables plateformes de tir, stabilisées et portables, les gyrostabilisateurs compensent les effets dus aux déplacements du tireur (comme la marche ou la course) ou au recul de son arme. Chaque point d'un tel équipement annule 1 point de pénalité dû au recul ou au déplacement. Voir *Accessoires pour armes à feu*, page 278, pour plus de précisions sur les niveaux de gyrostabilisation possibles Ces appareils ne peuvent annuler les pénalités dues à d'autres facteurs. Cela dit, les effets des gyrostabilisateurs peuvent être cumulés avec ceux des compensateurs de recul.

TEST DE RÉUSSITE DE L'ATTAQUANT

Pour déterminer l'aboutissement d'une attaque, le joueur procède à un test de réussite en utilisant un nombre de dés égal à la compétence de combat à distance appropriée de son personnage, plus éventuellement des dés de la réserve de combat. Comparez le résultat de chaque dé au seuil de réussite ajusté en n'oubliant pas la règle des 1 et celle des 6 (voir page 38). Quand le résultat du dé est supérieur ou égal au seuil de réussite, on dit alors que le joueur a obtenu 1 succès. Comptez et notez le nombre de succès. Si le joueur n'en a aucun, l'attaque a échoué.

Liam, qui possède un indice de 6 en compétence d'Armes à Feu, décide d'utiliser 4 dés de sa réserve de combat pour se donner une meilleure chance d'atteindre sa cible. Le seuil de réussite ajusté est de 4. Il lance 10 dés (6 + 4) pour résoudre cette attaque et obtient 3, 4, 3, 2, 5, 5, 1, 2, 6 et 5. En comparant chaque dé au seuil de réussite, le joueur de Liam remarque que seuls le 4, les trois 5 et le 6 lui sont supérieurs ou égaux, ce qui donne en tout cinq succès. Si le seuil de réussite ajusté avait été 5, il n'y aurait plus eu que quatre succès. S'il avait été supérieur à 6, par exemple 8, seule la règle des 6 aurait pu permettre à Liam de ne pas échouer dans son attaque ; il aurait pour cela dû obtenir au moins un 2 en relançant le dé ayant donné un 6.

TEST D'ESQUIVE

Le personnage attaqué a la possibilité de puiser dans sa réserve de combat des dés pour tenter d'esquiver l'attaque. Le seuil de réussite de base de ce test est fixé à 4, auquel s'appliquent les modificateurs suivants :

- +1 par salve de 3 cartouches tirées en rafale ou en tir automatique.
- +1 par mètre de dispersion par rapport à la cible pour un tir de shotguns (voir *Shotguns*, page 117).
- Modificateurs de dégâts (page 126).

Lancez les dés, en appliquant la règles des 1 et la règle des 6. Chaque résultat supérieur ou égal au seuil de réussite précédemment déterminé compte comme un succès. Dénombrez les succès.

Si le nombre de succès obtenu lors du test d'Esquive est strictement supérieur au nombre de succès obtenus par l'attaquant lors de son test d'attaque, alors, l'attaque est totalement esquivée et la cible évite tous les dommages. Même si l'attaqué ne parvient pas à esquiver totalement l'attaque, les succès qu'il a ainsi obtenus comptent quand même et sont ajoutés à ceux obtenus lors du test de Résistance aux dégâts.

TEST DE RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS

À ce stade du combat, la cible procède à un test de Résistance pour réduire la gravité de ses blessures. Elle utilise un nombre de dés égal à sa Constitution ajustée (y compris les éventuels dés d'armure dermale, par exemple, voir page 297) auxquels peuvent s'ajouter les dés restant de sa réserve de combat.

Le seuil de réussite de ce test est égal à l'indice de Puissance de l'arme de l'attaquant, moins l'indice de toute protection portée par la cible. On considère tout résultat inférieur à 2 comme un seuil de réussite de 2. Jetez les dés en tenant compte de la règle des 6 et de celle des 1. Chaque résultat supérieur au seuil de réussite procure 1 succès à la cible.

Ajoutez tous les succès de ce test à ceux éventuellement obtenus par un test d'Esquive. Retenez le nombre total de succès.

La malheureuse cible de Liam, répondant au doux surnom de Morveux, possède une Constitution de 5 et porte, à ce moment, une protection balistique d'indice 4. Liam tire avec son fidèle Ares Predator, pistolet lourd dont le code de dégâts s'élève à 9M.

Morveux décide d'abord de tenter un test d'Esquive. Il lance les cinq dés de sa réserve de combat contre un seuil de réussite de 5 (4, plus un dû à la blessure légère qu'il a subie juste avant). Il obtient 2, 3, 3, 5, 6 – seulement deux succès. Il rate complètement son esquive.

Le seuil de réussite du test de Résistance aux dégâts de Morveux est de 5 (9 – 4). Il lance les cinq dés de sa Constitution, mais il ne lui reste plus de dés de sa réserve de combat pour augmenter ses chances de survie. Morveux obtient les résultats suivants : 1, 1, 2, 3 et 6. Un seul dé a donné un résultat supérieur ou égal à 5, et Morveux n'a donc obtenu qu'un unique succès.

En ajoutant les succès obtenus par les deux tests, Morveux se retrouve au final avec trois succès.

RÉSULTAT

Comparez le nombre de succès obtenus par l'attaquant et par sa cible. Si cette dernière l'emporte, cela diminue les dégâts infligés par l'arme. Si l'attaquant a enregistré plus de succès qu'elle, il lui inflige des dégâts plus importants que le code de dégâts de base. Réduisez ou augmentez ces dommages de 1 niveau de gravité pour 2 succès de différence.

Toutes les armes délivrent des blessures dont le niveau de gravité de base figure parmi les quatre suivants : (L) Léger, (M) Moyen, (G) Grave, (F) Fatal.

Augmenter ou diminuer de 1 niveau les dégâts d'une arme fait évoluer la blessure infligée vers le niveau de gravité immédiatement supérieur ou inférieur (voir *Subir des dommages*, page 125).

Réajustement

Le réajustement est un processus qui consiste à augmenter ou à diminuer le code de dégâts d'une arme.

L'attaquant, qui utilise les succès obtenus par son test de réussite, peut augmenter les dégâts de son arme de 1 niveau pour chaque tranche entière de 2 succès obtenus. Ainsi, s'il utilise une arme dont le code de dégâts de base est de M et qu'il a, par exemple, obtenu quatre succès lors de son test de réussite, le code de dégâts de son arme augmente de 2 niveaux, c'est-à-dire jusqu'à F (les deux premiers succès font monter le code de dégâts à G, les deux autres le font passer à F).

Le personnage attaqué, lui, cherche exactement le contraire. Il veut faire baisser le code de dégâts de l'arme de l'attaquant. Pour chaque tranche entière de 2 succès obtenus par le défenseur, le code de dégâts de l'arme diminue de 1 niveau. Si, par exemple, le défenseur obtient quatre succès contre une attaque portée par une arme infligeant des dégâts de base Graves, les dégâts de cette arme deviennent Légers (les deux premiers succès font baisser les dégâts de G à M, les deux autres, de M à L).

On compare généralement les succès des deux adversaires. Celui qui obtient le plus de succès l'emporte et a le droit d'échelonner les dégâts (en ne comptabilisant que ses succès nets, c'est-à-dire le nombre de succès qu'il a obtenus moins le nombre de succès obtenus par son adversaire).

Si le défenseur parvient à réduire les dégâts subis à un niveau inférieur à celui d'une blessure Légère, il n'endure aucun dommage. À l'inverse, le code de dégâts Fatal est le niveau maximum de dégâts qu'on peut occasionner.

L'attaquant augmente de 1 niveau tous les 2 succès →
(L)éger – M(oyen) – G(rave) – F(atal)
← Le défenseur diminue de 1 niveau tous les 2 succès

En comptant les succès enregistrés par Liam et Morveux, on remarque que le premier en a obtenu cinq, soit deux de plus que Morveux. Liam peut ainsi augmenter de 1 niveau la gravité des dégâts qu'il inflige avec son arme, lesquels passent de M à G. Le pauvre Morveux a encaissé une blessure grave.

Si Morveux avait été plus chanceux et avait obtenu deux succès de plus que Liam, le niveau de dégâts serait passé de M à L, si bien que Morveux n'aurait souffert que d'une blessure légère. Pour ne pas du tout être blessé, il aurait fallu que Morveux obtienne quatre succès de plus que Liam (deux succès le faisant passer à une blessure légère, et deux de plus éliminant complètement la blessure). S'il avait obtenu ne serait-ce que le même nombre de succès que Liam, il aurait subi une blessure moyenne, correspondant aux dégâts standard de l'Ares Predator (9M).

APPLIQUER LES DOMMAGES

Reportez les dégâts subis sur le moniteur de condition de la cible, selon les règles définies page 125.

VISER

Un personnage peut "viser" soigneusement sa cible pour augmenter ses chances de toucher un point vulnérable – la tête d'un être vivant, les pneus ou le pare-brise d'un véhicule, par exemple – et ainsi infliger des dégâts plus importants. Il revient au meneur de jeu de décider si le tireur a une chance d'atteindre le point vulnérable recherché.

Avec des armes à feu, il n'est possible de viser qu'en tir au coup par coup, tir semi-automatique ou tir en rafale. Un personnage peut ajuster un tir (voir *Actions simples*, page 105), puis viser au moment de l'attaque. Viser est considéré comme une action automatique.

S'il a décidé de viser, un joueur peut, avec la permission du meneur de jeu, choisir des effets particuliers :

- Il peut augmenter les dégâts standard de l'arme de 1 niveau. L devient M, M devient G et ainsi de suite jusqu'à un maximum de F. Mais cela impose une pénalité de +4 au seuil de réussite du tir ajusté.
- Il peut toucher une sous-localisation spécifique d'une cible de la taille d'un véhicule, comme le pare-brise ou les pneus d'une voiture. Suivez les règles normales de détermination des dégâts en les s'appliquant à la partie visée. Pour les tirs sur des pneus ou des pare-brise, tenez compte des indices de protection de ces objets. Là encore, une pénalité de +4 au seuil de réussite pour ce tir s'impose. Voir *Tirs spécifiques et composants externes*, page 148.

CODE DE DÉGÂTS

Toutes les armes ont un code de dégâts qui indique la difficulté qu'éprouve la cible à résister aux blessures qu'elles infligent et le niveau de gravité de ces blessures. Le code de dégâts d'une arme est constitué de deux parties : un chiffre indiquant la puissance et une lettre pour le niveau de dégâts.

Puissance

La puissance d'une arme constitue la première partie de son code de dégâts. Le meneur de jeu et les joueurs utilisent ce nombre comme seuil de réussite pour tout test permettant d'échapper ou de résister aux blessures infligées par l'arme. Par exemple, si un personnage est touché par une arme dont la puissance est 6, le seuil de réussite des tests qu'il tente pour éviter ou résister aux dommages est de 6, à moins que ce chiffre ne soit modifié par la présence d'une armure.

Niveau de dégâts

Le niveau de dégâts d'une arme constitue la seconde partie de son code de dégâts. Il reflète la gravité de base des blessures qu'elle inflige. Il en existe quatre : L pour Léger, M pour Moyen, G pour Grave et F pour Fatal. Si l'on ignore les facteurs externes, un personnage touché par une arme définie par un niveau de dégâts subit une blessure légère, moyenne, grave ou fatale, selon les cas. Dans les faits, toutefois, le niveau de dégâts est généralement augmenté ou diminué d'une manière ou d'une autre avant que les dommages soient effectivement encaissés par le personnage.

ARMES À FEU

La plupart des combats à distance impliquent l'utilisation d'armes à feu. Celles-ci sont réparties en quatre catégories suivant leur mode de tir, au coup par coup (CC), semi-automatique (SA), par rafales (TR) ou pleinement automatique (TA). Les catégories correspondant aux différents types d'armes sont précisées dans la *Table des modes de tir*, page 116.

TIR AU COUP PAR COUP

Les armes tirant au coup par coup ne peuvent généralement adopter que cette cadence de tir. Faire feu avec l'une d'elles ne requiert qu'une action simple, mais elle ne pourra plus tirer au cours de la même phase de combat.

TIR SEMI-AUTOMATIQUE

Les armes à feu capables de fonctionner en mode semi-automatique tirent jusqu'à deux balles par phase de combat. Chaque tir ne nécessite qu'une action simple. Le premier ne subit aucune pénalité, mais impose un modificateur de +1 pour le second en raison du recul. Les compensateurs de recul, souvent intégrés à ces armes, permettent d'annuler ce malus.

Chaque tir nécessite un test de réussite séparé et fait appel à des dés de la réserve de combat différents.

TIR PAR RAFALES

En mode de tir par rafales, une arme à feu crache très rapidement une succession de trois balles chaque fois que son utilisateur presse la détente. Délivrer une rafale ne requiert qu'une action simple, ce qui signifie qu'un personnage peut tirer deux rafales de trois balles par phase de combat.

Faire feu par rafales impose un modificateur de +3 par rafale tirée, des compensateurs de recul montés sur l'arme pouvant annuler cette pénalité.

Effectuez un test de réussite séparé pour chaque rafale, en utilisant des dés de la réserve de combat si nécessaire. Chaque dé de cette réserve utilisé pour résoudre la première rafale ne peut l'être de nouveau pour la seconde, si elle intervient au cours de la même phase. En ce qui concerne les dommages infligés par une rafale, considérez que l'arme possède un indice de Puissance de 3 points supérieur à la valeur normale, de même qu'un niveau de dégâts immédiatement supérieur. Ainsi, une arme de code de dégâts 5M et tirant par rafales a une puissance de 8 et un niveau de base de blessure grave (G).

Rafales courtes

Si, en raison d'un nombre insuffisant de munitions dans le chargeur, la rafale délivre deux coups seulement, l'indice de Puissance augmente de +2, mais le niveau de dégâts n'est pas modifié et le recul impose une pénalité de +2. Si la rafale ne

comporte pas plus d'une balle, toujours en raison d'un nombre insuffisant de munitions, résolvez simplement l'attaque comme s'il s'agissait du tir d'une arme de type coup par coup.

TIR AUTOMATIQUE

Des armes capables de tirs pleinement automatiques tirent leurs munitions tant que l'attaquant presse la détente. Ouvrir le feu en cadence de tir automatique requiert une action complexe.

L'attaquant déclare combien de balles il destine à sa cible. Chaque cartouche tirée fait subir au groupe entier un modificateur de recul de +1. Des compensateurs de recul annulent ces pénalités. Ne procédez qu'à un seul test, en vous aidant éventuellement de dés de la réserve de combat, pour résoudre l'attaque du tir automatique dans son intégralité. L'indice de Puissance de l'arme augmente de 1 point pour chaque cartouche tirée dans une même rafale automatique. Les dégâts infligés, eux, passent au niveau de blessure supérieur toutes les 3 balles de la rafale automatique, transformant par exemple une blessure M en G, une G en F, F restant le maximum possible. Les armes capables d'effectuer des tirs automatiques peuvent tirer jusqu'à 10 balles au cours d'une phase combat. La rafale automatique doit comporter au moins trois balles. Si pour des raisons de manque de munitions, ce n'est pas le cas, reportez-vous à *Rafales courtes*, page précédente.



Wedge vient de sortir de son pick-up quand il repère six punks du gang des Halloweeners, qui se dirigent aussitôt vers lui. Wedge a connu quelques problèmes avec les Halloweeners par le passé, et sait donc qu'il va bientôt se retrouver dans le pétrin. Il se dit malgré tout que, même à six contre un, cela ne vaut pas la peine de s'enfuir ; autant régler cette affaire tout de suite, ou il ne pourra plus jamais traverser les rues de Seattle tranquillement (ce qui n'est pas bon pour ses affaires). De plus, il dispose de son fidèle fusil d'assaut AK-97 – bien pratique lorsqu'il s'agit de faire le ménage.

Wedge reste planté sur place tandis que les gangers se dirigent vers lui en sortant couteaux et gourdins avec des regards haineux. D'un geste rapide, il attrape son AK-97, toujours posé à l'arrière de son véhicule, et le commute en mode de tir automatique. Dans un premier temps, Wedge se contente de tirer sur les trois agresseurs les plus proches, en lâchant une rafale automatique de trois balles sur le premier Halloweener, une de trois balles sur le deuxième et une de quatre balles sur le troisième.

L'AK-97 possède un code de dégâts de 8M, et Wedge a fait installer un compensateur de recul d'indice 3 sur son canon et des rembourrages sur sa crosse, le tout apportant 4 points de compensation de recul. Les punks se trouvent à 20 mètres, ce qui donne un seuil de réussite de base de 4 pour l'attaque. Comme ils sont en train de marcher, il n'y a pas de modificateurs de mouvement. Le système de visée laser confère un bonus de -1 au seuil de réussite de Wedge, pour un total de 3 (4 – 1).

Le premier punk reçoit une rafale automatique de trois cartouches, ce qui génère 3 points de recul, compensés par l'équipement de l'arme. Le seuil de réussite reste à 3. Aucun problème pour Wedge, tous ses dés donnent des succès et il touche donc le premier punk. La rafale automatique augmente le code de dégâts de l'arme jusqu'à 11G.

Le deuxième punk reçoit lui aussi une rafale automatique de trois cartouches. À présent, Wedge a tiré 6 cartouches, si bien que le modificateur de recul passe à 6. L'arme en compense 4, et laisse donc 2 points de recul. Le punk n° 2 étant la seconde cible de Wedge dans cette phase de combat, un modificateur supplémentaire de +2 doit être appliqué, ce qui fait monter le seuil de réussite à 7 (3 + 2 + 2 = 7). Un des jets de Wedge lui permet de toucher sa cible, qui encaisse les mêmes dégâts 11G infligés par le bon vieux AK-97.

Le punk n° 3, reçoit quant à lui une rafale automatique de quatre balles. L'arme compense 4 points de recul, ce qui laisse tout de même un modificateur de recul de +6 (10 – 4 = 6). De plus, c'est la troisième cible, il faut ajouter un modificateur de +4 au seuil de l'attaque, qui passe à 13 (3 + 6 + 4 = 13). Dame Chance est avec Wedge, ce soir. Il lance les dés et touche. Comme cette attaque est constituée de quatre balles, le AK-97 effectue des dégâts de code 12G. Ça dégage derrière les oreilles !



Cibles multiples

Quand il décide de faire feu sur plusieurs cibles par rafales d'arme automatique, l'attaquant doit faire passer son "jet de plomb" de l'une à l'autre. Cela implique qu'une balle est considérée comme perdue pour chaque mètre de la distance séparant deux cibles successives. Les armes interfacées permettent d'éviter ce gaspillage et ne perdent jamais une balle. L'attaquant reçoit une pénalité de +2 par cible supplémentaire attaquée au cours de la même phase de combat.

MUNITIONS

La plupart des armes à feu sont conçues pour accepter une grande variété de munitions, dont les plus fréquentes, outre les projectiles standard, sont les balles-fléchettes, les balles explosives et les balles gel (ou étourdissantes). Il est impossible de mélanger différentes munitions dans un chargeur. Chaque chargeur doit être exclusivement constitué d'un même type de munitions. Il est possible, en revanche, de changer de chargeur lors d'un combat (voir page 106).

Les codes de dégâts des armes sont calculés pour les munitions standard. Lorsqu'une forme spécialisée de munitions affecte le code de dégâts, c'est noté dans sa description, ci-dessous. Le coût des munitions est précisé dans le chapitre *Équipement*, page 279. Certaines armes, comme les autocanons et les tasers, ont des munitions particulières, dont la puissance est déjà prise en compte dans le code de dégâts de base de l'arme.

Balles APDS

Les balles APDS (Armor Piercing Discarding Sabot) sont des munitions perce-armure (ou anti-blindage) particulières, conçues pour être projetées à très grande vitesse et traverser les protections standard. Elles diminuent de moitié (arrondir à l'entier inférieur) l'indice balistique d'une protection ou l'indice de Barrière d'un objet. Les APDS ne sont pas anti-véhicules et doivent donc être considérées comme des munitions normales contre les véhicules et les drones. Voir *Dégâts des armes sur les véhicules*, page 148.

Balles explosives

Les balles explosives, semblables d'aspect à des munitions standard, se fragmentent et explosent au moment de l'impact. En termes de jeu, elles augmentent de 1 point l'indice de Puissance d'une arme.

Un obstacle, une porte ou un pare-brise par exemple, se trouvant sur leur trajectoire, s'oppose cependant à leur passage comme s'il possédait un indice de Barrière égal au double de sa véritable valeur, mais résiste aux dégâts comme s'il n'avait que la moitié de son indice de Barrière. Pour plus d'informations, voir *Barrières* page 124.

Malheureusement, ces munitions, très instables, peuvent exploser de manière intempestive à la sortie, voire à l'intérieur du canon de l'arme. Cela se produit dès que les dés apportés par la compétence utilisée par le tireur n'engendrent que des 1, même si l'attaque aurait abouti à un succès grâce aux dés de la réserve de combat. Le tireur subit alors une attaque dont le code de dégâts est égal à celui des munitions standard. Ne tenez pas compte des modifications propres aux balles explosives. Le tireur malchanceux procède à un test de Résistance aux dégâts, mais sans l'aide de dés de sa réserve de combat. Jetez 1D6 pour déterminer le nombre de succès de cette "attaque". Inutile de préciser que la propre attaque du tireur ne touche pas sa cible.

Certaines balles explosives très évoluées, appelées EX explosives, permettent d'ajouter +2 à la puissance de l'arme. Cette version est beaucoup plus chère et plus difficile à dénicher dans la rue. Ce type de balles suit toutes les autres règles standard des balles explosives.

Balles-fléchettes

Au lieu de placer une seule balle solide dans la cible, les balles-fléchettes, dont l'ogive est fissurée, se fragmentent à son contact en un grand nombre de débris métalliques qui s'éparpillent dans les chairs. Ces munitions, particulièrement meurtrières contre les victimes non protégées, s'écrasent sur les matériaux solides et font donc preuve de peu d'efficacité contre les cibles revêtues d'une protection. En termes de jeu, elles infligent des dommages supplémentaires à une cible non protégée, augmentant les dégâts de 1 niveau de blessure. Ainsi, par exemple, un pistolet lourd de code de dégâts 9M tirant une balle fléchette voit son code passer à 9G contre des victimes dépourvues de protection. Comme cela a été précisé plus haut, les balles-fléchettes se comportent moins bien contre des cibles protégées. Doublez l'indice de Protection balistique de la cible ou son indice de Protection d'impact (le plus élevé des deux). Doublez aussi l'indice de Barrière de tout obstacle éventuel à travers lequel le tireur fait feu pour atteindre sa cible (voir *Barrières*, page 124). Doublez également la valeur du blindage du véhicule (page 132). Les armures dermales annulent l'augmentation du niveau de dégâts induit par les balles-fléchettes.

Les armes dont les munitions de type fléchettes ont déjà été intégrées dans leur code de dégâts se voient attribuer la notation (f) juste après ce code.

Balles gel

Conçues pour stopper une cible sans la blesser, du moins sérieusement, les balles gel se présentent sous la forme de balles standard, mais de texture semi-rigide. Cela engendre leur écrasement au moment de l'impact et la distribution de leur énergie cinétique sur une surface de contact plus importante. Les balles gel possèdent un indice de Puissance de 2 points inférieur à l'indice standard de l'arme et le même code de dégâts que celle-ci, mais les dommages qu'elles infligent sont de type étourdissement et non physique.

Les balles gel possèdent une meilleure chance de projeter une cible à terre. Voir *Projection et chute*, page 124. Pour ne pas être mis à terre après avoir été atteint par une balle gel, le personnage touché doit réussir un test de Constitution contre un seuil de réussite égal à la puissance de l'attaque.

Balles traçantes

Ce type de munitions ne peut être utilisé qu'avec des armes entièrement automatiques. Lorsqu'on s'en sert, on

TABLE DES MODES DE TIR

Type d'arme à feu	Modes de tir possibles
Pistolets petit calibre	Coup par coup ou semi-automatique (selon l'arme)
Pistolets légers	Semi-automatique uniquement
Tasers	Coup par coup
Pistolets lourds	Coup par coup ou semi-automatique (selon l'arme)
Pistolets-mitrailleurs	Semi-automatique et par rafales
Shotguns	Semi-automatique ou par rafales (selon l'arme)
Fusils d'assaut	Semi-automatique, par rafales et/ou automatique (selon l'arme)
Fusils de sport	Semi-automatique uniquement
Fusils Sniper	Semi-automatique uniquement
Mitrailleuses légères/ moyennes/lourdes	Automatique
Canons d'assaut	Coup par coup uniquement

alterne, dans le chargeur, deux balles "normales" (ou du moins du type de munitions choisi par l'attaquant) avec une balle traçante. Il s'agit d'une exception à la règle qui restreint les chargeurs à un seul type de munitions. S'il ne bénéficie pas d'une interface câblée d'armes, l'utilisateur de balles traçantes reçoit un modificateur supplémentaire de -1 à son seuil de réussite pour toute distance supérieure à une portée courte. Ces modificateurs s'ajoutent pour chaque "paquet" de trois balles tirées (-1 après les trois premières balles, -2 après que six balles ont été tirées, etc.). Lorsque vous calculez les dégâts des rafales de trois balles, n'ajoutez pas de bonus de puissance dû à la balle traçante, mais augmentez le niveau de dégâts normalement. Par exemple, un pistolet-mitrailleur de code 5M tirant une rafale de 10 balles a un code de dégâts de 12F, au lieu de 15F pour des balles normales.

RECHARGER UNE ARME À FEU

La plupart des armes à feu présentées dans *Shadowrun* font appel à des munitions placées dans un chargeur amovible contenant de nombreuses balles. La méthode pour recharger et les notations en vigueur sont fournies dans le chapitre *Équipement*, au paragraphe *Munitions*, page 276.

SHOTGUNS

Les shotguns décrits dans le chapitre *Équipement* font appel à des balles, mais ils peuvent aussi tirer des cartouches remplies de plomb, dont l'utilité a fortement déclinée depuis l'apparition des protections renforcées individuelles, courantes au XXI[e] siècle. Appliquez la règle des balles-fléchettes pour obtenir le code de dégâts des cartouches de chasse. Celles-ci délivrent un cône de petits fragments de plomb, qui s'élargit au sortir du canon de l'arme. Il est donc possible de toucher plusieurs personnes en un seul tir, mais avec une efficacité moindre, étant donnée la dispersion des fragments avec la distance. Le nombre de personnes pouvant être atteintes par un seul tir dépend de l'angle du cône.

Le possesseur d'un shotgun peut régler l'angle du cône de plomb, lui donnant un indice compris entre 2 et 10. Cet indice détermine la vitesse à laquelle le tir se disperse. Pour un nombre de mètres égal à l'indice ci-dessus parcouru par ces munitions, le cône possède un rayon d'efficacité d'un mètre (c'est-à-dire une section d'un mètre de rayon). Par exemple, un shotgun d'angle de cône 2 peut atteindre toute personne se trouvant à un mètre de l'axe des plombs si ceux-ci ont parcouru 2 mètres depuis le canon de l'arme, toute personne se trouvant à deux mètres de l'axe si les plombs ont parcouru quatre mètres, etc. Si l'angle avait été fixé à 5, la salve aurait touché toute personne se trouvant à un mètre de l'axe après 5 mètres de parcours des plombs, à deux mètres après 10 mètres de parcours, 6 mètres après 30, etc.

Chaque fois que le rayon de la section du cône de feu augmente de 1 mètre, la puissance de l'arme et le seuil de réussite de l'attaquant diminuent de 1 point. Ainsi, dans le cas du premier exemple (cône d'indice 2), un tir subit un modificateur de -2 au seuil de réussite et à l'indice de Puissance à six mètres de distance. Il en va de même pour le deuxième exemple (cône d'indice 5) mais cette fois-ci, à quinze mètres de distance. À vingt mètres, les modificateurs sont pour ce dernier -3 au seuil de réussite, -3 pour la puissance.

Quand l'indice de Puissance a diminué jusqu'à être nul, le tir devient totalement inefficace.

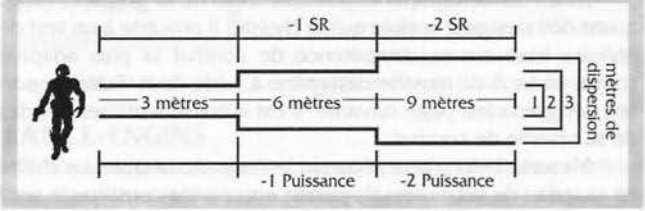
Toute personne, objet ou être vivant, ami ou ennemi, se trouvant à l'intérieur du cône de plomb constitue une cible potentielle. Pour résoudre cette attaque, le tireur procède à un SEUL test de réussite, et chaque cible effectue un test de Résistance aux dégâts, comparant ses succès à ceux obtenus par l'attaquant au cours de son test (Voir *Résolution du combat à distance*, page 109).

Chaque cible potentielle située entre l'arme et un personnage à l'intérieur du cône apporte un dé supplémentaire au personnage pour son test de Résistance aux dégâts. Ainsi, par exemple, un personnage pris dans un cône de plomb mais "protégé" par 3 de ses amis situés entre lui et l'arme, bénéficiera de 3 dés supplémentaires pour effectuer son test de Résistance aux dégâts.

Il est possible de doter un shotgun d'un dispositif de réglage cybernétique de l'angle de cône, pour un supplément de 10% du prix d'achat.

Un shotgun interfacé n'apporte qu'un modificateur de -1 au seuil de réussite quand l'arme fait feu avec de telles cartouches. Des lunettes interfacées ou des dispositifs de visée laser ne procurent aucun avantage.

EXEMPLE DE DISPERSION D'UN TIR DE SHOTGUN



ARMES DE TRAIT

Les arcs, arbalètes et armes de jet suivent la même procédure de combat que les armes à feu. Toutefois, quelques règles particulières s'appliquent à ce type d'armes.

INDICE DE FORCE MINIMUM

L'utilisation des arcs et des arbalètes exige du tireur une Force minimum. En ce qui concerne l'arc, si le tireur ne dispose pas de la force requise, chaque point de différence entre son indice de Force et celui de la Force minimum apporte un modificateur de +1 au seuil de réussite ; cette pénalité reflète la difficulté à bander l'arc et à encocher une flèche. La Force minimum détermine aussi la portée et le code de dégâts de l'arc.

Si le tireur ne possède pas la Force minimum requise pour utiliser une arbalète, chaque point de différence entre son indice de Force et l'indice de Force minimum l'oblige à consacrer une action Préparer une arme, supplémentaire, pour charger un nouveau carreau. La Force minimum requise pour manier une arbalète détermine sa portée.

Les armes de jet ne nécessitent aucune Force minimum. C'est la Force du tireur qui détermine le code de dégâts et la portée.

TYPES D'ARMES DE TRAIT

Voici une liste de quelques armes de trait utilisées dans l'univers de *Shadowrun*. Notez qu'il est possible de choisir l'indice de Force minimum d'un arc au moment de son achat.

TABLE DES ARMES DE TRAIT

Type	Force minimum	Code de dégâts
Arc standard	1+	(For + 2)M
Flèches	NA	idem arc
Arbalète légère	3	6L
Arbalète moyenne	4	6M
Arbalète lourde	5	6G
Couteau de lancer	NA	(For)L
Shuriken	NA	(For)L

GRENADES

Armes peu fiables et de précision douteuse, les grenades engendrent des dégâts spectaculaires quand elles sont utilisées correctement. Elles sont, soit lancées à la main, soit projetées à l'aide d'un lance-grenades. Quoi qu'il en soit, faire atterrir la grenade le plus près possible de la cible constitue la priorité numéro 1 de l'attaquant. Les grenades, du fait de leur forme et du mode d'attaque, rebondissent après avoir touché le sol et sont donc soumises à la règle de la dispersion. Plus le tir est précis, et moindre est la dispersion.

Résoudre une attaque à la grenade nécessite deux étapes. La première détermine la position de la grenade après qu'elle a rebondi. La seconde détermine les dégâts infligés par l'explosion de la grenade.

Atteindre la cible

Avant de déterminer la position finale de la grenade, l'attaquant doit désigner la cible qu'il a choisie. Il procède à un test de réussite basé sur sa compétence de combat la plus adaptée contre un seuil de réussite déterminé à l'aide de la *Table de portée des grenades*, page suivante. Il est autorisé à utiliser des dés de sa réserve de combat.

Mesurez la longueur séparant le tireur de sa cible. Le chiffre en chapeau de la colonne de portée appropriée constitue le seuil de réussite de base. Ce seuil est soumis aux mêmes modificateurs que ceux du combat à distance (voir *Table des modificateurs au combat à distance*, page 112). Dénombrez les succès obtenus.

Dispersion

Le meneur de jeu détermine maintenant la dispersion de la grenade. Chaque succès obtenu lors du test de Dispersion permet de réduire la distance séparant la cible et la grenade après rebond.

Un jet de 1D6 permet, grâce au diagramme de dispersion ci-dessous, de déterminer la direction prise par la grenade après rebond par rapport au centre du réseau de flèches. Chaque flèche indique une direction possible et le centre du réseau symbolise la cible choisie. Un résultat de 1 signifie que la grenade a dépassé la cible, la survolant ou roulant à côté d'elle, tandis qu'un 4 signifie qu'elle a rebondi vers l'attaquant.

Après avoir déterminé la direction de dispersion, calculez la distance de base, précisée par la colonne "Dispersion", à l'extrême droite de la Table de portée des grenades (voir page suivante).

Après avoir lancé le nombre de dés indiqué, l'attaquant réduit la distance de base grâce aux succès excédentaires obtenus. Chaque succès réduit cette distance de 2 mètres dans le cas des grenades standard et de 4 mètres dans le cas des grenades aérodynamiques ou projetées par un lance-grenades. Si le calcul donne un résultat nul ou négatif, la grenade explose dans les pieds de la cible. Dans le cas contraire, l'explosion a lieu à une distance égale au résultat final dans la direction indiquée.

Portée minimum des lance-grenades

La plus courte portée des lance-grenades ne peut être inférieure à 5 mètres. En effet, par mesure de sécurité, les mini-grenades utilisées ont été conçues pour ne pas exploser avant d'avoir parcouru cette distance, même si un impact se produit entre temps. Il s'agit d'une mesure de sécurité prévenant les tirs accidentels. En dehors des situations de combat, cette sécurité se déconnecte très facilement.

Délai de détonation des grenades

Après avoir déterminé l'endroit où la grenade atterrit, il est important de définir le moment où elle va exploser. Toutes les grenades explosent dans la phase de combat qui suit l'attaque à la grenade du personnage. Si celui-ci n'a plus de phases de combat dans ce tour de combat, la grenade explose à la fin de la passe d'initiative suivante. Si la grenade est lancée dans la dernière passe d'initiative d'un tour de combat, elle explose tout à la fin de ce tour de combat.

Effet de souffle

La détermination des dégâts constitue la dernière étape d'une attaque à la grenade. Ces armes délivrent leur pouvoir destructeur dans une zone d'effet de dimensions variables, affectant tous les objets et les personnes, amies ou ennemis qui s'y trouvent. La distance entre le point d'explosion et la victime potentielle est d'une importance cruciale pour déterminer la gravité des dégâts. La distance atténue l'effet de souffle d'une explosion, mais cette réduction du code de dégâts varie avec le type de grenades, comme l'indique la table qui suit (Table des dégâts des grenades).

À l'instar des autres types d'armes, l'indice de Puissance de la grenade indique la probabilité avec laquelle elle inflige des dommages à la cible et il diminue avec la distance séparant une victime du point d'explosion. Ainsi, par exemple, une cible se trouvant à trois mètres du point d'explosion d'une grenade offensive subit une attaque de code 7G (code normal de dégâts 10G, moins 3). À six mètres, le code serait réduit à 4G. Si la grenade était défensive, la cible aurait essuyé une attaque de code 4G (10G – 6) dans le premier cas, mais se serait trouvée hors de la zone d'effet dans le second.

La détermination des dégâts totaux se fait de la façon habituelle, mais l'indice de Puissance de l'effet de souffle, moins l'indice d'Armure d'impact, constitue le seuil de réussite du test de Résistance aux dégâts de la victime, qui peut s'aider de sa réserve de combat. Les blessures subies diminuent ou augmentent de 1 niveau de gravité tous les 2 succès de différence entre le jet du défenseur et celui de l'attaquant.

Grenades antipersonnel : Les grenades AP, de type offensif ou défensif, sont à haute fragmentation ; elles sont conçues pour blesser les gens dénués de protection. Pour déterminer les dégâts de ce type de grenades, appliquez les règles des balles-fléchettes, page 116.

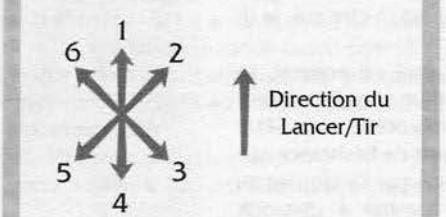
Effet de souffle et barrières

Quand une grenade explose près d'une barrière, comme un mur, une porte ou toute structure similaire, comparez l'indice de Puissance restante du souffle (pensez à la distance) au double de l'indice de Barrière de l'objet (voir *Table des indices de Barrière*, page 123). Pour déterminer l'effet du souffle sur la barrière, consultez la *Table des effets de Barrière*, page 124.

Si l'indice de Puissance est supérieur à l'indice de Barrière, le souffle produit par l'explosion traverse l'obstacle, mais voit son indice de Puissance diminuer d'une valeur égale à l'indice de Barrière. Si, en revanche, l'indice de Barrière l'emporte, le souffle de l'explosion ne traverse pas, et peut même être canalisé dans un espace confiné ; voir *Explosion dans un espace confiné*, ci-dessous.

Explosifs : Si un personnage fait appel à sa compétence Explosifs pour placer des charges explosives, utilisez simplement l'indice de Barrière et non le double de cette valeur. L'apprenti artificier procède à un test d'Explosifs contre un seuil de réussite de 2. Le nombre de succès obtenus s'ajoute à l'indice de Puissance des explosifs.

DIAGRAMME DE DISPERSION



Explosion dans un espace confiné

Il arrive parfois que des grenades explosent dans des espaces réduits, comme des locaux de bureaux ou des

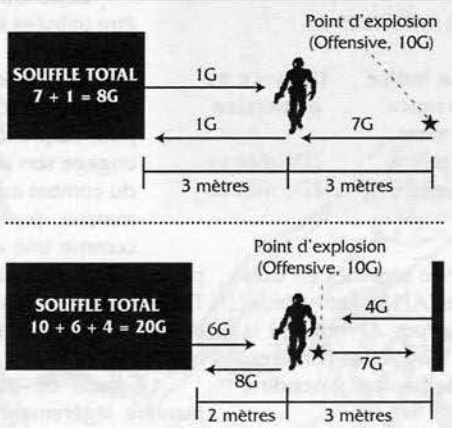
couloirs. Au meneur de jeu de déterminer si toutes les barrières (des murs principalement) à proximité résistent au souffle. Consultez *Effets de souffle et barrières* (page précédente). Si les parois ou les portes résistent, elles réfléchissent le souffle. Sinon, déterminez les effets du souffle comme cela a été expliqué dans le paragraphe *Effets de souffle et barrières*, page précédente. Si le mur résiste, l'onde de choc se réfléchit sur le mur, suivant la direction opposée à celle empruntée avant réflexion.

Si l'onde réfléchie possède suffisamment de Puissance pour atteindre un ou plusieurs personnages, ceux-ci seront touchés par le souffle.

Si un personnage a déjà subi l'attaque du souffle de l'explosion et est frappé par l'onde réfléchie, l'attaque à laquelle il est soumis au retour de l'onde possède un indice de Puissance égal à l'indice de la première attaque, plus l'indice de Puissance de l'onde réfléchie à cet endroit. Ainsi, par exemple, si un shadowrunner a déjà subi une attaque due au souffle, d'indice de Puissance 6, et est frappé de nouveau, cette fois par l'onde réfléchie d'indice de Puissance 2, l'attaque due au retour a un indice de Puissance 8 (6 + 2).

Cela signifie que dans une pièce de volume suffisamment faible et de construction solide, une explosion peut engendrer des dégâts beaucoup plus terribles que les dégâts standard de l'arme, et ce, en raison de réflexions successives de l'onde de choc contre les murs. Le diagramme proposé ci-dessus fournit quelques exemples d'effets d'explosions de grenade dans des espaces confinés.

DIAGRAMME DE SOUFFLE D'UNE GRENADE



Dégâts des grenades/explosifs (règle optionnelle)

Selon les règles standard, la force destructrice des grenades et des autres explosifs dépend de la compétence Arme de Jet ou Explosifs de l'attaquant. Cela traduit le fait qu'un bon lancer ou un timing bien calculé augmentent la capacité destructrice de l'explosion.

Avec la règle optionnelle des dégâts des grenades/explosifs, le meneur de jeu augmente plus ou moins le niveau de dégâts, en s'en remettant à un test. En d'autres termes, il lance un nombre de dés égal à la moitié de la Puissance de la grenade/de l'explosif (arrondi à l'entier supérieur) contre un seuil de réussite de 4. Puis, il se sert des succès obtenus pour augmenter le niveau de dégâts de l'arme.

Cette règle se révèle particulièrement utile lorsqu'il s'agit d'établir les effets des grenades placées dans des pièges de type "attrape-nigaud" (voir le chapitre *Équipement*).

Pour les besoins d'une shadowrun, Fenris a déposé 6 kg de plastique C-6 (ça sent mauvais, je sais). Son pote, O. B. Stein, se tient à quelques mètres du C-6 quand il explose de manière inattendue.

En utilisant la formule des explosifs de type plastique (page 279 du chapitre Équipement), le meneur de jeu évalue la Puissance du C-6 à 15, pour un code de dégâts Fatal. Comme Fenris ne l'a pas fait exploser volontairement, le meneur de jeu décide que, dans ce cas particulier, sa compétence Explosifs ne doit pas affecter la Puissance du C-6.

Pour déterminer les dégâts endurés par O.B., le meneur de jeu lance 8D6 (la moitié de la Puissance du C-6, arrondi à l'entier supérieur) contre un seuil de réussite de 4. Il obtient quatre succès. Le code de dégâts de base était Fatal, ces succès l'augmente donc de 2 points en surplus de dégâts (voir Attaques surpuissantes, *page 126).*

De manière peu surprenante, O.B. n'obtient aucun succès lors de son test de Résistance aux dégâts, et meurt donc sur le coup.

LANCE-ENGINS

Certains personnages acquièrent parfois une bonne maîtrise des équipements militaires lourds, comme les missiles et les roquettes.

Ces armes nécessitent un même type de lanceurs, appelé lance-engins pour des raisons de commodité. Certaines différences existent néanmoins entre les roquettes et les missiles.

Les roquettes sont des projectiles de la forme d'une fusée, constitués simplement d'une enveloppe de métal léger ou de plastique pourvue d'ailerons de stabilisation, d'un système de propulsion, généralement à combustible solide chimique, et d'une tête militaire. Elles appartiennent à la catégorie des armes dites "aveugles", car elles ne peuvent s'écarter de la trajectoire donnée au moment du tir. En effet, elles ne disposent d'aucun dispositif de guidage interne ou externe.

Les missiles diffèrent des roquettes en deux points seulement, mais ils sont d'importance.

En premier lieu, les missiles disposent d'un dispositif interne de guidage et de poursuite de l'objectif. L'électronique emportée à bord de l'engin assiste le tireur dans l'acquisition de la cible et la mise au but. Tous ces dispositifs font considérer les missiles comme des armes intelligentes. Enfin, deuxième différence, le prix de ces engins est beaucoup plus élevé que celui des simples roquettes.

TABLE DES DÉGÂTS DES GRENADES

Type	Code de dégâts	Réduction Indice de Puissance
Offensive	10G	- 1 par mètre
Défensive	10G	- 2 par mètre
Concussion	12M (Étourdissement)	- 1 par mètre

TABLE DE PORTÉE DES GRENADES

	Seuils de réussite				
	4	5	8	9	
Type	Courte	Moyenne	Longue	Extrême	Dispersion
Standard	0-For x 3	For x 3 à For x 5	For x 5 à For x 10	For x 10 à For x 20	1D6 mètres
Aérodynamique	0-For x 3	For x 3 à For x 5	For x 5 à For x 20	For x 5 à For x 30	2D6 mètres
Lance-grenade	*5-50	51-100	101-150	151-300	3D6 mètres

* Voir Portée minimum des lance-grenades, page précédente

TABLE DES ROQUETTES/MISSILES

Type	Code de dégâts	Réduction indice de Puissance	Distance de dispersion
REH/MHE	-1 par mètre	2D6 mètres	
RAP/MAP	16F	-2 par mètre	2D6 mètres
RAV/MAV	16F	-8 par mètre	2D6 mètres

Les roquettes et les missiles peuvent être réparties en trois catégories : haut explosif (HE), antipersonnel (AP) et anti-véhicule (AV) (voir *Équipement*, page 277). Les armes AP utilisent la règle des balles-fléchettes (voir page 116). Contre les barrières, les armes AV diminuent de moitié l'indice de Barrière (arrondir à l'entier inférieur).

RÉSOLUTION DES TIRS DE ROQUETTES ET DE MISSILES

Le tir de roquettes est résolu de la même manière que celui du lance-grenades. Voir *Grenades*, page 118.

Les missiles fonctionnent différemment, car ils possèdent un indice d'Intelligence qui reflète la sophistication de leur électronique interne et qui entraîne deux conséquences.

En premier lieu, les circuits de perception et de visée actives des missiles ajoutent au test de réussite du tireur (compétence Armes de Lancement appropriée) un nombre de dés égal à l'indice d'Intelligence de l'engin, en plus des éventuels dés puisés dans la réserve de combat. Secundo, tirer sur un véhicule fait appel à l'indice de Signature de ce dernier (voir page 132) comme seuil pour le test de réussite, sans considération de la portée du tir. Si la cible se trouve en zone urbaine, comme une grande ville, une zone industrielle ou une conurbation, cet environnement entraîne une pénalité de +2 au seuil de réussite.

Dispersion des roquettes et missiles

Comme les grenades, les roquettes et les missiles sont sujets à la dispersion, mais chaque succès obtenu lors du test de réussite de l'attaquant diminue de 1 mètre la distance de dispersion. Chaque point d'Intelligence d'un missile réduit également de 1 mètre la distance de dispersion.

Délai d'explosion des roquettes et missiles

Tous les missiles et les roquettes atteignent leur cible à la phase de combat 1 de la dernière passe d'initiative du tour de combat où ils ont été lancés.

COMBAT AU CONTACT

Les règles du combat au contact (ou "mêlée") s'appliquent dès que deux personnages décident de s'affronter à mains nues ou à l'aide d'armes de corps à corps. Le combat au contact dans le monde de *Shadowrun* implique quelques mouvements de la part des protagonistes. Il est important de garder à l'esprit que si un simple test permet de résoudre une attaque, celle-ci ne se limite pratiquement jamais à un seul coup porté, mais s'accompagne d'une série d'esquives, de feintes et de contre feintes. Pour des raisons de simplicité, nous appellerons attaquant le personnage tentant de porter un coup à sa cible et celle-ci sera nommée défenseur.

Le combat au contact ne se résume pas à "Je te frappe, et puis j'attends que ce soit à ton tour de me frapper." Il simule en réalité plusieurs secondes de feintes, crochets du droit, coups, parades, attaques, esquives, coups de pieds et morsures effectués par les deux combattants en même temps. Il y a une chance qu'un personnage soit blessé, même si l'action a lieu à sa phase de combat. Il court toujours le risque que son adversaire réussisse un coup chanceux, ou qu'il soit tout simplement bien meilleur que lui.

ARMES DE MÊLÉE

Cette catégorie regroupe toutes les armes pouvant être utilisées lors d'un combat au contact, c'est-à-dire dans une situation où les adversaires se trouvent à quelques mètres l'un de l'autre.

Un personnage peut parfois lancer une telle arme pour surprendre son ennemi, mais quand il la brandit et engage son adversaire en mêlée, référez-vous aux règles du combat au contact. Si l'arme de mêlée est lancée (une massue, par exemple), il convient de résoudre l'action comme une attaque d'arme de jet (voir *Armes de trait*, page 117 et *Résolution du combat à distance*, page 109). La *Table des armes de mêlée*, page 122, fournit quelques exemples de ces armes, disponibles dans le monde de *Shadowrun*, ainsi que leurs principaux attributs.

Le code de dégâts des armes de mêlée fonctionne de manière légèrement différente de celui des armes à distance. L'indice de Puissance de la plupart des armes de mêlée fait appel à la Force de l'utilisateur, à laquelle peut s'ajouter un chiffre, à l'exception des Fouets monofilament dont le principe repose sur la finesse du filament et non sur la force de l'utilisateur.

Sur la table, par exemple, For + 2 signifie que le test de Résistance aux dégâts du défenseur se fait contre un seuil de réussite de base égal à l'attribut Force de l'attaquant plus 2. La lettre suivant l'indice de Puissance indique le niveau de gravité de base des blessures que l'arme inflige. Plus l'indice de Puissance est élevé, plus la cible a du mal à résister aux dégâts provoqués par l'attaque. La seconde partie du code de dégâts fonctionne selon le même principe que pour les autres armes.

Allonge

Elle permet de comparer la longueur des armes. Plus ce chiffre est élevé, plus longue est l'arme. Cela peut se révéler très important en combat. Tout d'abord, calculez la différence entre les indices d'Allonge de chacun des adversaires. Un personnage disposant d'une arme plus longue que celle de son adversaire direct peut choisir de se servir de ce nombre, soit comme un modificateur négatif au seuil de réussite de son test d'attaquant, soit comme un modificateur positif au seuil de réussite du défenseur, qui augmente alors de +1 par point de différence en Allonge. Cela traduit la capacité du personnage à se servir de la portée supérieure de son arme pour percer les défenses de son adversaire ou pour se rendre difficile à toucher. Par exemple, un personnage armé d'une épée (Allonge 1) peut faire appliquer un modificateur de +1 au seuil de réussite du test d'Attaque de son adversaire. Les trolls possèdent une allonge naturelle de +1 qui s'ajoute à l'allonge de toute arme qu'ils utilisent au contact.

Lames digitales et griffes

Les lames digitales et les griffes s'achètent individuellement pour une main ou pour un bras. Certains joueurs voudront les acheter par paire pour les deux mains ou les deux bras de leur shadowrunner. L'utilisation d'une paire de ces implants confèrent un avantage au combat au contact. S'ils n'obtiennent aucun bonus pour le test proprement dit, ils bénéficient en revanche d'un bonus aux dégâts (s'ils parviennent à en infliger). Un personnage utilisant deux cyber-implants d'armes de contact additionne la moitié de sa Force, arrondie à l'entier inférieur, à la Puissance de son attaque.

Logan s'est lancé dans un corps à corps en sortant ses deux griffes rétractiles. Gagner le combat est un jeu d'enfant pour une telle machine à tuer. Les dégâts normaux des griffes sont de For (M), c'est-à-dire 6M dans le cas de Logan. Mais comme il utilise deux griffes de bras rétractiles, il additionne 3 (la moitié de sa Force) à la puissance de ses armes, pour un code de dégâts final s'élevant à 9M.



Fouet monofilament

Cette arme, peu commune dans les rues des villes des années 2060, provoque un effet d'intimidation certain. Bien qu'il ne soit pas vraiment monomoléculaire, le monofilament du fouet inflige de cruelles blessures. L'arme consiste en un manche court qui permet à son utilisateur de rentrer le monofilament quand il n'a pas à combattre avec. La longueur du monofilament, environ deux mètres, donne à l'arme une Allonge de +2.

Le mouvement du fouet, la présence d'un lest au bout du fil et le danger que représente le monofilament lui-même rendent très difficile et risqué le maniement de cette arme. Si une attaque au monofilament échoue uniquement parce que la cible est parvenue à esquiver, en utilisant une défense totale (voir page 123), l'attaquant risque d'être blessé par sa propre arme. Il procède alors à un test de Fouet séparé contre un seuil de réussite égal à 6. S'il n'obtient aucun succès, il se blesse lui-même. Devenant la cible de sa propre attaque, il effectue alors à un test de Résistance aux dégâts (dés de Constitution plus des dés de réserve de combat) contre le code de dégâts standard de l'arme (10G, en principe). La gravité de la blessure diminue de 1 niveau tous les 2 succès obtenus. Une protection d'impact peut bloquer une attaque au fouet, mais il ne faut prendre en compte que la moitié de l'indice de cette protection (arrondie à l'entier inférieur). Multipliez par 2 l'indice des barrières attaquées par cette arme. Pour des fouets normaux, doublez l'indice d'impact de l'armure. Les fouets normaux peuvent également emprisonner leur victime (voir page 272).

RÉSOLUTION DU COMBAT AU CONTACT

La procédure que voici permet de simuler tous les combats au contact. Des explications plus détaillées sont fournies plus loin.

1. Test de l'attaquant

L'attaquant procède à un test avec un nombre de dés égal à son niveau dans la compétence de combat utilisée, plus des dés de sa réserve de combat, s'il le désire, contre un seuil de réussite de 4, éventuellement modifié selon la situation. Dénombrez les succès obtenus.

2. Test du défenseur

Le défenseur effectue, lui aussi, un test avec un nombre de dés égal à son niveau dans la compétence de combat qu'il a choisie, plus des dés de sa réserve de combat, s'il le désire, contre un seuil de réussite de 4, qui peut être ajusté. Dénombrez les succès obtenus.

3. Comparaison du nombre de succès

Le personnage qui a obtenu le plus de succès réussit à porter un coup à son adversaire. En cas d'égalité, l'avantage va à l'attaquant.

4. Calcul des dégâts

Le personnage qui a réussi à toucher son adversaire augmente les dégâts infligés à hauteur de 1 niveau de dégâts tous les 2 succès obtenus, lors du test précédent, de plus que le défenseur. Quand le niveau de dégâts est augmenté jusqu'à Fatal, les succès supplémentaires augmentent l'indice de Puissance de 1 point pour chaque tranche de 2 succès.

5. Test de Résistance aux dégâts

Le défenseur effectue son test de Résistance aux dégâts, comme toujours basé sur sa Constitution, contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'arme de l'attaquant (Force modifiée de l'attaquant) moins l'indice d'Armure d'impact de la cible.

TABLE DES ARMES DE MÊLÉE

Armes tranchantes	Allonge	Dégâts
Lames d'avant-bras	0	(For)M
Katana	1	(For + 3)M
Couteau	0	(For)L
Couteau de survie	0	(For + 2)L
Épée	1	(For + 2)M
Armes d'hast/bâtons		
Hache de combat	2	(For)G
Arme d'estoc/Poinçon	0	(For + 2)L
Arme d'hast	2	(For + 3)G
Bâton	2	(For + 2)M Étourd.
Armes contondantes		
Massue	1	(For + 1)M Étourd.
Matraque	0	(For + 2)M Étourd.
Électro-matraque	1	6G Étourd.
Cyberware		
Lame de poing	0	(For + 3)L
Lames digitales	0	(For)L
Lame de poing améliorée	0	(For + 2)L
Griffes	0	(For)M
Autres		
Gant énergétique	0	(For - 1)M + 7G Étourd.
Mains nues	0	(For)M Étourd.
Ossature renforcée au plastique	0	(For + 2)M
Ossature renforcée à l'aluminium	0	(For + 3)M
Ossature renforcée au titane	0	(For + 4)M
Fouets/Fléaux		
Fouet	2	(For)L
Fouet monofilament	2	10G

Pour la table complète comprenant le coût, la dissimulation et le poids, voir page 272.

compte que pour les amis situés à proximité immédiate du personnage et combattant le(s) même(s) adversaire(s). Faites le total du nombre d'"amis" situés dans chaque camp. Le camp qui dispose du plus grand nombre d'amis bénéficie d'un modificateur au seuil de réussite de l'attaque. Ce modificateur est de -1 pour chaque ami de plus que l'adversaire, jusqu'à un maximum de -4. Le camp qui dispose du plus petit nombre d'amis souffre, quant à lui, d'un modificateur de +1 au seuil de réussite pour chaque ami que l'adversaire compte en plus, jusqu'à un maximum de +4.

Lorsque les personnages se déplacent ou sont neutralisés, ils ne comptent plus comme "amis".

Visibilité réduite

Consultez la *Table de visibilité*, page 112, en utilisant seulement la moitié de la valeur de chaque modificateur, à l'exception de celui qui est dû à l'obscurité totale.

Cibles multiples

Un personnage peut attaquer plus d'un adversaire en une action complexe. Pour chaque attaque, il procède à un test dans la compétence de combat concernée, en puisant dans sa réserve de combat, s'il le souhaite. Le seuil de réussite de chaque attaque est augmenté de +2 pour chaque cible supplémentaire frappée dans la même phase de combat. Si, par exemple, un personnage tente d'attaquer deux cibles, son seuil de réussite pour effectuer la première attaque est normal, mais il subit un malus de +2 pour la seconde attaque.

Les dés de la réserve de combat sont alloués séparément pour chaque attaque.

Personnage au-dessus de son adversaire

Un personnage domine son adversaire quand il se trouve à plus de 50 cm au-dessus de lui, ou sur un sol solide et stable et son ennemi non, ou enfin si ce dernier se trouve en un endroit étroit et inconfortable sans que cela soit le cas du personnage.

Diminuez les blessures subies de 1 niveau de dégâts tous les 2 succès obtenus par le défenseur.

TEST DE RÉUSSITE DE L'ATTAQUANT

L'attaquant procède à un test avec un nombre de dés égal à son niveau dans la compétence de combat utilisée, plus éventuellement des dés de la réserve de combat, contre un seuil de réussite de 4, ajusté suivant la situation de combat ou l'allonge (voir la *Table des modificateurs de mêlée*, page suivante).

Chaque dé obtenant un résultat supérieur à ce seuil procure 1 succès à l'attaquant. Dénombrez les succès obtenus.

Viser

Les personnages utilisant des armes de mêlée ont le droit de viser ; voir les règles à ce sujet au paragraphe *Viser*, page 114.

Adversaires multiples et amis dans la mêlée

Les personnages se retrouvent parfois en sous-nombre dans un combat. Quand cela se produit, le nombre d'amis sur lesquels on peut compter devient très important. Dans une telle situation, additionnez le nombre d'amis situés à un mètre du personnage et combattant à ses côtés. Attention ! Si, par exemple, le personnage a six amis mais qu'ils sont tous éparpillés et livrent chacun leur propre combat, ils ne lui sont d'aucune aide. Cette règle ne

Adversaire à terre

Ce modificateur s'applique quand l'adversaire est allongé par terre.

TEST DE RÉUSSITE DU DÉFENSEUR

Le défenseur procède à un test de réussite de la même façon que l'attaquant et en tenant compte des modificateurs appropriés. Dénombrez les succès obtenus.

COMPARAISON DU NOMBRE DE SUCCÈS

Après que les adversaires ont effectué leurs tests de réussite, comparez les succès obtenus de part et d'autre. Le personnage ayant enregistré le plus de succès réussit à porter un coup à son adversaire. Soustrayez le nombre de succès du combattant malchanceux à celui de son adversaire et notez le résultat, car il permet de déterminer la gravité du coup, comme cela est expliqué plus loin.

En cas d'égalité, l'avantage va à l'attaquant qui réussit à toucher le défenseur.

Tête de plomb et Geist se font face dans une sombre allée du sprawl. Tête de plomb possède un indice de 5 en Combat à Mains Nues, une Constitution de 4 et peut utiliser 4 dés de sa réserve de combat. Geist, quant à elle, dispose



de Combat à Mains Nues d'indice 4, d'une Constitution d'indice 5, et a 5 dés dans sa réserve de combat. Tous deux procèdent à un test contre un seuil de réussite de 4, car la situation n'apporte aucun modificateur, et utilisent tous leurs dés de réserve. C'est la phase de combat de Geist, qui est donc l'attaquante.

Tête de Plomb lance 9 dés et obtient 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4, 5 et 6, soit trois résultats supérieurs ou égaux à 4, et donc trois succès. Geist lance, elle aussi, 9 dés et obtient 1, 3, 4, 4, 5, 5, 5, 6 et 6, soit sept succès.

Geist ayant enregistré plus de succès que son adversaire, elle réussit à le toucher. Si tous deux avaient obtenu le même nombre de succès, Geist aurait tout de même touché Tête de Plomb, car elle est l'attaquante. Enfin, si Tête de Plomb avait obtenu plus de succès, il aurait bien sûr touché Geist.

TABLE DES MODIFICATEURS DE MÊLÉE

Situation	Modificateurs
Viser	+4
Amis luttant aux côtés du personnage	-1 par ami (-4 maximum)
Amis luttant aux côtés de l'adversaire	+1 par ami de l'adversaire (+4 maximum)
Visibilité réduite	*Consultez la Table de visibilité*, page 112
Personnage blessé	Modificateur dû à la blessure (voir page 126)
Allonge de l'arme du personnage supérieure*	-1 par point de différence d'allonge
Allonge de l'arme du personnage moindre*	+1 par point de différence d'allonge
Cibles multiples	+2 par cible attaquée
Personnage au-dessus de son adversaire	-1
Adversaire à terre	-2

* On ne peut appliquer qu'un seul de ces modificateurs, soit celui qui affecte l'attaquant, soit celui qui affecte le défenseur. Voir *Allonge*, page 120.

DÉTERMINER LES DOMMAGES

Le personnage qui a obtenu le plus de succès peut choisir d'augmenter les dégâts infligés à son adversaire. Dans ce cas, les blessures augmentent de 1 niveau de dégâts tous les 2 succès de différence avec le score de son adversaire. En cas d'égalité, l'attaquant inflige les dégâts standard de l'arme. Si le personnage parvient à augmenter le niveau de dégâts de son arme jusqu'à Fatal, les nouveaux succès supplémentaires obtenus lui permettent d'augmenter l'indice de Puissance de l'attaque, à raison de 1 point par tranche de 2 succès supplémentaires.

Geist a obtenu quatre succès de plus que Tête de Plomb. Elle peut donc augmenter par deux fois le niveau de dégâts de son arme. Comme le code de dégâts de base de Geist à mains nues est de 4M Étourd. (elle possède une Force de 4), elle se sert de ses quatre succès nets pour augmenter de deux niveaux son code de dégâts, qui passe à 4F (Fatal) Étourd. Si Geist avait obtenu six succès de plus que son adversaire, elle aurait pu se servir des deux succès supplémentaires pour augmenter l'indice de Puissance de son attaque jusqu'à 5F (Fatal) Étourd.

TEST DE RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS

Le personnage touché par l'attaque peut maintenant essayer de limiter la casse. Pour cela, il procède à un test basé sur sa Constitution contre un seuil de réussite égal à l'indice de Puissance de l'arme (Force modifiée de l'attaquant), moins son indice d'Armure d'impact (s'il a revêtu une protection). La blessure diminue de 1 niveau de dégâts tous les 2 succès obtenus. S'il lui reste des dés dans sa réserve de combat, le personnage attaqué a le droit de les utiliser pour ce test.

Tête de Plomb lance ses cinq dés de Constitution contre un seuil de réussite de base de 4 (la Force de Geist), moins les 2 points de l'armure d'impact qu'il porte. Le seuil de réussite final est 2. Il obtient 1,1,2,4 et 6, soit trois succès.

La gravité de la blessure qu'il a subie diminue donc d'un niveau et passe de F (Fatal) Étourd. à G (Grave) Étourd. S'il avait obtenu un succès de plus, il aurait pu réduire sa blessure de deux niveaux, jusqu'à M (Moyenne) Étourd.

TABLE DES INDICES DE BARRIÈRE

Matériel	Indice
Verre commun	2
Matériau de faible qualité/Pneus ordinaires	3
Matériau de moyenne qualité/Verre Balistique	4
Matériel résistant	6
Verre renforcé ou blindé	8
Matériau fabriqué	12
Matériau manufacturé résistant	16
Matériau résistant/blindé	24
Matériau durci	32

DÉFENSE TOTALE

Face à des armes surpuissantes, il est parfois préférable de concentrer toute son attention sur sa propre défense. Un personnage qui choisit cette option ne délivre aucun dégât à son adversaire, même s'il obtient plus de succès que lui lors du test de sa compétence de combat.

Le fonctionnement de la défense totale diffère légèrement de celui du combat au contact standard. Un personnage qui se met en défense totale effectue normalement un test de sa compétence de combat, mais il n'a pas le droit d'y ajouter de dés de sa réserve de combat. Comparez les succès obtenus par l'attaquant et par le défenseur. Si le défenseur en a obtenu plus que l'attaquant, l'attaque est bloquée. Sinon, comptabilisez les succès nets de l'attaquant.

Le défenseur peut, à ce stade, effectuer un test d'Esquive, tel que décrit dans la section de *Combat à distance* (page 113). Seuls les dés issus de la réserve de combat peuvent être utilisés pour ce test. Le seuil de réussite s'élève à 4, et tous les modificateurs adéquats de la *Table des modificateurs de mêlée*, ci-dessus, s'appliquent. Si les succès obtenus par le défenseur uniquement grâce aux dés de sa réserve de combat dépassent les succès nets obtenus par l'attaquant, le défenseur a totalement esquivé l'attaque. Si les succès nets obtenus par l'attaquant dépassent toujours ceux obtenus par le défenseur lors de son test d'Esquive, soustrayez les succès obtenus pour le test d'Esquive aux succès obtenus par l'attaquant. Le résultat permet à l'attaquant d'augmenter le niveau de dégâts de son attaque, à raison de 1 niveau par tranche de 2 succès.

Après cela, le défenseur procède à son test de Résistance aux dégâts, comme de coutume. Il a le droit de puiser dans sa réserve de combat, s'il lui reste des dés. Chaque tranche de 2 succès réduit le niveau de dégâts de l'arme de 1.

PROJECTION ET CHUTE

Un coup puissant occasionné par une arme de mêlée ou par une arme à distance peut projeter un combattant en arrière ou à terre. Chaque fois qu'un personnage encaisse un coup, il effectue un test de Constitution. Contre les attaques à distance, le seuil de réussite est égal à la moitié de la Puissance de l'attaque, arrondie à l'entier inférieur. Contre les attaques de mêlée, le seuil de réussite est égal à la Force de l'attaquant.

Si la cible n'obtient aucun succès, le choc la projette à terre. Si elle en obtient, mais moins que le seuil limite fixé précédemment, elle recule de 1 mètre en arrière.

Si, par exemple, un personnage reçoit un coup d'épée lui infligeant une blessure moyenne, il lui faut obtenir au moins trois succès à son test de Constitution pour rester où il se trouve. S'il n'en obtient qu'un ou deux, il titube ou recule d'un mètre. S'il se trouve dans l'incapacité de reculer (si, par exemple, il est dos à un mur), il combat alors avec un malus de +2 au seuil de réussite. Enfin, s'il n'obtient aucun succès, il tombe à terre. Un personnage qui encaisse une blessure Fatale se retrouve toujours projeté à terre.

Notez que contre les armes qui tirent des balles gel, le seuil de réussite du test de Constitution permettant de résister à la projection est égal à la Puissance complète de l'attaque (voir *Balles gel*, page 116).

TABLE DES PROJECTIONS ET CHUTES

Niveau de blessure	Nombre de succès minimum pour éviter d'être mis à terre
Léger	2
Moyen	3
Grave	4
Fatal	NA

TABLE DES EFFETS DE BARRIÈRE

Puissance de l'attaque	Effet
Inférieure à la moitié de l'indice de Barrière ajusté	Pas d'effet, l'obstacle résiste, dégradations mineures en surface.
Égal ou supérieur à la moitié mais inférieur à l'indice de Barrière ajusté	Barrière endommagée ; l'indice de Barrière diminue de 1 point.
Supérieur à l'indice de Puissance ajusté	Déterminez la différence entre l'indice de Barrière et l'indice de Puissance. Chaque tranche contenant un nombre de points de différence égal à la moitié de l'indice de Barrière réduit cet indice de 1 point et crée un orifice de 50 cm de diamètre.

ARMES COMMOTIONNANTES

Cette catégorie regroupe à la fois les électro-matraques et les tasers. Bien que les premières soient des armes de mêlée et les secondes non, toutes ces armes suivent le même principe de fonctionnement. Leur efficacité repose non sur l'énergie cinétique délivrée par un coup, mais sur la décharge d'électricité qu'elles délivrent au contact de la cible, occasionnant des dégâts Étourdissants. Le maniement des électro-matraques (combat au contact) et des tasers (combat à distance) obéit aux règles normales de combat.

La décharge libérée lors d'une attaque réussie plonge la victime dans un état d'étourdissement profond pendant un certain nombre de tours de combat. Ce nombre est égal à l'indice de Puissance de l'arme, moins la moitié (arrondir à l'entier inférieur) de l'indice de toute protection d'impact revêtue, et moins le nombre de succès enregistrés par le défenseur lors d'un test de Constitution ou de Volonté (la valeur la plus élevée) contre un seuil de réussite de 4. Pendant toute la période de désorientation, tous les seuils de réussite de la victime sont augmentés de +2.

Les protections d'impact peuvent bloquer l'attaque des armes commotionnantes, mais il ne faut prendre en compte que la moitié de leur indice de Protection (arrondir à l'entier inférieur).

BARRIÈRES

Les circonstances amèneront parfois un personnage à faire feu sur un obstacle "barrière", pour atteindre une cible située de l'autre côté ou percer un trou suffisamment large pour lui permettre de passer à travers. La procédure pour ces deux cas de figure est décrite ci-dessous.

La Table des indices de Barrière, page précédente, fournit la liste des indices de Barrière correspondant aux différents types de matériaux. Les portes courantes possèdent un indice de Barrière égal à celui du matériau dans lequel elles ont été fabriquées. Les portes de sécurité possèdent un indice de Barrière égal au double de celui du matériau qui les compose. Les portes en verre utilisent l'indice de Barrière du verre.

TIRER AU TRAVERS D'UNE BARRIÈRE

Un personnage tirant au travers d'un obstacle pour atteindre un ennemi se trouvant de l'autre côté subit une pénalité de +8 du fait qu'il ne voit pas sa cible et tire à l'aveuglette. Si l'obstacle est transparent, cette pénalité ne s'applique pas. Quoi qu'il en soit, le personnage procède au test de réussite habituel, mais le défenseur peut soustraire, en plus de l'indice de la protection dont il s'est revêtu, l'indice de l'obstacle si la barrière possède un indice supérieur à l'indice de Puissance de l'attaque. Ainsi, par exemple, lorsqu'un personnage bénéficie d'une Protection d'indice 3 et qu'il est situé du bon côté d'un obstacle d'indice de Barrière 4, l'indice de Puissance de l'attaque est diminué de 7.

En outre, si l'indice de Barrière est supérieur à l'indice de Puissance de l'attaque, celle-ci ne peut pénétrer l'obstacle et se retrouve donc stoppée net. Elle occasionne, néanmoins, une diminution de l'indice de Barrière de l'obstacle.

Pour résoudre les coups portés par des armes de mêlée, considérez que la barrière fait face avec son indice normal contre les armes d'écrasement, comme les poings ou les massues, et avec le double de cette valeur contre les armes tranchantes, comme les épées.

TRAVERSER UNE BARRIÈRE

Des personnages en situation difficile tenteront parfois de se frayer un chemin au travers d'un obstacle, une porte le plus souvent, en l'attaquant. Résolvez cette attaque en suivant la règle décrite dans *Effet de souffle et barrières* (voir page 118), mais l'obstacle utilise contre les projectiles d'armes à feu et à distance un indice de Barrière égal au double de la valeur normale. Malgré sa puissance destructrice, une balle ne crée en effet qu'un trou très petit.

Un matériau attaqué par des armes de mêlée voit son indice de Barrière doubler. Contre la magie, il bénéficie du double de son indice de Barrière pour résister aux sorts de combat, mais garde la valeur normale de cet indice contre les sorts de manipulation.

Une porte de type courant se brise après que son indice de Barrière a été réduit de moitié. Ce n'est pas le cas des portes de sécurité, dont l'indice de Barrière doit être ramené à 0 avant qu'elles cèdent.

DÉGÂTS ET GUÉRISON

Impliqués comme ils le sont dans des activités illégales et souvent dangereuses, les personnages de *Shadowrun* prennent des coups et en prennent même souvent. Le type des blessures, leur gravité et leurs conséquences varient grandement selon les situations.

TYPES DE BLESSURES

Les blessures occasionnent deux types de dégâts : les dégâts physiques (compteur Physique) et les dégâts étourdissants (compteur Étourdissement), qui doivent être traités séparément.

Dégâts physiques

Les dégâts physiques constituent le type de blessures le plus dangereux. Il s'agit en effet des plaies occasionnées par les armes à feu, les explosions, les armes tranchantes ou d'estoc et la plupart des sorts de magie. Si le code de dégâts d'une arme ne comporte aucune précision sur le type de dégâts infligés, c'est-à-dire physiques ou étourdissants, cette arme délivre par défaut des blessures physiques. Naturellement, les dégâts physiques sont aussi ceux qui nécessitent le plus long délai de guérison.

Dégâts étourdissants

Ce sont le plus souvent des contusions, de la fatigue musculaire et autres douleurs du même genre, dues généralement à des coups de poings, de pieds, d'armes contondantes, à des grenades à concussion, à certains sorts particuliers et à la fatigue induite par le lancement de certains sorts. Quand une arme inflige des dégâts étourdissants, son code de dégâts l'indique systématiquement. Les dégâts étourdissants se soignent assez rapidement, mais leurs effets immédiats peuvent être aussi radicaux que ceux des dégâts physiques.

SUBIR DES DOMMAGES

Une fois que le code de dégâts a atteint son niveau final (c'est-à-dire éventuellement augmenté en fonction du nombre de succès nets de l'attaquant), le personnage subit les blessures restantes. On reporte ces dommages dans son moniteur de condition présenté ci-dessous, qui comporte deux compteurs, Physique et Étourdissement. On note les dégâts physiques sur le compteur Physique et les dégâts étourdissants sur le compteur Étourdissement.

Le nombre de cases remplies dépend du code de dégâts final de l'attaque, après augmentation éventuelle. Un bref coup d'œil sur la Table des modificateurs de dégâts, page suivante, permet de constater qu'un individu jusqu'alors intact, subissant des dommages physiques ou étourdissants, doit noircir 1 case de la colonne appropriée du moniteur de condition si l'arme lui a infligé une blessure légère (L), 3 pour une blessure moyenne (M), 6 pour une blessure grave (G) et 10 pour une blessure fatale (F).

Les dégâts sont cumulatifs. Prenons l'exemple d'un personnage ayant déjà rempli trois cases dans une des deux colonnes (blessure moyenne) et qui se voit à nouveau infliger une blessure moyenne. Son joueur doit noircir trois autres cases, portant ainsi le total à 6, ce qui correspond à une blessure grave. Si le personnage n'avait subi qu'une blessure légère, il aurait fallu cocher une case supplémentaire, pour un total de 4, et si la dernière blessure avait été grave, il y aurait eu finalement 9 cases noircies.

TABLE DES NIVEAUX DE DÉGÂTS

Type de dégâts	Nombre de cases remplies
Légers	1
Moyens	3
Graves	6
Fatals	10

Dépasser la capacité du moniteur de condition

Que se passe-t-il quand le nombre total de cases à cocher dans une colonne (Étourdissement ou Physique) dépasse 10? S'il s'agit d'un étourdissement, les dégâts supplémentaires sont reportés sur le compteur Physique. Si, par exemple, un personnage ayant déjà subi un étourdissement grave (6 cases) encaisse un nouvel étourdissement grave, il faut d'abord remplir les 4 cases restantes dans le compteur Étourdissement, puis cocher les 2 cases manquantes dans le compteur Physique. Si ce dernier compteur avait déjà enregistré des blessures, il faudrait quand même remplir de nouvelles cases (dans notre exemple : 2) et considérer les dégâts reportés comme une nouvelle blessure physique. Quand le compteur Étourdissement est entièrement coché, le personnage tombe également inconscient. Il ne reprend connaissance que lorsque les dégâts étourdissants ont été soignés et donc effacés du compteur Étourdissement. Voir *Guérison*, page suivante.

Ses problèmes deviennent sérieux quand il a rempli toutes les cases de son compteur Physique. Saturer ce dernier signifie que le personnage est pratiquement mort. Une mort instantanée ne se produit néanmoins qu'au moment où il dépasse la capacité limite de ce compteur – soit 10 cases – d'un nombre de cases supérieur à sa Constitution. En d'autres termes, si un personnage encaisse des dégâts totaux correspondant à un nombre de cases supérieur à sa Constitution +10, il meurt.

Cela dit, s'il a complètement rempli le compteur Physique, mais sans dépasser le seuil fatidique décrit plus haut, il peut survivre en recevant rapidement des soins médicaux. Si cette condition n'est réalisée, le joueur de ce personnage malchanceux remplit une case supplémentaire tous les (indice de sa Constitution) tours de combat, en raison de la perte de sang, du traumatisme et d'autres facteurs affectant son corps aux frontières de la mort. Si le nombre de cases noircies dépasse l'indice de sa Constitution +10 avant l'arrivée des secours médicaux, le personnage meurt. Voir *Premiers soins et blessures fatales*, page 129, pour les règles concernant l'aide médicale apportée aux personnages dans cette situation.

Johnny Skeeky s'est pris une balle en pleine poitrine. Il a encaissé des dégâts fatals, et coché ses 10 cases, plus 5 autres dans le surplus de dégâts physiques. L'indice de sa Constitution étant de 5, il est presque mais pas encore mort. Malheureusement pour lui, ses coéquipiers sont pris au piège et ne peuvent s'approcher de lui pour le moment, et donc, éventuellement, stabiliser ses blessures. Si, d'ici la fin

MONITEUR DE CONDITION

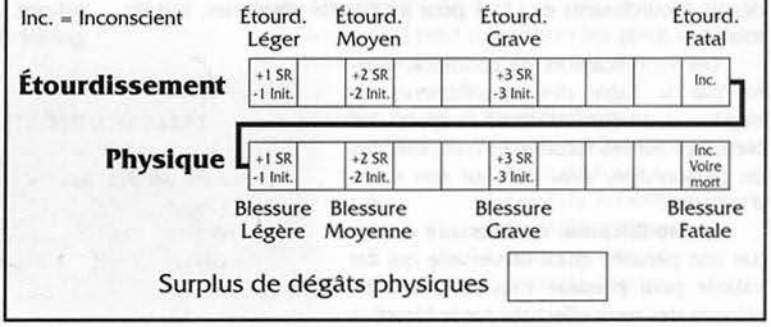




TABLE DES MODIFICATEURS DE DÉGÂTS

Niveau de dégâts	Modificateur de blessure	Modificateur d'initiative
Intact	Néant	Néant
Léger	+1	-1
Moyen	+2	-2
Grave	+3	-3

du cinquième tour (soit l'indice de Constitution de Johnny) suivant le tour de combat où il a subi sa blessure, personne ne vient au secours de Johnny, son joueur cochera une case supplémentaire. Ce total dépassera alors le maximum tolérable (10 + l'indice de Constitution de 5 du personnage, soit un total de 15), et Johnny ne sera plus bon qu'à nourrir les rats.

Attaques surpuissantes

Les règles standard des dégâts sont conçues pour protéger les personnages contre une mort certaine à la suite d'une attaque soudaine et inattendue, afin d'améliorer le plaisir de jeu. Toutefois, ces règles aboutissent parfois à des situations ridicules. Par exemple, les personnages trolls ont un indice de Constitution tellement élevé qu'ils pourraient théoriquement survivre très longtemps après avoir subi un tir de canon d'assaut Panther en pleine tête! Pour remédier à ce problème, le meneur de jeu peut appliquer la règle des attaques surpuissantes.

Selon cette règle, les dégâts dits surpuissants sont encaissés chaque fois que la Puissance d'une attaque est supérieure à l'indice de Constitution de la cible multiplié par 1,5 (si vous voulez un jeu encore plus mortel, appliquez les dégâts surpuissants chaque fois que la Puissance de l'attaque est supérieure à l'indice de Constitution de la cible).

Les dégâts surpuissants sont les dégâts créés par les succès supplémentaires d'une attaque augmentée au-delà de F (Fatal). Chaque tranche de 2 succès de ce genre se traduit instantanément en 1 point supplémentaire de blessure physique, à cocher directement sur le compteur Physique du moniteur de condition (si l'attaque a causé des dégâts Fatals de type Étourdissement) ou à noter dans la case du surplus de dégâts physiques (si l'attaque a causé des dégâts Fatals de type Physique).

NIVEAUX DE CONDITION

Quand les dégâts encaissés dépassent certains niveaux du moniteur de condition, le personnage subit quelques désagréments. Cela simule les effets des blessures sur ses capacités. Les modificateurs de condition d'un même compteur ne se cumulent pas. Considérez seulement le plus important d'entre eux à un moment donné. En revanche, les modificateurs provenant de compteurs différents, eux, sont cumulatifs. Ainsi, un personnage souffrant d'une blessure physique Légère et d'un étourdissement Moyen reçoit les modificateurs correspondants (+2/-2 pour les dégâts étourdissants et +1/-1 pour les dégâts physiques, soit un total de +3/-3).

Les modificateurs de condition fournis par la *Table des modificateurs de dégâts*, ci-dessus, reflètent l'impact des blessures sur les facultés et compétences du personnage, ainsi que sur son score d'initiative.

Le **modificateur de blessure** constitue une pénalité quasi universelle qui est valable pour presque tous les seuils de réussite des tests effectués par le blessé, à l'exception de ceux lui permettant d'éviter ou de résister à des blessures.

Le **modificateur d'initiative** est appliqué au score d'initiative après le lancement des dés. S'il réduit le score jusqu'à 0 ou moins, le blessé ne peut entreprendre aucune action au cours de ce tour de combat.

GUÉRISON

Guérir prend du temps, et plus un personnage est blessé, plus long sera son temps de guérison.

La guérison des dégâts physiques et étourdissants a lieu suivant des procédures et à des vitesses différentes.

Guérison des dégâts étourdissants

La guérison des dégâts étourdissants constitue plus un processus de reprise de ses esprits qu'une véritable guérison, car les dommages étourdissants ne sont pas de véritables blessures. Le temps que met une personne à récupérer de ce type de dégâts dépend de leur quantité et du résultat d'un test de Volonté ou de Constitution (le plus élevé de ces deux attributs). Pour se remettre, le personnage lance un nombre de dés égal à son indice de Constitution ou de Volonté contre un seuil de réussite de 2, ajusté suivant le modificateur de condition approprié, Physique ou Étourdissement, qui le pénalise à ce moment.

Récupérer 1 case de dégâts en Étourdissement nécessite un temps de base de 60 minutes, divisé par le nombre de succès obtenus lors du test précédent. À la fin de cette période, le personnage étourdi retrouve une case de son compteur Étourdissement, et les dommages correspondants ont disparu. En cas d'évanouissement dus à des dégâts Étourdissants Fatals, le personnage ne reprend conscience qu'au moment où le niveau de dégâts est réduit à Grave.

Pour récupérer des dégâts étourdissants, il faut se reposer totalement. Si quoi que ce soit interrompt cette pause, le processus de récupération avorte et le personnage doit de nouveau procéder à un test de Volonté ou de Constitution, en tenant compte de sa condition à ce moment-là. Cependant, le résultat ne peut être meilleur que celui du premier test.

Seul le repos élimine les dégâts Étourdissants. Aucun traitement médical ne permet vraiment de s'en remettre. Les pansements dermoactifs stimulants apportent une solution temporaire, mais ils ont des effets secondaires à long terme. Voir *Patch stimulant*, page 302. Nul traitement magique ou sort connu n'est, en ce domaine, plus efficace que la médecine.

Guérison des dégâts physiques

Guérir de blessures nécessite bien plus de temps que se remettre d'un simple évanouissement. Même si les plaies cicatrisent souvent sans assistance médicale, ce n'est pas toujours le cas. Un personnage qui souffre de blessures physiques procède à un test de Constitution contre un seuil de réussite dépendant de son niveau de blessure du moment. Il ne peut recourir qu'à son indice naturel de Constitution, la cybernétique ne lui étant d'aucune aide. Il effectue ce test quand bon lui semble. Si c'est au cours d'un combat, il ne peut rien faire durant le tour de combat suivant. Mais cela lui permet de déterminer immédiatement la gravité de ses blessures.

TABLE DES DÉGÂTS

Niveau de dégâts	Seuil de réussite
Léger	2
Moyen	4
Grave	6

S'il obtient au moins un succès, il guérit sans assistance médicale. Dans le cas contraire, il doit recevoir des soins plus ou moins intensifs. Des blessures Fatales nécessitent toujours une assistance médicale.

Les effets des premiers soins (voir *Utilisation de la Biotech*, page 128) et de la guérison magique (voir *Guérison magique*, page suivante) sont appliqués avant de procéder au test ci-dessus.

Degrés de guérison

Toute guérison a lieu par étapes, dont chacune réduit de 1 niveau les blessures du convalescent. Après une étape de guérison, le niveau Fatal devient Grave, Grave devient Moyen et ainsi de suite. Avec la guérison d'un niveau de dégâts, le compteur des dégâts physiques du moniteur de condition descend jusqu'au point le plus bas du niveau directement inférieur. Par exemple, un personnage dont la blessure grave est réduite à une blessure moyenne n'a plus que trois cases remplies après une étape de guérison, quel qu'ait été son nombre de cases remplies dans le niveau de dégâts Grave auparavant.

Pour déterminer le temps qu'il faut à un personnage pour guérir de 1 niveau de dégâts, consultez la Table des durées de guérison pour obtenir le seuil de réussite approprié. Effectuez ensuite un test basé sur la Constitution du blessé contre le seuil de réussite ainsi obtenu, en appliquant tous les modificateurs appropriés. Divisez le temps de base précisé sur la table par le nombre de succès obtenus lors du test de Constitution ; le résultat donne la véritable durée de la convalescence. Quel que soit le nombre de succès obtenus ou la qualité des soins apportés, cette période ne peut jamais inférieure à la durée minimum indiquée sur la table.

Différents modificateurs sont susceptibles d'être appliqués, selon les situations. Si un médecin, c'est-à-dire une personne disposant d'une réelle compétence médicale, et non simplement de la Biotech, s'occupe du patient, consultez la *Table des modificateurs du seuil de réussite du médecin*, page suivante. Un personnage incapable d'assumer le niveau de vie minimum requis pour la guérison subit un modificateur supplémentaire basé sur sa condition (à l'appréciation du meneur de jeu). Le coût d'un niveau de vie peut être payé quotidiennement ; pour cela, divisez simplement le coût mensuel du niveau de vie par 30. Pour plus d'information, rendez-vous page 236 au paragraphe *Niveaux de vie des riches et des gens de l'ombre*.

Si la guérison prend du temps, elle coûte aussi de l'argent, allant des traitements paramédicaux aux honoraires du médecin, en passant par les soins intensifs. Consultez la *Table du coût des soins médicaux*, page suivante, pour déterminer les dégâts sur le créditube !



Guérison magique

Pour être efficace, le sort Traitement doit être jeté moins d'une heure après que la blessure a été reçue. Le sort Soins peut, en revanche, être lancé à tout moment. Une utilisation concluante d'un de ces sorts interdit le lancement ultérieur de sorts Soins ou Traitement supplémentaires, ou le recours aux premiers soins (voir *Utilisation de la Biotech*, page suivante).

Blessures Fatales et lésions permanentes

Quand un personnage encaisse une blessure Fatale, il court le risque de subir des lésions permanentes à un organe vital ou à un membre, voire de souffrir d'un déséquilibre biologique. Procédez à un test de Constitution contre un seuil de réussite de 4. Si le personnage a utilisé un pansement "Dernière Chance", appliquez un modificateur de +2 au seuil de réussite.

0 succès : Pas de chance. Un organe vital, une partie du corps ou un système organique du personnage a subi de graves dégâts. Une autre personne possédant la compétence Biotech doit s'occuper en permanence du blessé, même si son état a été stabilisé. Multipliez par 2 la durée totale du processus de guérison. L'organe ou la partie touché doit être remplacé, ce qui nécessite une intervention très contraignante et l'apport d'un substitut organique (voir *Remplacements organiques*, page suivante).

Lancez 1D6 pour déterminer les effets durables de cette blessure.

Résultat du dé	Perte définitive
1	1 point de Constitution
2	1 point de Force
3	1 point de Rapidité
4	1 point d'Intelligence
5	1 point de Volonté
6	1 point de Réaction

TABLE DE DURÉE DE GUÉRISON

Niveau de blessure	Temps de base	Durée minimum	Seuil de réussite	Niveau de vie minimum
Fatal	30 jours	3 jours	10	Hospitalisation
Grave	20 jours	2 jours	8	Élevé
Moyen	10 jours	1 jour	6	Moyen
Léger	24 heures	2 heures	4	Bas

MODIFICATEURS DU SEUIL DE RÉUSSITE DU MÉDECIN

Situation	Modificateur
Soins intensifs (en hôpital uniquement)	-2
Cure magique de longue durée	-2
Conditions (une seule applicable)	
Hors hôpital ou clinique	+2
Mauvaises conditions	+3
Conditions terribles	+4
Le patient est un magicien	+2
Attribut Constitution du patient*	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10 ou plus	-3
Attribut Volonté du patient	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10 ou plus	-3

* En ignorant toute modification basée sur la cybernétique ou des sorts de magie.

TABLE DU COÛT DES SOINS MÉDICAUX

Service	Prix
Premiers soins d'un infirmier :	
Blessure Fatale	400 ¥
Blessure Grave	200 ¥
Blessure Moyenne	100 ¥
Blessure Légère	50 ¥
Intervention d'un médecin :	
Blessure Fatale	400 ¥ par jour
Blessure Grave	200 ¥ par jour
Blessure Moyenne	100 ¥ par jour
Blessure Légère	50 ¥ par jour
Hospitalisation :	
Honoraires du médecin compris	500 ¥ par jour
Soins intensifs (blessure Fatale seulement)	1 000 ¥ par jour

TABLE DES TYPES DE SUBSTITUTS ORGANIQUES

Partie du corps concernée	Temps de base de croissance	Prix
Œil ou petit organe	3 semaines	7 500 ¥
Organe de grande dimension	5 semaines	15 000 ¥
Main/Pied	6 semaines	15 000 ¥
Membre	8 semaines	25 000 ¥

Les points d'attribut perdus de cette manière ne sont jamais récupérables normalement, bien que des apports cybernétiques ou autres puissent compenser cette perte. Notez que 1 point d'attribut perdu de cette façon ôte 1 point du maximum racial (voir page 242) de cet attribut pour le personnage.

1 succès : Un membre, un œil ou une oreille du personnage a subi des dégâts irréversibles, rendant sa guérison impossible et un remplacement cybernétique ou naturel nécessaire. Cela augmente le coût de la guérison et la période durant laquelle le personnage est incapacité (en raison de la disponibilité incertaine des transferts). Augmentez de 50% le temps de base de la guérison. Ce remplacement nécessite une intervention chirurgicale contraignante et l'implantation d'un substitut organique ou cybernétique. Lancez 1D6 pour connaître l'organe définitivement perdu :

Résultat du Dé	Perte
1	Bras droit
2	Bras gauche
3	Jambe droite
4	Jambe gauche
5	Une oreille (lancez 1D6 : 1-3 oreille droite, 4-6 oreille gauche)
6	Un œil (1D6 : 1-3 œil droit, 4-6 œil gauche)

2 succès ou plus : Le personnage n'a pas subi de lésion permanente à un membre ou un organe.

Remplacements organiques

Lorsqu'une personne perd un membre ou une autre partie du corps, elle doit parfois patienter longtemps avant qu'un substitut soit disponible. C'est notamment le cas des patients désirant une structure d'ADN identique à la leur puisqu'ils doivent attendre que la croissance de l'organe ou du membre de remplacement ait pris fin (bien sûr, un Contrat Doc Wagon Platine stipule que le client bénéficie, à partir du troisième mois après signature, de transplantations immédiates de substituts prélevés sur un donneur).

Les parties greffées possèdent différents degrés de compatibilité avec le patient. Au bout d'un certain temps ou sous l'effet de tensions importantes (par exemple d'autres blessures Fatales), elles peuvent s'avérer défaillantes et rendre nécessaire un nouveau remplacement. Au meneur de jeu de décider de la possibilité de telles défaillances.

Remplacements cybernétiques

Les shadowrunners préfèrent parfois le métal à la chair et portent leur choix sur des équipements cybernétiques pour restaurer l'intégrité de leur corps et en remplacer les parties perdues. Au meneur de jeu de déterminer la durée et le coût de l'intervention chirurgicale, ainsi que la probabilité de complications ou de rejets.

UTILISATION DE LA BIOTECH

Quand aucune assistance médicale professionnelle n'est disponible et que vous ne pouvez ni aller à la pharmacie du coin ni vous permettre d'attendre l'arrivée de l'ambulance DocWagon, la compétence Biotech est votre meilleure amie (en réalité, c'est la personne qui possède cette compétence qui est votre meilleure amie). Bénéficier des effets de cette compétence signifie recevoir les premiers soins, ce qui réduit la gravité de tout dommage de 1 niveau, à l'exception des blessures Fatales. Dans ce dernier cas, les premiers soins de la Biotech stabilisent l'état du blessé jusqu'à ce qu'un médecin prenne le relais. La compétence Biotech ne s'applique qu'aux blessures physiques. Seule une bonne nuit de repos annule les dégâts étourdissants.

Pour être efficaces, les premiers soins de la Biotech doivent être appliqués avant qu'une heure se soit écoulée après la blessure. Quels que soient les succès obtenus au test de Biotech, l'utilité de ces premiers soins devient nulle si le personnage a reçu des soins magiques.

Pour dispenser les premiers soins, le personnage compétent en Biotech procède à un test de compétence contre un seuil de réussite dépendant du niveau de blessure actuel du bénéficiaire. Consultez la Table des premiers soins, page suivante,



pour le déterminer, de même que les modificateurs correspondant à la situation du blessé. S'il obtient au moins un succès, il réduit de 1 niveau la gravité des blessures de son "patient" (exemple : de Grave à Moyen). La compétence Biotech ne réduit jamais la gravité des blessures de plus d'un niveau, quel que soit le nombre de succès obtenus.

Ces succès permettent, néanmoins, d'établir la durée du traitement continu nécessaire. Pour cela, divisez la durée de base de l'intervention, précisée par la table des premiers soins, par le nombre de succès obtenus. Le résultat est le nombre de tours de combat de traitement continu nécessaire. Tout événement interrompant ce traitement annule tout le processus de "premiers soins", qui doit être repris dans son entier. On entend par mauvaises conditions, tout environnement sans contrôle ni assistance médicale. Les conditions dites terribles concernent les lieux susceptibles d'entraîner de nouvelles blessures ou des infections. Une rue au beau milieu d'un orage, entre deux factions de gangs qui s'affrontent est un exemple de conditions terribles.

TABLE DES PREMIERS SOINS

Niveau de blessure	Seuil de réussite	Durée de base de l'intervention
Léger	4	5 tours de combat
Moyen	6	10 tours de combat
Grave	8	15 tours de combat
Fatal	10	Spéciale

MODIFICATEUR DU SEUIL DE RÉUSSITE

Situation	Modificateur
Le patient est magicien	+2
Conditions mauvaises	+1
Conditions terribles	+3
Constitution du patient :	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3
Pas de médikit disponible	+4

Premiers soins et blessures fatales

Des règles spécifiques entrent en action quand un personnage, souffrant d'une blessure Fatale, reçoit les premiers soins. Ceux-ci ne le soignent pas vraiment, mais stabilisent son état de santé. Malgré tout, le malheureux court toujours le risque de trépasser pendant l'application du traitement.

Là aussi, le personnage compétent en Biotech procède à un test de compétence. S'il obtient un succès ou plus, il réussit à stabiliser l'état de santé du blessé, qui cesse immédiatement de cocher de nouvelles cases de son moniteur de condition tous les (indice de Constitution) tours de combat (voir *Dépasser la capacité du moniteur de condition*, page 125). Si le test de Biotech échoue, le malheureux effectue un test de Constitution contre un seuil de réussite de 10. Faites uniquement appel à la Constitution naturelle du blessé, le cyberware ou d'autres améliorations ne pouvant être comptabilisées. L'obtention d'un succès ou plus signifie qu'il réussit à stabiliser lui-même ses blessures. Un nouvel échec, en revanche, entraîne sa mort dès que le nombre fatidique de cases du compteur des dégâts physiques du moniteur de condition est dépassé (soit, rappelons-le, un nombre de cases égal à la Constitution du personnage +10).

Une assistance professionnelle, une fois au chevet du blessé, autorise un nouveau test de Biotech et, en cas de malchance, un autre de Constitution. L'expression "assistance professionnelle" désigne toute source de traitement médical mieux équipée, comme un hôpital ou une clinique, ou disposant d'un indice de compétence en Biotech plus élevé (un ambulancier DocWagon, par exemple) que le personnage ayant administré les premiers soins.

Pansements "Dernière Chance"

Les blessés sentant leur mort imminente disposent, avec ce type de pansements dermoactifs, d'une ultime chance de stabiliser leur état. Ces patchs, après avoir été disposés au niveau du cœur de l'apprenti-cadavre, délivrent des doses très précises de médicaments extrêmement puissants. Cela donne au blessé la possibilité de procéder à un nouveau test de Constitution, contre un seuil de réussite de 4 cette fois-ci, auquel s'ajoutent les indices de toute armure dermale et système de filtration du sang implanté dans son corps (tous deux limitant le flux des médicaments). L'obtention de succès stabilise l'état du blessé et stoppe le remplissage des cases du compteur des dégâts physiques de son moniteur de condition.

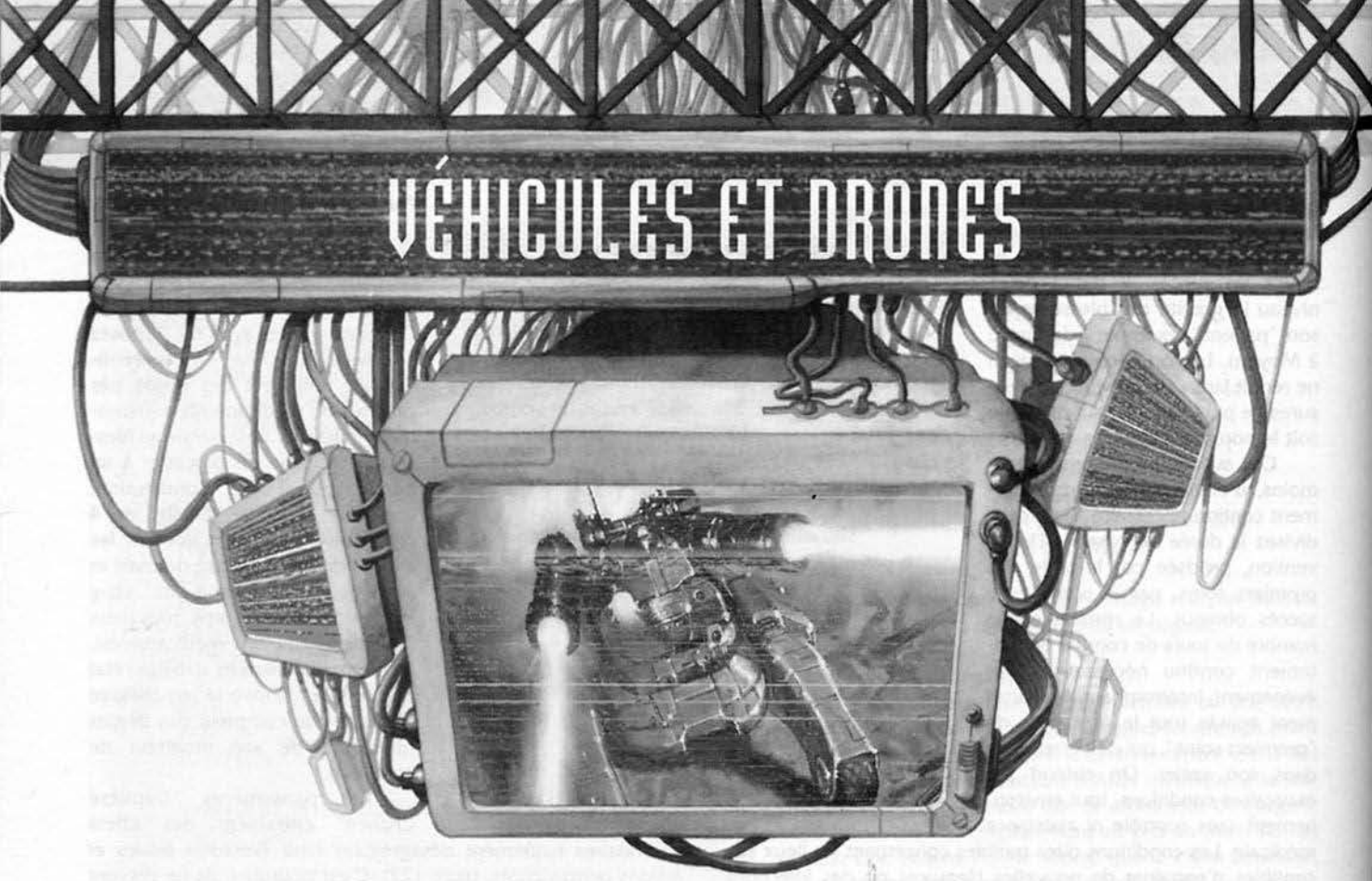
Les pansements "Dernière Chance" entraînent des effets secondaires hautement désagréables (voir *Blessures fatales et lésions permanentes*, page 127). C'est pourquoi, ils ne doivent être utilisés qu'en tout dernier ressort.

PERSONNAGES MAGIQUES ET DOMMAGES

Ce que craignent particulièrement les Éveillés, c'est d'être blessés. En effet, les médecins et les chirurgiens éprouvent d'énormes difficultés à les soigner, car ils ne peuvent ni utiliser sur eux leur matériel hautement technologique ni leur administrer des médicaments très puissants sans courir le risque de détruire une partie de leurs aptitudes à la magie. En termes de jeu, un Éveillé peut recevoir des soins sans souffrir de la pénalité de +2 (voir la *Table des premiers soins*), mais il risque de perdre des points de Magie et doit procéder à un test pour tenter de l'éviter. Chaque fois qu'il subit une blessure Fatale ou qu'il est soigné sans que la pénalité de +2 soit appliquée, lancez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal à son attribut Magie, il perd 1 point de Magie de façon définitive. Quand un Éveillé subit une blessure Fatale et reçoit des soins sans que la pénalité de +2 soit appliquée, lancez deux fois les dés (voir page 158).

Si son état nécessite le remplacement d'un membre ou d'un organe, le substitut organique doit être un clone de la partie détruite, cultivé à partir de ses propres tissus. Une structure ADN différente, même si elle provient de tissus d'un autre Éveillé, réduit sa capacité à manipuler l'énergie magique et diminue automatiquement son attribut Magie de l point. Cette perte peut être temporaire ; par exemple, un substitut non cybernétique peut être lui-même remplacé par un autre membre ou organe cultivé à partir des propres tissus du patient. Une fois greffé, ce nouvel ajout régénère les points de Magie perdus. Cela dit, l'opération accompagnant cette implantation est très invasive, et fait donc courir un nouveau risque à l'Éveillé, notamment celui de perdre de nouveaux points de Magie de façon définitive.

VÉHICULES ET DRONES



Ce chapitre couvre l'utilisation des véhicules, que ce soit par les interfacés ou par d'autres personnages. À moins que le contraire ne soit spécifié, ces règles s'appliquent au même titre à tous les personnages, y compris aux interfacés. Ce chapitre inclut également les règles d'utilisation des drones, à l'attention des interfacés.

À PROPOS DES INTERFACÉS

Les interfacés sont des personnages qui disposent de pièces de cyberware spéciales, connues sous le nom d'interfaces de contrôle de véhicules, implantées chirurgicalement dans le corps. L'interface de contrôle permet de commander des véhicules via une liaison neurale et grâce à un datajack. Lorsqu'un interfacé est branché à un véhicule modifié pour fonctionner avec une interface de contrôle de véhicule, il peut pousser ce véhicule à réaliser des exploits qu'un personnage normal ne saurait accomplir avec un volant ou tout autre appareil de contrôle manuel.

Il peut également se brancher via une console de commande à distance, ce qui lui permet de manipuler plusieurs drones en même temps. Lorsqu'ils fonctionnent simultanément sous le contrôle d'un interfacé, les drones lui permettent d'exercer une influence sur une vaste zone, mais également d'accroître de manière significative sa puissance de combat. (Il n'y a pas grand-chose de plus effrayant qu'assister au spectacle d'une armée de drones fondant sur une pauvre âme égarée.)

ATTRIBUTS DES VÉHICULES

Les véhicules possèdent, comme les personnages, des indices d'attributs décrivant leurs caractéristiques spécifiques et les mesures clés de leurs performances. Les attributs de base d'un véhicule sont la maniabilité, la vitesse, l'accélération, la structure, le blindage, l'auto-nav, le pilotage automatique, les senseurs, le facteur de cargaison (FC), la charge, les sièges et les points d'entrée. Chacun d'eux est décrit ci-dessous.

MANIABILITÉ

La maniabilité est la capacité de manœuvre d'un véhicule et l'aisance avec laquelle un personnage peut le contrôler. Plus l'indice est élevé et plus il est difficile de contrôler le véhicule.

L'indice de Maniabilité est le seuil de réussite de base de tous les tests de Conduite dès lors qu'on utilise une compétence Véhicule. La plupart des véhicules terrestres disposent de deux indices de maniabilité différents ; le premier est la maniabilité du véhicule sur route, le second sa maniabilité hors des voies pavées.

Les véhicules terrestres ne sont plus sur une route dès lors qu'ils roulent sur autre chose qu'une surface pavée. Les zones hors routes sont une sous-catégorie des types de terrains standard (Libre, Normal, Limité, Restreint). Tout véhicule terrestre évoluant sur une surface non-pavée voit son indice de Rapidité réduit de moitié, à moins qu'il ne dispose de suspensions tout-terrain.


8675309
1 2 3 4
PULL
PRESCOTT

VITESSE

L'indice de Vitesse représente l'allure maximale de sécurité que peut tenir un véhicule sur une longue distance. On exprime cette vitesse en mètres par tour de combat.

Les avions possèdent deux indices de vitesse. Le nombre le plus élevé est la vitesse maximale de sécurité ; le plus bas est la vitesse de sustentation, l'allure minimale qu'il doit conserver pour rester dans les airs.

Un véhicule peut, lors de circonstances exceptionnelles, se déplacer plus vite que son indice de Vitesse, mais il devient sujet à des effets secondaires des plus déplaisants. La vitesse maximale d'un véhicule est égale à 1,5 fois son indice de Vitesse, mais une telle action augmente la difficulté de la plupart des tests d'opposition lors des combats entre véhicules (voir *Combat de véhicules*, page 138).

Pour convertir l'indice de Vitesse d'un véhicule de mètres par tour de combat en kilomètres par heure, multipliez l'indice par 1,2. Pour convertir un indice de Vitesse en miles par heure, multipliez-le par 0,75.

ACCÉLÉRATION

L'indice d'Accélération mesure la faculté d'un véhicule de prendre de la vitesse en un temps donné. Il sert lorsqu'un véhicule prend la fuite ou qu'il en prend un autre en chasse durant un combat de véhicules. Un personnage peut, en de telles occasions, effectuer un test de Conduite pour augmenter la vitesse de son véhicule. Chaque succès augmente la vitesse du véhicule d'un montant égal à son indice d'Accélération.

Chazz le Spazz avance à toute vitesse sur sa Yamaha Rapier, tentant d'échapper à des keufs de la Lone Star qui le poursuivent. Il va à 50 mpt (mètres par tour), mais les flics se rapprochent. Il décide d'accélérer (sa Rapier a un indice d'Accélération de 10). Chazz possède la compétence Motos à 4, aussi lance-t-il quatre dés pour son test de Conduite contre la Maniabilité de la Rapier qui est de 3. Il obtient 2 succès, ce qui lui permet d'augmenter l'indice de Vitesse de sa moto de 20 (10 x 2). Cela signifie que la Rapier accélère de 50 à 70 mpt, et l'on se retrouve à la passe d'initiative suivante.

Décélération

De la même façon que dans le monde réel, les corps mettent un certain temps à s'arrêter selon leur vitesse et leur masse. Pour simuler cela, un véhicule freine ou ralentit en toute sécurité tant que la décélération qu'il subit en un tour de combat n'excède pas son indice d'Accélération multiplié par 4.

Si le taux de décélération d'un véhicule dépasse cette limite, le personnage qui le contrôle doit effectuer un test d'Accident (voir page 147). Le seuil de réussite du test est égal à l'indice de Maniabilité du véhicule. Pour chaque tranche de 20 mètres (arrondir à l'entier supérieur) au-delà de la limite de décélération de sécurité, augmentez le seuil de réussite de 1 point.

Chazz le Spazz roule à 70 mpt, lorsque le meneur de jeu lui révèle que le pont situé droit devant lui est coupé.

Chazz freine à mort. La Rapier a une limite de décélération de sécurité de 40 mpt (l'indice d'Accélération de 10 multiplié par 4) ; la Rapier sera à 30 mpt quand elle arrivera là où se trouvait le pont auparavant.

Une chute depuis le pont ferait à Chazz plus de dommages que sa moto n'en subirait s'il freinait fort, aussi décide-t-il de décélérer jusqu'à 0 mpt. Il effectue donc un test d'Accident.

STRUCTURE

L'indice de Structure d'un véhicule représente sa masse, mais aussi la quantité de dommages qu'il peut recevoir, qu'ils soient dus à des armes ou à une simple conduite musclée. Pour plus d'informations sur les règles concernant l'utilisation de l'indice de Structure dans le jeu, référez-vous à *Dégâts des véhicules*, page 144.

Indice de Structure et supports d'armement

L'indice de Structure d'un véhicule représente également le nombre d'armes que l'on peut y installer. Chaque support installé sur point lourd du véhicule occupe 2 points d'indice de Structure. Chaque support sur point fort, en revanche, n'occupe que 1 point d'indice de Structure. Par exemple, un véhicule possédant un indice de Structure de 3 peut disposer d'un support sur point lourd et d'un support sur point fort ou de trois supports sur points forts. Pour plus d'informations sur les supports d'armement, voir *Supports d'armes sur véhicules*, page 304.

Réduction des dégâts

Comparé à d'autres cibles (des gens par exemple), la solidité et la lourdeur d'un véhicule lui permettent de diviser la Puissance les dégâts qu'il reçoit de tous les tirs d'armes par 2 (arrondir à l'entier inférieur) et de réduire le niveau de dégâts de 1 point (sauf pour les armes disposant de munitions anti-véhicules). Par exemple, un Ares Predator qui fait habituellement des dégâts 9M inflige des dégâts 4L à un véhicule. Les armes qui délivrent normalement des dégâts Légers n'affectent pas les véhicules. Pour plus d'informations, voir *Dégâts des armes sur les véhicules*, page 148.

BLINDAGE

L'indice de Blindage représente l'alliage composite qui protège un véhicule contre les tirs d'armes à feu (voir *Combat de véhicules*, page 138). Le blindage d'un véhicule est une sorte d'armure renforcée, ce qui signifie qu'il détourne tous les dégâts infligés par les armes dont la Puissance (modifiée par la structure du véhicule, mais pas par une rafale ou un tir automatique) est inférieure ou égale à son indice de Blindage. Par exemple, nulle arme dotée d'un indice de Puissance de 6 ou moins ne peut endommager un véhicule dont l'indice de Blindage s'élève à 3 ; tirer sur ce véhicule avec un Uzi III (dégâts 6M) ne récompense les efforts fournis que par un paquet d'étincelles.

Contre un tir d'arme à feu dont l'indice de Puissance dépasse l'indice de Blindage, la protection du véhicule réduit la Puissance de l'attaque comme un blindage balistique ou d'impact standard. Par exemple, un indice de Blindage 3 réduit la puissance du tir d'un Ares Predator (normalement 9M mais diminué à 4L grâce à la structure du véhicule) à 1L.

Le blindage d'un véhicule n'offre aucune protection contre les dégâts d'impact dus aux collisions. Voir *Dégâts aux véhicules dus aux impacts*, page 145.

SIGNATURE

La signature représente la vulnérabilité d'un véhicule aux détections électromagnétiques et thermales, mais aussi le seuil de réussite des tests de Senseurs et d'Attaques effectués contre le véhicule. Elle ne représente *pas* la vulnérabilité du véhicule aux outils d'acquisition de cibles, comme les instruments de pointage laser ou micro-ondes (les visées lasers par exemple). Utilisez les règles de combat à distance standard lorsque les personnages visent un véhicule avec de tels objets. L'indice de Signature d'une forme biologique de taille humaine est de 6.

AUTO-NAV

L'indice d'Auto-Nav représente les systèmes de navigation et de détections de collisions du véhicule. Le système



d'auto-navigation est donc le copilote du conducteur. Il effectue les ajustements de contrôle mineurs pour éviter toute collision et peut établir une trajectoire, mais il ne prend pas en charge les autres fonctions autonomes comme le système d'armement du véhicule.

Au cours du jeu, l'indice d'Auto-Nav fournit des dés supplémentaires qu'un personnage peut ajouter à tous les tests de Combat effectués en dehors des manœuvres de combat. Le système d'auto-navigation d'un véhicule empêche le personnage qui contrôle l'engin d'effectuer des manœuvres de combat ; voir *Actions des véhicules*, page 141.

Un système d'auto-navigation d'indice 1 comprend un radar et des détecteurs à ultra sons de courtes portées, et il s'agit du maximum autorisé pour une moto. Un système d'auto-navigation d'indice 2 gère tout seul la conduite du véhicule et communique avec les grilles de contrôle de la circulation. Les systèmes d'auto-navigation d'indice 3 et 4 sont couplés au système GPS (voir page 291) et fonctionnent en dehors des routes s'ils sont équipés d'une puce de cartographie. En outre, les systèmes d'auto-navigation d'indice 4 peuvent programmer leurs propres trajectoires.

PILOTAGE AUTOMATIQUE

L'indice de Pilotage Automatique représente la capacité de prise de décisions autonomes d'un drone (on l'appelle souvent la "cervelle de chien"). Les drones dotés d'un indice de Pilotage Automatique élevé exécutent des ordres plus compliqués que ceux qui sont dotés d'un indice plus faible. Pour plus de détails sur la manière dont fonctionnent les drones, reportez-vous à *Donner des ordres*, page 156.

On se sert de l'indice de Pilotage Automatique lorsqu'aucun interfacé ne contrôle le drone. En de telles occasions, utilisez l'indice de Pilotage Automatique du drone dans tous les tests plutôt que celui de la compétence normalement utilisée par l'interfacé.

SENSEURS

L'indice de Senseurs représente les systèmes de détection (pour déceler la présence d'une cible), d'identification (pour savoir ce qu'elle est vraiment) et de visée (pour la verrouiller), mais aussi les transpondeurs radio du véhicule destinés aux systèmes de localisation de position comme les GPS. Si le véhicule dispose d'un système d'auto-navigation, son indice de Senseurs est d'au moins 0. L'indice de Senseurs détermine le nombre de dés de base de tous les tests de Perception (voir *Tests de Senseurs*, page 135). Il permet également d'ajouter des dés aux tests d'Artillerie lorsque l'on se sert de certains types d'armements de véhicule (voir *Artillerie assistée par senseurs*, page 152).

FACTEUR DE CARGAISON

Le facteur de cargaison (FC) indique l'espace disponible pour les bagages, les modifications apportées au véhicule ou tout autre accessoire. Un point de FC équivaut à un cube de cinquante centimètres d'arête (0,125 mètre cube).

CHARGE

La charge représente le poids de chargement (en kilogrammes) qu'un véhicule peut soulever, tirer ou transporter. Elle n'inclut pas le poids des passagers, sauf circonstances inhabituelles (comme le transport de sasquatches).

SIÈGES

Le code de sièges représente le nombre de sièges disponibles dans le véhicule, l'ordre des chiffres indiquant leur disposition. Par exemple, un code de sièges "2 baquet + 2 baquet + 2 banquette" signifie qu'il y a deux sièges en baquet devant, deux de plus au milieu, et une banquette de deux places à l'arrière.

Une place offre de l'espace de charge supplémentaire lorsqu'elle est inoccupée par un passager. Chaque siège en baquet inoccupé supporte jusqu'à 100 kilogrammes ; chaque place de banquette inoccupée supporte jusqu'à 150 kilogrammes.

POINTS D'ENTRÉE

Le code de points d'entrée d'un véhicule indique le nombre et l'agencement des points d'entrée ou de sortie pour le modèle standard de l'engin. L'ordre des chiffres indique l'emplacement des points d'entrée. Par exemple, un code de points d'entrée de "2 + 1" signifie qu'il y a deux points d'entrée devant ou sur le véhicule, et un seul à l'arrière ou sous le véhicule.

INDICES DE VÉHICULES SPÉCIAUX

Les indices suivants s'appliquent aux opérations de véhicules, mais ils n'apparaissent pas dans leurs profils de statistiques standard.

CME/CCME

Les systèmes de contre-mesures électroniques (CME) "attaquent" les réseaux de contrôle à distance et les senseurs, en brouillant leur fréquence et en dégradant la qualité de leurs signaux de transmission. Toutefois, les systèmes de CME d'un véhicule augmentent également sa signature lors de certains tests d'Artillerie effectués contre lui.

Les systèmes de contre contre-mesures électroniques (CCME) déjouent les effets des systèmes de CME pour tout ce qui concerne les tests d'Artillerie. Un drone peut également se servir d'une CCME pour diminuer la puissance d'une tentative de brouillage via une CME que l'on effectue contre lui. Pour plus d'informations sur les systèmes de CME et de CCME, voir *Senseurs*, page 135.

Indice de Flux

L'indice de Flux d'un véhicule représente la puissance électrique brute disponible pour ses consoles de commande à distance, senseurs et systèmes d'armements électroniques. Il détermine la portée effective de chaque système et le nombre de dés utilisés pour résister aux effets d'un armement électronique.

Le score de Manœuvre

Le score de Manœuvre est un indice variable dont on se sert durant les combats de véhicule. Il reflète la position tactique abstraite occupée par le véhicule par rapport aux autres engins, et il est basé sur les facteurs suivants : le type du véhicule, sa vitesse actuelle, le terrain et le résultat de tout test ouvert effectué par le conducteur. Pour plus de détails, voir *Le score de manœuvre*, page 138.

TEST DE CONDUITE

Par souci de simplicité, *Shadowrun* part du principe qu'un personnage accomplit automatiquement une manœuvre de véhicule simple, comme se rendre jusqu'au Mr Bricolage local ou prendre les commandes d'un vieil hélicoptère pour s'offrir une petite balade panoramique. Néanmoins, chaque fois qu'un personnage tente une manœuvre difficile – comme négocier un virage en épingle à cheveux à 100 km/h ou faire un écart de quatre files avec sa Yamaha Rapier aux heures de pointe – il effectue un test de Conduite pour déterminer s'il réussit ou échoue. Le test de Conduite est une action complexe. (Pour plus d'informations sur les actions que peut entreprendre un interfacé durant un tour de combat, voir *Combat de véhicules*, page 138.)

Lorsqu'il effectue un test de Conduite, le personnage utilise la compétence Pilotage la plus adéquate. En outre, tout système d'auto-navigation incluant des programmes d'anti-collisions et de conduite défensive ajoute à son jet un nombre de dés égal à l'indice d'Auto-Nav de son véhicule (en partant du principe que l'auto-nav est branché et que le véhicule n'est pas pris dans un

TABLE DES TESTS DE CONDUITE

Conditions	Modificateur du seuil de réussite
Véhicule peu familier	+1
Situation non-stressante	-1
Situation stressante	À la discrétion du MJ
Grand véhicule	+2
Très grand véhicule	+3
Conditions météorologiques	
Mauvaises	+2
Épouvantables	+4
Terrain	
Libre	-1
Normal	0
Limité	+1
Restreint	+3
Action réalisée durant un combat	+2
Conducteur non-interfacé utilisant un datajack	-1
Interfacé aux commandes	-indice de l'ICV

combat). Si le véhicule est interfacé, le personnage peut ajouter un nombre de dés de sa réserve de contrôle égal à l'indice de sa compétence Pilotage.

Le seuil de réussite de base du test est égal à l'indice de Maniabilité du véhicule. Appliquez tous les modificateurs appropriés fournis par la Table des tests de Conduite pour obtenir le seuil de réussite final.

LÉGENDE DE LA TABLE DES TESTS DE CONDUITE

Véhicule peu familier : Si le personnage utilise un type de véhicule auquel il n'est pas habitué, appliquez le modificateur de véhicule peu familier. Au meneur de jeu de décider si le personnage est peu familier avec le type de véhicule concerné.

Situation stressante : Certaines situations sont plus stressantes que d'autres. C'est le cas d'un combat, d'une poursuite, quand on arrive à court de munitions, etc. En raison de la nature variable des situations stressantes, le meneur de jeu décide de l'ampleur du modificateur, qui va généralement de +1 à +3.

Véhicule grand/très grand : Si le personnage se sert d'un véhicule plus lourd ou plus grand que le véhicule moyen de la catégorie en question, appliquez le modificateur. Par exemple, on applique le modificateur de grand véhicule lorsque le personnage se sert de la compétence Voiture lors d'un test de Conduite alors qu'il conduit un fourgon. Si le personnage se sert de la compétence Voiture pour conduire un camion, appliquez le modificateur de très grand véhicule. Au meneur de jeu de décider lequel des deux modificateurs est le plus approprié.

Conditions météorologiques : La pluie, la neige, des vents violents et autres intempéries hostiles courantes constituent de mauvaises conditions. Les ouragans, le blizzard, les orages (pour les engins aériens) et autres intempéries graves (ce qui inclut les tempêtes provoquées par les esprits de la nature) constituent des conditions épouvantables.

Terrain : Le modificateur de terrain reflète le type de terrain sur lequel le personnage évolue dans son véhicule et on le définit comme suit. Un terrain *Libre* est une zone plate sans immeuble, arbre ou autre obstacle notable ; ce type de terrain inclut les autoroutes. En ce qui concerne les engins aériens, un terrain Libre est un ciel sans nuage ; pour les bateaux, c'est une onde calme. Un terrain *Normal* est une campagne typique ou une route sinueuse qui n'offre aucun obstacle. Pour les engins aériens, il s'agit d'un ciel quelque peu couvert ; pour les bateaux d'une mer faiblement agitée. Un terrain *Limité* est une rue de banlieue, un sous-bois, une colline, etc. Le brouillard, la pluie mais aussi l'obscurité transforment un terrain Normal en terrain Limité. Pour les engins aériens, un terrain Limité est un ciel très couvert accompagné de pluie ; c'est une mer agitée pour les bateaux. Un terrain *Restreint* est un dédale urbain, une zone accidentée ou une forêt dense. La brume, une lueur éblouissante ou une faible luminosité transforme un terrain Limité en terrain Restreint ; la fumée, un brouillard épais ou l'obscurité transforment un terrain Normal en terrain Restreint. Un vent violent constitue un terrain Restreint pour les engins aériens et les navires.

Action réalisée durant un combat : Ce modificateur s'applique si le conducteur effectue une action de véhicule standard (comme atterrir, tourner au bon endroit, etc.) durant un combat ou pendant qu'on lui tire dessus. Un test de Conduite réussi ne garantit *pas* que le véhicule parvient à échapper à des tirs d'armes pendant qu'il réalise son action. En outre, il n'est pas possible de se servir des dés de la réserve de contrôle alloués au test de Conduite pour résister aux dégâts. Ce modificateur ne s'applique pas si le véhicule effectue des actions de combat (voir page 141).

Conducteur non-interfacé utilisant un datajack : Ce modificateur s'applique si le personnage conduit via un datajack, mais qu'il ne possède pas d'interface de contrôle de véhicule. Il s'applique également si l'interfacé conduit un véhicule non-adapté aux interfaces de contrôle. Si le véhicule n'a pas d'interface, il n'est pas possible de se servir des dés de la réserve de contrôle lors des tests.

Interfacé aux commandes : Ce modificateur s'applique si le conducteur dispose d'un cyberware d'ICV et que le véhicule est adapté aux commandes interfacées. Si tel est le cas, diminuez le seuil de réussite d'un montant égal à l'indice de l'ICV. Si l'interfacé conduit en situation de combat, diminuez le seuil de réussite d'un montant égal à deux fois l'indice de l'ICV.

Phénomène est un interfacé disposant d'une interface de contrôle de véhicule d'indice 1. Il s'y connaît également en hélicoptères, et possède cette compétence à 4 avec une spécialisation en Ares Dragon à 6. Cela signifie qu'il fait fonctionner un Ares Dragon – qu'il y soit branché, ou via un contrôle manuel ou encore une commande à distance – avec un indice de compétence de 6.

Alors que son Ares Dragon (maniabilité de 5, Auto-Nav de 3) croise soudainement la route d'un gros orage, Phénomène décide d'atterrir avant que le temps empire. Vu les conditions météo, le meneur de jeu décide que Phénomène doit effectuer un test de Conduite pour faire atterrir son appareil.

On calcule le seuil de réussite du test comme suit :

Seuil de réussite de base =
ndice de Maniabilité du véhicule 5
Grand véhicule (l'Ares Dragon est énorme) .....+2
Mauvaises conditions (orage).....+2
Interfacé aux commandes (indice de l'ICV de 1)..-1

Seuil de réussite final 8

Phénomène lance 9 dés pour le test de Conduite (6 pour sa spécialisation et 3 pour l'auto-nav du Dragon). Il obtient 1, 1, 2, 3, 3, 5, 6, 6 et 6. Relançant les 6, il obtient 7, 8 et 11. Cela fait 2 succès aussi Phénomène pose-t-il l'hélicoptère sans encombre.



SENSEURS

Les senseurs sont le principal – diable ! le *seul* – outil grâce auquel un interfacé perçoit le monde qui l'entoure au-delà de son véhicule. Un personnage s'en sert pour voir, entendre et ressentir ; grâce à eux, il connaît et identifie les divers éléments proches de l'environnement du véhicule, que ce soit un piéton qui traverse la rue, un vigile qui fait sa ronde ou une voiture de police qui dévale la rue toute sirène dehors. Un interfacé peut utiliser ses senseurs pour identifier une cible située à des kilomètres, pour voir deux lieux en même temps sur ses moniteurs ou pour dériver un opérateur corpo douteux vers une puce.

COMPOSANTS DE SYSTÈMES ET INDICES DE SENSEURS

Les systèmes de senseurs incluent de nombreux composants qui dépendent de l'indice de Senseurs du véhicule. Les senseurs d'indice 0 comprennent des télémètres, ainsi que des détecteurs de proximité lasers et à ultrasons. Les senseurs d'indice 1 comprennent des détecteurs de proximité, des télémètres, des caméras vidéo (mais pas d'images tridimensionnelles), un simple radar, des logiciels de reconnaissance de signature, ainsi que des amplificateurs télescopiques et de vision nocturne. On retrouve tous ces composants dans les senseurs d'indice 2, 3 et 4, plus de l'imagerie thermographique. En plus de tous les éléments déjà cités, les senseurs d'indice 5 ou plus sont dotés d'un anti-flash.

Tous les senseurs ont une puissance d'amplification égale à 50 fois leur indice.

Transmission d'images

Tous les systèmes de senseurs d'indice 1 ou plus transmettent et enregistrent des séquences audiovisuelles. On peut stocker ces séquences comme des fichiers de données (ce qui nécessite un ordinateur ou une mémoire embarquée), les enregistrer sur des puces (ce qui exige une unité d'enregistrement vidéo) ou les transmettre vers une station (ce qui demande un lien de commande à distance). Il faut brancher ordinateurs et caméras vidéo embarqués sur les ports électroniques interfacés aux senseurs et leur puissance vient directement du véhicule.

Les extraits à la fois audio et vidéo prennent 2 méga pulses de mémoire par minute d'enregistrement. Les enregistrements audio ou vidéo occupent 1 méga pulse la minute. On peut agrandir les séquences enregistrées jusqu'à 20 x l'indice de Senseurs avant que l'image perde en qualité. Les systèmes de senseurs transmettent des images en deux dimensions, jamais en trois.

As, un fouineur de journaliste, a engagé un interfacé pour qu'il surveille M. Bigg, un politicien véreux au sujet duquel il espère faire éclater un scandale. L'interfacé d'As se sert d'un hélicoptère drone disposant de senseurs d'indice 2 et d'un micro-ordinateur embarqué de la taille d'une paume destiné à surveiller Bigg par la fenêtre de l'hôtel.

As veut une preuve audio et vidéo, et l'ordinateur possède une mémoire de 150 Mp. Chaque minute de séquence audio/vidéo occupe 2 méga pulses de mémoire, aussi le micro-ordinateur peut-il enregistrer jusqu'à 75 minutes de séquence audiovisuelle.

As retrouve l'interfacé quelques heures plus tard pour jeter un œil sur ce qu'il a saisi. Alors qu'il examine la séquence, il remarque un petit objet qui traîne sur la table de toilette de la chambre de Bigg. Il agrandit l'image. Il peut agrandir l'objet 40 fois au maximum avant que l'image perde en qualité.

Si As s'était trouvé avec l'interfacé et qu'il avait remarqué l'objet durant la surveillance en temps réel, l'interfacé aurait pu utiliser la puissance d'amplification égale à 50 fois l'indice des senseurs. Cela aurait permis à As de mettre à jour le pot-de-vin de 500000 ¥ figurant sur le lecteur de crédits de M. Bigg – ce qui prouve que les reporters qui n'effectuent pas eux-mêmes les fastidieuses surveillances ratent les plus grosses affaires.

Senseurs actifs et passifs

Les composants des senseurs sont ou *passifs* ou *actifs*. Cette distinction détermine le type de test de Senseurs que l'interfacé effectue quand il surveille ses proches environs (voir ci-dessous).

Les composants sensoriels passifs sont souvent utiles pour la reconnaissance d'images et de formes, et leur champ de vision est limité (120-180 degrés). L'efficacité d'un senseur passif dépend principalement de l'attention de l'interfacé. Les composants sensoriels actifs sont plus utiles pour la détection d'objets et ils couvrent un champ de 360 degrés. On peut se servir de l'imagerie thermographique dans les deux cas, selon le mode choisi par le joueur et la décision du meneur de jeu.

Composants passifs : Les instruments d'écoute ; les caméras vidéo ; l'imagerie thermographique ; les accessoires d'intensification comme la vision nocturne, l'amplification ou l'anti-bruit ; les mesures de protection comme le brouillage audio et l'anti-flash.

Composants actifs : Les télémètres, les détecteurs de proximité, les radars et l'imagerie thermographique.

TESTS DE SENSEURS

Pour déterminer si un interfacé remarque quelque chose ou détecte un autre véhicule ou objet situé à portée de senseurs, le joueur effectue un test de Senseurs. (Voir *Portée des senseurs et des decks de commande à distance*, page suivante, pour plus de détails sur les règles déterminant la portée des senseurs.) La nature de la situation et le type de composants sensoriels utilisés – passifs ou actifs – déterminent le nombre de dés qu'il faut lancer.

Un interfacé effectue un test de Senseurs Passifs lorsqu'il tente de remarquer quelque chose en se basant sur la reconnaissance d'images et de formes. Un interfacé effectue, par exemple, un test de Senseurs Passifs via son système vidéo pour déterminer si la personne qui approche de son véhicule est un ami, via ses microphones pour entendre la nuée de rats évoluant sous la surface ou pour identifier la voiture qui le poursuit comme étant celle qui a écrasé son copain. Quand il effectue un test de Senseurs Passifs, l'interfacé lance un nombre de dés égal à son Intelligence comme pour un test de Perception standard, en appliquant les modificateurs adéquats (voir *Perception*, page 228 dans *Courir les ombres*).

L'interfacé effectue un test de Senseurs Actifs pour déterminer si les senseurs actifs de son véhicule parviennent à détecter un autre véhicule ou objet. Un test de Senseurs Actifs alerte, par exemple, un interfacé inattentif de l'approche d'une unité d'hélicoptères de frappe, d'un wendigo se glissant derrière le fourgon, ou repère même toute voiture présente dans la circulation et qui a la même "signature" que celle qui le suivait tantôt. Lors d'un test de Senseurs Actifs, l'interfacé lance un nombre de dés égal à l'indice de Senseurs du véhicule contre un seuil de réussite égal à l'indice de Signature de l'objet à détecter. Appliquez tout modificateur adéquat tiré de la Table des tests de Senseurs (page suivante).

Les drones effectuent également des tests de Senseurs. Pour les tests de Senseurs Passifs, remplacez l'attribut Intelligence par l'indice de Conduite du drone. Pour les tests de Senseurs Actifs, utilisez leur indice de Senseurs.

Au meneur de jeu de décider s'il s'agit d'un test de Senseurs Actifs ou Passifs. Le nombre de succès détermine l'information obtenue, comme cela est précisé dans la Table des tests de Senseurs (page suivante).

Légende de la Table des tests de Senseurs

LDV directe : LDV signifie ligne de vision. On applique ce modificateur lorsqu'il n'y a aucun obstacle entre le senseur du véhicule et la cible.

TABLE DES TESTS DE SENSEURS

Conditions	Modificateur du seuil de réussite
CME activée	Variable (voir *Contre-mesures électroniques*, page suivante)
CCME activée	Variable (voir *Contre-mesures électroniques*, page suivante)
LDV directe	-2
Milieu urbain	+1
Brume/brouillard/précipitations	+1
Terrain Limité	+1
Cible dissimulée par un esprit	+ Force
Terrain Restreint	+2
Véhicule senseur endommagé	+ Modificateur de Dégâts
Cible dissimulée par un sort	Variable (voir la description du sort)

TABLE DES RÉSULTATS DE TEST DE SENSEURS

Nombre de Succès	Résultat
0	Aucun contact. Les senseurs ne détectent pas la cible.
1	Contact de base. Les senseurs détectent l'objet cible et déterminent sa distance, sa trajectoire de navigation et sa vitesse. En outre, les senseurs identifient la cible (un bâtiment, un engin aérien, un véhicule terrestre, une forme de vie biologique, etc.) mais n'offrent aucune autre indication.
2	Contact général. Les senseurs identifient le sous-type de la cible (une coupole radar, un hélicoptère, un hovercraft, un dragon, etc.).
3	Contact formel. Les senseurs identifient le type précis de la cible (un radar antiaérien XQ-137, Hughes Stallion WQ-2, une Chrysler-Nissan G12A, un serpent à plumes, etc.).
4+	Les senseurs identifient les caractéristiques qui distinguent la cible au sein d'un même type.

Milieu urbain : Le modificateur de milieu urbain s'applique quand le senseur ou la cible se situe en agglomération urbaine. Le modificateur simule le bruit, la chaleur et les distorsions électromagnétiques qui nuisent à la détection.

Brume/brouillard/précipitations : La présence de brumes, brouillards ou précipitations naturelles augmente la difficulté pour détecter les objets.

Terrain Limité : Si le véhicule senseur ou la cible avance en terrain Limité, toute détection devient plus difficile.

Dissimulée par un esprit : Si un esprit de la nature cache la cible via un pouvoir de Dissimulation, le seuil de réussite augmente d'un montant égal à l'indice de Force de l'esprit.

Terrain Restreint : On applique le modificateur de terrain restreint si le senseur ou la cible évolue en terrain Restreint. Le modificateur simule le fait que des objets denses gênent la bonne lecture d'un senseur.

Véhicule senseur endommagé : On applique ce modificateur si le véhicule a subi des dégâts. Il est égal à l'actuel modificateur de blessure du véhicule, comme cela figure sur la Table des des dégâts aux véhicules (page 145).

Cible dissimulée par un sort : Certains sorts d'illusions physiques, comme Invisibilité Étendue ou Fantasme Tridimensionnel, exigent que l'on effectue un test de Résistance pour percer l'illusion. Pour plus de détails, reportez-vous à la description individuelle de chaque sort (voir le chapitre *Magie*, page 157).

PORTÉE DES SENSEURS ET DES DECKS DE COMMANDE À DISTANCE

Contrairement à l'axe de tir des armes qui part en ligne droite, la portée des senseurs et des decks de commande à distance fonctionne plus comme un radar. Ils couvrent un périmètre à 360 degrés dont ils constituent le centre.

On détermine la portée des senseurs et des decks de commande à distance grâce à la puissance de sortie du transmetteur. Plus la puissance du transmetteur est grande, plus la portée du système est vaste. Néanmoins, une puissance de sortie plus élevée génère une plus grosse empreinte électronique et augmente la vulnérabilité du véhicule ou du deck de commande à distance aux détections.

La puissance de sortie du système de senseurs d'un véhicule ou d'un deck de commande à distance se mesure à l'aide de l'indice de Flux.

L'indice de Flux

L'indice de Flux (abréviation de flux de puissance électromagnétique) reflète la puissance de sortie des transmetteurs dont on se sert dans les équipements de communication, réseaux de commandes à distance, systèmes de senseurs, outils de brouillage et CME. La Table d'indice de Flux indique l'indice de Flux de la plupart des appareillages électroniques. Il est possible d'augmenter ou de diminuer l'indice de Flux pour survolter la puissance du signal d'un transmetteur ou pour réduire sa signature électronique.

Indices de Flux variables

Tout appareil électronique peut fonctionner avec un indice de Flux plus faible que son indice normal, 0 étant le minimum. Toutefois, augmenter l'indice de Flux au-delà de l'indice normal requiert des modifications externes.

Les appareils électroniques connectés à un véhicule via un port électronique peuvent tirer plus de puissance électrique du moteur pour survolter leur indice de Flux. Il est possible d'augmenter l'indice de Flux d'un appareil d'un nombre de points égal à la moitié de l'indice de Structure du véhicule (arrondir à l'entier inférieur). Le moteur d'un véhicule peut suralimenter plusieurs appareils, mais le total des points de Flux engagés ne peut dépasser l'indice de Structure du véhicule.

Josie Cruise aime utiliser son fourgon, Dompteur de Chevaux, comme d'un centre de contrôle et de commandement. Le fourgon est équipé d'un deck de commande à

TABLE D'INDICE DE FLUX

Appareil	Indice de Flux
Deck de commande à distance	2
Senseurs et CME	Indice d'Appareil x 1,5 (arrondir à l'entier supérieur)
Autres transmetteurs électroniques (comme les radios)	Indice d'Appareil
Cyberware	0



distance (Flux 2), d'une radio (Flux 3), d'un système de senseurs (Flux 8) et de CME (Flux 2).

L'indice de Structure du fourgon s'élève à 4, aussi ne peut-il offrir que 4 points de Flux à la fois et suralimenter un même appareil de 2 points au maximum. Josie pourrait, par exemple, se servir de son fourgon pour ajouter 2 points à son deck de commande à distance, 1 point au système de senseurs et 1 point à la CME. En revanche, elle serait dans l'impossibilité de rajouter 2 points aux quatre systèmes.

Indice de Flux et portée

La portée de tout transmetteur électronique (outils de communication, équipement de commande à distance, senseurs et CME) est basée sur son indice de Flux, comme le montre la Table de portée des Flux.

TABLE DE PORTÉE DES FLUX

Indice de Flux	Portée
0	250 mètres
1	1 km
2	2 km
3	4 km
4	6 km
5	9 km
6	12 km
7	16 km
8	20 km
9	25 km
10+	(Flux x 2) + 10 km

Modificateurs de portée liés aux situations

Des circonstances externes peuvent temporairement augmenter ou diminuer la portée normale d'un indice de Flux standard. Appliquez à l'indice de Flux du transmetteur les modificateurs indiqués par la Table des modificateurs de portée avant de calculer la portée effective de l'appareil. Une fois que vous avez déterminé l'indice de Flux modifié, arrondissez le résultat à la *moitié* inférieure la plus proche, et pas au nombre entier le plus proche.

LÉGENDE DE LA TABLE DES MODIFICATEURS DE PORTÉE

Une position élevée se réfère à toute situation dans laquelle une ligne de vision ininterrompue existe entre le transmetteur et le récepteur ou la cible. On applique généralement ce modificateur aux engins aériens en vol et aux transmetteurs terrestres perchés en hauteur, comme sur une colline ou un gratte-ciel.

Une CCME active est une contre contre-mesure électronique qui vainc une CME en éliminant les parasites électroniques et en survoltant la force des signaux intelligibles. Les CCME tirent également leur puissance électrique du transmetteur, aussi pour déterminer l'indice de Flux modifié, soustrayez la moitié du niveau de la CCME.

L'orage électrique s'applique en cas de tempête ou de facule solaire dans la zone du transmetteur.

Le codage actif s'applique aux radios et aux decks de commande à distance uniquement qui fonctionnent à l'aide d'un codage. Dans ce cas, réduisez l'indice de Flux de l'appareil d'un demi-point.

L'air humide s'applique à tout transmetteur qui fonctionne par temps particulièrement lourd et chaud. Appliquez également ce modificateur aux transmetteurs qui fonctionnent en zones très brumeuses (Los Angeles en est un bon exemple). Ce modificateur n'est pas cumulatif avec l'orage électrique.

L'environnement urbain s'applique aux transmetteurs utilisés en agglomérations urbaines, comme les centres-villes, les zones industrielles ou les vastes étendues non-résidentielles. Appliquez également ce modificateur si le transmetteur est situé à moins d'un kilomètre d'une ligne à haute tension.

TABLE DES MODIFICATEURS DE PORTÉE

Conditions	Modificateur
Position élevée	+4
CCME active	- Indice du transmetteur/2
Orage électrique	-2
Codage actif	-0.5
Air humide	-0.5
Environnement urbain	-1

Josie Cruise utilise un drone de reconnaissance Cyberspace Designs Dalmatian pour mener une opération de surveillance. Elle manipule le drone via un deck de commande à distance accompagné d'un amplificateur de signal d'indice 4 (Flux 6, 12 km de portée) situé sur le toit d'un parking de quatorze étages. Josie se sert d'un appareil de codage doté de crypto-circuits couplé au deck, ainsi que d'une CCME d'indice 3 (la cible n'aime vraiment pas les fouineurs indésirables).

L'indice de Flux effectif servant à déterminer la portée du transmetteur du deck s'élève à 8, et on le calcule comme suit.

Indice de Flux du deck.....6
Position élevée.....+4
Codage.....-0.5
CCME.....-1.5
Indice de Flux effectif.....8

L'indice de Flux effectif offre au Dalmatian de Josie une portée supplémentaire de 8 km, ce qui le pousse à 20 (voir la Table de portée des Flux).

CONTRE-MESURES ÉLECTRONIQUES (CME)

Les contre-mesures électroniques (CME) génèrent un champ sonore électromagnétique qui brouille les ondes électroniques des radios et senseurs. En termes de jeu, une CME augmente la difficulté lorsque l'on souhaite viser ou verrouiller un véhicule qui en est équipé. Néanmoins, une CME ne gêne en rien un personnage qui veut tirer lui-même sur un véhicule.

Pour déterminer l'efficacité d'une CME, le personnage du véhicule visé et le personnage du véhicule utilisateur du brouillage s'affrontent dans un test comparé. L'utilisateur du brouillage lance un nombre de dés égal à l'indice de Flux de la CME de son véhicule ; le seuil de réussite étant égal à l'indice de Senseurs du véhicule adverse. Le personnage du véhicule visé lance un nombre de dés égal à l'indice de Flux des senseurs de son véhicule ; le seuil de réussite étant égal à l'indice de CME du véhicule ciblé.

Si le véhicule visé emporte le test, le brouillage est inefficace et le joueur peut effectuer un test de Senseurs. Si l'utilisateur du brouillage l'emporte, augmentez l'indice de Signature de son véhicule d'un montant égal aux succès nets obtenus.

Un test de CME est une interaction entre appareils électroniques. Il ne s'agit pas d'une action. Il se résout donc en dehors d'un tour de combat. Activer ou désactiver une CME et une CCME requiert une action simple.

Quand un seul véhicule tente d'utiliser une CME, on ne tient compte que du résultat de dés le plus élevé. Les effets ne sont pas cumulatifs. Si un utilisateur de brouillage se sert de sa CME contre plusieurs véhicules, faites un test de CME et comparez le nombre de succès avec l'indice de Senseurs de chacun des autres véhicules impliqués.

Les interfacés peuvent faire usage de contre contre-mesures électroniques (CCME) pour lutter contre le brouillage par CME. Les deux joueurs effectuent un test d'opposition, la CME de l'un affrontant la CCME de l'autre. L'utilisateur de contre brouillage lance un nombre de dés égal à l'indice de CCME de son véhicule contre un seuil de réussite égal à l'indice de CME du véhicule de son adversaire. L'utilisateur



du brouillage lance un nombre de dés égal à l'indice de CME de son véhicule contre un seuil de réussite égal à l'indice de CCME du véhicule de son adversaire. Chaque succès net obtenu par l'utilisateur du contre-brouillage annule 1 succès obtenu par l'utilisateur du brouillage lors du test comparé de CME précédent.

M.C. Jammer convoie une cargaison d'armes de l'autre côté de la frontière. Alors qu'il s'en approche dans son panzer (Signature 4), il met en marche sa CME (indice 3, Flux 10) car un Bœing Eagle Fédéré (senseur 8, Flux 8) s'approche.

Le joueur qui incarne Jammer lance 10 dés (le Flux du panzer) contre un seuil de réussite de 8 (l'indice de Senseurs de l'Eagle) et obtient 4 succès. Le meneur de jeu lance 8 dés (le Flux de l'Eagle) contre un seuil de réussite de 3 (l'indice de CME du panzer) et obtient 2 succès. Jammer l'emporte; l'indice de Signature du panzer augmente de 2 points, passant de 4 à 6.

En réponse au nuage de neige statique qui remplit son champ de vision, le pilote de l'Eagle allume sa CCME (indice 4) pour contrer la CME. Le meneur de jeu lance 4 dés (l'indice de CCME de l'Eagle) contre un seuil de réussite de 3 (l'indice de CME de Jammer). Le joueur de Jammer lance 3 dés (l'indice de CME) contre un seuil de réussite de 4 (l'indice de CCME de l'Eagle). Cette fois, le meneur de jeu obtient 3 succès, alors que M.C. Jammer n'en obtient que 2. La CCME de l'Eagle l'emporte. Ce simple succès net annule l'un des succès du test de CME de Jammer, et l'indice de Signature de ce dernier passe de 6 à 5.

COMBATS DE VÉHICULES

Dans *shadowrun*, les combats de véhicules ne sont pas censés être des simulations précises et détaillées. En fait, les règles de combats de véhicules sont simples, ne nécessitent pas de plan, et permettent de gérer en même temps combats entre véhicules et actions des personnages.

Cette section pose les bases du système de combat de véhicules. Elle présente également les règles concernant les dégâts faits aux véhicules par les tirs d'armes, accidents et collisions avec des objets comme des murs, passagers et autres véhicules; des règles pour utiliser des armes embarquées; et des règles concernant la magie dans les combats de véhicules. (Pour les règles sur les drones, voir *Utilisation des drones*, page 152).

LE SCORE DE MANŒUVRE

Le score de Manœuvre est la pierre angulaire du système de combat de véhicules. Il mesure l'avantage tactique relatif d'un véhicule engagé en combat, et l'on s'en sert pour résoudre presque toutes les manœuvres de combat de véhicules. En général, un personnage reçoit des bonus et des malus lors de ses manœuvres de combat de véhicules qui sont basés sur le score de Manœuvre en cours de son engin. Les applications spécifiques du score de Manœuvre sont décrites dans les règles de chaque manœuvre de combat de véhicules.

Le score de Manœuvre consiste en quatre paramètres : les points de Véhicule, les points de Terrain, les points de Vitesse et les points de Pilote. Ces paramètres – et le score de Manœuvre – changent lors de chaque tour de combat dans le but de refléter des conditions de combat en constante évolution. Suivant les préférences de chacun, les joueurs ou le meneur de jeu peuvent se charger de l'évolution de ces chiffres.

Lors d'une interaction entre un véhicule et un piéton, résolvez la situation en attribuant à ce dernier un score de Manœuvre égal à sa Rapidité

Fixer le score de Manœuvre

On calcule le score de Manœuvre d'un véhicule lors d'un tour de combat en additionnant les points de Véhicule, les points de Terrain, les points de Vitesse et les points de Pilote. Une fois déterminé, on se sert de ce résultat durant tout le tour. On recalcule les paramètres et le score de Manœuvre au début du tour de combat suivant.

Points de Véhicule : Suivant le type de véhicule que conduit un personnage, les points de Véhicule sont positifs ou négatifs. La Table des points de Véhicule offre un aperçu de la valeur de chaque engin.

Points de Terrain : Les points de Terrain réduisent le score de Manœuvre d'un véhicule. La valeur de chaque type de terrain est indiquée dans la Table des points de Terrain.

Points de Vitesse : Pour calculer les points de Vitesse d'un véhicule, divisez sa vitesse par 10 (arrondir à l'entier inférieur).

Points de Pilote : Le joueur effectue un test ouvert en utilisant sa compétence Véhicule appropriée pour générer ses points de Pilote. Il reçoit un nombre de points égal au dé le plus élevé (voir *Tests ouverts*, page 39).

TABLE DES POINTS DE VÉHICULE

Type de véhicule	Points de Véhicule
Avion de chasse	+20
Ballon dirigeable/Zeppelin	-10
Bateau de course	+5
Engin semi-balistique	-25
Gros avion	-5
Hélicoptère	+5
Hovercraft	+2
Limousine/Camion léger/ Fourgonnette	-3
Moto	+5
Navette suborbitale	-15
Petit avion	0
Petit bateau à moteur	0
Poids lourd	-5
Semi-remorque	-7
Train/Monorail	-10
Ultra-léger-motorisé	+10
Véhicule aérien léger/Panzer	+10
Véhicule à chenilles	-3
Voiture/Camionnette	0
Voiture de sport	+3
Yacht	-10

TABLE DES POINTS DE TERRAIN

Terrain	Points de Terrain
Libre	0
Normal	-2
Limité	-4
Restreint	-10

SÉQUENCE D'UN TOUR DE COMBAT DE VÉHICULES

Un tour de combat de véhicule se déroule comme suit.

1. Déterminez les distance et vitesse de départ (au premier tour de combat uniquement).
2. Déterminez les points de Véhicule, de Terrain et de Vitesse de chaque véhicule.
3. Répartissez les dés de la réserve de contrôle.
4. Déterminez les points de Pilote et calculez le score de Manœuvre final pour le tour de combat.
5. Déterminez l'initiative.
6. Les personnages agissent et résolvent leurs actions.
7. Déterminez les changements de vitesse, de distance ou de terrain.
8. Entamez un nouveau tour de combat.

1. Déterminez les distance et vitesse de départ (au premier tour de combat uniquement).

Avant même que le combat de véhicules commence, le meneur de jeu détermine la vitesse de départ des véhicules PNJ et les distances existantes entre tous les engins. Les véhicules garés ou à l'arrêt commencent


PRESCOTT
5
5
NO STEP
DANGER
72873

avec une vitesse de départ de 0. Les joueurs annoncent la vitesse de leur véhicule, mais c'est le meneur de jeu qui décide de celle des véhicules dont le pilote est inconscient ou inanimé.

On réactualise également la réserve de dés des pilotes, passagers et piétons, comme indiqué dans les règles du tour de combat (voir le chapitre *Combat*, page 100).

2. Déterminez les points de Véhicule, de Terrain et de Vitesse de chaque véhicule.

Après avoir déterminé les points de Véhicule, de Terrain et de Vitesse de chaque véhicule, on calcule le score de Manœuvre temporaire de tous les engins.

3. Répartissez les dés de la réserve de contrôle.

Chaque joueur peut allouer des dés de la réserve de contrôle au test ouvert destiné à déterminer les points de Pilote pour le tour. Les dés alloués à ce test ne peuvent pas être utilisés autrement lors de ce tour. On recouvre ces dés à la fin du tour de combat. Les dés de la réserve de contrôle restants peuvent servir lors des tests de Conduite du tour de combat.

4. Déterminez les points de Pilote et calculez le score de Manœuvre final pour le tour de combat.

Chaque joueur effectue un test ouvert pour déterminer les points de Pilote des véhicules. Le meneur de jeu effectue ces tests pour les véhicules des PNJ. Ajoutez les points de Pilote au score de Manœuvre temporaire généré lors de la phase 2. Le résultat constitue le score de Manœuvre des véhicules.

5. Déterminez l'initiative.

Que les personnages conduisent, qu'ils soient passagers ou passants, tous les joueurs lancent l'initiative.

Les bonus de dés à l'initiative et à la Réaction dus à une interface de contrôle ne s'appliquent qu'aux personnages branchés et conduisant un véhicule interfacé. Les bonus de réflexes câblés et accrus, d'adepte, ainsi que la magie ne s'appliquent PAS aux conducteurs quand ils déterminent l'initiative. Toutefois, les personnages dotés d'un datajack qui conduisent un véhicule équipé d'un port datajack bénéficient d'un bonus de Réaction de +1.

Les personnages passagers doivent patienter jusqu'à la première passe d'initiative du pilote avant de pouvoir agir (voir *Actions des passagers durant un combat de véhicules*, page 144).

6. Les personnages agissent et résolvent leurs actions.

Tous les personnages (conducteurs, passagers et piétons) agissent dans l'ordre fixé par les résultats de l'initiative, comme c'est indiqué dans les règles de combat standard (voir le chapitre *Combat*, page 100).

Résolvez toutes les actions des personnages.

7. Déterminez les changements de vitesse, de distance ou de terrain.

Une fois les actions résolues, le meneur de jeu détermine si le véhicule change de vitesse selon ce qu'il a fait durant le tour. Si cela s'avère nécessaire, il calcule les variations de distances entre les véhicules suivant leur nouvelle vitesse.

C'est lui qui décide également si un véhicule s'est déplacé sur un nouveau type de terrain lors du tour de combat. Si tel est le cas, le changement de terrain prend effet lors de cette phase.

8. Entamez un nouveau tour de combat.

Entamez un nouveau tour de combat. Les distances et vitesses du nouveau tour ayant déjà été déterminées, reprenez à la phase 2. Restaurez les dés de la réserve de contrôle.

Interfacé X tente de semer deux patrouilleurs de la Lone Star qui le talonnent. Au début de la poursuite, le Mach 6 (son Westwind 2000 au moteur gonflé) d'Interfacé X fonce à 250 mètres par tour de combat, alors que les flics qui le prennent en chasse vont à 275 mètres par tour et qu'ils sont à quelques pâtés derrière lui. X et ses poursuivant dévalent bruyamment l'Avenue Centrale, une rue à cinq voies. Heureusement, la circulation est fluide.

Connaissant déjà les vitesses et distances de départ, Interfacé X et le meneur de jeu déterminent les points de Véhicule, de Terrain et de Vitesse pour chaque véhicule.

Voici à quoi ressemble le calcul :

Le Mach 6
Voiture de sport .....+3 points de Véhicule
Terrain normal .....-2 points de Terrain
250 m/tour .....25 points de Vitesse

Score de Manœuvre temporaire...26

Les patrouilleurs de la Lone Star
Voiture normale .....0 points de Véhicule
Terrain normal .....-2 points de Terrain
275 m/tour .....27 points de Vitesse

Score de Manœuvre temporaire...25

La répartition des dés de la réserve de contrôle représente l'étape suivante. Interfacé X décide d'allouer 4 de ses 7 dés de réserve de contrôle à son test de Conduite. Cela ne lui laisse que 3 dés de réserve de contrôle pour les autres actions durant le tour de combat. Les flics conduisant les patrouilleurs de la Lone Star ne sont pas interfacés, aussi ne peuvent-ils pas toucher à leurs dés de réserve de contrôle. Au moins sont-ils de bons conducteurs (compétence Voitures à 5).

Maintenant, le joueur et le meneur de jeu effectuent un test ouvert pour déterminer les points de Pilote des personnages. Interfacé X a la compétence Voitures à 5 et il a alloué 4 dés de sa réserve de contrôle au test, aussi lance-t-il 9 dés. Il obtient 1, 2, 2, 3, 3, 3, 3, 5 et 6. Relançant le 6, il obtient un 5, ce qui fait que son dé le plus élevé est un 11. Cela donne à Interfacé X 11 points de Pilote.

Le meneur de jeu effectue le test ouvert de chaque flic qui ont la compétence Voitures à 5. Le premier (Patrouilleur n° 1) obtient 2, 3, 5, 6 et 6. Rejetant les deux 6, le meneur de jeu obtient un 1 et un 2. Les comptes finaux donnent donc 2, 3, 5, 7 et 8. Le Patrouilleur n° 1 a 8 points de Pilote.

Lors du test ouvert du Patrouilleur n° 2, le meneur de jeu obtient 3, 4, 5, 6 et 6. Il relance les 6 et obtient un 4 et un autre 6. Il rejette le 6 et obtient un 3, aussi le résultat le plus élevé est-il un 15. Le Patrouilleur n° 2 a 15 points de Pilote.

Maintenant, le joueur et le meneur de jeu ajoutent les points de Pilote au score de Manœuvre temporaire de chaque personnage. Voici donc les scores de Manœuvres des personnages pour le reste du tour :

Personnage.....Score de Manœuvre
Interfacé X .....11 + 26 = 37
Patrouilleur n° 1 .....8 + 25 = 33
Patrouilleur n° 2 .....15 + 25 = 40

À ce moment, tous les personnages joueurs impliqués – ce qui inclut les passagers d'Interfacé X et les autres flics munis de shotguns embarqués dans les deux Patrouilleurs – déterminent leur score d'initiative, et le tour de combat standard commence.



ACTIONS DES VÉHICULES

En plus de ses actions de personnage standard (voir *Déclaration des actions*, page 104), comme activer un cyberware, observer dans le détail, effectuer un test de Conduite en situation normale, etc., le pilote peut réaliser les actions de véhicule suivantes. Toutes sont des actions complexes.

- **Accélérer/freiner :** Le pilote tente de modifier la vitesse de son véhicule, que ce soit pour s'approcher d'un autre engin ou pour augmenter la distance l'en séparant.
- **Se positionner :** Le pilote tente de manœuvrer pour placer son véhicule dans une meilleure situation tactique de combat.
- **Percuter :** Le pilote tente d'emboutir un autre véhicule.
- **Disparaître :** Le pilote tente de rompre le contact avec un autre véhicule.
- **Réaliser une action ne relevant pas de la conduite :** Les actions ne relevant pas du pilotage incluent l'usage d'armes personnelles, l'utilisation d'appareils électroniques embarqués, l'activation d'un cyberware, etc.

TABLE D'ACCÉLÉRATION/FREINAGE

Conditions de vitesse	Modificateur de la Cible
Le score de Manœuvre du véhicule excède celui de l'adversaire de 10 ou moins	-2
Le score de Manœuvre du véhicule excède celui de l'adversaire de plus de 10	-4
Le score de Manœuvre de l'adversaire excède celui du véhicule de 10 ou moins	+2
Le score de Manœuvre de l'adversaire excède celui du véhicule de plus de 10	+4
Le véhicule tente d'échapper à plus d'un véhicule poursuivant	+1 par véhicule en plus
Le véhicule va plus vite que son indice de Vitesse	+1
Le système d'auto-navigation du véhicule est actif	+ Indice d'Auto-Nav
Terrain	
Libre	-1
Normal	0
Limité	+1
Restreint	+3
Le pilote a un implant ICV	- (Indice de l'ICV x 2)

Accélérer/Freiner

L'accélération et le freinage sont deux actions liées entre elles. En effet, dans les deux cas, le pilote tente de modifier l'allure de son véhicule. Pour résoudre ce genre d'actions, le pilote effectue un test de Conduite contre la maniabilité du véhicule. Appliquez tout modificateur propre à la Table d'accélération/freinage.

Si le test d'Accélération/Freinage est un succès, le véhicule augmente ou diminue sa vitesse actuelle. Cette augmentation ou diminution est égale à l'indice d'Accélération du véhicule, multiplié par le nombre de succès obtenu lors du test. Toutefois, nul véhicule ne peut dépasser son indice de Vitesse de plus de 50% (1,5 fois l'indice de Vitesse). Lorsqu'un véhicule décélère de plus de son indice d'Accélération x 4, il faut effectuer pour lui un test d'Accident.

Si l'accélération d'un véhicule en chasse est égale ou plus élevée que la distance le séparant de sa cible, multipliée par 2, il peut percuter le véhicule visé ou un piéton lors de l'action suivante.

LÉGENDE DE LA TABLE D'ACCÉLÉRATION/FREINAGE

Score de Manœuvre plus élevé/plus bas : Si le score de Manœuvre du pilote d'un véhicule est plus élevé que celui du véhicule qu'il poursuit ou qu'il cherche à semer, diminuez le seuil de réussite de son test de Conduite. Si le score de Manœuvre du véhicule adverse est plus élevé, le seuil de réussite augmente. Lorsqu'un véhicule fuit ou poursuit plus d'un adversaire, considérez le score de Manœuvre le plus élevé parmi les véhicules adverses pour déterminer le modificateur.

Échapper à plus d'un véhicule : Si le pilote tente de semer deux véhicules ou plus, appliquez un modificateur de +1 par véhicule supplémentaire. Par exemple, un véhicule désireux de semer deux adversaires reçoit un modificateur de +1, alors qu'un véhicule tentant d'en semer trois se voit attribuer un modificateur de +2.

Le système d'auto-navigation est actif : Un système d'auto-navigation actif handicape les manœuvres de combat, car il essaie tout le temps de réduire l'allure du véhicule jusqu'à atteindre une vitesse sûre. Appliquez un modificateur au seuil de réussite égal à l'indice d'Auto-Nav du véhicule. Activer ou désactiver le système d'auto-navigation est une action simple ; si le pilote est branché au véhicule, c'est une action automatique.

Implant ICV : Si le pilote est un interfacé branché à un véhicule équipé, réduisez le seuil de réussite d'un montant égal à deux fois l'indice de l'ICV.

Patrouilleur n° 1 et Patrouilleur n° 2 ne sont qu'à 300 mètres derrière Interfacé X qui décide d'accélérer pour tenter de semer les deux voitures de la Lone Star. Le seuil de réussite de base du test d'Accélération est égal à l'indice de Maniabilité du Mach 6 qui est de 3. On applique également les modificateurs au seuil de réussite suivants :

Le score de Manœuvre du Patrouilleur n° 2 égal à 40 dépasse celui du Mach 6 de 10 ou moins.....+2
Interfacé X fuit face à deux véhicules.....+1
La vitesse de 250 m/t du Mach 6 dépasse son indice de Vitesse qui est de 210.....+1
Terrain Normal.....0
Interfacé X possède une ICV d'indice 2 et il est branché au Mach 6.....-4
Modificateur final.....0

Les divers modificateurs s'annulent les uns entre les autres, offrant ainsi un seuil de réussite de 3 à Interfacé X pour le test.

Interfacé X, qui dispose de la compétence Voitures à 5, lance 5 dés et obtient 2 succès. On multiplie ces 2 succès par l'indice d'Accélération du Mach 6 qui est de 18, ce qui donne un résultat de 36. Le Mach 6 roule donc maintenant à 286 m/t, ce qui est bien en deçà de la limite de la voiture qui est de 315 mètres par tour (210 x 1,5).

C'est maintenant au tour du Patrouilleur n° 2 d'agir, et il décide de se rapprocher d'Interfacé X. Son véhicule a un indice de Maniabilité de 4, aussi le seuil de réussite du test de Conduite est-il de 4. On applique les modificateurs au seuil de réussite suivants :

Le score de Manœuvre du Patrouilleur n° 2 est supérieur à celui d'Interfacé X de 10 ou moins.....-2
La vitesse de 275 m/tour de la voiture dépasse son indice de Vitesse qui est de 240.....+1



TABLE DE POSITIONNEMENT

Conditions	Modificateur
Le véhicule dépasse son indice de Vitesse	+1
Le système d'auto-navigation du véhicule est actif	+ indice d'Auto-Nav
Terrain	
Libre	-1
Normal	0
Limité	+1
Restreint	+3
Le pilote dispose d'un implant ICV	- (Indice de l'ICV x 2)

Terrain Normal.....0
L'auto-nav d'indice 3 du patrouilleur est actif.....+3
Modificateur final.....+2

Cela donne donc un seuil de réussite de 6 pour le test. Le meneur de jeu lance 5 dés (la compétence Voitures du pilote). Il obtient 3 succès, aussi la vitesse du Patrouilleur n° 2 augmente-t-elle de 42 m/t (indice d'Accélération de 14 x 3 succès = 42). Cela signifie que le Patrouilleur n° 2 fonce maintenant à 317 mètres par tour.

Passons à la fin du tour en partant du principe que nulle autre action de pilotage ne survient. Le Mach 6 roule maintenant à 286 m/t alors que le Patrouilleur n° 2 roule à 317 m/t. 317 moins 286 font 31, aussi le Patrouilleur n° 2 se rapproche-t-il du Mach 6 de 31 mètres lors du tour. La distance de départ au début du tour était de 300 mètres. Le Patrouilleur n° 2 ne sera donc plus qu'à 269 mètres d'Interfacé X au début du tour suivant.

Se positionner

Le fait de se positionner permet au pilote de mettre son véhicule dans une meilleure position tactique pour les actions suivantes. En termes de jeu, une tentative de positionnement couronnée de succès donne à un véhicule un meilleur score de Manœuvre lors du tour de combat suivant et un avantage tactique, et offre aux passagers plus de possibilités d'actions.

Un pilote fait également une tentative de positionnement pour arrêter son véhicule en un point précis afin de couvrir des personnages entrant, sortant, montant ou descendant du véhicule.

Pour positionner son véhicule, le pilote effectue un test de Positionnement à l'aide de sa compétence Conduite contre un seuil de réussite égal à l'indice de Maniabilité du véhicule. Appliquez tous les modificateurs adéquats extraits de la Table de positionnement. Notez le nombre de succès obtenu lors de ce test, et ajoutez-le aux points de Pilote du conducteur pour le tour de combat suivant. Ces points de Pilote supplémentaires augmentent le score de Manœuvre du véhicule.

Le pilote du Patrouilleur n° 1 décide de positionner son véhicule pour gagner un avantage tactique sur le Mach 6. Le seuil de réussite de base du test de Positionnement est égal à l'indice de Maniabilité de 4 du véhicule, et on applique les modificateurs suivants :

La vitesse de 275 m/t du Patrouilleur dépasse son indice de Vitesse qui est de 240 m/t.....+1
Terrain Normal.....0
Le système d'auto-navigation du patrouilleur est inactif.....0
Modificateur final.....+1

Avec le modificateur de +1, le seuil de réussite final du test passe à 5. Le meneur de jeu lance 5 dés pour le pilote (compétence Voitures 5), mais n'obtient qu'un succès. Au début du prochain tour, le pilote du Patrouilleur n° 1 pourra ajouter 1 au résultat du test ouvert destiné à déterminer les points de Pilote.

Si le pilote tente de positionner son véhicule pour qu'il s'arrête en un endroit précis, le meneur de jeu détermine la distance à parcourir jusqu'au point désiré. On multiplie le résultat du test de Positionnement par l'indice de Maniabilité pour déterminer la distance que peut parcourir le véhicule. Si le résultat final dépasse la distance requise, le pilote réussit la manœuvre. Autrement, la tentative de positionnement échoue.

Josie Cruise transporte, dans son hélicoptère Angelfire (Accélération 14), une équipe de runners vers une zone d'atterrissage bien précise située devant un complexe de recherche de la Seretech qui se situe à 60 mètres de la position actuelle de Angelfire.

Josie exécute une tentative de positionnement pour placer Angelfire juste au-dessus de la zone d'atterrissage. Néanmoins, elle n'obtient que 4 succès à son test de Positionnement, ce qui signifie que l'Angelfire ne fait que 56 mètres (4 x 14). Josie est donc à 4 mètres de la zone d'atterrissage.

TABLE DE PERCUSSION

Conditions	Modificateur
Le score de Manœuvre du véhicule percutant excède celui de la cible de 10 ou moins	-2
Le score de Manœuvre du véhicule percutant excède celui de la cible de plus de 10	-4
Le score de Manœuvre de la cible excède celui du véhicule percutant de 10 ou moins	+2
Le score de Manœuvre de la cible excède celui du véhicule percutant de plus de 10	+4
Le véhicule dépasse son indice de Vitesse	+1
L'auto-nav du véhicule est actif	+ (indice + 2)
Terrain	
Libre	-1
Normal	0
Limité	+1
Restreint	+2
Implant ICV	- (indice de l'ICV x 2)

Percuter

Lors d'une manœuvre de collision volontaire, le pilote tente de percuter un autre véhicule ou un piéton, ou de briser une barrière avec son propre véhicule. Pour y parvenir, la distance entre le véhicule et la cible doit être inférieure à son indice d'Accélération. Si la distance est plus élevée, le pilote peut accélérer pour se rapprocher (voir *Accélérer/Freiner*, page précédente). Si le test d'Accélération a pour résultat une modification de la vitesse au moins deux fois supérieure à la distance, le conducteur peut tenter de percuter la cible lors de sa prochaine action.

Pour résoudre une tentative de percussion, le pilote effectue un test de Percussion via sa



compétence Conduite contre un seuil de réussite égal à l'indice de Maniabilité de son véhicule. Appliquez les modificateurs appropriés extraits de la Table de percussion. Si le test réussi, le véhicule entre en collision avec la cible.

Le véhicule et la cible effectuent un test de Résistance aux dégâts pour déterminer les dommages (voir *Dégâts aux véhicules dus aux impacts*, page 145). Pour déterminer la Puissance des dégâts, calculez la différence de vitesse entre les deux véhicules ; divisez le résultat par 10 en arrondissant à l'entier supérieur. L'attaquant réduit la Puissance des dégâts dus à la collision d'autant que l'indice de Structure de son véhicule multiplié par le nombre de succès obtenu au test. En ce qui concerne le niveau de dégâts, reportez-vous au niveau correspondant à la différence de vitesse entre les deux véhicules, comme indiqué sur la Table d'impact (page 145). Un joueur peut ajouter tout dé de la réserve de contrôle encore disponible à son test de Résistance aux dégâts.

Tout véhicule qui subit des dommages suite à une percussion est soumis à un test d'Accident (voir *Accident*, page 147).

Interfacé X, désespéré, décide de se débarrasser de l'un des patrouilleurs de la Lone Star en le percutant. Son Mach 6 a un score de Manœuvre de 46, alors que le Patrouilleur n° 2 a un score de Manœuvre de 35, aussi pense-t-il que sa tactique est bonne.

Il y a une trop grande distance entre le Mach 6 et les patrouilleurs, aussi Interfacé X effectue-t-il un test de Freinage. Le test résulte en un changement de 110 mètres par tour, ce qui ralentit le Mach 6 à 176 mètres par tour. Ce chiffre excède encore de 50 mètres la distance qui sépare le Mach 6 et le patrouilleur le plus proche (Patrouilleur n° 2, aussi Interfacé X doit-il attendre la phase suivante avant de pouvoir heurter le patrouilleur).

N'ayant rien à perdre, Interfacé X tente de percuter la voiture de flics lors de son action suivante. Le seuil de réussite de base du test s'élève à 3 (l'indice de Maniabilité du Mach 6), et on applique les modificateurs suivants :

Le score de Manœuvre de l'attaquant excède celui de la cible de plus de 10	*-4*
Terrain Normal	*0*
L'attaquant dispose d'une ICV d'indice 2	*-4*
Modificateur final	***-8***

Le seuil de réussite final s'élève à 3 – 8 = -5, que l'on arrondit à 2 (car aucun seuil de réussite ne peut être inférieur à 2).

Interfacé X décide de ne pas se servir des dés de sa réserve de contrôle, aussi lance-t-il cinq dés pour le test (compétence Voitures 5). Il obtient 5 succès, et le Mach 6 percute le Patrouilleur n° 2.

Disparaître

Pour disparaître ou semer un autre véhicule, le conducteur effectue un test de Disparition en utilisant sa compétence Conduite contre un seuil de réussite égal à l'indice de Maniabilité de son véhicule. Appliquez tous les modificateurs adéquats extraits de la Table de disparition.

Si le test est réussi, le véhicule rompt le contact avec ses poursuivants. Il reçoit un bonus de Fuite égal au nombre de succès obtenus lors du test. Au début du tour de combat suivant, le conducteur ajoute son bonus de Fuite à ses points de Pilote. Le bonus de Fuite persiste à chaque tour de combat, et ce jusqu'à ce que les poursuivants retrouvent la trace (voir *Re-localiser, ci-dessous*) du véhicule dissimulé ou abandonnent.

En outre, un véhicule qui tente d'en re-localiser un autre ajoute au seuil de réussite du test de Re-localisation les succès obtenus par son adversaire lors du test de Disparition.

Assez de positionnements ! Interfacé X décide qu'il est temps de fausser compagnie au Patrouilleur n° 1. Le score de Manœuvre du Mach 6 est égal à 46, alors que celui du Patrouilleur n° 1 est de 36. Tous deux dévalent maintenant bruyamment King Street, une rue plus étroite, à 250 mètres/tour.

Le seuil de réussite de base du test de Disparition d'Interfacé X est égal à 6 (l'indice de Maniabilité du Mach 6) et on y applique les modifications suivantes :

Le score de Manœuvre du véhicule qui disparaît excède celui de son adversaire de 10 ou moins	*-2*
Le Mach 6 dépasse son indice de Vitesse	*+2*
Terrain Limité	*0*
Interfacé X a une ICV d'indice 2	*-4*
Modificateur final	***-4***

Le modificateur de -4 donne à Interfacé X un seuil de réussite final de 2. Interfacé X lance cinq dés et obtient 4 succès, aussi le Mach 6 parvient-il à fausser compagnie au Patrouilleur n° 1 pour le reste du tour de combat. En outre, Interfacé X reçoit un bonus de Fuite de 4 points à son test de Conduite jusqu'à ce que son poursuivant parvienne à le re-localiser ou abandonne.

Re-localiser

Chaque fois qu'un véhicule parvient à se dissimuler ou à rompre le contact, le poursuivant peut tenter d'en retrouver la trace en effectuant un test de Re-localisation. Pour cela, il effectue d'abord un test de Senseurs (vraisemblablement un test de Senseurs Actifs contre un seuil de réussite égal à l'indice de Signature du véhicule dissimulé) ou un test de Perception (si le véhicule ne dispose pas d'interface). Appliquez tous les modificateurs tirés de la Table de re-localisation (page suivante).

TABLE DE DISPARITION

Conditions	Modificateur
Le score de Manœuvre du véhicule qui disparaît excède celui de son adversaire de 10 ou moins	-2
Le score de Manœuvre du véhicule qui disparaît excède celui de son adversaire de plus de 10	-4
Le score de Manœuvre de l'adversaire excède celui du véhicule qui disparaît de 10 ou moins	+3
Le score de Manœuvre de l'adversaire excède celui du véhicule qui disparaît de plus de 10	+6
Le véhicule dépasse son indice de Vitesse	+2
Le système d'auto-navigation du véhicule est actif	+ indice
Souhaite échapper à plus d'un véhicule	+1 par véhicule supplémentaire
Terrain	
Libre	+4
Normal	+2
Limité	0
Restreint	-2
Implant ICV	- (indice de l'ICV x 2)

TABLE DE RE-LOCALISATION

Conditions	Modificateur
Le véhicule re-localisant a un score de Manœuvre supérieur au véhicule dissimulé de 10 ou moins	-2
Le véhicule re-localisant a un score de Manœuvre supérieur au véhicule dissimulé de plus de 10	-4
Le véhicule dissimulé a un score de Manœuvre supérieur au véhicule re-localisant de 10 ou plus	+2
Le véhicule dissimulé a un score de Manœuvre supérieur au véhicule re-localisant de plus de 10	+4
Le véhicule dépasse son indice de Vitesse	+4
Le système d'auto-navigation du véhicule est actif	-indice
Véhicule dissimulé	+ les succès acquis au test de Disparition
Terrain*	
Libre	-3
Normal	-1
Limité	0
Restreint	+3

* Les modificateurs de terrain correspondent au type de terrain occupé par le véhicule dissimulé.

Si le test est un succès, le poursuivant rétablit le contact ou repère le véhicule dissimulé. Le pilote et les passagers du véhicule poursuivant peuvent agir à l'encontre du véhicule cible lors de leurs actions suivantes.

Les pilotes PJ peuvent tenter de re-localiser un véhicule dissimulé aussi longtemps que cela leur chante. Les pilotes PNJ le font pendant 5 tours de combat avant de laisser tomber.

Le Patrouilleur n° 1 ne va pas se contenter de laisser partir Interfacé X, aussi au prochain tour de combat le conducteur de la Lone Star va-t-il tenter de re-localiser le Mach 6. Le flic n'étant pas interfacé, il effectue un test de Perception standard. Sa Perception s'élève à 4 et son score de Manœuvre à 29 et il effectue son test contre un seuil de réussite égal à 4, accompagné des modificateurs suivants :

Le flic est distrait (il conduit) ..... +2
Luminosité partielle (il commence à faire sombre) ..... +2
Le score de Manœuvre d'Interfacé X excède celui du patrouilleur de plus de 10 ..... +4
La vitesse du patrouilleur (250 m/t) dépasse son indice de Vitesse qui est de 240 ..... +4
L'auto-nav du patrouilleur est inactif 0
Interfacé X a obtenu 4 succès à son test de Disparition ..... +4
Terrain Limité 0
Modificateur final 16

Le Patrouilleur n° 1 lance quatre dés contre un seuil de réussite de 20 (4 + 16). Le meneur de jeu obtient 1, 2, 2 et 4 – ce qui ne s'en approche vraiment pas ! On dirait qu'Interfacé X a réussi à filer !

COMBATS DE VÉHICULES À GRANDE ÉCHELLE

Bien que les règles précédentes fonctionnent pour plus de deux véhicules, le meneur de jeu peut souhaiter regrouper des véhicules PNJ quand ils coopèrent dans un même dessein (par exemple, deux patrouilleurs de la Lone Star qui pourchassent un suspect). Dans ce cas, ne faites qu'un seul jet de dés pour l'ensemble des véhicules du groupe. Utilisez les caractéristiques du véhicule le plus rapide du groupe pour déterminer le score de Manœuvre, et modifiez tous les seuils de réussite des tests de Pilotage de 1 point pour chaque engin supplémentaire. Ce modificateur est un bonus ou un malus selon qui effectue le test. Par exemple, un groupe de trois voitures effectuant un test de Positionnement contre un seul véhicule a -2 à son seuil de réussite, alors que le véhicule seul a +2 au sien du fait qu'il est dépassé par le nombre.

ACTIONS DES PASSAGERS DURANT UN COMBAT DE VÉHICULES

Lors d'un combat de véhicules, les passagers peuvent se servir d'appareils électroniques, de leurs armes, ne rien faire ou lancer des sorts sur les autres véhicules. Quand c'est le cas, appliquez les règles suivantes.

En raison des réactions imprévisibles d'un véhicule au combat, les personnages n'agissent pas toujours aussi vite qu'ils le voudraient. Nul passager ne peut agir avant un interfacé lors de la première passe d'initiative de chaque tour de combat. Même si des passagers ont un score d'initiative supérieur à celui de l'interfacé qui conduit, ils doivent patienter jusqu'à la première passe d'initiative du pilote. Une fois la première passe résolue, ils agissent normalement selon leur score d'initiative et ce jusqu'au tour de combat suivant. (Les passagers n'exercent aucun contrôle sur leur environnement ; ils sont complètement à la merci de l'interfacé.)

Lame, assis dans le Mach 6 aux côtés d'Interfacé X qui tente d'échapper aux deux patrouilleurs de la Lone Star, dispose d'un pistolet lourd. Souhaitant apporter sa petite contribution pour que les flics ne les suivent pas de trop près, il se penche par la fenêtre pour lâcher quelques tirs avec son Ares Predator.

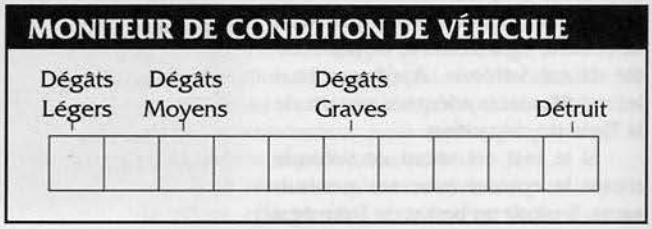
Lame, qui dispose de réflexes câblés, a une initiative de 17 pour le tour. En temps normal, il agirait en phase 17 de sa première passe d'initiative. Néanmoins, Interfacé X obtient 12 à son jet d'initiative, aussi Lame doit-il attendre la phase 12 pour entreprendre sa première action.

DÉGÂTS AUX VÉHICULES

Les véhicules subissent des dommages lorsqu'on leur tire dessus, qu'on leur lance des sorts ou qu'ils percutent un obstacle, comme un autre véhicule, un piéton, un mur, etc.

On se sert du moniteur de condition pour noter les dommages effectués aux véhicules, tout comme on note les dégâts infligés aux personnages. Comme les véhicules ne prennent pas de dégâts Étourdissants, ils ne disposent que d'un compteur de dégâts physiques (voir *le moniteur de condition de véhicule*). Les dégâts de véhicule sont : Léger, Moyen, Grave et Détruit (l'équivalent de Fatal). Comme le montre la Table des dégâts de véhicule, appliquez aux véhicules des modificateurs au seuil de réussite, des pénalités d'initiative et des diminutions à l'indice de Vitesse suivant leur statut d'endommagement.

MONITEUR DE CONDITION DE VÉHICULE





Le modificateur de dégâts au seuil de réussite s'applique à tous les tests impliquant le véhicule. La pénalité d'initiative réduit le jet d'initiative effectué par le pilote du véhicule. La réduction de l'indice de Vitesse diminue l'indice de Vitesse du véhicule. Comme la vitesse maximale d'un véhicule est égale à son indice de Vitesse multiplié par 1,5, cette diminution s'applique également à sa vitesse maximale.

TABLE DES DÉGÂTS AUX VÉHICULES

Niveau dégâts du véhicule	Modificateur du seuil de réussite	Pénalité d'initiative	Diminution de l'indice de Vitesse
Léger	+1	-1	Aucune
Moyen	+2	-2	25%
Grave	+3	-3	50%

DÉGÂTS À L'INTERFACÉ

Lorsqu'un véhicule subit des dégâts Graves ou qu'il est détruit, on transfère les dommages à l'interfacé branché au véhicule. Quand un véhicule subit des dégâts Graves, l'interfacé effectue un test de Résistance aux dégâts contre des dommages Physiques 6M ; si le véhicule est détruit, l'interfacé doit résister à des dommages Physiques 6G. Ce test de Résistance aux dégâts inclut tout effet dû à un choc d'éjection (voir *Choc d'éjection*, page 155). Les dés des réserves de combat et de contrôle ne sont d'aucune aide pour ce test.

DÉGÂTS AUX VÉHICULES DUS AUX IMPACTS

On parle de dégâts d'impact lorsqu'un véhicule rate un test d'Accident (voir *Accident*, page 147) ou qu'un autre véhicule le percute. Le niveau des dégâts d'impact dépend de la vitesse du véhicule au moment du choc, comme le montre la Table d'impact. Pour un véhicule percuté (voir *Percuter*, page 142), le niveau de dégâts dépend de la différence de vitesse entre les deux véhicules. La Puissance d'un accident est égale à la vitesse du véhicule divisée par 10 (arrondir à l'entier supérieur) ; la Puissance d'une attaque par percussion est égale à la différence de vitesse, elle aussi divisée par 10 et arrondie à l'entier supérieur.

Lors d'un test destiné à résister à des dégâts d'impact, le joueur lance autant de dés que l'indice de Structure de son véhicule, en ajoutant éventuellement un nombre de dés issus de sa réserve de contrôle égal, au plus, à son indice de Conduite. Le seuil de réussite est égal à la Puissance de l'attaque. Aucune armure ou autre paramètre ne peut réduire cette Puissance. Pour chaque tranche de 2 succès obtenus au test, réduisez le niveau de dégâts de 1 point.

Le Mach 6 d'Interfacé X roule à 152 mètres par tour au moment où il percute le patrouilleur de la Lone Star n° 2 qui roule à 300 mètres par tour. On calcule la puissance de l'attaque comme suit :

300 – 152 = 148
148/10 = 14,8, arrondi à 15

Comme le montre la Table d'impact, une collision à 148 mètres par tour correspond à un niveau de dégâts Graves. Le Mach 6 et le Patrouilleur n° 2 doivent donc résister aux dégâts 15G de la collision.

Occupons-nous d'abord du test du Mach 6. Il a un indice de Structure de 3, aussi Interfacé X lance-t-il trois dés contre un seuil de réussite de 15. Néanmoins, Interfacé X a obtenu 5 succès à son test de Percussion, ce qui réduit la Puissance de son attaque de 15 (indice de Structure du véhicule x le nombre de succès).

Un seuil de réussite ne pouvant être inférieur à 2, le code de dégâts devient finalement 2G. Interfacé X ajoute cinq dés tirés de sa réserve de contrôle, aussi pour son test de Résistance aux dégâts lance-t-il huit dés contre un seuil de réussite égal à 2. Il obtient 6 succès qui réduisent les dégâts à néant. Le Mach 6 s'en sort avec quelques rayures.

Jetons maintenant un œil au Patrouilleur n° 2. Le patrouilleur était la cible de la tentative de percussion, aussi ne diminue-t-on pas le code de dégâts 15G. Le patrouilleur a un indice de Structure égal à 3, et le meneur de jeu ajoute 2 dés tirés de la réserve de Karma du flic. Lançant cinq dés contre un seuil de réussite de 15, le meneur de jeu n'obtient aucun succès. Du coup, le patrouilleur subit des dommages Graves et doit maintenant effectuer un test d'Accident.

TABLE D'IMPACT

Vitesse du véhicule (en m/tour)	Niveau de dégâts
1-20	Léger (L)
21-60	Moyen (M)
61-200	Grave (G)
201+	Détruit (D)

Les passagers

Les passagers subissent aussi des dégâts lors d'une collision entre véhicules. Quand un véhicule subit des dommages, pilote et passagers effectuent le même test de Résistance aux dégâts que leur véhicule. Appliquez toutes les diminutions de niveau de dégâts associées au véhicule avant d'effectuer ces tests. En d'autres termes, un personnage résiste aux dégâts d'une attaque dont la Puissance est égale à ce qu'a dû affronter le véhicule, mais accompagnée d'un niveau de dégâts égal à ce qu'il a encaissé. Par exemple, si un véhicule a fait face a des dommages 10G, mais qu'il a réduit leur niveau à Moyen, tout personnage embarqué doit résister à des dommages 10M. Si un personnage porte sa ceinture de sécurité ou dispose d'une mesure semblable lors du choc, diminuez les dégâts de 1 niveau.

La réserve de combat n'est d'aucune aide aux passagers lors du test de Résistance aux dégâts, mais on y ajoute les dés de la réserve de contrôle de l'interfacé utilisés dans le test d'Accident. Seule une armure d'impact protège contre les dommages d'un accident.

Le test de Résistance aux dégâts du Patrouilleur n° 2 n'ayant pas réduit les dommages, les deux flics effectuent leur propre test de Résistance aux dégâts. Le code de dégâts initial est 15G mais réduit comme suit :

Les flics portent une ceinture de sécurité
Réduisez le niveau de dégâts de 1 [15M]
Les flics portent des gilets de protection (indice 4/3)
Réduisez la Puissance de 3 [12M]

Suite à ces diminutions, le code de dégâts final s'élève à 12M.

Les deux flics ont une Constitution de 4, aussi le meneur de jeu jette-t-il quatre dés pour leur test de Résistance aux dégâts. Les tests sont des échecs, et les deux jeunes hommes de la Lone Star se voient infliger des dégâts Moyens.





Accident

L'accident est un type d'impact spécifique qui survient lorsque le pilote ou l'interfacé perd le contrôle de son véhicule en raison de circonstances particulières. On effectue un test d'Accident dans les situations suivantes :

- Le véhicule subit des dommages suite à une action de percussion.
- Le véhicule subit des dommages Graves en une seule attaque (ce qui inclut les attaques par sort ou arme).
- Le moniteur de condition du véhicule arrive à "Détruit".
- Le véhicule décélère plus fortement que son indice d'Accélération x 4.

Le test d'Accident est un test de Conduite dont le seuil de réussite de base est égal à l'indice de Maniabilité du véhicule. Appliquez tous les modificateurs adéquats extraits de la Table des tests d'Accident, ci-dessous. Le pilote peut utiliser, lors du test d'Accident, les dés de l'Auto-Nav et de la réserve de contrôle – c'est-à-dire un nombre de dés égal à l'indice d'Auto-Nav ainsi qu'un nombre de dés tirés de la réserve de contrôle égal, au plus, à l'indice de la compétence Conduite utilisée pour le test.

Si le test échoue, le véhicule a un accident. Il s'arrête complètement, et le joueur le contrôlant effectue un autre test de Résistance aux dégâts pour résister aux dommages dus à l'impact.

Le pilote du Patrouilleur n° 2 perd dangereusement le contrôle de son véhicule après que le Mach 6 d'Interfacé X l'a heurté. Il est temps de voir si l'officier de la Lone Star peut reprendre le contrôle de son véhicule avant qu'il aille s'écraser contre un immeuble.

Le seuil de réussite du test d'Accident est égal à l'indice de Maniabilité du patrouilleur qui est de 4 et on y applique les modificateurs suivants :

La patrouilleur a subi des dégâts Graves .....+3
La vitesse du patrouilleur (300 m/tour) est supérieure à l'indice de Réaction du pilote x 40.....+4
Le pilote a une blessure Moyenne.....+2
Modificateur final 9

Cela donne au patrouilleur n° 2 un seuil de réussite final de 13 (4 + 9). Le meneur de jeu lance cinq dés (la compétence Voiture du pilote) pour le test, mais n'obtient aucun succès. Le véhicule s'écrase contre un immeuble.

À combien de dommages supplémentaires le patrouilleur peut-il résister? C'est ce que nous allons découvrir.

Le patrouilleur roulait à 300 mètres/tour avant d'avoir son accident, aussi la Puissance des dégâts est-elle de 300/10, soit 30 (voir Dégâts aux véhicules dus aux impacts, *page 145). La Table d'impact (page 145), indique qu'un accident à 300 mètres par tour a pour conséquence un niveau de dégâts F. Le code de dégâts de cet accident est donc 30F.*

Le meneur de jeu lance trois dés correspondant à l'indice de Structure de 3 du patrouilleur. (Le patrouilleur a un indice d'Armure de 6, mais on ne l'applique pas car l'armure reste sans effet face à des dommages de collision.) Évidemment, le test ne produit aucun succès, et la voiture de l'officier de la Lone Star explose en une boule de feu au moment où elle s'écrase violemment contre un mur tout proche.

TABLE DES TESTS D'ACCIDENT

Conditions	Modificateur
Pilote blessé	+ modificateur de dégâts
Véhicule endommagé	+ modificateur de dégâts
Terrain	
Libre	-1
Normal	0
Limité	+2
Restreint	+4
Vitesse du véhicule	
Inférieure à la Réaction du pilote x 20	0
Inférieure à la Réaction x 30	+1
Inférieure à la Réaction x 40	+2
Supérieure à la Réaction x 40	+4

COLLISIONS AVEC DES OBJETS

Lorsqu'un véhicule est victime d'un accident, il entre parfois en collision avec un objet, comme un mur ou un piéton. En outre, un pilote peut délibérément heurter un objet. Dans tous les cas, l'objet heurté subit également des dommages de collision.

C'est au meneur de jeu de déterminer les objets exacts qu'un véhicule victime d'un accident heurte, en se basant sur l'environnement immédiat, le type de terrain, l'heure, etc.

Murs et obstacles

Murs, obstacles et barrières sont les objets les plus courants avec lesquels un véhicule peut entrer en collision. Parfois, une collision engendre suffisamment de dégâts pour détruire une structure. Un véhicule peut également passer au travers d'un obstacle, le détruire et continuer de tout ravager sur son chemin.

Pour déterminer ce qui arrive dans une telle collision, comparez l'indice de Barrière du mur avec la vitesse du véhicule au moment de la collision. (Les indices de Barrière se trouvent à la page 123.) Si la vitesse du véhicule est inférieure ou égale à l'indice de Barrière multiplié par 20, le véhicule s'arrête. Utilisez les règles d'accident standard pour déterminer les dommages infligés au véhicule et aux passagers.

Si la vitesse du véhicule est supérieure à l'indice de Barrière multiplié par 20, l'obstacle s'effondre et le véhicule continue sa route. Après un tel choc, le véhicule perd de la vitesse pour un montant égal à l'indice de Barrière multiplié par 20.

La Puissance des dégâts de la collision est égale à l'indice de Barrière du mur, de l'obstacle, etc. Reportez la perte de vitesse sur la Table d'impact (page 145) pour déterminer le niveau de dégâts.

Si le véhicule traverse un obstacle, les passagers ne subissent des dommages que s'ils ne sont pas attachés, avec une ceinture de sécurité par exemple. S'ils ne sont pas harnachés et que le véhicule traverse un obstacle, ils effectuent un test de Résistance aux dégâts standard au titre de passager d'un véhicule subissant des dégâts d'impact, mais réduisez les dégâts de 1 niveau.

Le Patrouilleur n° 2 roule à 300 mètres par tour lorsqu'il est victime d'un accident et qu'il heurte le mur d'une usine. Le mur est une structure Matériel Lourde disposant d'un indice de Barrière de 16. L'indice de Barrière multiplié par 20 est égal à 320, ce qui dépasse la vitesse du patrouilleur. Le patrouilleur finit donc en accordéon et s'arrête net contre le mur toujours intact.

Collisions entre véhicules et piétons

Quand un piéton (une personne ou un animal) est heurté par un véhicule, il effectue un test de Résistance aux dégâts contre des dégâts d'impact. La Puissance de la collision est égale à la vitesse du véhicule divisée par 10, et le niveau de dégâts est un cran plus élevé que la vitesse du véhicule inscrite sur la Table d'impact. (Par exemple, un véhicule avançant d'un à vingt mètres par tour inflige des dégâts Moyens à un piéton malchanceux.) Si le niveau de dégâts de la Table d'impact correspond à Détruit, la



Puissance de la collision augmente de moitié par rapport à sa valeur originelle (arrondir à l'entier inférieur).

Les piétons effectuent un test de Résistance aux dégâts standard pour encaisser les dommages, en utilisant, s'ils le veulent, les dés de leur réserve de contrôle. Les armures d'impact réduisent les dommages.

Dans le même temps, le véhicule doit résister aux dommages dus au heurt. Il s'agit de dégâts de collision ; le niveau de dégâts est un cran en deçà de ce qui est inscrit dans la Table d'impact par rapport à la vitesse du véhicule. (Par exemple, un véhicule progressant de 1 à 20 mètres par tour ne subit aucun dommage, alors qu'un véhicule avançant de 21 à 60 mètres par tour ne doit résister qu'à des dégâts Légers.)

C'est samedi soir, et Rex Karz et ses potes sont de sortie, faisant une virée en ville. Rex passe un bon moment, il ne fait pas attention à la route, et sa voiture fait soudainement un tête-à-queue – il heurte des passants marchant sur le trottoir.

La voiture roule à 60 mètres par tour, et selon la Table d'impact, la collision infligerait normalement des dégâts Moyens. Mais puisqu'il s'agit d'une collision entre un véhicules et des piétons, ces derniers subissent des dégâts Graves. La Puissance des dommages est de 6 (60/10), et le code de dégâts final est donc 6G.

Il semblerait que Rex ne fasse pas que démolir des voitures.

DÉGÂTS DES ARMES SUR LES VÉHICULES

Quand un PJ tire sur un véhicule, son joueur doit préciser s'il tire sur le véhicule lui-même ou sur les passagers. Le processus de résolution des dommages de l'attaque dépend de la déclaration d'intention du personnage.

Attaques contre un véhicule

Lorsqu'un personnage tire sur un véhicule, on divise la Puissance de l'arme par 2 (arrondir à l'entier inférieur) et on réduit le niveau de dégâts d'un cran (D à G, G à M, et M à L) pour refléter la masse et l'intégrité structurelle du véhicule. Les armes infligeant des dégâts Légers n'affectent pas les véhicules, sauf si l'attaquant dispose de munitions spéciales. Grenades et autres explosifs subissent la même diminution du niveau de dégâts, mais les munitions anti-véhicules (missiles, roquettes, obus de mortiers, etc.) ne sont pas concernées par cette pénalité.

Le blindage d'un véhicule réduit la Puissance de toutes les attaques d'un montant égal à son indice, sauf en ce qui concerne les munitions anti-véhicules (AV). Si la Puissance réduite d'une arme (non-modifiée par l'indice de Rafale ou d'Autofire) est inférieure à l'indice de Blindage, elle n'inflige aucun dégât au véhicule.

Face à des munitions AV (équipées de têtes perforantes destinées à descendre les véhicules), le blindage d'un véhicule ne réduit ni la Puissance de moitié ni le niveau de dégâts. La Puissance des munitions AV est réduite de la moitié de l'indice de Blindage (arrondir l'indice de Blindage à l'entier inférieur avant de calculer la Puissance de l'attaque des munitions AV). Si la Puissance des munitions AV est inférieure à l'indice de Blindage réduit, l'arme n'inflige aucun dommage.

Le joueur contrôlant le véhicule effectue un test de Résistance aux dégâts pour son véhicule en lançant un nombre de dés égal à l'indice de Blindage, plus tout dé de la réserve de contrôle (avec un maximum égal à l'indice de compétence Conduite du personnage). Le seuil de réussite du test est égal à la Puissance modifiée de l'attaque de l'arme.

Comparez le nombre de succès produits par l'attaquant et par le véhicule, et déterminez les dommages. Toutes les étapes des règles standard s'appliquent. Les interfacés peuvent esquiver toute attaque à distance en se servant de leur réserve de contrôle plutôt que de leur réserve de combat (voir *Test d'Esquive*, page 113). Le seuil de réussite de l'esquive est égal à l'indice de Maniabilité du véhicule, plus tout modificateur standard des tests de Conduite et d'Esquive.

Lorsqu'un véhicule reçoit des dommages Graves en une seule fois, le pilote effectue un test d'Accident (voir *Accident*, page précédente). Quand toutes les cases du moniteur de condition d'un véhicule sont remplies, ce dernier est automatiquement victime d'un accident.

Si le véhicule dispose d'un indice de Blindage de 0 (comme dans le cas des très petits drones), tout succès obtenu par l'attaquant détruit automatiquement le véhicule.

Tirs spécifiques et composants externes

Tirer sur un composant externe d'un véhicule (comme un pneu, une antenne ou une arme) requiert un tir spécifique contre le composant. Ne modifiez pas le code de dégâts de l'attaque ; cet effet standard qui consiste à accomplir un tir spécifique est annulé par la diminution du niveau de dégâts du véhicule. Certains composants, comme un réservoir d'essence externe, peuvent avoir leurs propres indices de structure et de blindage.

En temps normal, une attaque doit au moins infliger des dégâts Moyens au véhicule pour détruire un composant externe. Néanmoins, le meneur de jeu peut réduire ce palier de dommages à Léger pour les composants fragiles, comme les antennes, ou l'augmenter à Grave pour les plus solides comme les tourelles armées.

Attaques contre les passagers

Un passager sur lequel on tire bénéficie de la protection du véhicule. Soustrayez l'indice de Blindage ou l'indice de Structure (le plus élevé des deux) à la Puissance de l'attaque, mais ne diminuez pas le niveau de dégâts de l'arme. Le blindage du véhicule étant considéré comme une armure renforcée, les passagers ne craignent rien si l'indice de Blindage ou l'indice de Structure du véhicule est plus élevé que la Puissance non-modifiée de l'arme. Les passagers ne peuvent utiliser que la moitié de leur réserve de contrôle (arrondir à l'entier inférieur) pour effectuer les tests de Résistance aux dégâts et d'Esquive.

Un interfacé visé qui est branché au véhicule reçoit un modificateur de +3 au seuil de réussite de ses tests de Résistance aux dégâts. (L'esprit conscient d'un interfacé ne se concentre pas sur son corps lorsqu'il est branché, aussi ne peut-il pas esquiver.)

Toute attaque infligeant un niveau de dégâts Fatal à un passager inflige également des dommages Légers au véhicule. Ces dommages surviennent au même moment que l'attaque contre le passager, et il n'est pas possible d'y résister.

RÉPARATION DES VÉHICULES

La réparation d'un véhicule est un processus en deux étapes : un test de Construction/Réparation de Véhicule suivi de l'achat de toutes les pièces à changer. Le seuil de réussite du test de Construction/Réparation de Véhicule est égal au nombre de cases remplies sur le moniteur de condition que le personnage souhaite réparer, plus 2. Le temps de réparation de base est de 16 heures par case de dégâts infligés au véhicule. Après avoir effectué le test, divisez le temps de base requis par le nombre de succès. Le résultat représente le temps réel nécessaire pour réaliser la réparation.

Pour déterminer le coût du changement des pièces, multipliez le nombre de cases de dégâts par 5. Le résultat représente le coût des pièces, exprimé en pourcentage du prix total du véhicule (en incluant les modifications). Par exemple, le coût des pièces pour un véhicule ayant une case de dégâts Légers sur son



moniteur de condition s'élève à 5% du prix total du véhicule. Si le véhicule avait subi des dégâts Graves, les pièces coûteraient 30% (6 cases x 5) du prix total du véhicule.

Les pièces de rechange ont les mêmes codes de disponibilité et index de rue que le véhicule en réparation. Un personnage acquiert les pièces en effectuant un test d'Acquisition avec sa compétence Construction/Réparation de Véhicule. Il n'est pas possible d'effectuer de réparations tant que l'on n'a pas les pièces, aussi le personnage doit-il patienter pendant toute une période de Disponibilité avant de les commencer.

Une fois que le personnage ou un mécanicien obtient les pièces, les réparations se lancent. Comme fixé par le test de C/R de véhicule initial, il faut un certain temps pour effectuer les réparations, temps durant lequel le véhicule est inutilisable. Si pour une raison ou pour une autre, le personnage a besoin du véhicule, lui ou le mécanicien passe 1 heure supplémentaire à tout remonter pour le rendre opérationnel. Cette heure ne compte pas dans le temps de réparation. Une fois que le véhicule retourne en réparation, le temps de réparation reprend là où il en était resté.

VÉHICULES ET MAGIE

Seuls les sorts physiques qui produisent des effets physiques affectent les véhicules. Les sorts de mana ne les affectent pas, même si le véhicule est sous le contrôle de l'esprit d'un interfacé. De même, les sorts de mana n'ont aucun effet sur un interfacé branché à un véhicule, à moins que le magicien puisse vraiment voir l'interfacé. Voir *Sorts contre les personnages à bord d'un véhicule*, ci-contre.

Les sorts lancés contre des véhicules ont un seuil de réussite basé sur leur résistance (voir *Table de résistance des objets* page 181) de 8, plus leur indice de Structure, plus la moitié de leur indice de Blindage (arrondir à l'entier inférieur). (Notez que les sorts de manipulation élémentaires sont considérés comme des attaques à distance et qu'ils ont un seuil de réussite de 4.) Ce seuil de réussite élevé reflète le caractère électronique et technologique complexe du véhicule. Comme les véhicules ne sont pas vivants, ils ne bénéficient pas d'un test de Résistance aux dégâts. Si le test de Sorcellerie d'un magicien est couronné de succès, le sort prend effet.

Les magiciens peuvent allouer des dés de défense magique pour prévenir toute attaque magique contre un véhicule, auquel cas, il est possible de se servir de la défense magique pour le test de Résistance aux dégâts. Si le test de Défense Magique produit autant, voire plus, de succès que le test de Sorcellerie, le sort n'a aucun effet.

Notez que, bien que les sorts offensifs affectent un véhicule depuis l'intérieur, la résistance du blindage du véhicule fonctionne toujours. Si l'indice de Blindage du véhicule est égal ou supérieur à la Force du sort offensif, ce dernier n'a aucun effet.

Shetani lance un Éclair de Force infligeant des dommages Graves et de Force 6 sur une Ford Americar blindée (Structure 3, Blindage 2). Il jette 6 dés de Sorcellerie plus 3 dés de sa réserve de magie contre un seuil de réussite de 12 (8 + 3 + 1) et obtient 2 succès. Non seulement il endommage le véhicule, mais en plus, il a suffisamment de succès pour porter les dégâts à Fatals.

Malheureusement, un mage ennemi a alloué 4 dés de défense magique au véhicule. Lançant les 4 dés contre un seuil de réussite de 6 (la Force du sort), le mage ennemi obtient 1 succès. Cela réduit les succès nets de Shetani à 1. Il endommage toujours le véhicule, lui infligeant une blessure Grave.

Si la voiture avait eu 6 points de blindage, l'Éclair de Force de Shetani ne l'aurait pas du tout affectée, car le blindage aurait été égal à la Force du sort.

Un véhicule est une entité solidaire. Les roues, le pare-brise, l'antenne et les autres accessoires sont des composants étroitement liés les uns aux autres. Les magiciens ne peuvent donc pas utiliser leur magie contre des portions distinctes d'un véhicule. Un sort offensif affectant une cible affecte le véhicule visé dans son ensemble, ainsi que tous ses composants et accessoires. Un sort de zone affecte le véhicule visé, mais aussi les passagers et la cargaison.

SORTS DE MANIPULATION ÉLÉMENTAIRES

Les sorts de manipulation basés sur les éléments créent un effet physique dans une zone, de manière floue et hasardeuse. Comparées aux armes conventionnelles, les manipulations basées sur les éléments fonctionnent comme de puissants explosifs plutôt que comme des munitions anti-véhicules qui maîtrisent l'énergie de manière convergente afin de pénétrer la masse et le blindage du véhicule.

Les sorts de manipulation élémentaires sont donc considérés comme des armes normales contre les véhicules. Réduisez les dégâts d'un cran (D ou F à G, G à M, etc.) et la Force (ou Puissance) du sort de moitié mais également de la valeur de l'indice de Blindage du véhicule. Si la Force ainsi réduite du sort est inférieure à l'indice de Blindage du véhicule, le sort est sans effet. Malheureusement pour le magicien, cela signifie que le sort n'aura sans doute aucun effet avant même qu'il ait quitté sa ou ses mains.

SORTS CONTRE LES PERSONNAGES À BORD D'UN VÉHICULE

Un magicien peut lancer un sort sur une cible de son choix, que ce soit le pilote ou un passager, tant qu'il voit clairement sa victime. Les motards et pilotes ou passagers de cabriolets sont des exemples de cibles vulnérables. De même, tout objet qui ne fait pas partie intégrante du véhicule et que le magicien voit peut devenir la cible d'un sort. Pilotes et passagers hermétiquement enfermés dans leur véhicule ne peuvent pas être la cible d'un sort car le véhicule les dissimule.

Tous les sorts, autres que les sorts de manipulation élémentaires, ne fonctionnent que si le magicien voit directement et clairement sa cible ; simplement savoir qu'il y a quelqu'un à bord ne suffit pas. Presque tous les véhicules construits au milieu du XXI[e] siècle disposent d'un système de réglage de teinte des fenêtres, ce qui permet au pilote comme aux passagers de voir sans être vus. Cela signifie qu'un magicien à bord d'un véhicule peut lancer des sorts par les fenêtres sur des cibles situées dehors, tout en restant à l'abri de telles attaques.

Bien sûr, un magicien se trouvant dehors peut passer outre ce problème de vision en faisant exploser les fenêtres du véhicule (ou en demandant à ses porte-flingues de le faire). Pourtant, même cela ne résout pas forcément le problème – le magicien ne trouve peut-être pas de ligne de vue, ou doit-il se contenter d'une ligne de vision limitée qui pénalise le seuil de réussite de son test de Sorcellerie de +4 en raison de la Couverture Partielle de la cible.

Dans un tel cas, c'est au meneur de jeu de déterminer les effets exacts de l'explosion des vitres du véhicule. En règle générale, faire éclater les vitres d'une voiture, d'un camion, d'un bus et de la plupart des véhicules terrestres offre une ligne de vision permettant de voir distinctement les personnages situés dans le véhicule. Exploser les vitres d'une caravane ou de tout autre véhicule aux fenêtres limitées offre une ligne de vision restreinte ; dans ce cas, appliquez le modificateur de Couverture Partielle de +4. Les ouvertures d'un fourgon blindé sont trop étroites pour qu'on puisse regarder à l'intérieur, aussi le fait de détruire la vitre protectrice constitue-t-il un gâchis de munition. Enfin, la plupart des véhicules blindés de transport de troupes font usage de caméras électroniques et de périscopes réfléchissant – ils n'ont aucune vitre à perdre !

VÉHICULES ET DOMAINES NATURELS

On considère que pilotes et passagers se trouvent dans le même domaine naturel que le véhicule dans lequel ils évoluent. Leur véhicule et eux sont donc, de la même façon, vulnérables aux pouvoirs des esprits de la nature. Les chamans n'ont pas besoin de ligne de vision pour ordonner aux esprits de la nature d'utiliser leurs pouvoirs contre les passagers d'un véhicule, tant que ce dernier et le chaman sont dans le domaine des esprits. Quand un chaman quitte le domaine d'un esprit, il renonce à tout service que ce dernier lui doit encore (bien que l'esprit continue l'exécution du dernier ordre qui lui a été donné). De même, si le véhicule quitte le domaine de l'esprit, ce dernier ne peut plus agir contre le véhicule ou ses passagers.

Retorse, une chaman Raton Laveur, fuit sur sa moto des gangers qui la poursuivent dans une Ford Americar. Elle prend un virage en épingle à cheveux dans King Street puis un second dans un cul-de-sac. Les gangers manquent son deuxième virage en épingle à cheveux et continuent dans King Street en vrombissant. Retorse sait que les gangers reviendront sur leurs pas dès qu'ils auront compris leur erreur, aussi décide-t-elle d'appeler à l'aide. Elle appelle un esprit de la ville.

Retorse et les gangers sont dans les rues de la ville, ce qui les met tous dans le domaine de l'esprit de la ville. Retorse ordonne à l'esprit d'utiliser son pouvoir de Peur sur les gangers. Bien que Retorse ne voie pas les gangers et qu'elle n'ait aucune idée de l'endroit où ils sont, tant qu'ils sont dans les rues, l'esprit les trouvera. Être dans la voiture ne leur est d'aucun secours, car elle se trouve dans le domaine de la ville. Néanmoins, si Retorse décide de faire un tour dans un immeuble (domaine de l'Âtre), elle ne peut plus ordonner à l'esprit de faire quoi que ce soit contre le véhicule et ses occupants. De même, si les gangers font un détour par le parc de la ville (domaine de la Forêt), Retorse ne peut plus ordonner à l'esprit de faire quoi que ce soit contre eux tant qu'ils restent dans le parc.

INTERFACÉS ET ESPRITS

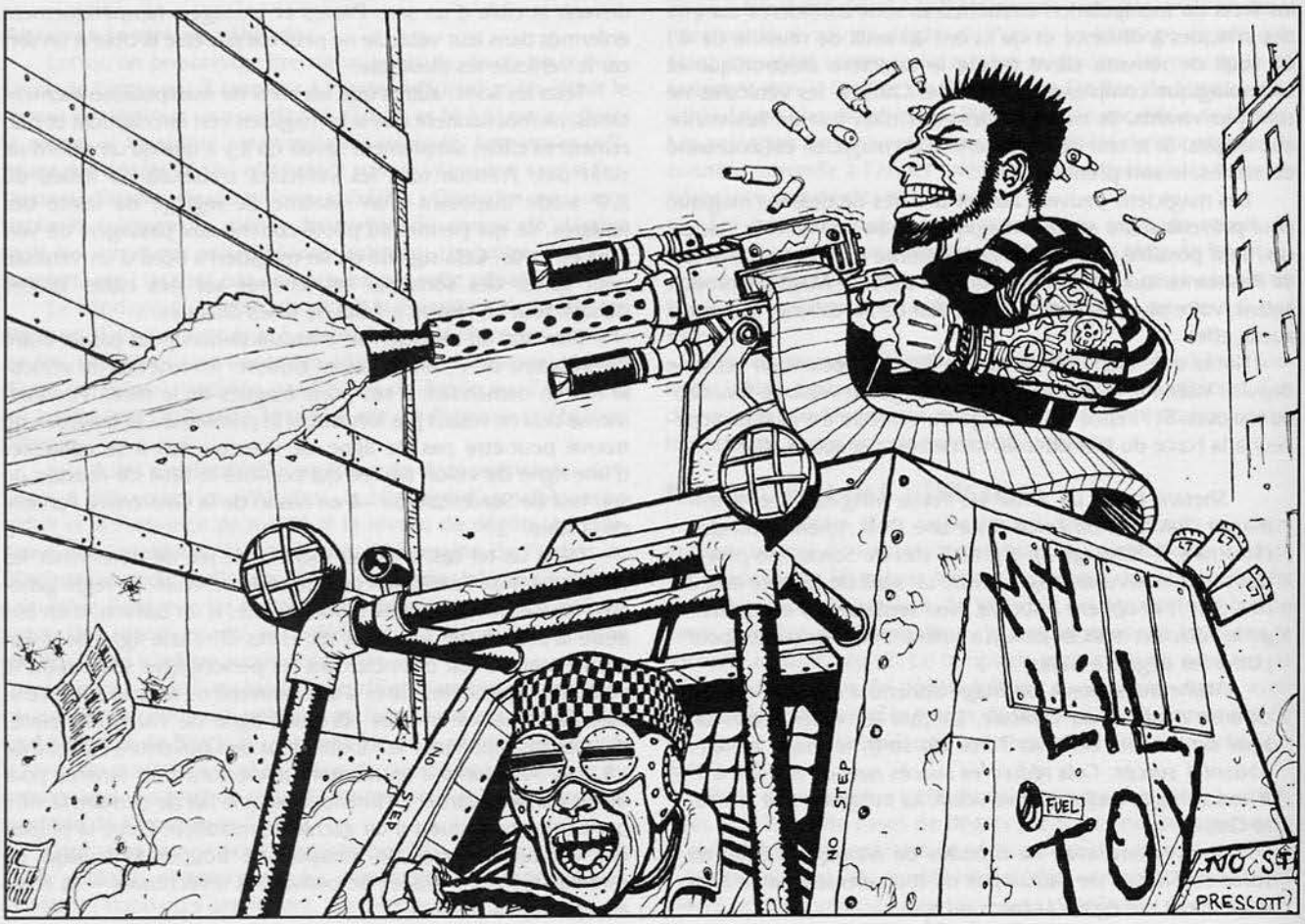
Les interfacés peuvent attaquer les esprits via des véhicules ou drones interfacés, mais les esprits sont protégés par leur pouvoir Immunité contre les armes normales. Ils ne peuvent pas directement attaquer un esprit avec la seule force de leur volonté pendant qu'ils sont branchés, car ils s'en servent indirectement et ne peuvent pas se concentrer sur l'esprit (les interfacés sont seulement "téléprésents" quand ils sont branchés, pas vraiment présents). En revanche, les esprits affectent les véhicules et drones interfacés…

LANCER UN SORT DEPUIS UN VÉHICULE

Les véhicules qui roulent sont soumis à un mouvement fluctuant qui fait que les magiciens ont du mal à garder dans leur champ de vision les cibles situées dehors. Pour simuler cette difficulté, ajoutez tout modificateur adéquat tiré de la Table d'artillerie manuelle (page suivante) aux tests de Sorcellerie des magiciens qui tentent de lancer un sort depuis un véhicule en marche.

PROJECTION ASTRALE DEPUIS UN VÉHICULE

Bien qu'un magicien puisse se projeter de manière astrale quand son corps est en mouvement, cela peut poser problème lorsqu'il tente de le réintégrer. À moins qu'il connaisse la destination ou le trajet du véhicule, il lui faut chercher son enveloppe charnelle. Voir *Quand le chat n'est pas là…*, page 172.





Même si le magicien connaît le trajet, retourner dans son enveloppe charnelle prend du temps, et réintégrer ses corps astral et physique est très difficile quand le corps est encore mouvement. Un magicien se déplaçant doit donc réussir un test d'Intelligence (8) pour retourner dans son enveloppe charnelle. Dans le cas contraire, la forme astrale rate le corps physique, et le magicien doit réessayer.

ARTILLERIE DE VÉHICULE

Les règles d'artillerie de véhicule servent à résoudre les actions de tir depuis un véhicule, que ces tirs soient le fait d'un canonnier, d'un interfacé branché au véhicule, d'un drone sous contrôle, d'un drone autonome ou d'un passager qui se penche par la fenêtre. Les règles d'artillerie manuelle s'appliquent aux personnages situés dans un véhicule et qui tirent sans l'aide de senseurs. Les règles d'artillerie assistée de senseurs s'appliquent lorsque les senseurs d'un véhicule servent à viser l'armement d'un autre véhicule. Cette section présente également les règles concernant les attaques par missiles.

ARTILLERIE MANUELLE

Appliquez les règles d'artillerie manuelle lorsqu'un personnage se sert d'une arme personnelle ou d'une arme associée au véhicule sans l'aide des senseurs. Les interfacés branchés à un véhicule utilisent les règles d'artillerie manuelle quand ils se servent des armes d'un véhicule. Bien qu'une arme manuelle ne soit pas aussi précise qu'une arme assistée de senseurs, la visée manuelle ne réduit pas la signature du véhicule comme le tir via senseurs. En outre, un tir manuel n'a pas à s'inquiéter des CME.

Tirer manuellement à l'aide d'une arme installée sur un véhicule requiert la compétence Artillerie. Lorsqu'un personnage manipule une arme de poing, il utilise la compétence adéquate, mais il demeure sujet aux modificateurs de la Table d'artillerie manuelle car il tire depuis et/ou vers un véhicule (le modificateur Tirer avec une Arme Non-installée de +2 en est un exemple).

Qu'il s'agisse de la compétence Artillerie ou de celle d'une autre arme de tir, appliquez les règles de combat à distance standard (voir *Combat à distance*, page 109). En plus des modificateurs de la Table de combat à distance (page 112), appliquez ceux de la Table d'artillerie manuelle (ci-dessus).

Les modificateurs d'interface câblée ne s'appliquent que si le tireur et l'arme sont équipés du matériel correspondant. En outre, les armes installées bénéficient d'une compensation de recul en plus de celle dont peut déjà profiter une arme grâce à divers accessoires. En ce qui concerne les armes fixes et tourelles, diminuez le recul de moitié (arrondir à l'entier inférieur) avant d'appliquer la compensation de recul fournie par les accessoires d'armement. (Cette compensation annule le modificateur de double recul non-compensé des armes lourdes ; voir *Recul*, page 110.)

TABLE D'ARTILLERIE MANUELLE

Conditions	Modificateur
Attaquer un drone marchant	+1
Terrain difficile	+2
Attaquer un drone courant	+4
Terrain difficile	+6
Mouvement relatif entre l'attaquant et la cible	
Rapprochement	-1
Éloignement	+1
Vitesse relative de l'attaquant et de la cible (si les deux se déplacent)	
Plus ou moins égale	0
Différence de vitesse inférieure à 2 fois	+2
Différence de vitesse inférieure à 3 fois	+4
Différence de vitesse supérieure à 3 fois	+6
Attaquant ou cible immobile	+1 par 30 m/tour de combat
Différence de score de Manœuvre	
Le score de Manœuvre de l'attaquant dépasse celui de la cible de plus de 10	-1
Le score de Manœuvre de la cible dépasse celui de l'attaquant de plus de 10	+1
Tirer depuis un véhicule	
Tirer avec une arme non-installée	+2
Véhicule de l'attaquant endommagé	selon le niveau de dégâts
Déplacement en terrain Libre/Normal	0
Déplacement en terrain Limité	+2
Déplacement en terrain Restreint	+4
Déplacement en situation de combat	+2
Taille/Type de la cible	
Humain/métahumain/créature de taille humaine	0
Petite créature (au moins 3 fois plus petite qu'un humain)	+1
Grande créature (au moins 3 fois plus grande qu'un humain)	-1
Petit drone	+1
Moto	0
Automobile	-1
Limousine/Camion léger	-1
Poids lourd/Semi-remorque	-3
Bateau normal	-1
Yacht de luxe	-3
Cargo/Pétrolier	-8
Planeur ultra léger	0
Avion	-2
Avion de ligne	-6
Hélicoptère	-2
Ballon dirigeable (Zeppelin)	-6
Véhicule aérien léger (Panzer)	-3
Véhicules terrestres militaires/de sécurité	-3

LÉGENDE DE LA TABLE D'ARTILLERIE MANUELLE

Attaquer un drone marchant/courant : Ces modificateurs ne s'appliquent que si le drone se déplace à l'aide de jambes mécaniques.

Mouvement relatif : Si l'attaquant et la cible se déplacent l'un vers l'autre (ou que l'un double l'autre), diminuez le modificateur de 1 point. Si l'attaquant et la cible s'éloignent l'un de l'autre (ou que l'un distance l'autre), augmentez le modificateur de 1 point. Le modificateur de mouvement relatif ne s'applique pas si l'attaquant et la cible se déplacent à peu de choses près à la même vitesse. N'appliquez pas le modificateur si l'attaquant et

la cible se déplacent sur le même axe. En revanche, on l'applique s'ils se déplacent l'un vers l'autre à angle droit.

Vitesse relative : Pour déterminer le modificateur de vitesse relative d'une arme, comparez la vitesse de l'attaquant à celle de la cible. Si tous deux se déplacent à moins de 5 mètres par tour, considérez l'attaque comme un combat à distance standard. Si l'attaquant ou la cible se déplace à moins de 5 mètres par tour, ajoutez un modificateur de +1 par tranche de 30 mètres que le véhicule parcourt lors du tour de combat.

Tirer avec une arme non-installée : Appliquez un modificateur de +2 si le personnage tire à l'aide d'une arme non-installée sur un support d'armement. L'exemple-type est celui du passager qui se penche par la fenêtre pour tirer avec son arme de poing.

Véhicule de l'attaquant endommagé : Si le véhicule attaquant est endommagé, appliquez le modificateur de dégâts adéquat, basé sur le niveau de dégâts du moniteur de condition du véhicule. Ce modificateur est cumulatif avec l'éventuel modificateur de dégâts du personnage, qu'il soit physique ou étourdissant. (Voir *Dégâts des véhicules*, page 144.)

ARTILLERIE ASSISTÉE PAR SENSEURS

L'artillerie assistée par senseurs utilise les senseurs d'un véhicule pour améliorer la visée d'une arme. Bien que le tir via senseurs soit plus précis que le tir manuel, ce type d'artillerie est sensible aux CME (voir *Contre-mesure électronique*, page 137). Les drones qui ne sont pas directement sous le contrôle d'un interfacé utilisent l'artillerie assistée par senseurs.

Pour se servir de l'artillerie assistée par senseurs, le véhicule ou drone attaquant effectue d'abord un test de Senseurs pour détecter sa cible (voir *Tests de Senseurs*, page 135). Un seul succès suffit pour verrouiller la cible. Ce test est une action complexe.

Une fois que l'arme a verrouillé la cible, l'attaquant effectue un test d'Artillerie Assistée par Senseurs. Il lance un nombre de dés égal à sa compétence Artillerie, auxquels il *ajoute* la moitié de l'indice de Senseurs du véhicule (arrondir à l'entier inférieur). Il peut utiliser des dés de sa réserve de combat lors de ce test. Un drone qui n'est pas sous le contrôle d'un interfacé utilise son indice de Pilotage Automatique au lieu de la compétence Artillerie. Le seuil de réussite du test est égal à l'indice de Signature de la cible, modifié selon la Table d'artillerie assistée par senseurs, ci-dessous. Le test d'Artillerie Assistée par Senseurs est une action complexe.

Si, pour une raison ou pour une autre, les senseurs du véhicule attaquant ne parviennent pas à verrouiller la cible, l'attaquant ne peut pas utiliser l'artillerie assistée par senseurs.

TABLE D'ARTILLERIE ASSISTÉE PAR SENSEURS

Conditions	Modificateur
Agglomération urbaine	+2
LDV directe	-3
LDV brisée	0
CME active	Variable
CCME active	Variable
Recul	
Semi-automatique	+1 au second tir de la phase
Tir en rafale	+3 par rafale tirée pendant la phase
Tir automatique	+1 par round de tir pendant la phase
Tir d'arme lourde	Recul non compensé x 2
Compensateur de recul	Spécial
Attaquant blessé	+ Modificateur de dégâts
Véhicule attaquant endommagé	+ Modificateur de dégâts

LÉGENDE DE LA TABLE D'ARTILLERIE ASSISTÉE PAR SENSEURS

Agglomération urbaine : Ce modificateur s'applique aux combats se déroulant dans de grandes zones industrielles, comme une ville, une usine ou tout lieu autre qu'une zone résidentielle.

LDV directe : Ce modificateur ne s'applique que si le champ de vision situé entre l'artilleur et la cible est parfaitement dégagé. Ce n'est généralement le cas que lors des attaques sol-air et air-sol. En ce qui concerne les attaques sol-sol, ce modificateur s'applique seulement quand le champ est totalement libre.

LDV brisée : Ce modificateur s'applique à la plupart des attaques sol-sol. Dans ce cas, nombre de paramètres (fumée, feuillage, tas d'ordures) sont susceptibles de bloquer la ligne de vision entre l'attaquant et la cible.

CME/CCME actives : Ces modificateurs augmentent l'indice de Signature de la cible d'un nombre égal aux succès nets produits par l'utilisateur du brouillage lors du test comparé. Les modificateurs de CCME contrent les CME selon le résultat du test d'opposition. Les modificateurs de CME et de CCME ne s'appliquent que si le véhicule attaquant se trouve dans un champ de CME autre que le sien. Voir *Contre-mesures électroniques*, page 137.

Compensateur de recul : Les supports d'armement offrent des compensateurs de recul, en sus de ceux qu'accordent les accessoires dont sont équipées les armes. Pour les armes fixées et les tourelles, diminuez le recul de moitié (arrondir à l'entier inférieur) avant d'appliquer le compensateur de recul fourni par les accessoires des armes.

Véhicule attaquant endommagé : Si le véhicule attaquant est endommagé, appliquez le modificateur de dommages en fonction du niveau de dégâts noté sur le moniteur de condition du véhicule. Les modificateurs de dégâts du véhicule et ceux des dégâts physiques ou étourdissants du personnage sont cumulatifs. (Voir *Dégâts des véhicules*, page 144.)

Steeler (Artillerie 3) est interfacé à un Airstorm (un panzer doté d'un indice de Senseurs de 3 et d'une mitrailleuse lourde montée sur tourelle) et fournit un soutien aérien à une colonne de mercenaires blindés. Alors qu'il déblaie la crête d'une colline, ses senseurs détectent une Ferrari Appaloosa qui patrouille sur la route. Steeler décide qu'il est temps pour Airstorm de déverser un déluge de plomb sur la patrouille, aussi effectue-t-il un test de Senseurs pour verrouiller le véhicule éclaireur.

Il réussit le test et décide d'utiliser son artillerie assistée par senseurs contre l'Appaloosa. Le seuil de réussite du test d'Artillerie Assistée par Senseurs est de 5 (la signature du véhicule éclaireur). Si nous mettons momentanément de côté le recul, le seuil de réussite reçoit un modificateur de -3 car Airstorm dispose d'une parfaite ligne de vision sur la cible. Cela donne donc 2 (5 – 3). Le joueur incarnant Steeler lance cinq dés – quatre grâce à sa compétence d'Artillerie Assistée par senseurs qui s'élève à 4, plus un grâce à l'indice de Senseurs de l'Airstorm (3/2 = 1,5 arrondi à 1).

UTILISATION DES DRONES

Les interfacés prennent le contrôle de véhicules sans équipage (connus sous le nom de drones) via les réseaux de commande à distance. Cette section propose des règles sur l'utilisation des drones et des réseaux de commande à distance.



AU SUJET DES DRONES

Les drones sont des véhicules dénués de tout équipage que l'on contrôle via les réseaux d'interfacés, comme les réseaux de commande à distance ou les systèmes de sécurité. N'importe quel type de véhicules – voitures de la taille d'une boîte d'allumettes, hélicoptères miniaturisés, véhicules de patrouille terrestres de la taille d'un chien, voitures de sport modifiées – peut faire office de drone.

La différence majeure entre un drone et un véhicule ordinaire réside dans l'indice de Pilotage Automatique qui leur est propre. Tous les drones possèdent un indice de Pilotage Automatique qui représente leur système de pilotage autonome, et qui leur permet, dans une certaine mesure, d'agir indépendamment de leur contrôleur.

Un drone doit être adapté pour être contrôlé par un interfacé (toutefois, il n'est pas nécessaire de l'équiper d'un système de datajack, à moins que l'interfacé ne veuille se brancher physiquement au véhicule). Les drones qui ne peuvent pas accueillir de passagers sont généralement pré-adaptés au contrôle par un interfacé. Les drones pouvant accueillir à leur bord des passagers ne sont généralement pas pré-adaptés, mais il est possible de remédier à ce problème en passant par un fabricant, un mécanicien, voire un personnage interfacé (voir *équipement d'interfaçage*, page 303).

Modes opératoires

Tous les drones affiliés (voir *Listes des abonnés*, ci-dessous) opèrent en mode *primaire* ou *secondaire*. En mode primaire, l'interfacé ne peut gérer qu'un drone dans son réseau. Il le contrôle comme s'il était directement branché sur lui. Il peut utiliser les dés de ses réserves de contrôle et de combat quand il effectue des tests pour le drone, et bénéficie de tous ses bonus d'interfacé.

Les drones en mode secondaire utilisent leur indice de Pilotage Automatique et pas la compétence ou l'indice d'attribut de l'interfacé. Les dés des réserves de combat et de contrôle ne peuvent pas être utilisés lors des tests de réussite.

Si un interfacé plonge dans un drone primaire – ce qui signifie qu'il voit et entend d'abord grâce aux systèmes du drone – il ne peut observer grâce aux senseurs de ses drones secondaires que fortuitement, et encore doit-il dépenser une action complexe pour y parvenir. En outre, les tests de Compréhension effectués par les drones secondaires, afin qu'ils assimilent les ordres, souffrent d'un modificateur de +2 si l'interfacé qui donne les ordres gère un drone primaire (voir *Donner des ordres*, page 156).

Mode fauteuil du capitaine

Plutôt que de plonger dans un seul d'entre eux, un interfacé a la possibilité de superviser tous les drones de son réseau grâce au contrôle central de son deck de commande à distance. Les interfacés appellent cette pratique "s'asseoir dans le fauteuil du capitaine".

Lorsqu'il gère des drones en mode fauteuil du capitaine, l'interfacé ne peut pas utiliser ses réserves de combat et de contrôle lors des tests de drones. Le mode fauteuil de capitaine est le seul mode de contrôle de drone disponible aux personnages ne disposant pas d'implant ICV (les personnages équipés de datajacks et d'un deck CD ont la possibilité de contrôler les drones de cette manière).

Après avoir difficilement échappé à une embuscade alors qu'il voyait leur Johnson, Interfacé X et son équipe prennent du repos dans une planque. Interfacé X a déployé trois de ses drones – un drone de surveillance, un véhicule de patrouille Doberman et un drone hélicoptère armé. Il gère son réseau en mode fauteuil du capitaine et surveille ses trois drones en même temps.

Le drone de surveillance détecte un transporteur de sécurité de la Mitsuhama qui s'approche de la planque et envoie un bip d'alerte à Interfacé X. Bien qu'il soit en mode fauteuil du capitaine, Interfacé X bénéficie de son bonus d'initiative normal, ce qui lui permet d'ajouter 2D6 à son jet d'initiative (et d'agir en premier). Néanmoins, s'il ordonne à ses drones d'attaquer le transport de troupes, aucun d'eux ne bénéficie des dés de sa réserve. En outre, les drones utilisent leur indice de Pilotage Automatique et pas la compétence ou l'indice d'attribut d'Interfacé X lors des tests de réussite.

Le drone hélicoptère est le plus proche du transport MCT, aussi Interfacé X plonge-t-il dans le module d'interface de ce drone qui devient donc primaire. Interfacé X contrôle désormais directement le drone, et il peut utiliser ses réserves de combat et de contrôle pour améliorer ses tests de réussite. En revanche, si Interfacé X souhaitait voir via un autre drone, il lui serait nécessaire de dépenser une action complexe. De plus, s'il voulait ordonner au Doberman d'attaquer également le transporteur, ce drone recevrait un modificateur de +2 à son test de Compréhension.

RÉSEAUX DE COMMANDE À DISTANCE

Un réseau de commande à distance consiste en deux éléments principaux : un deck de contrôle à distance (CD) et une série de drones. Le deck CD est la station de contrôle centrale, depuis laquelle l'interfacé surveille et dirige les mouvements des drones connectés au réseau. Le deck CD maintient également l'intégrité électronique du réseau en assurant un flot de données stable et en usant de contre-mesures actives pour conserver les intrus indésirables à l'écart.

En raison de la grande quantité de données transmises sur les ondes, les réseaux de commande à distance utilisent trois canaux radio différents pour contrôler et donner des ordres aux drones : les canaux de système, de simsens et de commande. Le canal de commande relaie les messages et dirige les actions et mouvements des drones, ainsi que l'intelligence et les informations de position entre les drones et le deck CD. Le canal simsens prend en charge les données audio, visuelles et simsens entre les drones, le deck CD et l'interfacé. Le canal de système diffuse les informations qui assurent l'intégrité du réseau et surveille le statut des drones.

Listes d'abonnés

La liste d'abonnés d'un deck CD est un fichier qui permet au deck d'identifier tous les drones qu'il contrôle. Seuls les drones figurant sur la liste des abonnés du deck CD peuvent se connecter au deck. Cela protège le réseau de tout intrus indésirable qui voudrait tenter d'intercepter les communications du réseau, d'y envoyer de fausses informations, voire de prendre le contrôle du système.

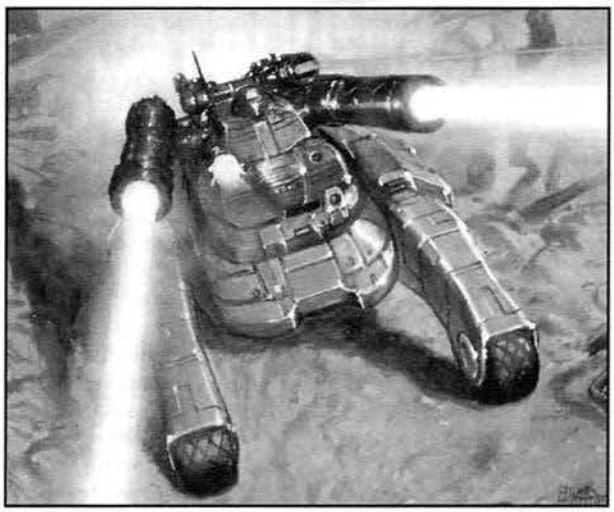
Une liste d'abonnés contient un nombre de drones maximum égal à deux fois l'indice du deck CD. Néanmoins, un deck ne peut contrôler qu'un nombre de drones égal à son indice.

Tous les drones d'un réseau opèrent avec le statut *affilié* ou *non-affilié*. Tout drone directement contrôlé par un deck CD lui est affilié. Les drones affiliés reçoivent leurs ordres du deck de commande à distance et lui transmettent des données, mais aussi aux autres drones affiliés.

Un drone non-affilié opère indépendamment du deck CD. Du coup, l'interfacé contrôlant un réseau ne peut jamais contrôler ou voir par un drone non-affilié. De plus, les drones non-affiliés se révèlent incapables de communiquer avec les autres drones du réseau.

Affilier ou désaffilier un drone requiert une action simple. Remplacer un drone non-affilié par un drone affilié demande deux actions simples (une action simple pour désaffilier le premier

drone et une pour affilier son remplaçant) ou une action complexe. Un drone ne peut pas agir lors du tour de combat où il est affilié.



Josie Cruise possède un deck de commande à distance d'indice 4. La liste des abonnés peut supporter les informations de transmission de huit drones, mais le deck ne permet d'en contrôler que quatre au maximum en même temps. Josie dispose de six drones abonnés sur sa liste : son fourgon de commandement, un drone de surveillance aérienne, deux observateurs aériens armés et deux véhicules de patrouille terrestres armés (VPT).

Actuellement, Josie réalise une opération de reconnaissance pour son équipe de shadowrunners. Elle a affilié son fourgon de commandement, le drone de surveillance et les deux observateurs aériens, ce qui lui offre une couverture aérienne considérable. Alors que l'équipe progresse dans l'usine principale, l'un des observateurs repère une équipe de sécurité qui descend vers les runners. Josie décide d'arroser les forces de sécurité d'un feu nourri pour donner un peu plus de temps à ses compagnons.

Elle lance son initiative, obtient 19, ce qui lui donne deux actions pour le tour de combat. Lors de sa première passe d'initiative, elle dépense sa première action simple pour désaffilier son drone de surveillance au profit de l'un des VPT. Sa deuxième action simple consiste à affilier le VPT, ce qui lui permet de s'en servir lors de la passe d'initiative suivante.

Choc d'éjection

Les jacks de contrôle d'un véhicule sont directement branchés au cerveau de l'interfacé, aussi les effets dus aux chocs d'éjection affectant un interfacés sont-ils considérablement plus dangereux que ceux auxquels sont confrontés les deckers. Chaque fois qu'un interfacé est éjecté d'un réseau de commande à distance, voici ce qui lui arrive :

- Il doit surmonter les effets normaux de la désorientation pendant dix tours de combat.
- Durant ces dix tours, appliquez un modificateur de +2 à tous ses tests de réussite.
- Il doit résister à des dégâts Étourdissants (indice de deck CD + 4) G dus au biofeedback neural.

S'il est involontairement éjecté du véhicule (pour une autre raison que la destruction du véhicule), l'interfacé doit résister à des dégâts Étourdissants 5G dus au choc d'éjection, sans compter la désorientation.

Un interfacé peut réduire la durée des effets de la désorientation en effectuant un test de Volonté contre un seuil de réussite égal à 4. Divisez 30 par le nombre de succès (arrondir à l'entier supérieur) pour déterminer le nombre de secondes durant lesquelles il va être désorienté, puis divisez ce dividende par 3 (arrondir à l'entier supérieur) pour déterminer la durée en termes de tours de combat.

ACTIONS

Voici les actions que peuvent entreprendre les interfacés lorsqu'ils utilisent un deck de contrôle à distance.

Actions automatiques

Activer/Désactiver les senseurs : L'interfacé peut activer ou désactiver les senseurs d'un seul drone. Les senseurs activés fonctionnent au début du tour de combat suivant.

Activer/Désactiver des CME/CCME : L'interfacé peut activer ou désactiver les CME/CCME d'un seul drone. Les CME/CCME activées fonctionnent au début du tour de combat suivant.

Armer/Désarmer un système d'armement : L'interfacé peut ordonner à un seul drone d'armer ou de désarmer l'un de ses systèmes d'armement. Le drone ne dispose que d'un seul système d'armement à un instant donné. Néanmoins, changer de système d'armement n'exige qu'une action automatique.

Retarder une action : L'interfacé peut retarder ses actions comme dans les règles de combat standard.

Consulter un rapport de statut : L'interfacé peut consulter la position, le cheminement, la vitesse, les dommages subis et/ou les ordres actuels d'un seul drone.

Observer : L'interfacé peut fortuitement observer via un drone. S'il est en mode fauteuil de capitaine (voir page précédente), il le fait grâce à tout drone figurant sur sa liste d'abonnés. S'il a "plongé" dans un drone, il ne peut observer que par ce drone primaire. Cette action est la même que l'action automatique Observer standard (voir page 105).

Si l'interfacé s'est plongé dans un drone primaire, observer via un drone secondaire requiert une action complexe (voir *Modes opératoires*, page précédente).

Prononcer un mot : L'interfacé peut entreprendre cette action selon les règles standard du combat.

Actions simples

Affilier/Désaffilier un drone : L'interfacé peut ajouter ou ôter un drone du système de gestion active de son deck.

Observer attentivement : L'interfacé peut observer dans le détail (voir page 107) via un seul drone lorsqu'il est en mode fauteuil du capitaine. Lorsqu'il s'est plongé dans un drone, il ne peut le faire qu'avec le drone primaire.

Accomplir la même action automatique avec plusieurs drones : L'interfacé peut accomplir une action automatique avec un ou plusieurs drones en même temps lorsqu'il est en mode fauteuil du capitaine. Néanmoins, il est incapable d'accomplir deux actions automatiques, voire plus, quand elles sont différentes.

Plonger dans un drone primaire : L'interfacé prend directement le contrôle d'un drone (voir *Modes opératoires*).

Revenir au mode fauteuil du capitaine : L'interfacé cesse le contrôle direct qu'il exerce sur un drone et retourne observer l'ensemble des statuts de ses drones. (Voir *Modes opératoires*, page précédente.)

Actions complexes

Tirer à l'aide d'un système d'armement : L'interfacé peut utiliser le système d'armement d'un drone. (Voir *Artillerie assistée par senseurs*, page 152.) S'il contrôle directement un drone primaire, il ne peut pas accomplir cette action avec un drone secondaire. Les interfacés opérant via un lien cybernétique n'utilisent leur réserve de combat qu'avec le drone primaire. Voir *Modes opératoires*.

Donner un ordre : L'interfacé peut donner un ordre à un ou plusieurs drones. Voir *Donner des ordres*, page suivante.

Observer via un drone secondaire : Lorsque l'interfacé contrôle directement un drone, il peut fortuitement observer (comme pour l'action automatique Observer) via un drone secondaire. Voir Modes opératoires, page 154.

Gérer un drone : Lorsqu'il plonge dans un drone, l'interfacé le manipule comme s'il le pilotait. Il peut accomplir n'importe laquelle des cinq actions de véhicule standard – accélérer, freiner, se positionner, percuter et disparaître – avec le drone. Il peut utiliser les dés de sa réserve de contrôle et ses bonus d'interfacé. (Voir *Combat de véhicules*, page 138.)

DONNER DES ORDRES

Quand l'interfacé est branché à son deck de commande à distance, il peut donner des ordres à ses drones en même temps qu'il déclare ses propres actions (phase 3A d'une séquence de tour de combat, page 104). Donner un ordre à un drone est une action complexe.

L'interfacé ne peut donner qu'un ordre à un seul drone, quel que soit le nombre de drones que gère son deck de commande à distance à un moment donné. Par exemple, un interfacé qui contrôle deux drones ne peut donner un ordre qu'à l'un d'entre eux via une action complexe. Toutefois, si plus d'un drone reçoit un même ordre – "quittez cette zone" ou "attaquez cette cible", par exemple – l'interfacé les dirige en tant que groupe. Le deck de commande à distance d'un interfacé fixe le nombre maximum de drones auxquels il peut donner l'ordre (voir *Liste d'abonnés*, page 154).

Si l'interfacé s'est plongé dans un drone primaire, il le contrôle comme s'il le pilotait directement. Il ne lui est pas nécessaire de dépenser une action complexe pour le forcer à agir, mais il *doit* le faire pour donner un ordre à un autre drone.

L'interfacé peut donner à un drone des ordres d'une phrase comme "tourne autour de cette zone", "tire sur quiconque franchit cette porte", "suit cette voiture", etc. Néanmoins, plus l'ordre est précis, plus le drone a de chances d'être perdu. Il revient au meneur de jeu d'évaluer la complexité de l'ordre (en se servant de la Table des seuils de réussite de la page 92), de fixer un seuil de réussite pour le test et de proposer à l'interfacé l'option de simplifier l'ordre avant de le donner.

L'interfacé effectue alors un test de Compréhension pour le drone, en lançant un nombre de dés égal à l'indice de Pilotage Automatique du drone contre le seuil de réussite. Si le test génère au moins 1 succès, le drone assimile l'ordre et l'exécute. Néanmoins, plus le test produit de succès, plus le drone a une grande liberté d'action dans "l'interprétation" de l'ordre (au bénéfice de l'interfacé). Le meneur de jeu peut même laisser l'interfacé décider de la réaction du drone face à une situation qui va à l'encontre de ses instructions.

En outre, l'interfacé peut utiliser sa spécialisation Programmation ou sa compétence Informatique pour aider ses drones à comprendre les ordres, car une telle spécialisation lui apprend à formuler des ordres complexes de manière logique et ordonnée. Il peut ajouter au test de Compréhension du drone un nombre de dés égal à sa spécialisation, à concurrence de l'indice de Pilotage Automatique du drone. Nulle autre réserve de dés ne peut s'y ajouter.

Lors des tests de réussite, les drones qui ne sont pas directement sous le contrôle de l'interfacé utilisent leur indice de Pilotage Automatique à la place de la compétence ou de l'indice d'attribut de l'interfacé. Les drones ne tirent aucun bénéfice des réserves de dés.

Tous les drones situés dans un réseau de commande à distance agissent durant la même phase de combat que l'interfacé, que ce dernier les contrôle directement ou non. L'interfacé agit d'abord, vient ensuite le tour des drones.

MAGIE



En 2011, l'Éveil a transformé le monde en faisant de la magie une réalité. Il arrive rarement qu'un habitant du Sixième Monde reçoive le don d'utiliser le pouvoir magique. Ceux qui ont eu cette chance sont appelés les Éveillés.

Dans le monde de *Shadowrun*, un personnage Éveillé possède un attribut Magie égal ou supérieur à 1, contrairement aux personnages *ordinaires* qui possèdent un score de 0 dans cette caractéristique. Les compétences et habilités magiques auxquelles ont accès les Éveillés sont très diverses. Un Éveillé utilisant les compétences magiques est nommé *magicien*. Si, en revanche, il concentre ses capacités magiques de manière interne afin de développer des pouvoirs magiques spéciaux, il porte le nom d'a*depte*.

Les magiciens doivent choisir une des deux *traditions*. Une tradition est un ensemble de croyances et de techniques d'utilisation de la magie. Elle influence l'apparence du magicien et sa manière d'apprendre à utiliser ses pouvoirs. Ce choix est définitif.

Un personnage ayant opté pour la *tradition chamanique* est, bien évidemment, un *chaman*. La magie d'un chaman provient de sa relation avec le monde de la nature et le pouvoir des émotions et de l'inspiration. Il tire sa connaissance de la magie d'un esprit supérieur, un Totem.

Un personnage ayant opté pour la *tradition hermétique* est appelé *mage*. Les mages hermétiques sont des intellectuels, ils voient en l'univers un schéma complexe de forces qui peuvent être contrôlées en usant de la bonne formule ou du rituel adéquat. Leur connaissance de la magie provient d'études et de recherches obstinées.

Les adeptes suivent un chemin unique, la *voie somatique*. Ils se fixent sur l'amélioration de leur corps et de leur esprit, en concentrant leur pouvoir magique au plus profond de leur être. Ils apprennent ces capacités uniques par l'introspection et l'écoute de leur corps.

MANA

Le mana, l'énergie de la magie, baigne le Monde Éveillé. Il est invisible, intangible et ne peut être mesuré ni même influencé par des machines, uniquement par des êtres vivants. Il est sensible à l'émotion et obéit aux volontés des Éveillés. Il alimente la sorcellerie et l'invocation, permettant aux magiciens de lancer des sorts ou d'invoquer des esprits. Il rend possible les pouvoirs des adeptes et des nombreuses créatures éveillées. (voir *Pouvoirs*, chapitre *Esprits et Dragons* page 257).

L'ATTRIBUT MAGIE

C'est un attribut spécifique aux Éveillés. Il mesure leur pouvoir magique. Sa valeur initiale est égale à l'Essence du personnage, arrondie à l'entier inférieur. Ainsi, un personnage avec une Essence égale à 5,8 possède un attribut Magie égal à 5. Des réductions ultérieures de l'Essence, dues par exemple à l'acquisition de matériel cybernétique, abaisse également l'attribut Magie, à raison de 1 point pour 1 point. Ainsi, dans le cas du personnage cité plus haut, s'il perd un point d'Essence, qui tombe donc à 4,8, son attribut Magie devient égal à 4.

Pertes de Magie

D'autres circonstances peuvent entraîner une diminution de l'attribut Magie. Parmi elles, figurent les dommages physiques, comme les blessures fatales ou l'administration de soins impropres (page 129), l'ingestion de drogues ou de stimulants, et le fait de quitter la voie de son totem (page 162) ou d'être dissipé en combat astral (page 175). Ces traumatismes perturbent le fragile équilibre entre l'aspect spirituel et physique, nécessaire à l'utilisation de la magie. Quand la situation impose un test de Perte de Magie, lancez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal à l'attribut Magie du personnage concerné, celui-ci perd 1 point de Magie. Dans le cas contraire, rien ne se produit. Un résultat de 2 entraîne toujours la perte de 1 point de magie.

Un adepte dont l'attribut Magie diminue de 1 point perd également un de ses pouvoirs (voir *Pouvoirs des adeptes*, page 167).

Un personnage dont l'attribut Magie tombe à zéro "est consumé". Il perd toutes ses aptitudes magiques et redevient un personnage ordinaire pour toujours. Il conserve ses compétences et connaissances magiques, mais n'a plus la faculté de les utiliser. Ses compétences magiques actives font désormais partie des compétences de sa vie passée.

PUISSANCE

Les objets magiques, comme les sorts, les esprits et les objets magiques (focus), possèdent un attribut nommé Puissance et n'en ont généralement pas d'autre. La Puissance mesure la puissance magique de l'objet ou de l'être. Dans le cas d'un sort, la Puissance est le seuil de résistance de la cible et elle quantifie la force du sort. La Puissance d'un esprit est, bien sûr, proportionnelle à son potentiel offensif et défensif.

MAGICIENS

Les magiciens pratiquent la Sorcellerie et l'Invocation. Ils disposent également de certaines aptitudes en relation avec l'espace astral (page 169). Ils sont répartis en deux catégories, les *magiciens complets* et les *magiciens spécialisés*.

MAGICIENS COMPLETS

Ils ont accès à toutes les capacités de leur tradition, chamanique ou hermétique. Ils pratiquent la Sorcellerie et l'Invocation (pages 176 et 183), accèdent à l'espace astral grâce à la perception et la projection astrales (pages 170 et 171) et utilisent des focus pour augmenter leurs compétences magiques (page 188).

MAGICIENS SPÉCIALISÉS

Ils n'ont accès qu'à un aspect de leur tradition, parmi ceux figurant dans la description de chacune d'entre elles. Ils sont capables d'user de la Perception Astrale, mais pas de la Projection Astrale. Ils peuvent se lier à des focus et les utiliser, mais seulement pour être assistés dans les compétences qui leur sont autorisées. En dehors de ces restrictions, ils suivent toutes les règles présentées dans ce chapitre.

Les magiciens complets leur ont donné les surnoms de "magots ordinaires", "d'abrutis à demi-éveillés" et bien d'autres tout aussi agréables, en raison de leurs capacités limitées. D'un autre côté, ils sont peut-être jaloux de leur plus grande compétence dans le domaine qu'ils ont choisi.

Invocateurs

Ils peuvent être chamans ou mages et pratiquent l'Invocation, mais pas la Sorcellerie. Lors d'une invocation, ils obéissent aux règles normales de leur tradition. Les Invocateurs ayant opté pour la tradition chamanique bénéficient des modificateurs apportés par leur totem à l'invocation.

Élémentalistes

Les Élémentalistes sont toujours des mages. Ils sont capables de lancer des sorts et d'invoquer des esprits, mais tous doivent relever d'un seul domaine hermétique. Un Élémentaliste de la Terre ne connaît que des sorts de manipulation et n'invoque que des élémentaires de la terre. Un Élémentaliste de l'Air ne connaît que des sorts de détection et n'invoque que des élémentaires de l'air. Un Élémentaliste du Feu ne connaît que des sorts de combat et n'invoque que des élémentaires du feu. Enfin, un Élémentaliste de l'Eau ne connaîtra que des sorts d'illusion et n'invoque que des élémentaires de l'eau.

Ces mages utilisent la Sorcellerie et l'Invocation pour toutes les autres tâches, comme le lancement de sorts de défense ou de bannissement. Néanmoins, ils enlèvent 1 dé de leur niveau de compétence quand ils souhaitent influencer les esprits ou les sorts en relation avec l'élément opposé à celui qu'ils ont choisi. Appliquez ce modificateur aux sorts de défense, de dissipation, de bannissement, de contrôle, etc. La Terre est opposée à l'Air, tout comme le Feu à l'Eau. Ainsi, un Élémentaliste du Feu enlève 1 dé à son score de Sorcellerie quand il utilise cette dernière contre des sorts d'illusion. Il fait de même avec sa compétence Invocation quand il s'en sert contre les élémentaires de l'eau.

Chamans spécialisés

Comme son nom l'indique, un chaman spécialisé est un chaman. Il n'a accès qu'aux sorts et aux invocations d'esprits pour lesquels son totem accorde un bonus. Par exemple, un chaman spécialisé d'Ours ne lance que des sorts de soin et n'invoque que des esprits de la forêt. Il doit se plier à tous les interdits et restrictions imposées par ce totem. Et oui, il est impossible d'être chaman spécialisé d'un totem tel que Coyote, car il ne donne aucun bonus, ou Hibou, car les modificateurs qu'il apporte sont liés à un environnement, mais pas à une catégorie de sorts ou d'esprits. Dans tous les autres cas, les chamans spécialisés ont accès à la Sorcellerie et à l'Invocation, comme les sorts de défense et de bannissement, affectés par les modificateurs de leur totem.

Sorciers

Ils pratiquent la Sorcellerie, mais pas l'Invocation. Ils peuvent être sorciers ou chamans et suivent les règles de leur tradition concernant la Sorcellerie. Les sorciers chamans bénéficient des modificateurs apportés à cette compétence par leur totem.

COMPÉTENCES MAGIQUES

Les magiciens pratiquent la Sorcellerie et l'Invocation pour manipuler le mana et rendre la magie effective. Les tests concernant ces compétences sont résolus comme les autres tests (page 92) et selon les règles spéciales décrites dans ce chapitre. Les adeptes et les individus non éveillés peuvent apprendre la compétence Connaissance de la Magie, mais ils ne peuvent pas manipuler le mana ou utiliser des compétences de Magie active.

ACTIONS EXCLUSIVES

En magie, certaines actions sont considérées comme *exclusives*. Elles requièrent une grande concentration et aucune autre compétence ou habilité magiques ne peut être accomplie ou maintenue pendant ce temps. Par exemple, un magicien ne peut pas lancer un sort exclusif en maintenant un sort déjà existant. Il doit d'abord interrompre l'application de ce dernier. Il est également impossible de maintenir un sort de défense tout en commençant une activité exclusive, cela signifie que, dans certaines situations, il faut choisir entre la sécurité et l'efficacité.

Les actions spécifiques exclusives sont décrites dans ce chapitre et résumées dans la Table des actions exclusives (page 161).


LAUBENSTEIN

THÉORIES SUR LA MAGIE ET SA NATURE

Extrait du Manuel de la Thaumaturgie Pratique, 22e édition

Du plan astral

Les magiciens ont conscience des trois "royaumes" de l'existence. Le monde physique est le premier d'entre eux, il s'agit de notre monte physique naturel et de toutes les lois qui lui sont liées. Mais "à côté" de lui se trouve le plan astral. Il occupe le même espace que le plan physique, mais il est régi par des lois "physiques" différentes. Il est toujours présent, tout près de nous, à une distance infinitésimale. Il s'épanouit grâce à la vie, c'est pour cette raison que l'émotion, la pensée et l'esprit y sont si importants. Sans vie, le plan astral n'existe pas. Sans une gaïasphère pour le nourrir, il ne s'étend pas dans l'espace réel.

Sur l'autre face du plan astral, se contorsionnant autour de lui et le rencontrant à ses extrémités, se trouve le domaine métaplanaire. On ne parle pas d'un mais de métaplans, et leur nature véritable ainsi que leur rôle sont incompréhensibles aux magiciens ordinaires.

Une barrière sépare chacun de ces domaines, une sorte de mur qui nous empêche d'errer au hasard dans chacun de ces lieux. Les magiciens ont appris à étendre leurs sens au domaine astral et perçoivent ce qui s'y passe. Les magiciens complets sont réellement capables de quitter leur corps physique et de projeter leur esprit dans le plan astral.

Le mana, l'essence même de la magie, provient des métaplans et s'écoule dans notre monde, après avoir traversé le plan astral. Plus qu'un fleuve ou un écoulement linéaire, ce flux peut être comparé aux vagues d'un océan. Le mana est partout et baigne toute chose. C'est un champ immense auquel tout est connecté. Il est invisible, impalpable ou accessible aux sens, mais les Éveillés peuvent le manipuler. Il inonde également le domaine astral et, là aussi, y baigne toute chose.

En se répandant dans le monde physique, le mana projette dans le domaine astral une réflexion des êtres vivants. Ces réflexions sont appelées auras et les gens capables de les percevoir en tirent un grand nombre d'informations. Les auras sont intangibles dans le domaine astral, les entités astrales les traversent sans encombre. Tout être ou objet de nature magique se reflète également dans le plan astral, c'est ainsi que les sorts, issus de la manipulation du mana, existant à un moment donné sur le plan physique possèdent une aura visible sur le plan astral. Les choses non vivantes ne possèdent aucune aura.

Certaines créatures et certains objets (en particulier les focus) hautement magiques sont en résonance avec le flux de mana, cela leur permet d'exister simultanément dans les domaines physique et astral. Elles ont reçu le nom d'entités duales. Le mana reflète dans le plan astral les auras des êtres vivants, mais celle des entités duales est si puissante qu'ils y acquièrent une forme astrale complète. Les entités duales existent simultanément des deux côtés de la barrière, et leurs formes astrale et physique sont intimement interconnectées. Les entités Éveillées capables de perception astrale sont également en résonance avec le flot de mana et engendrent également une forme astrale, elles sont, elles aussi, des entités duales.

Ce n'est pas le cas des sorts, car ils sont créés par le mana et le mana traverse les deux plans.

Le plan astral est alimenté par la force de vie, il baigne dans une lueur qui émane de la gaïasphère elle-même. Tout ce qui existe dans le domaine physique peut être vu et entendu à partir du plan astral, mais les objets non vivants apparaissent comme des silhouettes grisâtres, ressemblant grossièrement à leur apparence physique. L'aura des êtres vivants est très colorée et vibre intensément.

Tout ce qui existe sur le plan astral possède une forme astrale, qu'il s'agisse d'un magicien complet qui s'est projeté dans ce domaine, d'un esprit ou d'une entité duale, etc. En l'absence de toute autre terminologie, les formes astrales sont "physiquement" présentes dans le domaine astral. Les formes astrales sont solides et tangibles et bien plus colorées et brillantes que les auras. Les formes astrales ne sont pas traversées par une autre forme astrale. La terre elle-même, source de toute vie, possède également une forme astrale.

De la manipulation du mana

Les compétences magiques peuvent être définies comme l'habileté d'un magicien à manipuler le mana. La Sorcellerie manipule le mana pour créer des effets connus sous le nom de sorts, l'Invocation pour appeler, créer ou affecter les esprits.

La Sorcellerie fait appel à une manipulation intuitive du champ de mana par le magicien. Celui-ci donne au mana une forme pour engendrer certains effets. Métaphoriquement, le champ de mana, qui baigne toute chose, ressemble à des ondes hertziennes. L'utilisation de la magie joue le rôle de certains signaux radio qui engendrent des effets bien particuliers. Pour lancer un sort, un magicien véhicule le mana à travers son corps et le retransmet à une fréquence donnée. Véhiculer le mana est une tâche fatigante, c'est la source du drain. Le magicien crée le signal d'après une formule qu'il a apprise et qui détermine la forme et l'effet de l'onde engendrée.

La cible du sort est le récepteur du signal radio et le signal est envoyé sur sa fréquence. À la réception, le signal véhicule le mana à travers la cible pour y créer un effet particulier. C'est pourquoi les sorts de combat contournent les armures, ils affectent la victime de l'intérieur. Tout cela se déroule sur le même plan, physique ou astral, que celui où se trouvent le magicien et sa cible. Dans le cas des sorts de manipulation des élémentaires, le magicien véhicule le mana pour créer un effet physique à l'endroit où il se trouve, puis le projette vers la cible.

Les sorts à zone d'effet fonctionnent grosso modo de la même manière, le lanceur de sorts envoie un signal sur de multiples fréquences qui correspondent aux cibles dans l'aire d'effet. Néanmoins, il doit choisir une cible sur laquelle il centre ce cercle. Les cibles qui se trouvent dans la zone d'effet et que le magicien ne voit pas ne sont pas affectées par le sort. En effet, le magicien ne peut se synchroniser avec elles pour transmettre le signal du sort à une fréquence qu'elles peuvent recevoir.

Cette image décrit d'autres aspects de la Sorcellerie, comme la résistance aux sorts. Celle-ci "brouille" le champ de mana, bouleversant toutes les fréquences dans une certaine aire d'effet. Le premier sort pénétrant le champ est brouillé et rencontre donc une certaine opposition.



DRAIN

De nombreuses utilisations de la magie, comme le lancement de sorts ou l'invocation d'esprits, occasionnent un drain. L'effort consenti pour manipuler le mana peut épuiser, voire blesser, un magicien. Les actes magiques, possèdent un code de drain, avec un indice de Puissance et un niveau de dégâts, tout comme les armes possèdent un code de dégâts.

La Puissance du code de drain, c'est-à-dire son intensité, est basée sur la Puissance du sort lancé ou de l'esprit invoqué. Pour la Sorcellerie, la Puissance du drain est égale à la moitié de la Puissance du sort, arrondie à l'entier inférieur, à laquelle s'ajoute un modificateur. Le niveau de dégâts de base du drain dépend du sort lancé (voir la liste des sorts, page 190). Pour l'Invocation, la Puissance du drain est déterminée par la comparaison entre la Puissance de l'esprit et le Charisme du magicien (page 186).

Certains sorts à effets limités voient leur Puissance réduite pour le calcul du drain (voir page 177). Des sorts maintenus exigent du magicien une intense concentration qui l'épuise rapidement; ajoutez +2 à l'intensité du drain pour chaque sort maintenu.

Les personnages résistent au drain dû à la Sorcellerie grâce à leur Volonté et à celui engendré par l'Invocation grâce à leur Charisme. Si un personnage parvient à réduire le niveau de drain au-dessous de Léger, il n'endure aucun dommage.

Les dégâts engendrés par le drain sont généralement de type Étourdissant. Quand un magicien tente une action magique d'un indice de Puissance supérieur à celui de son attribut Magie, le drain occasionne des dégâts physiques. Le drain engendré par la magie lors d'une projection astrale (page 181) inflige également des dégâts physiques, quel que soit l'indice de Puissance. Consultez les chapitres consacrés à la Sorcellerie et à l'Invocation pour plus d'informations. Les dégâts physiques occasionnés par le drain ne sont jamais guéris par des moyens magiques, uniquement par le repos ou les soins médicaux.

TABLE DES ACTIONS EXCLUSIVES

Sorcellerie	Lancement de sort exclusif (page 179)
	Lancement d'un sort par un focus de maintien (page 189)
Invocation	Invocation (pages 183, 185)
	Invocation d'élémentaires (page 185)
	Contrôler (page 188)
	Bannissement (page 188)
Autre	Début ou fin d'une Projection Astrale (page 171)

TABLE DES MODIFICATEURS DE REPÉRAGE DE LA MAGIE

Situation	Modificateur
L'observateur est un individu Éveillé	-2
L'observateur est en perception astrale	-2
Masque chamanique visible	-2
Le magicien qui manipule de la magie est un chaman bénéficiant de ses avantages totémiques	-1
Le magicien lance un sort limité à l'aide d'un fétiche	-1

PERCEVOIR LA MAGIE

Les compétences magiques sont-elles faciles à remarquer? Pas vraiment, les sorts et les esprits n'ont pas, ou très peu, d'effet visible dans notre monde physique. Un observateur doit remarquer la grande concentration perçant dans le regard du magicien, entendre les incantations qu'il murmure et noter un des nombreux petits gestes et changements imperceptibles, comme le Masque Chamanique (page suivante). La puissance et la complexité de l'effet d'un sort sont les meilleurs révélateurs des efforts d'un magicien.

Remarquer qu'une personne utilise une compétence magique requiert un test de Perception. Le seuil de réussite initial est égal à 4, auquel il convient d'ajouter l'indice de Magie du magicien accomplissant le rituel, moins l'indice de Puissance de la magie accomplie. Ainsi, noter qu'un magicien possédant un indice de Magie de 6 est en train de lancer un sort de Puissance 4 nécessite un test de Perception contre un seuil de réussite égal à 6 (4 + 6 – 4). Ce dernier aurait été fixé à 8 si le sort avait possédé un indice de 2 (4 + 6 – 2).

Tous les modificateurs de situation influant sur les tests de Perception standard s'appliquent également (voir *Perception*, page 228). D'autres situations influant sur ce test figurent dans le Tableau des modificateurs de repérage de la magie.

LA TRADITION CHAMANIQUE

La magie chamanique provient du pouvoir de la nature et du monde des esprits (le plan astral) et, partout dans le monde, les cultures tribales la pratiquent. Quand l'Éveil offrit la magie au monde, les chamans américains natifs furent parmi les premiers qui réussirent à l'utiliser. Le chamanisme se développa également dans les zones urbaines, en raison du boom de l'occultisme à la fin du XX^{e} siècle. Quand L'Éveil se produisit, les "chamans urbains" découvrirent que les anciennes pratiques fonctionnaient aussi bien dans les cités qu'au sein de la nature.

Les chamans considèrent que l'univers est rempli d'esprits palpitant de vie qui peuvent leur accorder leur aide s'ils la leur demandent. Ils sont en harmonie avec la nature et avec le flot des énergies de la vie et de la magie qui la traversent.

TOTEMS

Chaque chaman obéit à un totem, un puissant esprit qui lui confère la puissance et la connaissance magiques. En retour, le chaman se conforme aux idéaux qu'incarne le totem.

Si vous décidez de jouer un personnage chaman, vous devez d'abord choisir son totem. Dans le monde de *Shadowrun*, ce choix n'appartient pas au chaman *mais* au totem. À un moment de sa vie, le futur apprenti ressent l'appel d'un totem au cours d'un rêve ou d'une vision. Cet appel se produit lors d'un événement traumatisant, comme une maladie grave accompagnée de fortes fièvres, un choc soudain et violent ou un coma. Mais en termes de jeu, le joueur est libre de choisir le totem de son personnage au cours de sa création.

Idéaux

Chaque totem personnifie un idéal, une image mythique ou un archétype. En cherchant lui aussi à atteindre cet idéal, le chaman en retire des pouvoirs magiques. Pour les conserver, il doit continuer à s'y conformer.

Bien sûr, tous les chamans n'interprètent pas de la même façon les idéaux de leur totem. Par exemple, certains chamans Chien sont de féroces guerriers tandis que d'autres se contentent d'étudier paisiblement la magie, mais jamais un seul d'entre eux ne refuse d'aider une personne dans le besoin. Tous les chamans Requin ne sont pas des tueurs brutaux, un bon nombre d'entre eux sont même des individus sophistiqués, mais ils ne fuient jamais au cours d'un combat. Les chamans Raton Laveur ne sont pas tous cleptomanes, certains préfèrent résoudre des énigmes ou participer à des débats d'idées. Les idéaux basiques d'un totem doivent être suivis, mais ils laissent une importante liberté à chaque chaman, pour qu'il développe un style et une vision du monde qui lui sont propres.

Environnement

Les totems sont divisés en totems urbains et en totems sauvages. Les totems sauvages sont des animaux peuplant les étendues sauvages de la nature tandis que les totems urbains sont des animaux présents dans les villes. Certains d'entre eux appartiennent aux deux catégories et peuvent être trouvés partout. Chaque totem privilégie un domaine au sein de son environnement, qu'il soit sauvage ou urbain. Ainsi Ours préfère les forêts et Aigle les montagnes. L'environnement d'un totem influence le lieu où les loges qui lui sont dévouées pourront exister (voir *La loge chamanique*, page 165).

Modificateurs totémiques

Un totem impose certaines restrictions au comportement de ses chamans et à leur utilisation de la magie, mais il leur offre certains avantages. Un chaman bénéficie de dés supplémentaires quand il fait appel à la Sorcellerie et l'Invocation en harmonie avec les idéaux de son totem. En revanche, il est possible qu'il perde des dés s'il utilise des compétences magiques qui ne relèvent pas des compétences de cet esprit. Ces bonus et malus sont appelés des *modificateurs totémiques*, ils ajoutent ou enlèvent des dés lors de tests particuliers, mais en dehors de cela ils n'affectent pas les indices des attributs des chamans.

Certains modificateurs totémiques nécessitent que le joueur du chaman choisisse un bonus parmi un certain nombre. Ce choix est définitif.

Le Masque Chamanique

Avant l'Éveil, les chamans de certaines cultures tribales portaient des masques symbolisant leur totem et devenaient ainsi l'incarnation de ce grand esprit. Ces artefacts ne sont plus nécessaires aujourd'hui. Quand un chaman fait appel à ses compétences magiques, les caractéristiques associées au totem deviennent de plus en plus apparentes. Ce phénomène est appelé le Masque Chamanique. Plus la magie est puissante et plus les traits deviennent perceptibles. Il ne s'agit que d'une modification momentanée de l'apparence, d'une sorte d'hallucination affectant tous ceux qui sont capables de voir le chaman, mais elle est impressionnante. Le Masque Chamanique n'est pas perçu par les machines et n'apparaît pas sur les films ou les enregistrements vidéo, mais seulement dans la mémoire des témoins de la scène.

Par exemple, quand un chaman Aigle accomplit une magie mineure, ses traits deviennent plus acérés, ou ses mélopées évoquent les cris d'un aigle. Pour une magie plus puissante, ses yeux ressemblent à ceux d'un rapace, ou ses doigts prennent l'apparence de serres. Enfin, dans le cas d'un rituel particulièrement important, ses traits sont être entièrement occultés par l'image des ailes et de la tête d'un aigle royal.

Si vous souhaitez plus d'informations sur la facilité avec laquelle un individu note la présence de magie, consultez la Table des modificateurs de repérage de la magie, page précédente.

Le jeu de rôle et le totem

Les relations entre le chaman et son totem constituent la pierre angulaire de la tradition chamanique. Le respect des idéaux qu'incarne son totem constitue la source de la magie d'un chaman. Le totem guide ceux qu'il a choisis et leur enseigne les grands mystères que recèle la magie. Il communique avec ses chamans par l'intermédiaire de songes, de visions et autres augures.

Le meneur de jeu peut utiliser le totem d'un chaman pour communiquer des informations au personnage et renforcer l'aspect théâtral du jeu. Les totems s'adressent à leurs chamans à l'aide d'énigmes, d'informations obscures, d'augures et parfois par des réponses ou des conseils sans détours. Par exemple, le meneur de jeu souhaitant mettre en valeur un événement particulier décidera que le totem d'un personnage chaman s'adresse à lui au cours d'un rêve, dans lequel le magicien perçoit des signes annonciateurs de ce qui va se produire. Un totem peut également devenir le moteur d'un scénario, avertissant le chaman d'une menace magique que seuls les personnages joueurs sont à même de désamorcer.

Si un chaman s'éloigne du chemin tracé par son totem, celui-ci lui communique son mécontentement par des visions ou d'autres signes, afin de le ramener à un comportement plus orthodoxe. Si le chaman ignore cet avertissement, il commence à perdre les pouvoirs que le totem lui a conférés, à commencer par les bonus totémiques. S'il persiste, réduisez de 1 point son attribut Magie. Ce n'est qu'en rétablissant le contact avec son totem et en renouant avec ses idéaux qu'un chaman peut espérer retrouver les pouvoirs qui lui ont été retirés. Cette rédemption peut donner lieu à une aventure spéciale, selon le bon vouloir du meneur de jeu.

Aigle

De tous les oiseaux, Aigle est celui qui vole le plus haut dans le ciel, il est également le plus noble d'entre eux, d'après les chamans d'Europe, d'Amérique Centrale et d'Amérique du Nord. Fier et solitaire, il voit tout ce qui se passe sur les terres qu'il domine du haut des cieux. À l'image de leur totem, les chamans Aigle sont de fiers et nobles défenseurs de la nature et de sa pureté. Ils sont intolérants envers ceux qui ne partagent pas leurs vues, et se méfient de la technologie et de ce qui en découle. Aigle considère comme ses ennemis tous ceux qui portent atteinte à la nature, ses chamans affronteront donc de grands dangers pour vaincre les pollueurs et les autres créatures malfaisantes.

Environnement : montagnes.

Avantages : +2 dés pour les sorts de détection, +2 dés pour l'invocation des esprits du ciel.

Désavantages : doublez la perte d'Essence causée par l'adjonction de matériel cybernétique, en raison du grave impact psychologique enduré par le chaman Aigle.

Alligator

Alligator a posé son dévolu sur des chamans vivant près des étangs et des fleuves, mais également sur d'autres ayant choisi un environnement urbain. En effet, d'après une légende persistante, Alligator aurait élu domicile dans les égouts et les conduits d'écoulement des eaux de pluie des grandes villes. Il est paresseux et a mauvais caractère, c'est un combattant féroce et un gros mangeur. Les chamans Alligator apprécient les boulots grassement payés qui leur permettent de vivre confortablement pendant quelque temps. Il faut généralement développer une argumentation imparable pour convaincre ces individus d'entreprendre une action qu'ils considèrent comme inutile. Néanmoins, une fois qu'un chaman Alligator a décidé d'entreprendre quelque chose, il est tout aussi difficile de le persuader de s'arrêter.

Environnement : étangs, cours d'eau ou urbain.

Avantages : +2 dés pour les sorts de combat et de détection. En tant que totem sauvage : +2 dés pour l'invocation des esprits des étangs, des lacs ou des rivières, au choix du chaman. En tant que totem urbain, +2 dés pour l'invocation des esprits de la cité.

Désavantages : -1 dé pour les sorts d'illusion. Il faut réussir un test de Volonté contre un seuil de 6 pour qu'un chaman Alligator accepte de rompre le combat ou de mettre fin à une chasse ou à toute action directe.

Bison

Bison est un totem que l'on ne trouve qu'en Amérique du Nord. Il connaît une puissante médecine qu'il utilise pour aider son peuple. Il est renommé pour sa bonté et sa générosité, il est fort et inépuisable au travail. Le peuple de Bison vit grâce à lui et honore son esprit pour tous les bienfaits qu'il leur procure. Les chamans Bison sont des guérisseurs et des protecteurs, ils ne peuvent ignorer l'appel à l'aide d'une personne, si cette requête est honnête et justifiée.



Un chaman Bison n'hésite pas à sacrifier sa vie pour un véritable ami ou un allié et prendra souvent de grands risques pour aider son prochain.

Environnement : plaines.

Avantages : +2 dés pour les sorts de guérison, + 2 dés pour l'invocation des esprits des prairies.

Désavantages : -1 dé pour les sorts d'illusion.

Chat

Bien des cultures à travers le monde honorent l'esprit Chat, d'essence féminine. Elle est discrète, rusée et vaniteuse. Elle connaît de nombreux secrets mais en partage bien peu. Les chamans Chat sont généralement solitaires et n'acceptent d'autre autorité que la leur. Ils sont exagérément soucieux de leur propreté et de leur aspect et veillent à les soigner dès que l'occasion se présente. Ils aiment jouer avec leurs adversaires, en les menaçant, en se moquant d'eux et en les plongeant dans la confusion... Ils ne cherchent à les tuer qu'au dernier moment.

Environnement : urbain.

Avantages : +2 dés pour les sorts d'illusion, +2 dés pour l'invocation des esprits de la cité.

Désavantages : +1 à tous les seuils de réussite des tests impliquant des attributs mentaux si le chaman est sale ou négligemment vêtu, bref peu présentable. Un chaman Chat non blessé effectue un test de Volonté contre un seuil de réussite de 6 quand il souhaite lancer un sort infligeant des dommages à une cible. En cas d'échec, le sort inflige les dégâts minimums ; dans le cas d'un sort variable, appliquez le niveau de dégât minimal et divisez la Puissance par 2. Ce petit jeu s'arrête quand le chaman est blessé.

Chien

Chien est un ami loyal, honoré par de très nombreux chamans du monde entier. Il se bat férocement pour défendre son foyer et ceux qui se sont placés sous sa protection. Les chamans Chien protègent les gens de la magie mauvaise et des esprits néfastes. Ils sont serviables, loyaux et généreux avec tous ceux qui font preuve de gentillesse et d'honnêteté envers eux. Ils sont déterminés, parfois jusqu'à l'obstination.

Environnement : urbain.

Avantages : +2 dés pour les sorts de détection, +2 dés pour l'invocation des esprits des champs et du foyer.

Désavantages : un chaman Chien doit réussir un test de Volonté contre un seuil de 6 pour accepter de ne pas se conformer à un plan prévu. Ce test requiert une action complexe, c'est le temps pendant lequel le chaman se fait violence pour changer d'avis.

Corbeau

De nombreuses cultures voient Corbeau comme un oiseau de mauvais augure. Escroc ténébreux et retors, il est également perçu comme un agent du changement, responsable de bien des évolutions. Il tire de grandes richesses du carnage et du chaos, mais il n'en est pas responsable. Il sait reconnaître une bonne occasion quand il en voit une. Les chamans Corbeau aiment la bonne chère et refusent rarement une offre de nourriture.

Environnement : partout sous les cieux.

Avantages : +2 dés pour les sorts de manipulation, +2 dés pour l'invocation des esprits du ciel.

Désavantages : +1 à tous les seuils de réussite des tests de magie si le chaman ne se trouve pas en plein air.

Coyote

Coyote le Filou est un totem nord américain uniquement. Imprévisible, toujours changeant, il peut faire preuve d'un grand courage à un moment donné, et se comporter en poltron l'instant suivant. Le Vieil Homme Coyote peut être un ami ou un menteur. Il est extrêmement curieux et aime prendre des risques par simple plaisir. Farouchement indépendants, les chamans Coyote n'acceptent d'être liés que par leur parole. Ils n'obéissent qu'à leurs propres lois et survivent grâce à leur vivacité d'esprit et à leur charme.

Environnement : partout sur la terre ferme.

Avantages/Désavantages : aucun.

Dauphin

Dansant parmi les vagues, Dauphin est l'esprit libre de la mer. Il ne se lasse jamais de jouer, mais fait preuve de sagesse. C'est un ami de l'homme. Il aide les gens contre les menaces qui peuplent les océans, comme Requin, par exemple. Les chamans Dauphin sont des protecteurs dévoués et des âmes secourables. Ils n'abandonnent jamais une personne qui a besoin de leur aide et combattent le mal qui menace les hommes ou la nature.

Environnement : sur la mer ou près des rivages.

Avantages : +2 dés pour les sorts de détection, + 2 dés pour l'invocation des esprits de la mer.

Désavantages : -1 dé pour les sorts de combat.

Hibou

L'esprit Hibou, d'essence féminine, est sage et voit tout. Elle règne sur les cieux nocturnes et trouve toujours sa proie. En revanche, elle est pratiquement sans défense durant le jour. Elle est honorée par de nombreuses cultures du monde entier, bien que certains considèrent que son apparition est un mauvais présage. Les chamans Hibou sont des solitaires qui ne s'éveillent qu'à la nuit tombée, ce qui convient fort bien à leur vie parmi les ombres. Leur magie est plus faible à partir du lever du jour, ils cherchent donc à demeurer dans la pénombre jusqu'au crépuscule.

Environnement : partout.

Avantages : +2 dés à toute Sorcellerie et Invocation accomplie la nuit.

Désavantages : +2 à tous les seuils de réussite des tests magiques durant le jour.

Lion

Adoré par les chamans depuis les velds d'Afrique jusqu'aux plaines d'Europe, Lion est un brave et puissant guerrier qui protège sa famille au péril de sa vie. Il préfère les attaques surprises et les embuscades, mais ne recule pas devant l'affrontement direct s'il devient inévitable. Les chamans Lion exigent toujours la meilleure part et le respect de la part de leur entourage. Ils sont des amis loyaux et des ennemis mortels.

Environnement : prairies.

Avantages : +2 dés pour les sorts de combat, +2 dés pour l'invocation des esprits des prairies.

Désavantages : -1 dé pour les sorts de guérison.

Loup

Le monde entier voit en Loup un chasseur et un combattant, farouchement loyal à tous les membres de sa meute. D'après les anciens écrits, Loup gagne tous les combats sauf un, celui où il trouve la mort. Les chamans Loup sont loyaux envers leurs amis et leur famille, jusqu'à la mort. Ils ne connaissant pas la lâcheté en combat et n'ont qu'une parole.

Environnement : forêts, prairies, montagnes.

Avantages : +2 dés pour les sorts de détection et de combat, +2 dés pour l'invocation des esprits de la forêt, des prairies ou des montagnes, au choix du chaman.

Désavantages : tout comme les chamans Ours (voir ci-dessous), les chamans Loup peuvent devenir berserks au cours d'un combat.

Ours

Ours est un totem qui peut être trouvé dans toutes les cultures où cet animal est présent, des forêts d'Amérique du Nord à celles de l'Europe et de l'Asie. Il est puissance mais plein de





bonté et de sagesse. Il a tendance à se déplacer lentement et à ne pas se faire de soucis, mais sait faire preuve de rapidité quand la situation l'exige. Il ne se met pas facilement en colère, mais il est terrifiant en combat. Les chamans Ours sont généralement calmes, raisonnables et font preuve d'un grand sang-froid, ce sont fréquemment des guérisseurs et des défenseurs de ce qu'ils considèrent comme le monde de la nature. Ils ne dédaignent jamais une personne qui a besoin de soins, à moins qu'ils n'aient une bonne raison pour cela.

Environnement : forêts.

Avantages : +2 dés pour des sorts de guérison, +2 dés pour l'invocation des esprits de la forêt.

Désavantages : les chamans Ours peuvent devenir berserks s'ils sont blessés. Chaque fois qu'au cours d'un combat, un chaman Ours endure des dommages physiques, il effectue un test de Volonté contre un seuil de réussite de 4. Sa rage l'aveugle pendant trois tours, moins le nombre de réussites. L'obtention de trois succès ou plus prévient entièrement la fureur du chaman. Un personnage berserk attaque l'être vivant le plus proche, ami ou ennemi, avec l'arme la plus puissante à sa disposition, qu'elle soit magique ou non. Sa fureur s'éteint quand il neutralise sa cible, même si cela se produit avant le terme prévu par le test.

Rat

Rat est un compagnon fidèle de l'humanité, il se trouve partout où elle s'est établie. Qui d'autre pourrait lui fournir autant de nourriture ? Rat est un voleur discret, trop égoïste pour partager quoi que ce soit. C'est un couard qui préfère la fuite au combat. Les chamans Rat sont souvent sales et d'aspect négligé. Ils n'aiment pas œuvrer en plein jour et préfèrent rester dans l'ombre. Ils évitent le combat chaque fois que cela est possible, sinon, ils se battent pour tuer.

Environnement : urbain.

Avantages : +2 dés pour les sorts de détection et d'illusion, +2 dés pour l'invocation des esprits des cités.

Désavantages : -1 dé pour les sorts de combat.

Raton Laveur

Raton Laveur est un brigand astucieux, il déjoue sans peine tous les pièges et les verrous et s'empare du butin que l'on croyait protégé. Il combat quand cela devient nécessaire, mais il préfère employer la ruse et la stratégie. Les chamans Raton Laveur sont extrêmement curieux, ce qui peut les mettre dans des situations périlleuses. Ils sont parfois cupides, il s'agit après tout d'un totem voleur, et un grand nombre d'entre eux dérobent uniquement les objets les plus précieux. Les petits larcins et les hold-up sanglants sont en dessous de leur dignité.

Environnement : partout, sauf dans le désert.

Avantages : +2 dés pour les sorts de manipulation, +2 dés pour l'invocation des esprits de la cité.

Désavantages : -1 dé pour les sorts de combat.

Requin

Requin est un chasseur froid et implacable. Il se bat toujours sans pitié et le sang de ses proies le plonge dans une frénésie meurtrière. Les chamans Requin voyagent souvent, se déplacent inlassablement. Ils sont également des guerriers redoutables et sanguinaires et croient que le seul bon ennemi est un ennemi mort. Quand ils sont provoqués, ils ne perdent pas de temps à menacer ou narguer leur adversaire, mais frappent pour tuer.

Environnement : sur les mers ou près des côtes.

Avantages : +2 dés pour les sorts de combat et de détection, +2 dés pour l'invocation des esprits de la mer.

Désavantages : tout comme les chamans Ours, les chamans Requin peuvent devenir berserks en combat, quand ils sont blessés mais également quand ils tuent un adversaire. Si le joueur le désire, son personnage chaman Requin peut continuer à attaquer le cadavre de sa dernière victime au lieu d'attaquer un être vivant.

Serpent

Serpent est un sage qui connaît de nombreux secrets. Il est renommé pour la qualité de ses conseils, pour lesquels il demande toujours un salaire pour l'aide fournie. Les chamans Serpent sont des pacifistes qui ne combattent que pour protéger leur vie ou celle de leurs proches. La recherche de nouveaux secrets est pour eux une véritable obsession pour laquelle ils n'hésitent pas à courir des risques importants. Ils acceptent d'échanger leur connaissance à autrui, contre tout ce qu'ils peuvent en retirer.

Environnement : partout sur la terre ferme.

Avantages : +2 dés pour les sorts de détection, de soin et d'illusion. En tant que un totem sauvage, +2 dés pour l'invocation d'un esprit de la terre, au choix du chaman. En tant que totem urbain, +2 dés pour l'invocation d'un esprit de l'homme, au choix du chaman.

Désavantages : -1 dé pour tous les sorts lancés lors d'un combat.

Souris

Souris sait toujours où trouver l'objet convenant à chaque situation. Intelligente, pleine de ressources, sa sagesse aide souvent les totems plus fiers et redoutables, comme Lion ou Loup, à se tirer d'un mauvais pas, en leur apportant le sens commun qui pourrait leur manquer. Souris n'est l'ennemie de personne et, s'il fallait lui trouver un défaut, disons simplement qu'elle se laisse parfois entraîner par une curiosité excessive. Les chamans Souris ont tendance à être prévoyants, amassant tout un bric-à-brac d'informations et d'objets inutiles, en prévision de mauvais jours.

Environnement : urbain ou champs.

Avantages : +2 dés pour les sorts de détection et de soin, +2 dés pour l'invocation des esprits du foyer et des champs.

Désavantages : -2 dés pour les sorts de combat.

LA LOGE CHAMANIQUE

La loge chamanique est un endroit sacré, dans lequel un chaman s'adonne à une puissante magie et où cohabitent les deux domaines, physique et magique, où il est appelé à évoluer. Dédiée à un totem particulier, elle n'est utile qu'aux chamans liés à cet esprit. Elle prend des formes très diverses, une cave, une tente, une cabane ou même un cercle de pierres dressées, pourvu que les limites et les dimensions de ce domaine aient été clairement définies et couvrent une surface d'au moins trois mètres sur trois, plus si la loge est commune à plusieurs chamans. Elle est toujours implantée dans l'environnement du totem. Ainsi, les loges dédiées à Ours se trouvent toujours dans une forêt, celles de Rat dans les villes, etc.

La puissance d'une loge est représentée par un indice de Pouvoir. Des matériaux magiquement préparés sont nécessaires à cette magie : il s'agit de peaux de bêtes, de cristaux, de pierres consacrées, de sables colorés (pour les peintures murales), de plumes, d'herbes et de toute chose du même genre. Les chamans se les procurent parfois auprès de marchands de talismans mais, généralement, ils préfèrent les chercher ou les fabriquer eux-mêmes. Le meneur de jeu peut considérer que 1 point de Puissance de la loge coûte 500 nuyens.

Une fois qu'il a rassemblé tous ses ingrédients, le chaman peut mener à bien le rituel destiné à donner à la loge sa puissance et à activer le lien qui l'unit à la terre. Cette opération nécessite un nombre de jours égal à l'indice de Puissance de la loge. Celle-ci, une fois achevée, demeure immobile. Si elle venait à être déplacée, le chaman devrait recommencer le rituel, mais pourrait réutiliser les matériaux déjà employés. Pour augmenter la Puissance d'une loge existante, le chaman se procure des ingrédients supplémentaires et accomplit un nouveau rituel d'activation. La

durée de ce rituel est égale à la différence entre l'indice qu'il souhaite conférer à la loge et le précédent. Ainsi, porter à 6 la Puissance d'une loge chamanique d'indice 4 coûte 1 000 nuyens et le rituel dure deux jours.

Les loges chamaniques permettent aux chamans d'apprendre des sorts (page 179). L'indice de la loge doit être supérieur ou égal à celui du sort étudié.

Une fois activée, la loge chamanique est présente à la fois sur les plans physique et astral. Elle constitue également une barrière dans ce dernier domaine (voir *Le plan astral* page 169). Elle n'arrête pas les chamans qui ont pris part à la cérémonie d'activation et ceux-ci peuvent permettre à d'autres formes astrales de traverser cet obstacle. Chaque loge porte aussi la marque des chamans qui l'ont activée (voir *Signature astrale*, page 170) et se trouve magiquement liée à ces magiciens. Ce lien peut être remonté grâce à la projection astrale (voir *Poursuite astrale*, page 175).

LA TRADITION HERMÉTIQUE

Un mage tire sa magie d'un ensemble de théories complexes qui expliquent le mana, les dimensions de l'espace astral et leurs interactions avec le monde physique. Ces théories sont presque aussi nombreuses que les mages eux-mêmes. En comprenant la nature de ces interactions, les mages deviennent capables d'accomplir de la magie grâce à divers rituels et à la force de leur volonté.

Des études sur la magie hermétique avaient déjà commencé avant l'Éveil. Les corporations et les gouvernements de nombreuses nations tirèrent profit de cette magie bien plus que du chamanisme. Pourtant les mages, du fait de leur approche plus rationnelle de ce nouveau mystère, se montrèrent d'abord sceptiques. Une fois que des chamans, comme les Danseurs Fantômes, eurent prouvé le pouvoir de la magie, les disciplines des mages attirèrent de nombreux volontaires. Aujourd'hui encore, les mages sont bien plus nombreux que les chamans dans les couloirs des corporations. Allez donc expliquer à un chaman Coyote que la pause repas ne dure qu'une heure.

Les mages sont des érudits qui étudient et pratiquent la magie à l'aide de formules et de rituels bien définis et éprouvés. Ils cherchent inlassablement à apprendre des théories et des lois régissant la magie, espérant parvenir à la compréhension de la structure de l'univers. Leur savoir, donc leur puissance, en sort grandi.

BIBLIOTHÈQUES HERMÉTIQUES

Les mages consacrent une grande partie de leur temps à leurs recherches et, pour cela, ont besoin de nombreux ouvrages. Une bibliothèque hermétique est une collection d'ouvrages de référence consacrés à une compétence magique particulière. Il en existe donc deux sortes : les bibliothèques hermétiques de Sorcellerie et les bibliothèques hermétiques d'Invocation, et chaque mage se doit d'en posséder une de chaque. À l'instar des compétences, les bibliothèques hermétiques possèdent un indice, quantifiant leur utilité et le choix des ouvrages disponibles.

Au XXI[e] siècle, l'imprimerie a quasiment disparu. Quelques mages sont assez vieux jeu pour remplir leurs bibliothèques de vrais livres, mais la plupart profitent du confort moderne des données numériques et remplissent leurs rayonnages de puces optiques ou de CD. Les livres véritables sont encombrants et occupent beaucoup d'espace, mais d'un autre côté, ils peuvent être consultés à tout moment, sans qu'il soit nécessaire de se doter d'un ordinateur. Mais qu'importe finalement, c'est l'information qu'abrite la bibliothèque qui compte, le support n'est qu'un accessoire.

Le prix d'une bibliothèque hermétique consacrée à une compétence particulière est calculé de la façon suivante. Le coût est égal à l'indice, porté au carré, multiplié par 1 000 nuyens. Dans le cas d'un support informatique, la taille mémoire des références enregistrées est égale à l'indice au carré, multiplié par 100 Mégapulses. Si le mage préfère les vieux parchemins, il doit leur consacrer un espace de rangement égal à un mètre cube par point d'indice. Ainsi, une bibliothèque hermétique associée à une compétence de Sorcellerie d'indice 6 coûte 36 000 nuyens (6 x 6 = 36, 36 x 1 000 = 36 000), occupe 3 600 Mp (soit 3,6 Gigapulses ou Gp) ou 6 mètres cubes sur de belles étagères. Un mage, qui souhaite agrandir une de ses bibliothèques, s'acquitte d'une somme égale à la différence entre le coût nécessaire pour en créer une nouvelle, correspondant à l'indice final, et le prix qu'il a déjà payé pour l'ancienne. Par exemple, augmenter un indice de Bibliothèque de 3 (9 000 nuyens) à 5 (25 000 nuyens) coûte 16 000 nuyens.

Plusieurs mages peuvent partager une même bibliothèque. De nombreuses universités, corporations et assemblées magiques louent l'accès aux données emmagasinées dans leurs bibliothèques et demandent pour cela une somme égale à l'indice de cette bibliothèque x 100 nuyens par heure. Il est possible d'accéder à un petit nombre d'entre elles via la Matrice, aux mêmes tarifs. Notez que les personnages doivent payer pour la totalité de l'indice de l'établissement, compris généralement entre 10 et 12, et pas seulement pour l'indice qui leur est nécessaire. Bien évidemment, les organismes gérant ces établissements désapprouvent et découragent l'utilisation de leurs locaux par des personnes recherchées ou visiblement en froid avec la législation.

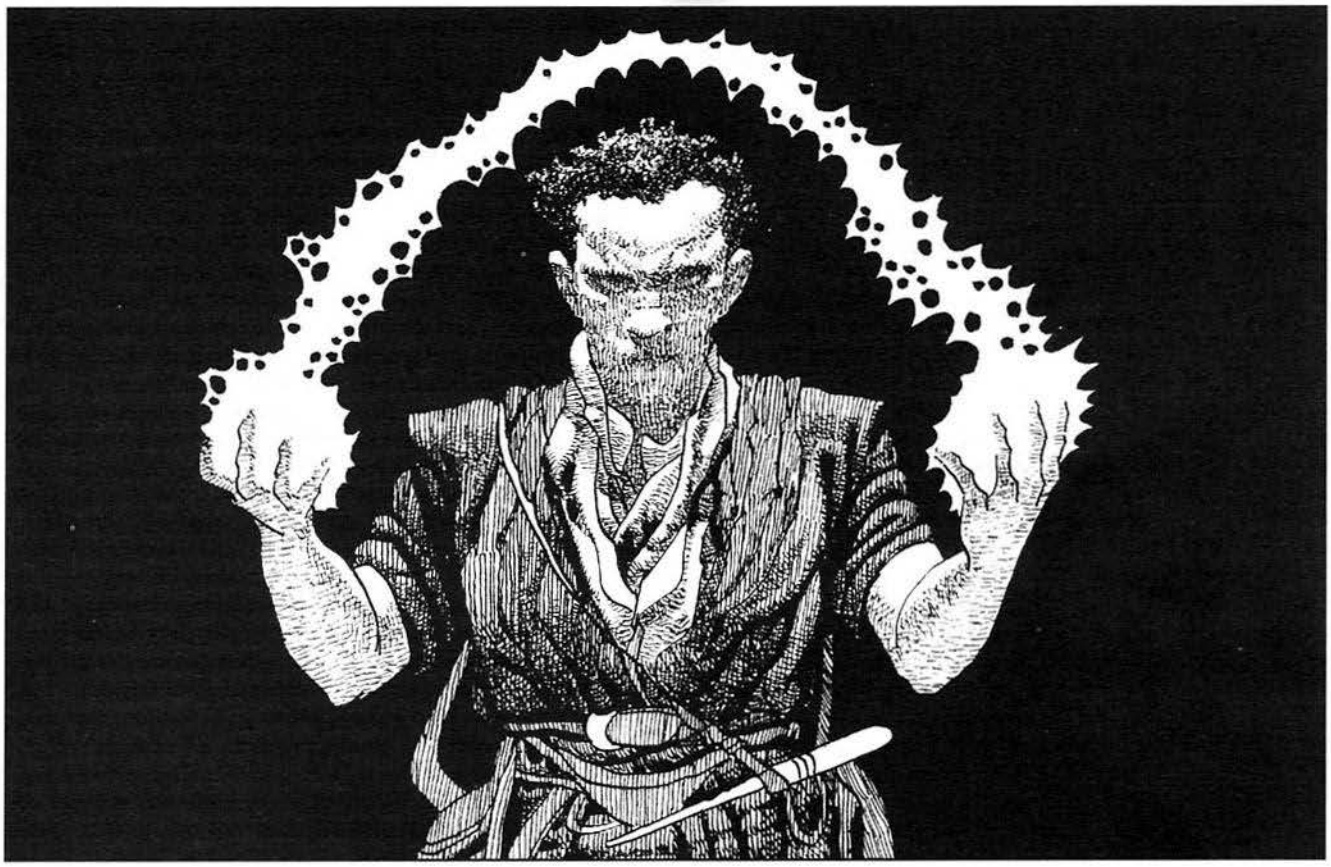
Le mage a besoin d'une bibliothèque de Sorcellerie pour augmenter son indice dans cette compétence et apprendre de nouveaux sorts (page 179), de même une bibliothèque d'Invocation lui est nécessaire pour invoquer des élémentaires (page 185). L'indice de ces bibliothèques doit être supérieur ou égal à l'indice de Puissance associé à la tâche à accomplir.

LE CERCLE HERMÉTIQUE

Un cercle hermétique est un endroit rituel créé par un mage et consacré à une action magique bien particulière. Il s'agit d'un diagramme complexe de symboles cabalistiques, peints, tracés à la craie ou par tout autre moyen au choix du mage. Un cercle hermétique est caractérisé par un indice, il peut être dessiné n'importe où, bien que les mages préfèrent les endroits leur garantissant un minimum d'intimité. Le diamètre du cercle hermétique et le nombre d'heures nécessaire à sa réalisation sont égaux à son indice. Il va de soi que le mage est libre de lui donner de plus grandes dimensions s'il souhaite se doter d'un espace de travail plus vaste. Par exemple, l'installation d'un cercle d'indice 4 nécessite quatre heures de dessin et une surface de quatre mètres de diamètre. Tracer un cercle hermétique ne coûte presque rien, un nombre de nuyens égal à son indice au carré, pour l'achat de la craie ou de la peinture.

Les mages invoquent des élémentaires à l'intérieur de ces cercles (page 185). L'indice du cercle doit être supérieur ou égal à la Puissance de la magie accomplie.

Un cercle hermétique est consacré à un rituel de magie particulier. Un mage ne peut invoquer un élémentaire de l'eau en utilisant un cercle conçu pour l'invocation d'élémentaires du feu (et même si cela était possible, quel affront pour l'élémentaire !). Une fois installé, un cercle peut être réutilisé – pour accomplir la même opération magique – aussi longtemps qu'il demeure intact. Ainsi, un mage peut invoquer un élémentaire du feu à partir d'un cercle tracé à cet effet, et y revenir le lendemain pour invoquer un autre élémentaire de ce type. C'est pour cette raison que certains mages réalisent leurs cercles avec des matériaux plus durables, par exemple avec du carrelage, des pierres gravées, des incrustations de métaux, etc. Il faut un nombre de jours égal à son indice pour créer un cercle hermétique permanent et dépenser un nombre de nuyens égal à l'indice au carré multiplié par 100 nuyens. Les matériaux sont bien plus onéreux, mais ils sont immunisés contre les dommages aléatoires inévitables, comme laisser tomber une tasse de café sur de la craie. Tout incident ou dégât



endommageant le cercle et brisant son intégrité annule son utilité magique.

Un cercle hermétique est de nature duale, il existe simultanément sur les plans astral et physique. Il engendre également une barrière astrale protégeant le mage à l'intérieur du cercle (voir *Le plan astral* page 169 pour plus d'informations). Elle n'affecte pas le créateur du cercle, qui peut permettre à d'autres de la traverser. Le cercle porte la signature astrale du mage qui l'a tracé (voir *Signature astrale* page 170). Un lien existe entre eux qu'il est possible de remonter jusqu'au magicien (voir *Poursuite astrale* page 175).

ADEPTES

Les adeptes suivent la voie somatique et n'utilisent pas leurs compétences magiques comme les autres magiciens bien qu'ils aient accès à la Sorcellerie au cours des combats astraux (voir page 173). Ils n'ont pas accès à la projection ni à la perception astrales, à moins qu'ils ne leur aient consacré un de leurs pouvoirs. Au lieu de cela, les adeptes concentrent leur magie sur l'amélioration de leur corps et de leur esprit. Ils ont choisi la voie de l'entraînement intense et de l'autodiscipline.

POUVOIRS DES ADEPTES

Les adeptes ont accès à des *pouvoirs*, c'est-à-dire à des capacités magiques qui finissent par faire partie intégrante de leur corps et leur esprit après bien des heures d'études et d'entraînement. Ils commencent le jeu avec un nombre de points de pouvoirs égal à l'indice de leur attribut Magie. Chaque pouvoir a un coût évalué en points de pouvoirs, ces derniers étant perdus après avoir été dépensés. Le choix de ces pouvoirs est définitif, il est impossible de revenir en arrière.

Un adepte qui voit son attribut Magie diminuer est privé d'une partie de ses pouvoirs. Ainsi, s'il perd 1 point de Magie, il perd aussi un ou des pouvoirs correspondant à 1 point de pouvoirs (c'est à lui de choisir ceux qu'il oublie). Le niveau de ses pouvoirs ne peut excéder son indice de Magie. Par exemple, un adepte avec un attribut Magie d'indice 4 apprend des pouvoirs pour l'équivalent de 4 points de pouvoirs, aucun d'entre eux ne pouvant excéder le quatrième niveau.

Au cours du jeu, les adeptes peuvent "acheter" des points de pouvoirs supplémentaires, au coût de 20 points de Karma Utile par point de pouvoirs.

Animation Suspendue

Coût : 1

L'état méditatif dans lequel vous plonge ce pouvoir ralentit votre métabolisme et diminue ainsi vos besoins en air, nourriture, eau, tout en réduisant une éventuelle hémorragie. Pour qu'*Animation Suspendue* devienne effectif, il est nécessaire de réussir un test de Volonté contre un seuil de réussite de 4, en appliquant tout modificateur dû à d'éventuelles blessures. Référez-vous à la description du sort Hibernation (page 193) et au nombre de succès obtenus lors du test de Volonté. Ce pouvoir s'active automatiquement quand l'adepte subit un dommage Fatal et sombre dans l'inconscience.

Armure Mystique

Coût : 0,5 par niveau

Ce pouvoir durcit magiquement votre peau pour qu'elle résiste aux dommages et à leurs effets. Chaque niveau procure 1 point d'Armure de Contact, cumulable avec toute autre armure de ce type. *Armure Mystique* ne fournit aucune protection contre les Projectiles, mais protège des dégâts endurés au cours de combats astraux.

Augmentation d'Attribut

Coût : 0,25 par niveau

Ce pouvoir vous rend capable de puiser dans votre force intérieure pour accomplir des actions surhumaines. Il agit sur n'importe quel attribut physique (Force, Constitution, Rapidité)



TABLE DE DRAIN DES AUGMENTATIONS D'ATTRIBUT

L'attribut augmenté est :	Niveau de drain
Inférieur ou égal à la limite raciale	L
Jusqu'au maximum racial dans cet attribut	M
Jusqu'à deux fois la limite raciale	G

TABLE DU COÛT DE SENS DU COMBAT

Niveau	Coût	Réserve de combat	Dés utilisables pour les tests de Réaction
1	1	1	1/4
2	2	2	1/2
3	3	3	Totalité

TABLE DU COÛT DE COMPÉTENCE AMÉLIORÉE

Catégorie de compétence	Coût par dé
Compétences physiques	
Athlétisme, Furtivité, Plongée,	0,25
Compétences de combat	
Armes d'hast, Armes tranchantes, Massues,	0,5
Armes cyber-implantées, Combat à mains nues	0,5
Armes de jet, Armes de trait	0,5
Combat sous-marin	0,5
Pistolets, Pistolets-mitrailleurs, Fusils	0,5
Fusils d'assaut, Fusils de chasse	0,5
Armes lourdes, Lance-grenades	0,5
Fouets, Artillerie, Armes de lancement	0,5

mais pas sur un attribut mental ou spécial. Il s'achète séparément pour chaque attribut physique concerné.

Pour que cette augmentation prenne effet, effectuez un test de Magie contre un seuil de réussite égal à la moitié de l'indice initial (avant augmentation) de l'attribut, arrondie à l'entier supérieur. Si vous n'obtenez aucun succès, l'attribut n'est pas augmenté, désolé ! En revanche, en cas de réussite, l'attribut est augmenté d'une valeur égale au niveau du pouvoir. L'augmentation dure un nombre de tours de combat égal au nombre de succès enregistrés lors du test. Aucun attribut ne peut être augmenté au-delà du double de la Limite Raciale (voir *Table des maximums raciaux* page 242).

Quand l'effet prend fin, procédez à un test de Résistance au drain. Le seuil de réussite est égal à la moitié de l'indice de l'attribut augmenté (arrondir à l'entier supérieur). La comparaison entre l'indice de l'attribut après augmentation et le maximum racial permet de déterminer le niveau de drain. Consultez la Table de drain des augmentations d'attribut.

Tout comme en magie, l'adepte résiste au drain à l'aide de sa Volonté. Chaque fois que 2 succès sont obtenus, la gravité du drain diminue de 1 niveau. Le drain occasionne toujours des dommages de type Étourdissant.

Augmentation d'Attribut n'est compatible avec aucun accroissement artificiel, dû à la cybernétique, ou apporté par des sorts. En revanche, il se combine au pouvoir Amélioration d'Attribut Physique.

Attribut Physique Amélioré

Coût : 0,5 par niveau

Ce pouvoir améliore un de vos attributs physiques (Constitution, Force ou Rapidité). Chaque niveau de ce pouvoir accroît l'indice de cet attribut de 1. Vous pouvez, plus tard, décider d'augmenter encore cet attribut en utilisant du karma (voir page 240). Dans ce cas, le coût de cette amélioration dépend de la valeur de l'attribut, en tenant compte des améliorations magiques. *Rapidité Améliorée* augmente également la Réaction et la réserve de combat de façon normale.

Attribut Physique Amélioré permet de dépasser la limite raciale modifiée (voir *Table des maximums raciaux* page 242) mais, dans ce cas, chaque niveau coûte le double du prix normal (c'est-à-dire 1 point).

Compétence Améliorée

Coût : voir la Table du coût de Compétence Améliorée

Ce pouvoir vous accorde des dés supplémentaires pour l'utilisation d'une compétence active. Ce bonus s'applique également à toute spécialisation de cette compétence que vous connaissez. Si vous ne connaissez pas la compétence améliorée, vous ne bénéficiez que de la moitié des dés fournis par *Compétence Améliorée*, arrondir à l'entier l'inférieur.

Le nombre de dés supplémentaires n'est jamais supérieur à votre indice de compétence de base ou à celui de votre attribut Magie (la plus faible de ces deux valeurs). Par exemple, un adepte connaissant Pistolet 4 et possédant un indice de Magie de 5 ne peut recevoir plus de 4 dés grâce à *Compétence Améliorée*. Souvenez-vous que ce pouvoir ne modifie pas votre connaissance dans un domaine précis, il vous donne simplement des dés supplémentaires lors de tests impliquant cette compétence.

Contrôle Corporel

Coût : 0,25 par niveau

Grâce au pouvoir qu'exerce votre esprit sur votre corps, vous acquérez une plus grande résistance aux toxines et aux maladies. Chaque niveau vous procure 1 dé supplémentaire lors des tests de Résistance aux effets de ces agents nocifs.

Guérison Rapide

Coût : 0,5 par niveau

Vous récupérez plus rapidement de toutes les formes de blessures, grâce à l'énergie magique qui accélère le rythme de guérison normale. Chaque niveau de ce pouvoir ajoute 1 dé à votre Constitution lors des tests de Guérison, mais aussi des tests de Constitution qui permettent de déterminer les séquelles d'une blessure Fatale (page 127). *Guérison Rapide* n'augmente pas votre résistance à la douleur, aux toxines ou aux agents pathogènes, mais vous permet de vous remettre de leurs effets plus rapidement. Ce pouvoir n'a aucun effet sur les tests liés à la perte de magie (page 158).

Mains Tueuses

Coût : voir la Table du coût de Mains Tueuses

Le code de dégâts normal des attaques à mains nues est (Force)M en dégâts étourdissants. Ce pouvoir transforme les blessures infligées par ces attaques en graves dommages physiques. En combinant le combat à mains nues et *Mains Tueuses*, vous avez le choix entre délivrer des dégâts physiques ou étourdissants, mais cela doit être déclaré avant la résolution de toute attaque. Ce pouvoir ne s'applique qu'au combat à mains nues et il est efficace contre des créatures immunisées contre les armes normales (voir *Pouvoirs* page 257), car il ignore les bonus défensifs de ces êtres. Il peut également être utilisé en combat astral si vous disposez du pouvoir Perception Astrale et si vous faites appel à lui pour voir dans l'espace astral (voir *Combat astral* page 173).

TABLE DU COÛT DE MAINS TUEUSES

Niveau de dégâts physiques	Coût
Léger	0,5
Modéré	1
Grave	2
Fatal	4



Parade de projectiles
Coût : 1

Vous devenez capable de saisir ou de détourner des projectiles lents, tels que flèches, couteaux de lancer ou shurikens. Procédez à un test de Réaction, en tenant compte des dés de la réserve de combat que vous choisissez de consacrer à cela, contre un seuil de réussite de 10, moins le seuil de réussite de l'arme correspondant à la distance de tir. Par exemple, le seuil du test nécessaire pour dévier une flèche tirée à longue distance est 2 (10 – 8, le seuil de réussite pour toucher avec une flèche à longue distance). Si la flèche avait été tirée à faible distance, le seuil aurait été égal à 6, soit 10 – 4, le seuil de réussite pour faire mouche à courte portée.

Pour détourner le projectile, vous devez enregistrer plus de succès à votre test de Réaction que l'attaquant n'en a obtenu lors de son test d'Attaque. En cas d'égalité, c'est lui qui l'emporte. Faire appel à *Parade de Projectiles* requiert une action automatique.

Perception Accrue
Coût : 0, 5 par niveau

Ce pouvoir accroît l'acuité de vos sens. Chaque niveau vous procure 1 dé supplémentaire lors de vos tests de Perception (page 228), y compris de la Perception Astrale, si vous disposez de ce pouvoir. Le nombre de dés supplémentaires n'est jamais supérieur à votre indice de Magie ou à celui de votre Intelligence (la plus faible de ces deux valeurs).

Perception Astrale
Coût : 2

Ce pouvoir vous accorde la capacité de voir et d'atteindre le plan astral grâce à la perception astrale. Néanmoins, vous ne pouvez pas utiliser la projection astrale. Suivez les règles standard de la perception astrale (page suivante).

Réflexes Améliorés
Coût : voit le texte ci-dessous

Ce pouvoir augmente votre vitesse de réaction, d'une façon analogue à Réflexes Câblés (page 298). Pour chaque niveau, vous recevez un bonus de +2 à votre Réaction et 1 dé d'initiative supplémentaire. Le niveau de ce pouvoir n'est jamais supérieur à 3. Ses effets ne sont compatibles avec aucune autre amélioration magique ou technologique, de l'initiative ou de la Réaction.

COÛT DE RÉFLEXES AMÉLIORÉS

Niveau	Coût
1	2
2	3
3	5

Résistance à la Douleur
Coût : 0,5 par niveau

Ce pouvoir permet d'ignorer les effets des blessures, bien qu'il ne réduise en rien la quantité de dommages endurés. Soustrayez votre niveau de Résistance à la Douleur aux dommages actuels avant de déterminer les modificateurs induits par les blessures. Par exemple, un adepte avec 3 niveaux de Résistance à la Douleur ne souffre d'aucun handicap dû à des blessures Légères ou Moyennes. Après quatre cases de dommages, il applique un modificateur de +1 (4 – 3 = 1, soit des dommages Légers). Les effets de Résistance à la Douleur s'appliquent à la fois aux compteurs des dégâts physiques et étourdissants du moniteur de condition.

Ce pouvoir permet également de résister aux dommages dus à la torture, à la magie, à la maladie, etc. Le niveau est soustrait à votre seuil de réussite quand vous essayez de résister à la douleur, par exemple au cours de tests de Constitution ou de Volonté.

Résistance Magique
Coût : 1 par niveau

Ce pouvoir vous accorde une résistance inhérente à la sorcellerie. Chacun de ses niveaux ajoute 1 dé à tous vos tests de Résistance aux sorts. Il n'interfère pas avec les sorts auxquels vous choisissez de ne pas résister. Il ne permet pas de contrecarrer les pouvoirs magiques de certaines créatures, hormis Sort Inné. Il va de soi que si ces êtres font appel à la sorcellerie, *Résistance Magique* fait son office.

Sens Amélioré
Coût ; 0,25 par amélioration

Vous bénéficiez d'une amélioration de vos sens, normalement inconnue de votre race. Il peut s'agir de la vision nocturne ou de la vision thermographique, de l'ouïe haute ou basse fréquence, etc. À moins qu'une modification sensorielle d'origine technologique nécessite un appareillage spécial, toutes les modifications apportées par la cybertechnologie sont accessibles grâce à ce pouvoir (voir le chapitre *Équipement* page 267 pour plus d'informations). Contrairement à la cybernétique, il n'y a aucun problème d'espace ou d'envahissement de l'individu par la technique.

Voici d'autres exemples de *Sens Améliorés* :

Sens de l'orientation : le vôtre devient si aigu que vous connaissez la direction à laquelle vous faites face si vous vous trouvez au-dessus du niveau du sol, et à condition de réussir un test de Perception (4). Ce pouvoir est particulièrement utile aux chasseurs tribaux, guides, espions et runners, dont l'activité les confronte fréquemment aux mêmes problèmes.

Odorat amélioré : vous acquérez le pouvoir de détecter l'odeur du sang aussi facilement qu'un requin. La réussite d'un test de Perception vous permet d'identifier des individus grâce à leur odeur ou de savoir si une personne à l'odeur connue est passée dans le lieu où vous vous trouvez. L'odeur plutôt forte de certains individus impose des modificateurs au test de Perception (à la discrétion du meneur de jeu).

Goût amélioré : vous pouvez reconnaître au goût les ingrédients contenus dans un aliment ou une boisson. Grâce à un test de Perception, les adeptes connaissant la compétence Chimie ou toute autre similaire identifient les drogues et les poisons agissant par ingestion, dissimulés dans la nourriture ou la boisson. Un test de Perception (4) réussi permet de savoir si une eau est suffisamment pure pour être buvable.

Anti-flash : vos yeux s'adaptent rapidement à la lumière intense, vous évitant les effets désagréables des grenades éblouissantes ou d'autres armes équivalentes. Ce pouvoir fonctionne de la même façon que son équivalent cybernétique (page 296).

Atténuation sonore : vos oreilles sont désormais protégées des bruits violents et s'adaptent rapidement aux variations soudaines du niveau sonore. Ce pouvoir fonctionne de la même façon que l'amortisseur de sons cybernétique (page 296).

Sens du Combat
Coût : voir la *Table du coût de Sens du Combat*

Ce pouvoir vous accorde une perception instinctive d'un endroit et des menaces potentielles qui s'y trouvent. Chaque niveau ajoute 1 dé supplémentaire à votre réserve de combat et la capacité de consacrer une partie de ces dés à des tests de Réaction en cas de situations de surprise (page 109).

LE PLAN ASTRAL

Le *plan astral*, ou espace astral, est une dimension parallèle dans laquelle baigne le monde physique, elle en est sa réflexion, son ombre. Ces deux univers sont séparés et distincts, bien qu'ils partagent le même espace et le même temps. Les créatures ordinaires vivant dans le monde physique sont incapables de percevoir la vie peuplant le plan astral. En revanche, les êtres qui

habitent le plan astral peuvent observer le monde physique mais pas interagir directement avec lui. L'interface entre ces mondes peut être comparée à un miroir opaque, le monde physique se trouvant du côté réfléchissant. En fait, quelques-uns des Éveillés ont surnommé le plan astral le "monde miroir".



PERCEPTION ASTRALE

De nombreuses créatures Éveillées sont à même de percevoir le plan astral à partir du monde physique. Cette capacité est appelée *perception astrale*. Connue comme "le Don de Vue" parmi les Éveillés, la perception astrale ne fait aucunement appel à la vue classique, il s'agit d'un sens purement psychique.

Il suffit de dépenser une action simple pour étendre ses perceptions à l'espace astral. Cela permet de distinguer ce qui se trouve dans ce monde. Vous verrez des auras magiques entourant toute chose, vivante et magique, et vous en tirerez des informations grâce à un sixième sens appelé *Analyse Astrale*. Vous pouvez user de vos attributs et compétences physiques, donc toucher des formes astrales et interagir avec elles. De façon prévisible, elles en sont également capables, ce qui est un des principaux désavantages de la perception astrale. Vous devenez vulnérable aux attaques astrales. Les créatures et les personnages faisant usage de la perception astrale sont appelées *créatures duales*, car elles sont capables d'évoluer dans les deux mondes simultanément.

Il suffit d'une action automatique pour voir tout ce qui se trouve dans le plan astral, comme des esprits, des barrières et d'autres formes astrales. Il n'est pas nécessaire de recourir à un test de Perception à moins qu'un être astral cherche spécialement à se dissimuler à vos sens.

Analyse astrale

L'analyse astrale permet d'examiner l'aura de quelqu'un pour en tirer des renseignements. L'aura des êtres vivants montre leur état de santé général, leurs émotions et leur nature magique, s'ils en ont une. C'est le cas des objets magiques. Les objets ordinaires ne possèdent pas d'aura, mais gardent l'empreinte des êtres vivants avec lesquels ils ont été en contact. L'analyse astrale permet de déchiffrer ces réminiscences.

Les sorts, qu'ils soient lancés sur le plan physique ou astral, engendrent une aura bien visible autour de leur cible.

Analyser astralement une aura requiert une action automatique et un test d'Analyse Astrale (4) en usant des dés d'Intelligence. Le nombre de succès détermine la précision des renseignements obtenus, comme précisé dans la Table d'Analyse Astrale, page suivante.

La compétence Lecture d'Aura peut être utilisée comme une compétence complémentaire pour tout test d'Analyse Astrale contre un seuil de réussite de 4. Si vous enregistrez au moins 1 succès lors du test d'Analyse Astrale, vous en obtiendrez un autre pour 2 succès lors du test de la compétence complémentaire. Vous pouvez effectuer un nombre de tests égal à votre indice d'Intelligence, avec un modificateur de +2 aux seuils de réussite.

Signature astrale

Les compétences magiques engendrent une *signature astrale* sur tout ce qu'elles affectent, détectée grâce à l'Analyse Astrale. En magie, la signature astrale constitue "l'empreinte digitale" du magicien qui l'a engendrée. Elle disparaît une fois que l'effet magique qui lui a donné naissance s'est dissipé, mais au bout d'un nombre d'heures égal à la Puissance de ce dernier. Les focus et les objets magiques, comme les cercles hermétiques et les loges chamaniques, conservent la signature astrale de leur créateur *de façon permanente*.

Analyser une signature astrale requiert un test d'Analyse Astrale. Trois succès ou plus sont nécessaires pour la détecter, en tenant compte des malus précisés plus haut dans le cas de nombreuses tentatives. Une fois détectée, elle est repérée et reconnue, si elle a déjà été rencontrée. Cinq succès ou plus, donnent une idée approximative de l'effet magique qui a conduit à sa création, c'est-à-dire la compétence magique utilisée et la classe générale du sort ou de l'esprit.



Les enquêteurs magiques légaux se servent des signatures astrales pour récolter des informations sur les magiciens criminels, alors prenez garde à ne pas laisser la vôtre derrière vous, là où elle pourrait être vue par quelqu'un qui la connaît.

Vous pouvez tenter d'éliminer votre signature astrale une fois celle-ci "collée" à une cible. Pour cela, faites un test de compétence approprié, Invocation dans le cas des esprits et Sorcellerie dans le cas des sorts, contre la Puissance du sort ou de l'esprit. Traitez chaque signature séparément, les signatures multiples ne s'additionnant pas. Chaque succès permet de diminuer de 1 heure la durée de la signature ; un nombre de succès égal à la Puissance de l'effet magique, la fait disparaître totalement. Il est impossible d'éliminer la signature magique inhérente aux sorts existants, aux focus ou aux esprits. Après avoir effectué le test de compétence adéquat, vous devez résister à un drain, (Puissance) L. Si la Puissance est supérieure à votre attribut Magie, le drain vous inflige des dommages physiques. Éliminer la présence d'une signature astrale requiert un nombre d'actions complexes égal à la Puissance de l'effet et rend nécessaire la perception astrale.

TABLE D'ANALYSE ASTRALE

Succès	Informations obtenues
0	Aucune
0 – 2	Vous connaissez : • L'état de santé général du sujet (en bonne santé, malade, blessé, etc.) et la présence d'implants cybernétiques. • Son état émotionnel général (heureux, triste, en colère). • La nature d'une entité magique (élémentaire de feu, sort de manipulation, focus de pouvoir, etc.). • Le statut d'Éveillé ou d'Ordinaire d'un sujet. • Si vous avez déjà vu l'aura du sujet par le passé, vous la reconnaissez immédiatement, quel que soit le déguisement ou les altérations physiques de cet individu.
3 – 4	Vous connaissez tout ce qui précède, plus : • Si les attributs Magie ou Essence du sujet sont supérieurs, inférieurs ou égaux aux vôtres. • L'emplacement approximatif des implants installés sur le sujet. • Le diagnostic général de toute maladie (naturelle ou due à la présence de toxines) dont souffre le sujet. • Son état émotionnel. • Si sa Puissance est supérieure, inférieure ou égale à votre indice de Magie. • Toute signature astrale présente sur le sujet.
5+	Vous connaissez tout ce qui précède, plus : • Les valeurs exactes de l'Essence, de la Puissance et de l'attribut Magie du sujet. • L'emplacement exact de tout implant. • Le diagnostic très précis de toute maladie ou toxine dont souffre le sujet. • La cause ayant mené à son état émotionnel actuel, par exemple un meurtre, une émeute, une cérémonie religieuse, etc. • La source générale d'une signature magique (un sort de combat, un esprit du foyer, etc.)

Interaction astrale

Au cours d'une perception astrale, il est possible de toucher et d'interagir avec les êtres évoluant dans le plan astral, eux-mêmes étant capables de vous affecter. Vous pouvez engager le combat avec d'autres formes astrales (voir *Combat astral* page 173) en faisant appel à vos attributs physiques et vos compétences. Les armes et armures ordinaires sont totalement inefficaces. Ce qui n'est pas le cas des focus d'arme préalablement activés et des armures naturelles, par exemple la peau d'un troll ou le pouvoir Armure Mystique d'un adepte. Il est possible de lancer des sorts mana à des adversaires astraux via la perception astrale (voir *Détermination des cibles*, page 180).

En faisant appel à la Perception Astrale, vous pouvez également être affecté par les êtres évoluant dans l'espace astral. Ils peuvent vous engager un combat astral ou vous lancer des sorts mana. Les barrières astrales se présentent sous la forme de murs solides et légèrement opaques. Elles imposent une pénalité visuelle égale à leur Puissance.

Être en perception astrale est parfois gênant. Chaque fois que vous accomplissez des actions totalement ordinaires ou des tâches non magiques, vos seuils de réussite sont infligés d'un malus de +2.

PROJECTION ASTRALE

La projection astrale vous permet d'envoyer votre *forme astrale* dans l'espace du même nom, tandis que votre corps physique reste derrière vous. Elle nécessite une action exclusive complexe. Demeurer dans l'espace astral ne requiert aucun effort, mais c'est tout de même considéré comme une action magique, ce qui exclut toutes les autres actions exclusives durant la projection astrale. Retourner à votre corps nécessite également une action exclusive complexe.

Attributs astraux

Votre forme astrale est une projection de votre esprit et de votre âme. Dans cet espace, vos attributs physiques ne vous sont donc d'aucune aide. Les attributs astraux prennent la relève de la façon suivante :

- la Force Astrale est égale au Charisme du personnage,
- la Rapidité Astrale à son Intelligence,
- la Constitution Astrale à sa Volonté,
- la Réaction Astrale à son Intelligence, mais vous bénéficiez d'un bonus de +20 lors de la détermination de l'initiative quand vous vous projetez dans l'espace astral, car les déplacements s'y effectuent à la vitesse de la pensée.
- En revanche, vos attributs mentaux demeurent inchangés.

Les modificateurs s'appliquant à vos attributs mentaux, dus à des sorts, à la présence de matériel cybernétique ou à d'autres sources affectent vos capacités dans l'espace astral.

Votre forme astrale ressemble à une image de votre corps physique. Les formes astrales de vos focus et de vos fétiches vous y accompagnent également. Les matériaux non magiques demeurent aux côtés du corps que vous avez quitté, en compagnie de tout matériel ou implants cybernétiques. Vous pouvez former des images de tout vêtement comme vous le désirez, par simple effet de votre volonté. Cela n'a ni influence ni valeur magique et ne vous apporte aucune protection, seule votre apparence en bénéficie.

Sens astraux

Votre forme astrale possède les sens humains de l'ouïe et de la vue, de l'analyse astrale si vous souhaitez obtenir des renseignements à partir d'une aura rencontrée. Elle ne dispose ni du

goût ni de l'odorat, bien que d'autres sens qui n'ont pas d'équivalent sur notre monde soient à même de remplir ce rôle. Vous pouvez toucher d'autres êtres ou objets astraux et traverser sans dommage les objets physiques, intangibles dans cet espace. Les sens astraux sont purement "psychiques" ; ainsi, un magicien aveugle voit parfaitement bien dans le plan astral.

Le plan astral est baigné de la lueur des auras des êtres vivants, y compris celle de la terre et la vôtre. Le niveau d'éclairage régnant dans le monde physique n'affecte en rien la perception visuelle "de l'autre côté du miroir". Il est difficile de voir au travers des barrières astrales, qui imposent une pénalité visuelle égale à leur Puissance.

Le plan astral est un espace primordial, les informations abstraites y sont plus difficilement perceptibles. Les informations écrites et les symboles révèlent leur caractère *émotionnel* mais pas forcément les informations écrites. Ainsi, vous pouvez reconnaître un signal de Stop en raison de sa forme et sa couleur particulières, mais vous êtes incapable de lire le nom d'une rue. De même, vous identifiez une feuille comme étant une lettre d'amour grâce à sa teneur émotionnelle, mais vous ne pouvez la lire. Les dialogues et autres sons ne sont pas affectés dans l'espace astral et vous les percevez aussi bien que si vous promeniez votre chien dans la rue.

Manifestations

Toutes les formes astrales possèdent la faculté de *se manifester*, de se rendre visibles et audibles à des êtres sur le monde physique, grâce à la force de leur volonté. La forme astrale se manifeste comme une image fantomatique à tous les témoins physiques de la scène. Elle demeure intangible et elle est incapable de toucher des objets physiques.

La manifestation d'une forme astrale est purement psychique. Les machines sont incapables de la percevoir, les caméras ne la voient pas, les magnétophones ne l'enregistrent pas, etc. Les personnages équipés d'yeux cybernétiques la voient et l'entendent, car l'image agit sur leur esprit, mais ils ne captent pas plus d'informations qu'un individu non modifié, malgré leur attirail technologique.

Manifester sa forme astrale requiert une action simple. Mettre fin au spectacle et retourner dans l'espace astral demande une action automatique et peut être accompli à tout moment.

Mouvement astral

Le mouvement astral s'effectue à la vitesse de la pensée et les formes astrales ne se fatiguent jamais. Le mouvement normal est égal à l'Intelligence x 4 en mètres par tour. Utilisez cette valeur quand vous souhaitez prêter un peu d'attention à ce qui vous entoure.

En revanche, le mouvement rapide porte bien son nom ! En un tour, votre forme astrale peut parcourir un nombre de kilomètres égal à votre attribut Magie, soit environ un nombre de kilomètres par heure égal à votre Magie x 1 000. À vitesse maximale, tous les objets relativement immobiles défilent comme des comètes. Vous conservez toutefois le sens de l'orientation et de la localisation. Vous esquivez des obstacles astraux, mais vous êtes incapable d'analyser astralement ou de voir quoi que ce soit en détail sans ralentir. Rien n'empêche deux formes astrales de se combattre tout en se déplaçant à vitesse maximale.

Quelle que soit leur vitesse, les formes astrales sont capables de voler. Prenez garde, surtout, à ne pas quitter l'atmosphère, en gros à quatre-vingts kilomètres au-dessus du sol. Ceux qui ont essayé en sont morts ou sont devenus fous, et la mémoire des survivants est restée à jamais marquée par cette expérience, suite à un choc mental réellement traumatisant.

Les formes astrales ne sont pas affectées par le monde physique, ce qui leur permet de se déplacer à travers des objets solides sans ralentir leur mouvement. Elles seules peuvent ralentir ou affecter une autre forme astrale. Dans l'espace astral, la terre demeure un obstacle solide, non traversable. Les organisations soucieuses de garantir leur sécurité et de se prémunir des incursions de visiteurs astraux construisent souvent des installations souterraines.

Détection astrale

Il arrive parfois que les êtres ordinaires sentent le passage d'une forme astrale au travers de leur corps. Cela requiert un test de Perception (10). Soustrayez 2 au seuil de réussite si le sujet traversé est lui-même un Éveillé, et encore 2 s'il est doué de perception astrale, mais n'utilise pas ce pouvoir à ce moment. Si le test est un succès, le sujet éprouvera une sensation, un frisson ou un déclic interne, dû au passage de la forme astrale. Certaines personnes, principalement des magiciens ou des personnels de sécurité, connaissent ce type de sensation et savent qu'un intrus astral rôde dans les environs.

Quand le chat n'est pas là...

Pendant que vous vous projetez dans l'espace astral, votre corps demeure dans un état comateux, dans une transe profonde. Plus vous y demeurez et plus votre enveloppe charnelle devient faible. Votre forme astrale emporte votre Essence avec elle, et sans elle, votre corps physique commence à mourir. Il perd 1 point d'Essence par heure que votre esprit passe dans l'espace astral. Si, par malheur, cet attribut est réduit à zéro, le personnage meurt. La forme astrale conserve pleinement son Essence et sa Magie malgré l'affaiblissement du corps physique. Une fois que l'esprit réintègre son corps, celui-ci récupère toute l'Essence perdue, au rythme de 1 point par minute.

Dès que vous pénétrez l'espace astral, vous ignorez tout ce qui se passe autour de votre corps. Vous savez immédiatement s'il endure des dommages, mais en dehors de cela, vous demeurez dans l'ignorance de tout ce qui lui arrive pendant votre absence. Si quelqu'un, ou quelque chose, le déplace, vous ne le découvrez qu'à votre retour, en constatant qu'il n'est plus là !

Fort heureusement, il existe des liens entre votre forme astrale et votre corps, des liens suffisamment forts pour vous permettre de partir à sa recherche avec quelque chance de succès. Si votre corps n'est pas au rendez-vous, effectuez un test de Volonté contre un seuil de réussite de 4. Le temps de recherche de base est égal à 6 heures, divisées par le nombre de succès obtenus. À la fin de cette période, en supposant que votre Essence n'a pas atteint la valeur fatidique de 0, vous parvenez à vous trouver en présence de votre corps. Bien sûr, si des ennemis l'ont déplacé, il se peut que vous trouviez également des barrières et des adversaires astraux s'interposant entre vous et votre enveloppe charnelle.

Vos ennemis peuvent se contenter de tuer votre corps. Celui-ci est totalement à leur merci et il est aisé de lui infliger une blessure Fatale. Dans ce cas, vous le savez immédiatement. Votre forme astrale survit dans l'espace astral jusqu'à ce que l'Essence soit égale à 0, et alors se dissipe. Nombre d'âmes errantes condamnées de la sorte consacrent leurs dernières heures de vie à la vengeance, les meneurs de jeu sont libres d'utiliser ces esprits désincarnés comme des fantômes.

BARRIÈRES ASTRALES

La magie peut engendrer des obstacles perturbant le mouvement astral. Ces barrières sont d'essence duale, elles sont constituées d'un élément astral et d'un élément physique. Ce dernier peut consister en runes gravées, peintes ou tracées à la craie dans le cas des cercles hermétiques, de murs véritables dans le cas des runes de garde, enfin d'un rideau de perles, d'une peau d'animal ou de toute autre partie d'une loge chamanique.

Le composant astral demeure invisible et intangible aux créatures ordinaires, qui peuvent néanmoins tenter de savoir si



elles traversent un élément astral. Pour cela, il suffit d'effectuer au test auquel un être ordinaire doit procéder pour deviner qu'une forme astrale le traverse (voir *Détection astrale*). De l'autre côté du miroir, cette barrière est un mur solide et opaque. Elle bloque le mouvement et impose une pénalité visuelle égale à sa Puissance. La seule manière de passer à travers elle est de la vaincre en combat astral (voir *Combat astral*, ci-contre) La forme astrale de la barrière ne s'adapte pas forcément à ses contours physiques. Son créateur et d'autres formes astrales, s'il le désire, ne sont pas affectés par elle et elle ne gêne pas leur vision.

Il faut ajouter la Puissance de la barrière au seuil de réussite des sorts destinés à une cible se trouvant de l'autre côté de l'obstacle. Cela est vrai à la fois sur le plan physique et sur le plan astral.

Les cercles hermétiques et les loges chamaniques constituent des barrières astrales. Ce n'est qu'au moment où il est fait appel à lui pour accomplir de la magie qu'un cercle agit comme une barrière. Celle-ci prend la forme d'une demi-sphère de même diamètre que le cercle, sa hauteur est bien sûr égale au rayon de ce même cercle ou à la taille de la plus grande personne s'abritant derrière elle. Les barrières créées par les loges chamaniques s'adaptent à leurs contours. Si elles sont installées en plein air, les barrières ont une forme semblable à celle des cercles hermétiques. Dans tous les cas, leur Puissance est égale à l'indice du Cercle ou de la Loge.

Runes de garde

La *rune de garde* constitue une autre forme de barrière astrale, elle n'a d'ailleurs aucune autre utilité. Tout personnage Éveillé capable de perception astrale peut créer une rune de garde, s'il dispose de suffisamment de temps. Le volume maximal qui peut ainsi être protégé est égal à l'indice de Magie du créateur multiplié par 50 mètres cubes. Plusieurs magiciens peuvent assembler leurs efforts pour engendrer une telle zone ; dans ce cas, utilisez la somme de leurs indices de Magie. Un grand nombre de magiciens freelances ou regroupés au sein de firmes thaumaturgiques proposent, contre rémunération, leurs services à toutes les personnes soucieuses de se protéger d'incursions astrales. Il en coûte généralement 100 ¥ par magicien et par heure.

La rune de garde doit être tracée sur un objet non vivant, un mur ordinaire, un véhicule ou un rocher, par exemple. Une fois assigné à un objet, il est impossible de la déplacer vers un autre support.

Le rituel de création de la rune nécessite un nombre d'heures égal à sa Puissance et rien d'autre. À la fin du rituel, effectuez un test d'attribut Magie contre un seuil de réussite égal à la Puissance souhaitée de la rune de garde. Si plusieurs magiciens participent au cérémonial, tous procèdent à ce test et leurs succès sont cumulés. Leur nombre est égal à la durée d'action de la rune de garde, en semaines, avant dissipation. Ce n'est qu'en sacrifiant un nombre de points de karma égal à la Puissance de la rune de garde qu'elle devient permanente.

Le code de drain associé à la création d'une rune est de Puissance L. Le drain n'inflige *jamais* de dommages physiques, mais le maximum de puissance que vous pouvez donner à une rune de garde est égal à votre attribut Magie. Dans le cas d'une rune créée par plusieurs magiciens, la Puissance maximale est égale à la somme de leurs attributs Magie.

Le rituel de création de rune de garde peut aussi servir à augmenter la durée d'action d'une rune existante. Dans ce cas, utilisez la Puissance de cette rune de garde comme seuil de réussite, le nombre de succès obtenus étant égal au nombre de semaines de fonctionnement ajoutées. Si le rituel est un échec, la rune existante ne subit aucune répercussion, à moins qu'un jet entièrement constitué de 1 entraîne sa destruction.

COMBAT ASTRAL

Toute forme astrale est capable d'engager un combat astral. Les personnages ordinaires, y compris les Éveillés n'utilisant pas la perception ou la projection astrales, sont immunisés contre des attaques directes provenant de l'espace astral.

Les combats astraux font appel aux mêmes règles que les combats au contact (page 120). La nature de l'espace astral est telle qu'elle interdit l'utilisation d'armes à distance, à moins qu'il ne s'agisse de sorts. Une forme astrale peut en attaquer une autre sans aucune pénalité de mouvement.

Initiative astrale

Les personnages en perception astrale et les créatures de nature duale utilisent leur Réaction et leur initiative physique normales.

La Réaction Astrale des personnages en projection astrale est égale à leur Intelligence. Leur initiative est déterminée par leur indice d'Intelligence +20 + 1D6.

Ceux qui commencent un tour dans leur enveloppe charnelle avant d'effectuer une projection astrale (ce qui requiert une action complexe exclusive) utilisent leur initiative physique jusqu'à la fin du tour. À l'inverse, des personnages qui commencent un combat astral tout en se trouvant en projection astrale, puis réintègrent leur corps (ce qui nécessite également une action complexe exclusive) ne peuvent entamer d'autre action pendant deux phases de détermination d'initiative.

Tests de Combats Astraux

Au cours de combats astraux, les personnages en perception astrale et les autres créatures duales utilisent leurs attributs, compétences et réserve de combat physique normaux. Les créatures duales se déplacent sur les deux espaces simultanément, à la fois le domaine physique et le monde des esprits. Il leur est impossible de se trouver en deux endroits différents, aussi leur déplacement astral est-il limité par leur vitesse et leur initiative.

Les personnages en perception astrale font appel à leurs attributs spéciaux et mentaux normaux, mais ils utilisent ces derniers à la place des attributs physiques. S'ils se sont projetés dans le plan astral, ou s'il s'agit d'esprits, ils disposent d'une réserve de combat astral égale à la somme des indices de leurs attributs mentaux, divisée par deux et arrondie à l'entier inférieur (voir *Réserves de dés*, page 43).

Utilisez les règles normales de combat au corps à corps (page 120) pour résoudre les attaques. Un personnage peut attaquer en se servant d'une compétence de Combat Armé s'il utilise un focus d'arme, de Combat à Mains Nues s'il n'en possède pas, ou de Sorcellerie en remplacement de ces deux compétences. Même les personnes incapables de lancer des sorts, comme les adeptes, peuvent faire appel à la spécialisation de Sorcellerie Combat Astral pour ce type d'affrontement. Notez, néanmoins, qu'utiliser la Sorcellerie de la sorte "grille" tous les dés que conférait cette compétence pour la défense contre les sorts, le lancement de sortilèges et autres activités semblables. Les esprits et les autres entités purement astrales se servent de leur Puissance pour résoudre les combats astraux, à moins qu'ils ne se matérialisent.

Dégâts astraux

Le code de dégâts des attaques astrales figure sur la table ci-dessous.

Le test de Résistance aux dégâts est basé sur la Volonté ou la Puissance pour des entités astrales, sur la Constitution pour des créatures duales. Comme ces dernières bénéficient de leur armure naturelle lors des combats astraux, la Puissance des attaques portées contre elles est réduite de la valeur de cette protection. En revanche, les armures ordinaires ne protègent en rien leur porteur.





La personne infligeant des dommages choisit leur classification, physiques ou étourdissants. Un adepte en perception astrale peut pleinement utiliser le pouvoir Mains Tueuses dans l'espace astral.

Tout dommage infligé à la forme astrale se manifeste également sur l'enveloppe charnelle, et vice-versa. Les blessures subies dans l'espace astral apparaissent au même moment sur le corps physique et au même "endroit". Si la forme astrale périt, le corps meurt également. Fort heureusement, des soins appliqués sur une des deux facettes d'un individu guérissent également la seconde.

CODES DE DÉGÂTS DES ATTAQUES ASTRALES

Type d'attaque	Code de dégâts
Attaque sans arme	(Charisme)M
Attaque à l'arme	(Charisme) + Dommage de l'Arme Focus Voir *Focus d'arme* page 190)
Créature duale	(Force)M ou fonction du type
Esprit, focus ou barrière	(Puissance)M

Une forme astrale subissant des dommages étourdissants Fatals se *dissipe*. Une forme astrale dissipée disparaît immédiatement du plan astral, le personnage qui s'était projeté dans cet espace rejoint son enveloppe charnelle, sans tenir compte d'éventuelles barrières qui s'interposeraient entre lui et son corps. À son retour, il est inconscient comme pour tout dommage étourdissant Fatal, et doit récupérer normalement (voir page 126). Si cette dissipation est due à un combat astral, le personnage procède immédiatement à un test de Perte de Magie (page 158). Un esprit dissipé en combat astral ne réapparaît pas dans l'espace astral avant un nombre de jours égal à 28 moins sa Puissance.

Objets astraux

Les objets astraux sont des formes astrales non intelligentes, les barrières ou les focus en font partie. Ils ne peuvent combattre astralement qu'à la condition qu'ils soient eux-mêmes attaqués, dans ce cas, ils infligent et ne peuvent subir que des dégâts physiques. Le propriétaire ou le créateur d'une barrière ou d'un focus sait immédiatement s'il subit un assaut astral.

Choisir d'attaquer astralement un de ces objets requiert du personnage qu'il effectue un test d'opposition entre son Charisme et la Puissance de sa cible. Le nombre de succès enregistrés par le gagnant du test détermine la réduction de l'attribut Magie (ou Force) de l'attaquant, ou la Puissance de l'objet. Aucune réserve de dés ne peut être utilisée pour influencer ce test, en dehors de la réserve de Karma. Considérez que les barrières possèdent une réserve de Karma égale au nombre de points de Karma investis dans leur création. Les focus disposent, eux aussi, d'une telle réserve qui est égale au coût en Karma par point de Puissance, nécessaire à leur lien, plus leur Puissance. Ainsi, un focus de Puissance 3 possède 5 + 3 = 8 dés de réserve de Karma.

Si plusieurs personnes s'en prennent au même objet, chaque attaque est résolue séparément. La présence d'amis n'apporte donc aucun modificateur au combat, mais toutes les diminutions de Puissance sont cumulatives à moins que l'objet visé ne bénéficie d'un tour de combat pour récupérer. Si l'un des assaillants utilise un focus d'arme, ajoutez à son Charisme un nombre de dés égal à la Puissance du focus, divisée par deux et arrondie à l'entier inférieur.

L'attaquant dont l'attribut Magie est réduit à zéro au cours du combat se dissipe (voir *Dégâts astraux* page 173) et retourne à son corps. L'attribut Magie se restaure au rythme de 1 point par heure, du moins tant que le personnage ne tente pas de se reprojeter dans l'espace astral. Les esprits qui perdent tous leurs points de Puissance au cours d'un combat disparaissent de l'espace astral pendant 28 jours – leur indice de Puissance avant réduction.

Un objet dont la Puissance est réduite à zéro est vaincu, mais pas détruit. Il retrouve toute sa Puissance en 1 tour de combat. Un personnage qui est parvenu à affaiblir de la sorte un objet, sans le détruire, peut le "verrouiller" en dépensant une action complexe à chaque tour de combat. Un objet verrouillé ne peut récupérer sa Puissance à moins de disposer d'un tour de combat complet sans subir d'attaque. Une barrière astrale verrouillée ne bloque plus le passage de formes astrales ou d'entités duales.

Pour détruire l'objet visé, l'attaquant doit réduire à zéro sa Puissance et réussir un test de Charisme contre un seuil de réussite égal au double de la Puissance de l'objet, avant réduction. Un seul succès suffit.

La destruction d'un focus en combat astral entraîne celle de l'enchantement de cet objet. Les barrières temporaires, comme les runes de garde, sont totalement détruites. Les barrières permanentes, comme les cercles hermétiques, les loges chamaniques ou les runes de garde nécessitant l'investissement de points de Karma, deviennent définitivement inopérantes contre le personnage qui les a vaincues, mais elles continuent d'empêcher le passage d'autres intrus astraux. Bien sûr, il arrivera un moment où cette barrière deviendra un gruyère et son propriétaire souhaitera la remplacer. La procédure est simple, il suffit de reconstituer le lien unissant la loge à la terre, ce qui demande un nombre de jours égal à sa Puissance, ou de retracer le cercle (indice de Puissance en heures). Les runes permanentes ne sont reconstituées qu'au cours d'un rituel de création de rune de garde et après la dépense d'un nombre de points de Karma supplémentaires égal à la Puissance souhaitée.

Un objet astral ciblé par un sort mana résiste en faisant appel à sa Puissance lors du test de Résistance aux dégâts. Le créateur de la barrière ou de l'enchantement de lien du focus peut ajouter des dés de sa réserve de magie pour assister sa création, où qu'elle se trouve. Des dégâts Fatals détruisent l'objet. Dans les autres cas, chaque niveau de dégâts, L, M ou G, réduit de 1 point sa Puissance. L'objet récupère tous les points perdus en un tour de combat tant qu'il ne subit pas de dommages supplémentaires.

Évasion astrale

Étant donné la vitesse des êtres évoluant dans l'espace astral, il leur est relativement aisé d'échapper à d'éventuels agresseurs. Il faut néanmoins tenir compte de certaines restrictions.

Une entité duale ne se déplace dans les deux mondes à la fois qu'à sa vitesse physique et d'une façon dictée par sa forme physique. Ainsi, un personnage en projection astrale peut rompre le combat avec une créature duale en se mettant hors de sa portée, en s'esquivant à travers un mur ou en utilisant toute tactique similaire.

Les choses sont bien différentes quand les combattants sont tous deux en projection astrale. Procédez à un test d'opposition de Magie, ou de Puissance pour les esprits, pour résoudre toute tentative de fuir le combat et d'éviter une poursuite. Si un personnage affronte plusieurs adversaires, effectuez le test d'opposition en tenant compte du plus important attribut Magie de ses ennemis, avec un modificateur de +1 au seuil de réussite par adversaire supplémentaire. Celui qui obtient le plus de succès choisit ce qui se produit, échapper à son adversaire ou maintenir le contact.

POURSUITE ASTRALE

Entre toutes les entités magiques, sorts, esprits, focus et loges, et leur créateur existe un lien qu'il est possible de remonter. Cela nécessite un test de Perception Astrale (4). La procédure demande six heures, divisées par le nombre de succès obtenus.

Bien sûr, si cette durée est supérieure au temps que l'investigateur peut passer dans l'espace astral, il est libre d'interrompre sa traque et de se reposer, avant de recommencer. À ce moment, il procède à un test de Magie ou d'Intelligence, à son choix, contre un seuil de réussite égal au nombre d'heures écoulées depuis l'interruption de la traque (arrondir à l'entier supérieur). Un succès suffit pour retrouver la piste ; elle est perdue en cas d'échec. Le poursuivant peut tenter de recommencer depuis le début, mais avec un malus de +2 au seuil de réussite du test de Perception Astrale.

Une promenade dans l'astral

Avant d'entrer dans l'espace astral, Tweezil regarda le visage inanimé de son maître, Grimley. Le plan astral l'enveloppa totalement et une voix retentit derrière lui.

"Qu'est-ce qui t'a retenu, mon garçon ?"

Tweezil se tourna et observa la silhouette de l'ork, drapée dans une lumière éblouissante et portant une épée large à la taille.

"Désolé, patron."

"Suis-moi.", dit Grimley. "Nous avons du boulot."

Les formes astrales du magicien et son disciple s'élevèrent au-dessus de leurs corps, traversèrent le plafond du cellier et pénétrèrent l'appartement de la famille du dessus qui regardait la tridéo. Tweezil traversa l'un des enfants qui jouaient sur le sol, face à la trid, tandis que Grimley se contenta de les contourner. La gamine ork tressaillit et se mit à pleurer, ce qui ravit Tweezil et lui arracha un éclat de rire. Grimley se contenta de hocher la tête en grommelant des propos peu amènes au sujet de l'insouciance des jeunes. Ils continuèrent leur ascension, jusqu'à ce qu'ils parviennent sous la voûte étoilée.

Les bâtiments et les rues de la ville, formes sombres et noires, contrastaient avec l'éclat qui émanait de la terre gorgée de vie, illuminée par les auras rayonnantes des habitants qui se rendaient à leur travail. Tous deux survolaient les rues, droit vers leur destination. Grimley ouvrait la marche, au grand contentement de Tweezil, incapable de lire les panneaux indicateurs, simples formes opaques et vidées de leur sens, et donc de se repérer. Ils arrivèrent bientôt devant la devanture d'un magasin donnant sur la rue principale.

"Nous y sommes." dit Grimley. Ils traversèrent la vitre blindée et le rideau de fer aussi facilement que s'il s'était agi d'un rideau de fumée et pénétrèrent dans l'établissement. Tweezil regarda les objets sur les présentoirs et le comptoir. La plupart étaient morts, des ustensiles non magiques pour les gogos ordinaires. Néanmoins, quelques-uns étaient entourés de l'aura caractéristique des focus. Tweezil fit mine de s'en approcher pour mieux les contempler, mais la vigoureuse main astrale de Grimley le tira par l'oreille.

"Arrête de rêvasser, mon garçon. Nous avons du boulot sérieux."

Tweezil frotta son oreille douloureuse et suivit son maître dans l'arrière du magasin. Il voulut foncer à travers le mur arrière, mais fut soudain rejeté en arrière.

"Aïe !" cria-t-il en tombant face à la barrière. Grimley éclata de rire.

"Pas si vite, petit idiot. L'enfant Rat a installé sa loge à l'arrière de sa boutique. Maudits chamans."

Grimley s'approcha avec précautions de la barrière astrale entourant la loge chamanique. "Bon, il n'y a pas trente-six solutions", soupira-t-il. "Viens par ici, mon garçon, nous allons forcer le passage."

Sur ce, il empoigna son épée large.

"À trois, on y va. Un, deux, trois !" Les deux formes astrales frappèrent la barrière au même moment et elle réagit par un afflux de puissance magique. Tweezil craignit un instant de succomber à la vigoureuse contre-attaque de la barrière, mais il se souvint des leçons de Grimley et combattit de toute la force de sa volonté. La barrière s'affaiblit puis s'effondra sous l'effet combiné de leurs attaques. Les deux magiciens la traversèrent.

"Dépêchons- nous", dit Grimley. "L'enfant Rat ne va pas tarder à savoir que nous avons pénétré dans sa loge, et... Oh, oh."

La voix de Grimley mourut quand un grognement sinistre s'éleva d'un coin de la loge. Une troisième forme astrale fit son apparition, une créature à la fourrure noire, un barghest. Ce chien de garde était une créature duale, présente à la fois sur le monde physique et le plan astral. Il grogna de nouveau et bondit vers Grimley qui leva son épée pour se protéger de la bête. Malgré cela, le barghest le percuta et le projeta au sol.

"Ne vous inquiétez pas, patron. Je vais lui faire sa fête !" cria Tweezil avant de se concentrer sur le lancement d'un sort.

"Non, mon gars, ne fais pas... !" L'avertissement de Grimley vint trop tard, Tweezil avait déjà lancé un éclair mana vers le monstre. Le grognement du chien se mua en un glapissement de douleur quand l'éclair le frappa. Le barghest fut projeté en arrière, sa forme astrale se dissipa. Au même moment, son corps physique tomba sur le sol, mort.

La forme astrale de Tweezil se tordit de douleur quand une vague de souffrance la traversa. Il eut l'impression d'être déchiqueté, tout comme le barghest. Grimley fut aussitôt à ses côtés.

"Petit idiot ! N'essaie jamais, jamais, de lancer un sort comme celui-ci dans l'espace astral, mon garçon, avant d'être un magicien confirmé. Tu as véhiculé tant de puissance à travers ta forme astrale que tu risques de danser quand tu retourneras dans ton corps ! Rentre tout de suite au bercail, je te rejoindrai dans peu de temps."

Tweezil approuva et se concentra sur l'image de son corps. Sa forme astrale bondit à travers l'espace, traversant les obstacles que le jeune magicien n'avait pas le temps de percevoir. Il arriva en un instant dans le petit bureau de Grimley et plongea dans son enveloppe charnelle. Il chancela sous l'effet de la cuisante douleur qui tenaillait ses mains, ses bras et son visage. Il levait les bras devant lui pour constater l'ampleur des dégâts quand il entendit le corps de Grimley s'animer derrière lui. L'ork se leva et s'approcha de la couchette. Il ouvrit la première trousse de secours qui lui tombait sous la main et passa un baume et un pansement sur le cou de Tweezil, pour le soulager de sa douleur, avant de s'occuper de ses brûlures.

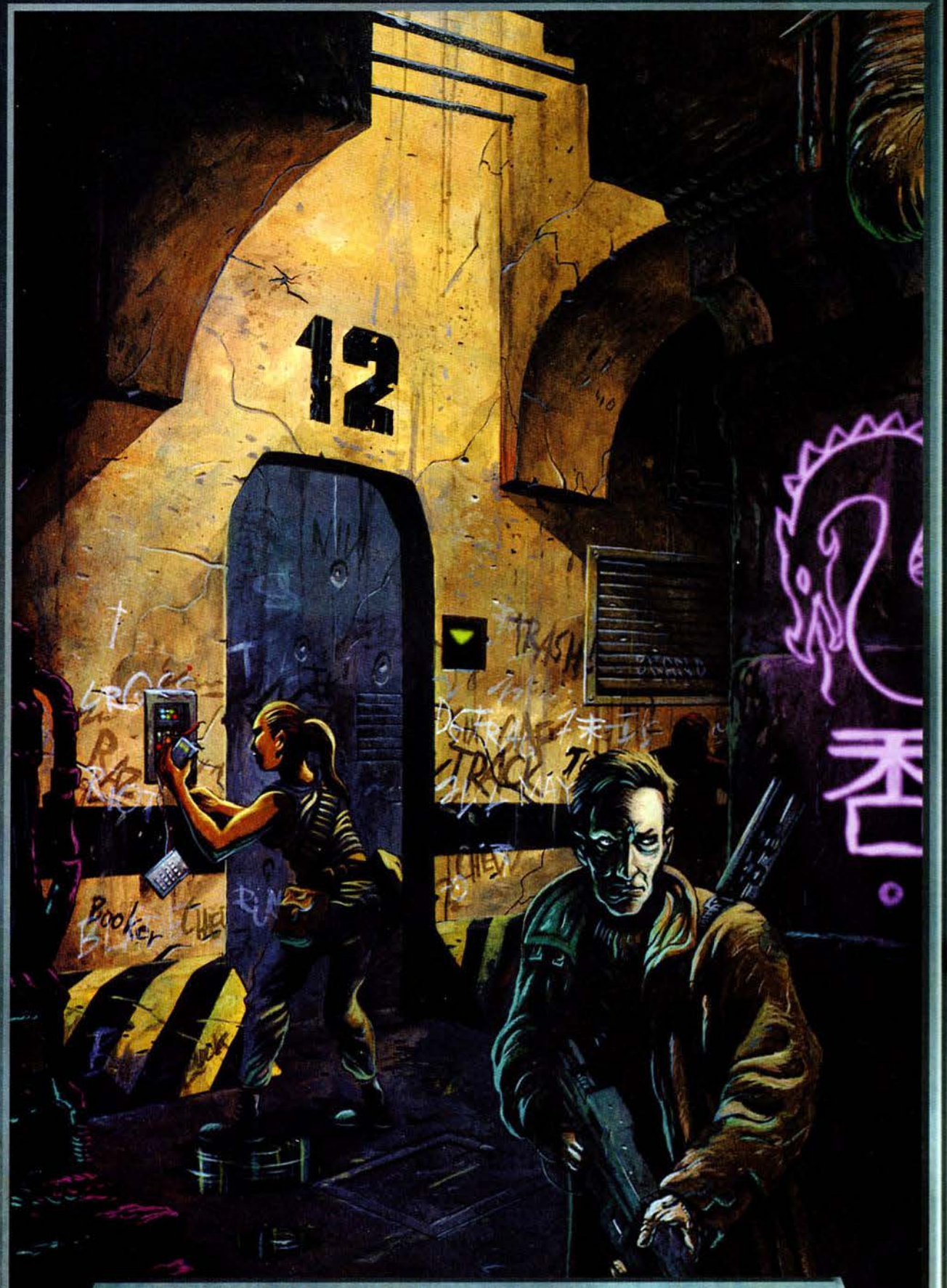
"La magie peut guérir des blessures, pas de la stupidité", grommela le vieil ork.

"Il faut que tu apprennes à réfléchir davantage si tu veux que je t'emmène avec moi dans l'espace astral, mon garçon." Tweezil approuva en silence tandis que les analgésiques se dispersaient dans son corps. Il avait beaucoup à apprendre.

SORCELLERIE

La Sorcellerie est la capacité magique de façonner le mana afin d'engendrer des effets, connus sous le nom de *sorts*. Elle sert à lancer des sorts (lancement de sort), à s'en protéger (défense magique) et à éliminer leurs effets (dissipation).

Les mages contrôlent le mana grâce à une formule spécifique, longuement répétée, et à la force de leur volonté. Les chamans ne lancent pratiquement jamais un sort donné de la même façon. Leur magie provient de leur compréhension et leur intuition du moment présent. Dans les deux cas, il suffit qu'un magicien se concentre pour lancer un sort. Tous les chants, les gestes et les danses rituelles et autres artifices ne sont que de la poudre aux yeux.



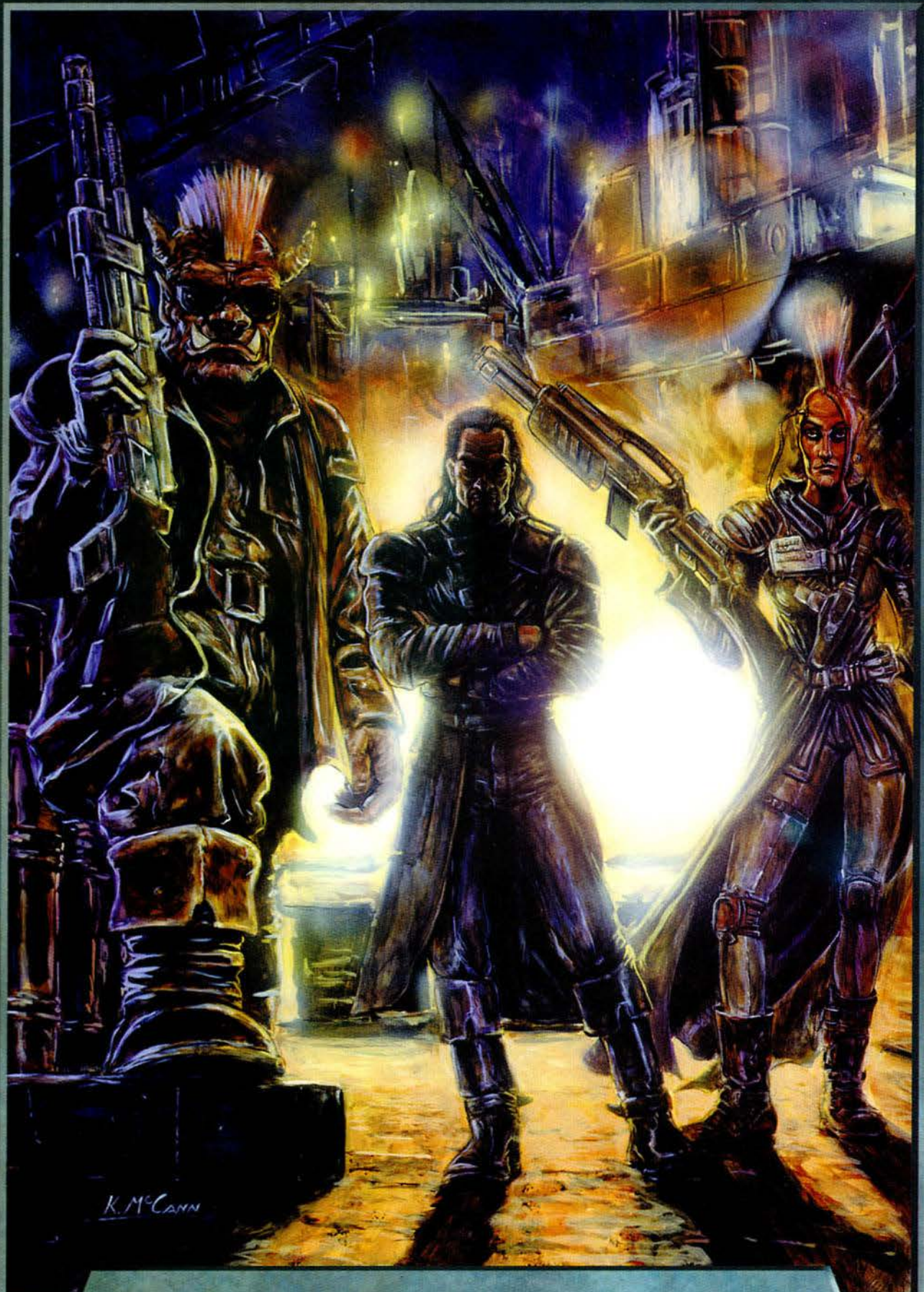
Pénétrer par effraction dans une enceinte d'Ares est de loin la partie la plus facile d'une shadowrun.



Un samouraï des rues déjanté découpe les goules avec détermination. Ça dépote !



Ça frite à Redmond ! Guerre des gangs dans les Barrens.



Rencontre avec Mr. Johnson... et ses amis.



Un nain interfacé dépose son pote en territoire hostile.



Ça sent le rat? Les runners rencontrent une monstruosité génétiquement altérée dans les égouts de Seattle.



Une arrangeuse propose à un runner le tout dernier cri de la technologie... Mais cela a un prix !



Un duo de gangers s'apprête à découvrir
la face cachée du monde des ombres.



Bien que les deux traditions appréhendent la Sorcellerie de manière radicalement différente, elles obéissent aux mêmes règles pour tout ce qui touche au lancement de sorts. En ce qui concerne les règles de *Shadowrun*, un sort reste le même qu'il soit lancé par un chaman ou par un mage.

DURÉE INITIALE DE MAINTIEN POUR LES SORTS PERMANENTS

Niveau de drain	Temps nécessaire
Léger	5 tours
Modéré	10 tours
Grave	15 tours
Fatal	20 tours

SORTS

Les sorts sont caractérisés par leurs type, catégorie, durée, portée, puissance, niveau de drain et effet. Les sorts conçus pour infliger des dommages possèdent un code de dégâts, comme les armes.

Type

Il existe deux types de sorts.

Les **sorts physiques** affectent les propriétés physiques de la cible. Ils sont les seuls à pouvoir cibler des objets non vivants.

Les **sorts mana** affectent des cibles mentales, spirituelles ou magiques, comme les esprits, les émotions, les pensées, la force de vie et ainsi de suite. Ils sont les seuls à pouvoir cibler des formes astrales (voir *Le plan astral*, page 169).

Catégorie

La catégorie d'un sort détermine les effets qu'il est censé engendrer. Il en existe cinq : combat, détection, guérison, illusion et manipulation.

Les **sorts de combat** sont brutaux, rapides et violents. Leur énergie se déverse directement dans le corps de la cible et l'endommage de l'intérieur. Ils passent donc outre les armures et les protections externes non magiques.

Les **sorts de détection** augmentent l'acuité des sens. Ils permettent à leur cible de voir ou d'entendre à de grandes distances, ou lui confèrent de nouvelles capacités, comme la PES, ou Perception Extra Sensorielle. Certains détectent la présence d'autres personnes, de la magie, d'êtres vivants ou d'ennemis.

Les **sorts de guérison** affectent la santé et les capacités du corps d'un être vivant. Ils soignent les blessures, éliminent les toxines ou les poisons de l'organisme de leur cible, et augmentent ou réduisent ses attributs.

Les **sorts d'illusion** abusent les sens. Ils sont utilisés pour tromper, rendre des choses invisibles, embrouiller la raison ou produire des spectacles simples ou complexes

Les **sorts de manipulation** transforment, transmutent, contrôlent ou animent la matière ou l'énergie. Ils sont puissants et complexes. Leur lancement est souvent une tâche épuisante. Ils permettent de contrôler les émotions et les actions d'une personne, de déplacer des objets, de créer, de façonner et de véhiculer des énergies comme le feu ou la lumière, ou de changer la forme ou l'apparence de la cible en altérant sa structure moléculaire.

Portée

Tous les sorts possèdent une portée, au-delà de laquelle ils ne sont plus efficaces. Pour la plupart il s'agit du champ de vision du lanceur. Si le lanceur est capable de voir sa cible, quelle que soit la distance qui les sépare, la cible peut être affectée par le sort.

D'autres sorts, en particulier les sorts de guérison, requièrent que le lanceur touche la cible pour prendre effet. Si la cible n'est pas consentante, le magicien doit réussir une attaque à mains nues normale, faisant partie de l'action complexe de lancement de sort (voir *Combat au contact*, page 120). Le seuil de réussite est diminué de 1 puisqu'il lui suffit de toucher la cible. Il y parvient s'il obtient un succès ou plus.

Durée

La durée d'un sort est celle de ses effets. Il existe trois types de sorts : instantanés, maintenus et permanents.

Les **sorts instantanés** prennent effet et se dissipent au cours de la même action. Néanmoins, leurs effets sont généralement durables. Les sorts de combat, quelques sorts de manipulation appartiennent à cette catégorie.

Les sorts maintenus sont conçus pour durer. Leurs effets se prolongent tant que le lanceur se concentre sur celui-ci, ce qui ne nécessite aucune action de sa part. S'il interrompt sa concentration, les effets du sort disparaissent. Bien sûr, un magicien endormi ou inconscient ne peut maintenir un sort. S'il subit des blessures tandis qu'il maintient un sort, il doit, pour continuer à le faire, réussir un test de Sorcellerie contre la Puissance du sortilège, en tenant compte des malus dus à son état de santé. Un magicien peut volontairement renoncer à maintenir un sortilège en une action automatique.

Le seuil de réussite des personnages maintenant des sorts est augmenté de +2 pour tous les tests, par sort maintenu. Cela s'applique également aux tests de Résistance au drain, mais pas aux tests de Résistance aux dégâts. Un magicien est capable de maintenir, au même moment, un nombre de sorts égal à son indice de Magie. S'il souhaite accomplir une action exclusive(page 158), il doit aussitôt cesser de maintenir tout sort.

Les **sorts permanents** doivent être maintenus durant une période de temps spécifique, avant que leurs effets deviennent permanents. C'est le cas de nombreux sorts de guérison. Si le lanceur cesse de maintenir le sort avant que le temps spécifié se soit écoulé, les effets disparaissent, comme dans le cas d'un sort maintenu. Le temps nécessaire pour qu'un sort maintenu devienne permanent dépend de son niveau de drain, comme cela est précisé sur la Table de durée initiale de maintien pour les sorts permanents.

Le lanceur d'un sort permanent a la possibilité de consacrer des succès obtenus lors du test de Sorcellerie à la réduction de la durée initiale de maintien. Pour obtenir la durée de maintien finale, divisez le nombre de tours par le nombre de succès consacrés à cette tâche. Bien sûr, ces succès ne peuvent plus être consacrés aux effets du sort.

Puissance

La Puissance d'un sort représente la quantité d'énergie magique que le lanceur lui consacre, elle détermine l'importance de ses effets.

Les magiciens apprennent des sorts d'une Puissance donnée. Dès lors, ils sont capables de lancer ces sorts en les dotant d'une Puissance moindre, s'ils le souhaitent, mais jamais d'une Puissance supérieure. Il est impossible de conférer à un sort une Puissance inférieure à 1. Pour lancer une version plus puissante d'un sort connu, il faut le réapprendre (voir *Apprentissage des sorts*, page 179).

Plus la Puissance d'un sort est grande, plus ses effets sont importants et difficiles à contrer par la cible. Bien sûr, lancer un sort très puissant engendre une grande fatigue. Au moment de choisir la Puissance d'un sort, il faut trouver un équilibre entre son efficacité et la capacité du personnage à résister au drain qui en résulte.

Drain et sorcellerie

Le niveau de drain d'un sort représente la fatigue qu'engendre son lancement.

Ce niveau ressemble en tout point au code de dégâts d'une arme (L, M, G ou F). Le drain peut être assimilé à une attaque du mana véhiculé par le sort contre le corps du lanceur. Plus la Puissance du sort est grande, plus il est efficace, mais plus il est difficile aussi de résister au drain.

Le drain engendre habituellement des dommages étourdissants, sauf en certaines circonstances. Si la Puissance du sort est


FEELWAY
NO
EVENTY FI
Simon 6
CW



supérieure à l'attribut Magie de son lanceur, le drain lui inflige des dommages physiques. Quand la magie est si puissante qu'elle dépasse les capacités physiologiques du lanceur, le drain engendre de véritables blessures (des dommages physiques, comme des déchirements musculaires, des brûlures ou l'éclatement de vaisseaux sanguins). Le drain des sorts lancés au cours d'une projection astrale inflige toujours des dommages physiques, quelle que soit la Puissance du sort. Véhiculer le mana à travers sa forme astrale est toujours plus douloureux qu'à travers le corps physique.

Le lanceur résiste au drain de la même façon qu'il résiste aux dégâts d'une arme. Il procède à un test de Résistance au drain en opposant sa Volonté à la Puissance du drain, qui est généralement égale à la Puissance du sort. Chaque sort maintenu impose un malus de +2 au seuil de réussite de ce test. Les succès obtenus réduisent le niveau de dégâts (voir *Test de Résistance au drain*, page 182, pour plus d'informations).

RÉSERVE DE MAGIE

Les lanceurs de sorts disposent d'une réserve de dés spéciale appelée *réserve de magie*. La réserve de magie est obtenue en additionnant l'indice des attributs Intelligence, Volonté et Magie du personnage, puis en divisant le total par trois (arrondir à l'entier inférieur). Les dés de cette réserve peuvent être alloués aux tests de Sorcellerie requis par le lancement de sorts, la résistance aux sorts ou leur dissipation. Il est impossible de consacrer à une tâche plus de dés de cette réserve que ceux que confère la compétence Sorcellerie du personnage. Les dés de la réserve de magie peuvent également aider à la Résistance au drain de Sorcellerie. Cette réserve se reconstitue selon la procédure standard (voir *Réserve de dés*, page 43).

APPRENTISSAGE DE SORTS

Avant de lancer un sort, vous devez l'apprendre, soit auprès d'un mentor qui le connaît déjà, soit à partir d'une formule magique, peu importe, mais il est nécessaire, dans un cas comme dans l'autre, qu'ils appartiennent à la même tradition magique que vous.

Les magiciens professeurs demandent de l'argent en échange de leur savoir, car s'occuper d'un étudiant et parfaire son éducation magique requiert beaucoup de temps, pendant lequel ils ne peuvent se consacrer à leurs activités habituelles. Notez que si le magicien abandonne son étudiant avant que celui-ci ait fini d'apprendre le sort, le temps consacré à l'apprentissage reste vain. Les magiciens demandent souvent à être payés avec toutes sortes d'articles de valeur, mais le prix standard est égal à 1 000 nuyens multipliés par la Puissance du sort appris. Les frais de nourriture sont à la charge de l'étudiant. Un professeur est capable d'enseigner ses sorts à une Puissance inférieure ou égale à celle qu'il connaît lui-même.

Un magicien peut également apprendre un sort grâce à la *formule* de ce sort. Il s'agit d'une version publiée du sort, disponible à la vente auprès de marchands de talismans, et parfois sur la Matrice. Les formules de sorts chamaniques sont généralement des œuvres d'art ou d'articles d'artisanat, tels que peintures, sculptures ou gravures. La tradition hermétique fait appel à des diagrammes complexes remplis de symboles d'arcanes. Le prix de la formule dépend du sort et de sa Puissance, et figure dans le chapitre *Équipement*, page 267. Pour les sorts au code de drain variable, utilisez le plus haut niveau de drain applicable pour déterminer le prix de leur formule.

Un chaman apprend un nouveau sort en consacrant une partie de son temps à chanter, à danser et à entrer en transe profonde. Il doit étudier dans une loge chamanique dont l'indice est supérieur ou égal à la Puissance souhaitée du sort. Un mage consacre sa période d'apprentissage à la méditation dans le calme, à des études acharnées et à des rituels. Il doit disposer d'une bibliothèque de Sorcellerie dont l'indice est supérieur ou égal à la Puissance du sort.

Apprendre un sort, grâce à un mentor ou à sa formule, nécessite un test de Sorcellerie, la compétence Connaissance de la Magie pouvant être utilisée comme compétence complémentaire. Le seuil de réussite est égal au double de la Puissance du sort que le magicien souhaite apprendre. Un chaman peut bénéficier de modificateurs totémiques, un mage de dés supplémentaires s'il est assisté par un élémentaire correspondant au sort appris (page 186). Appliquez tous les malus dus à d'éventuelles blessures, à la concentration nécessaire pour le maintien de sorts, à de mauvaises conditions environnementales, etc.

Le professeur qui possède la compétence Enseignement peut aider son élève à apprendre le sort en effectuant un test d'enseignement contre un seuil de réussite de 4. Divisez le nombre de succès obtenus par deux (arrondir à l'entier inférieur) pour obtenir le nombre de dés supplémentaires dont dispose l'étudiant lors de son test de Sorcellerie pour apprendre le sort souhaité. Les enseignants virtuels n'apportent aucun bonus.

Apprendre un sort nécessite un nombre de jours égal à la Puissance désirée. Divisez ce temps par le nombre de succès obtenus lors du test de Sorcellerie, la durée minimum étant d'une journée. L'apprentissage d'un sort coûte également un nombre de points de Karma (page 239) égal à la Puissance souhaitée.

Si l'étudiant n'obtient aucun succès lors du test, il ne réussit pas à apprendre le sort. Il n'a pas à dépenser de points de Karma, mais le temps investi est perdu, et son professeur exigera certainement d'être payé.

Sorts limités

Les magiciens utilisent les sorts standard décrits dans *Shadowrun* sans aucune restriction, une fois qu'ils les ont appris : il leur suffit de se concentrer et le sort prend effet. Quelques magiciens choisissent néanmoins de limiter un sort en l'assortissant de certaines restrictions de façon à rendre son apprentissage ou son lancement plus facile. De tels sorts sont appelés des *sorts limités*.

Ces limitations peuvent, soit diminuer la puissance du sort pour faciliter la résistance au drain, soit réduire son coût en points de Karma et sa difficulté d'apprentissage. C'est au joueur de choisir un de ces effets au moment où son personnage apprend le sort. La diminution de la Puissance du sort détermine également le type de dommages, physiques ou étourdissants, infligés par le drain.

Il y a deux façons de limiter un sort : en lui adjoignant un fétiche ou en le rendant exclusif. Un sort peut à la fois dépendre d'un fétiche et être exclusif, mais ces deux limitations ne doivent pas avoir le même but. Les limitations ne constituent qu'une partie du sort. Pour apprendre une version non limitée d'un sort déjà connu, il faut le réapprendre comme s'il s'agissait d'un nouveau sort. Un personnage qui agit de la sorte connaît donc les deux variantes du sort.

Fétiche (modificateur de -1) : Lancer un sort limité par un fétiche nécessite la présence d'un objet enchanté et réutilisable, appelé fétiche. Les fétiches s'achètent auprès des vendeurs de talismans. Ils sont associés à une catégorie de sorts donnée (combat, détection, etc.) et sont donc inutiles pour les autres. Le sort est lié au fétiche au moment où le magicien l'apprend. Ce dernier est incapable de lancer le sort si le fétiche n'est pas en contact avec son corps. S'il égare cet objet, il doit s'en procurer un autre et l'accorder à sa personnalité et au sort. Cela nécessite une période de méditation d'un nombre d'heures égal à la Puissance du sort. Pour des exemples de fétiches, voir *Focus*, page 189

Exclusif (modificateur de -2) : Un sort exclusif, donc limité, est plus difficile à mettre en œuvre qu'un sort ordinaire. Son lancement, comme son maintien, nécessitent une action exclusive (voir *Actions exclusives*, page 158).

Grand Père Osselets veut apprendre une version dévastatrice du sort Boule de Feu, en lui donnant une Puissance de 8. Mais son attribut Magie est de 6 et la perspective de subir des blessures physiques dues au drain quand il le lancera ne l'enchante pas. Il choisit donc d'en faire un sort exclusif en réduisant la Puissance du drain de 2. Quand Grand Père Osselets lance le sort, il soustrait 2 à la Puissance du sort avant de déterminer si le drain lui inflige ou non des dommages physiques et avant d'appliquer le modificateur de drain du sort.

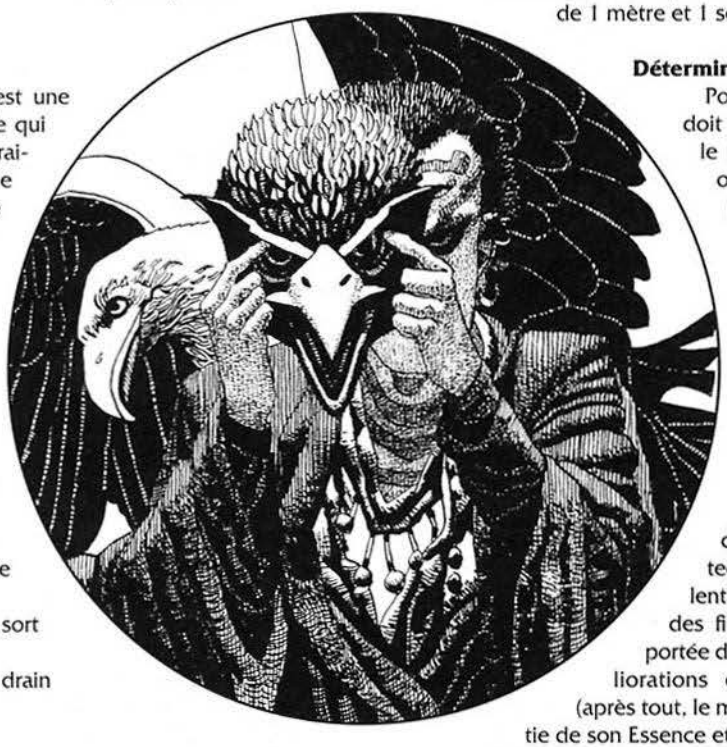
S'il avait accepté de prendre le risque d'encourir des dommages physiques dus au drain, il aurait pu faire de sa version dévastatrice de Boule de Feu un sort plus facile à apprendre en appliquant un modificateur de -2 à la Puissance du sort, ce qui aurait réduit à la fois le seuil de réussite du test de Sorcellerie, nécessaire à l'apprentissage du sort, et le nombre de points de Karma dépensés. Ainsi, le seuil de réussite aurait été égal à 14 (8 x 2 = 16 et 16 – 2 = 14) et Grand Père Osselets n'aurait sacrifié que 6 points de Karma.

LANCEMENT DE SORTS

Le lancement de sorts est une spécialisation de la Sorcellerie qui se concentre sur les effets vraiment rapides, les sorts dont le lancement ne requiert qu'une action complexe. La résolution des lancements de sorts à lieu durant la phase 3B du tour de combat (voir page 104).

Utilisez la procédure ci-dessous pour résoudre le lancement de sorts. Chaque étape est expliquée dans les sections correspondantes.

1 - Préparation
2 - Désignation de la cible
3 - Test de Sorcellerie
4 - Test de Résistance au sort
5 - Effets du sort
6 - Test de Résistance au drain



Préparation

Choisissez le sort ou les sorts à lancer, la Puissance de chacun d'entre eux et le nombre de dés de la réserve de magie que vous souhaitez leur consacrer. Déterminez également si le personnage continue ou non à maintenir des sorts. Choisissez le nombre de dés de Sorcellerie alloués au lancement de sort. Déterminez le rayon d'effet des sorts à zone d'effet.

Le lancement d'un sort requiert une action complexe. Au cours de cette action, le magicien a la possibilité de lancer plusieurs sortilèges et de répartir les dés donnés par la compétence Sorcellerie et par la réserve de magie entre eux. Il reçoit un modificateur de +2, par sort lancé simultanément au-delà du premier, au seuil de réussite des tests de Résistance au drain de tous ces sorts. Ainsi, un personnage essayant de lancer Éclair Mana et Barrière au même moment répartit entre ces deux sorts ses dés de Sorcellerie et de la réserve de magie. Il procède à deux tests de Résistance au drain, un par sort, avec un malus de +2 aux seuils de réussite.

Le lanceur de plusieurs sorts choisit l'ordre de résolution de leurs effets. Il est possible de lancer plusieurs fois le même sort au même moment. Ainsi, un magicien qui affronte trois adversaires a la possibilité de lancer un Éclair Mana sur chacun d'entre eux. Il répartit donc ses dés entre ses trois sorts et souffre d'un malus de +4 aux seuils de réussite des tests de Résistance au drain correspondants. Néanmoins, le nombre maximal de sorts qu'un magicien peut lancer simultanément en une même action complexe est égal à sa compétence Sorcellerie, et il doit, de plus, consacrer au moins 1 dé à chacun de ces sorts. Il a la possibilité de faire appel aux dés de la réserve de magie, mais le nombre de dés utilisables au cours d'une même action doit être inférieur ou égal au nombre de dés de Sorcellerie (voir *Test de Sorcellerie*, page suivante).

Les sorts à zone d'effet peuvent frapper plusieurs cibles au même moment. Leur rayon d'effet est égal à l'attribut Magie du lanceur, en mètres. Ils affectent toutes les cibles valables se trouvant dans la zone d'effet, qu'il s'agisse d'amis, d'ennemis ou du lanceur du sort.

Il est possible de modifier la zone d'effet de tels sorts en allouant à cette tâche des dés de Sorcellerie, qui sont donc inutilisables par ailleurs lors de cette action. Comme il est plus difficile de restreindre ce type de pouvoir que lui laisser libre cours, il faut en sacrifier 2 pour réduire le rayon d'effet du sort de 1 mètre et 1 seul pour l'agrandir de 1 mètre.

Détermination des cibles

Pour lancer un sort, le magicien doit voir sa cible et se trouver sur le même plan qu'elle, physique ou astral. Les effets de la plupart des sorts ne sont pas visibles dans le monde physique, néanmoins, sur le plan astral, l'aura d'un magicien rayonne de l'énergie de tout sort qu'il lance (voir *Percevoir la magie*, page 161).

Un magicien se trouvant dans le monde physique peut lancer un sort à toute cible qu'il est capable de voir sans l'aide d'artifices technologiques. Toutefois, des lentilles optiques, des miroirs et des fibres optiques augmentent la portée de la vue, tout comme les améliorations cybernétiques de la vision (après tout, le magicien leur a sacrifié une partie de son Essence et donc de sa personnalité). Les capacités des Métahumains modifient également la portée de la vue, mais pas le sort Clairvoyance ou tout autre sort affectant la vision. Tout ce qui modifie l'image originale de la cible avant qu'elle parvienne au magicien, comme le simsens ou tout équipement d'imagerie digitale, l'empêche de lancer un sort sur cette cible.

Les cibles dissimulées profitent des modificateurs apportés par leur abri, lesquels augmentent la difficulté de lancement du sort. Si le meneur de jeu estime que la capacité du magicien à voir sa cible est discutable, il lui appartient de trancher, en demandant au joueur d'effectuer un test de Perception, par exemple.

Les obstacles transparents, comme une vitre, n'ont aucun effet sur la plupart des sorts (voir plus loin) car ils n'empêchent pas le magicien de voir sa cible. Le sort ne traverse pas la vitre pour voler jusqu'à la cible – le magicien manipule le mana pour engendrer des effets bien précis à l'endroit où se trouve la cible. Un obstacle totalement opaque rend impossible le lancement d'un sort, les objets semi-transparents gênent la ligne de vue et apportent des modificateurs au lancement de sorts (voir *Perception*, page 228).



Un sort à zone d'effet affecte toutes les cibles autorisées se trouvant dans son périmètre. Effectuez le test de Sorcellerie et comparez vos résultats de dés aux seuils de réussite de chacune des cibles potentielles. Si une personne ou un objet n'est pas une cible autorisée, elle n'est pas affectée par le sort. Ainsi, quelqu'un s'abritant derrière un mur mais se trouvant dans la zone d'effet d'une boule de feu n'est pas affecté par le sort car le lanceur du sort ne le voit pas, même si le sortilège réduit le mur à un tas de ruines fumantes.

Sorts de manipulation élémentaires : ces sorts fonctionnent d'une manière légèrement différente des autres sorts. Un sort élémentaire crée, dans notre monde physique, un élément qui, par essence, est dangereux, comme l'acide, le feu ou un éclair ; le lanceur du sort projette ensuite l'élément dans la direction de la cible comme s'il s'agissait d'une attaque à distance. Les sorts élémentaires engendrent des matériaux ou des énergies véritables, existant sur notre plan, et sont donc bloqués par les obstacles s'interposant entre le lanceur et sa cible, qu'il s'agisse d'une vitre ou d'un mur de béton (voir *Tirer au travers d'une barrière*, page 124). Parce que le composant physique de ces sorts continue à être géré et contrôlé par la magie, cela le rend vulnérable à toutes les restrictions affectant les autres types de sorts, comme la défense contre les sorts ou les barrières astrales.

Toutefois, un sort élémentaire engendre un effet physique, matériau ou énergie, il affecte donc toutes les cibles, visibles ou non, se trouvant dans la zone d'effet, comme le fait l'explosion d'une grenade. Effectuez le test de Sorcellerie et comparez les résultats aux seuils de réussite imposés par chacune des cibles dans l'aire d'effet. Les cibles non visibles sont affectées par le sort ; ainsi, une cible dissimulée derrière un mur mais se trouvant dans la zone d'effet d'une boule de feu risque, elle aussi, d'être transformée en poulet braisé, même si le lanceur est incapable de la voir.

Lancement de sorts dans l'astral : Un personnage en projection astrale peut lancer des sorts sur toute forme astrale qu'il est capable de voir. Cela inclut les autres personnages en projection ou perception astrales, les esprits, les entités duales et les focus actifs. Les cibles astrales, y compris les entités duales, ne sont affectées que par les sorts mana. Par exemple, un magicien en projection astrale remarque la présence d'une personne sous l'effet d'un sort d'Invisibilité grâce à son aura dans l'astral. Mais il ne peut pas l'attaquer à partir de l'espace astral car il ne se trouve pas dans le même plan qu'elle. Rappelons que les sorts lancés par un magicien en projection astrale engendrent toujours des dommages de drain physiques et non étourdissants, quelle que soit la Puissance du sort.

Un magicien en perception astrale peut lancer un sort sur tout être ou objet astral *ou* physique qu'il est capable de voir avec sa vision normale ou sa perception astrale. Il est libre de choisir entre les deux modes de détection, mais cela le rend vulnérable à la fois sur le plan physique et sur le plan astral. Il peut également cibler le corps physique d'une personne dissimulée par un sort d'Invisibilité grâce à la perception astrale, puisque la cible et l'attaquant se trouvent tous les deux dans le monde physique.

La barrière séparant les plans physique et astral est un obstacle, qui peut être assimilé à un miroir sans tain. Un magicien se trouvant du côté "physique" du miroir, la face opaque, ne peut voir ce qui se passe de l'autre. Il doit donc se contenter de choisir des cibles sur le plan physique. Un magicien se trouvant du côté "astral", en projection astrale, peut voir les objets et les êtres évoluant dans le monde physique mais la frontière entre les deux univers bloque toute tentative de lancement de sort d'un plan à l'autre. Une entité duale (par exemple un personnage en perception astrale) existe sur les deux plans à la fois. Elle voit les êtres dans les deux mondes et elle est capable de les prendre pour cible de ses sorts, mais ces êtres peuvent également l'attaquer.

Test de Sorcellerie

Quand un personnage lance un sort, procédez à un test en utilisant les dés de Sorcellerie et éventuellement d'autres puisés dans sa réserve de magie. Le nombre de ces derniers doit toujours être inférieur au nombre de dés de Sorcellerie utilisés. Si vous n'obtenez aucun succès, le sort échoue et rien ne se passe. Si les seuls résultats sont des 1 (voir *Règle des 1* page 38), le sort avorte également, mais le seuil de réussite du test de Résistance au drain est augmenté de 2. Notez tous les succès enregistrés.

Pour faire un test de Sorcellerie associé à un sort à zone d'effet, ne jetez qu'une fois les dés. Comparez les résultats aux seuils de réussite de chacune des cibles dans l'aire d'effet et notez le nombre de succès. Chaque personne ou objet touché effectue un test de Résistance.

Quand un personnage lance un sort de détection, c'est le meneur de jeu, et non pas le joueur, qui effectue le test. Il lance les dés secrètement, puis informe le lanceur ou la cible du sort de ce qui arrive. Si le test est à un échec, le meneur de jeu doit rester vague et dire quelque chose comme "Tu n'apprends rien" ou "Tu éprouves des sensations bien trop indistinctes.". S'il n'obtient que des 1, il doit *mentir* et ne donner que des informations erronées.

Le seuil de réussite des tests de Sorcellerie dépend de la cible du sort. S'il s'agit d'un être vivant, il est égal à son indice de Volonté s'il est ciblé par un sort mana, ou à son indice de Constitution dans le cas d'un sort physique. S'il s'agit d'un objet inanimé, le seuil de réussite dépend de la sophistication de la cible. Il est d'autant plus élevé que la cible est un produit de haute technologie. La Puissance du sort doit être supérieure ou égale à la moitié de la Résistance de l'objet (arrondir à l'entier inférieur) pour que l'objet soit affecté. Les véhicules ajoutent leur indice de Structure plus la moitié de leur Blindage (arrondir à l'entier inférieur) à la Résistance de l'objet avant qu'elle soit divisée par 2. Consultez la Table de résistance, ci-dessous, pour trouver quelques exemples d'objets et matériaux.

Certains sorts possèdent leur propre seuil de réussite. Pour plus de précision, consultez les descriptions de chacun d'entre eux, pages 190 à 197.

Si lanceur a du mal à voir la personne sur qui il aimerait lancer un sort, en raison du terrain ou d'obstacles, ajoutez les modificateurs de visibilité (voir page 230) au seuil de réussite du test de Sorcellerie. De même, tenez compte des modificateurs dus aux blessures (voir page 126) et au maintien d'autres sorts.

Une barrière astrale, comme un cercle hermétique, une loge chamanique ou une rune de garde, ajoute son indice au seuil de réussite des sorts qui la traversent, mais cette pénalité ne s'applique pas à son créateur.

TABLE DE RÉSISTANCE DES OBJETS

Catégorie	Seuil de réussite
Objets naturels (Arbres, sols, eau non traitée)	3
Objets et matériaux manufacturés de faible technologie (Brique, cuir, plastiques usuels)	5
Objets et matériaux manufacturés de haute technologie (Plastiques performants, alliages, équipement électronique)	8
Objets fortement traités (Ordinateurs, silos de produits toxiques)	10+

Un magicien qui lance un sort tout en cherchant à en maintenir un ou plusieurs autres (voir *Durée* page 177) subit un malus de +2 par sort maintenu.

Bien sûr, les sorts fonctionnant au toucher ne sont pas gênés par le manque de visibilité. Néanmoins, si la cible n'est pas consentante, le test de Combat à Mains Nues doit tenir compte des modificateurs usuels du combat au contact (voir page 123).

Sorts de manipulation élémentaires : les sorts élémentaires sont traités comme des attaques à distance (voir page 109) mais c'est la Sorcellerie qui joue le rôle de la compétence de Combat ou de Tir. Cela n'empêche pas le magicien de pouvoir utiliser sa réserve de magie. Tous ces sorts possèdent un seuil de réussite de 4, quelle que soit la distance séparant le lanceur de sa cible, il suffit que le magicien la voie. Les modificateurs dus aux obstacles de toute nature, à une mauvaise visibilité ou à des sorts maintenus, s'appliquent pleinement. Enfin, la cible a la possibilité d'esquiver ce type de sort, contrairement aux sorts mana (voir page 113).

Test de Résistance aux sorts

Les êtres vivants ont toujours la possibilité de tenter d'éviter ou d'amoindrir les effets d'un sort grâce à un test de Résistance aux sorts, sauf naturellement s'ils sont consentants, comme les bénéficiaires de sorts de soins. Ce test consiste à opposer l'attribut ciblé, généralement la Constitution, l'Intelligence ou la Volonté, à la Puissance du sort. Sauf indication contraire, aucun modificateur ne s'applique. Les objets, non vivants et non magiques, n'effectuent jamais de test de Résistance aux sorts.

Sorts de manipulation élémentaires : le test de Résistance à ce type de sorts est, en fait, un test de Résistance aux dégâts, comme cela est décrit dans le chapitre *Combat à distance* (page 109). La réserve de combat peut être utilisée pour aider à la réussite de ce test.

Effets du sort

Si la cible n'enregistre aucun succès lors de son test de Résistance aux sorts, tous les succès du test de Sorcellerie du lanceur sont comptabilisés dans la détermination des effets du sort. Contre les cibles n'offrant aucune résistance, généralement les objets inanimés, un succès suffit à engendrer un effet, même minime.

Si le sort a donné lieu à un test de Résistance, comparez le nombre de succès de la cible à celui du lanceur. Si la cible en a obtenu davantage, le sort n'engendre aucun effet, mais le lanceur procède quand même à son test de Résistance au drain.

Si c'est le lanceur qui l'emporte, le sort affecte la cible. La différence entre les succès obtenus de part et d'autre détermine l'importance des effets du sort. Consultez la description de chaque sort pour plus de détails. Pour les sorts qui endommagent la cible, procédez à un Réajustement du niveau de dégâts pour chaque tranche de 2 succès nets.

Sorts de manipulation élémentaires : un tel sort frappera toujours sa cible, à moins qu'elle ne parvienne à l'esquiver. Pour chaque tranche de 2 succès que le lanceur obtient lors du test de Sorcellerie, la gravité des dégâts augmente de 1 niveau. Inversement, chaque tranche de 2 succès obtenus par la cible diminue la gravité des blessures de la même façon, lors du test de Résistance aux dégâts (voir page 113). Même si le niveau de blessures est réduit à néant, le sort peut engendrer des effets secondaires capables d'occasionner quelques dégâts (voir *Manipulations élémentaires*, page 195).

Test de Résistance au drain

Dès le lancement de son sort, donc au cours de la même action complexe, le lanceur du sort effectue un test de Résistance au drain. Il lance un nombre de dés égal à son indice de Volonté, plus d'autres de sa réserve de magie s'il le souhaite. Le seuil de réussite est égal à la Puissance du sort divisée par deux et arrondie à l'entier inférieur, plus tout autre modificateur de drain précisé dans le code de drain du sort. Aucun modificateur ne s'applique, à moins que cela ne soit précisé. Chaque tranche de 2 succès réduit la gravité du drain de 1 niveau. Au-dessous du niveau de gravité Léger, le magicien ne souffre pas du drain.

Le drain occasionne généralement des dommages étourdissants. Néanmoins, si la Puissance du sort est supérieure à l'attribut Magie du lanceur, le drain inflige des blessures physiques. C'est toujours le cas dans l'espace astral, quelle que soit la Puissance du sort.

DÉFENSE MAGIQUE

La Sorcellerie permet de lancer des sorts, mais également de se protéger de leurs effets. Pour se défendre contre un sort, le magicien a la possibilité de mettre de côté un certain nombre de dés de Sorcellerie et de sa réserve de magie pour les utiliser comme dés de défense magique. Il peut étendre cette protection à un nombre de personnes égal à sa compétence Sorcellerie. Mais seuls peuvent être protégés les êtres se trouvant sur le même plan d'existence que lui, astral ou physique, et à une distance inférieure à son attribut Magie x 100 mètres. Généralement, les magiciens prennent la précaution de garder quelques dés de Sorcellerie en réserve pour se prémunir des effets d'une attaque magique surprise.

Quand un magicien protège une personne de cette façon, il sait immédiatement si elle est la cible d'un sort et peut utiliser des dés de sa défense magique pour tenter de "contrer" le sort attaquant. Cela a lieu instantanément et ne requiert aucune action de sa part. Il choisit le nombre de dés dont il se sert immédiatement lors d'un test dont le seuil de réussite est égal à la Puissance du sort attaquant. Chaque succès obtenu annule un de ceux enregistrés par le magicien agresseur lors de son test de Sorcellerie. Quand tous les succès obtenus par le magicien agresseur sont réduits à zéro, le sort attaquant avorte.

Le joueur qui alloue les dés de défense magique est libre de choisir s'il les utilise ou pas contre un sort donné. Désolé, les gars...

Allouer des dés à la défense magique ne requiert qu'une action automatique. Une fois utilisés, ces dés sont perdus jusqu'au prochain tour de combat. Les dés de la réserve de magie qui ont été utilisés pour la défense magique ne sont restaurés qu'au début du tour de combat suivant.

Le mage Cullen Trey regarde ses potes, Jack Skater et Quint Duran, procéder à l'échange final des données et des nuyens gagnés au cours d'une shadowrun plutôt éprouvante. Il a pris la précaution de placer Jack, Duran, lui-même et la sacoche contenant la récompense de leurs efforts de la nuit, sous la protection de sa défense magique. Il y a quatre cibles potentielles, ce nombre est inférieur à l'attribut Magie de Trey, il n'y a donc aucun problème. Le mage choisit de consacrer à cela six dés provenant de sa Sorcellerie et de sa réserve de magie.

Soudain, la magie se met à crépiter autour du lieu de rendez-vous. Un sort de Boule Mana (4) attaque les potes de Trey. Comme ils se trouvent sous la protection de sa défense magique, Trey peut tenter de contrer le sort. Il lance quatre dés de cette défense et les oppose à la Puissance (4) de la Boule Mana. Il conserve deux dés en réserve au cas où ils seraient agressés par plus d'un magicien.

Trey obtient trois succès, que le meneur de jeu retranche à ceux enregistrés par l'agresseur lors de son test de Sorcellerie. Il n'en reste plus que deux, auxquels Jack et Duran résistent facilement.



DISSIPATION

Un magicien peut, grâce à sa compétence Sorcellerie, dissiper les effets d'un sort en une action complexe. Il doit voir la cible du sort et se trouver sur le même plan d'existence qu'elle. Le test de Dissipation consiste à opposer des dés de Sorcellerie et de la réserve de magie du magicien à la Puissance du sort. Chaque succès est retranché de façon permanente aux succès enregistrés par le lanceur du sort lors de son test de Sorcellerie. Quand tous les succès obtenus par le magicien lors de son test de Sorcellerie sont réduits à zéro, le sort et ses effets se dissipent. Si le sort visé possède un niveau de seuil (voir page 195), tout test de Dissipation qui réduit les succès du lanceur en dessous de ce niveau met fin au sort visé et à ses effets.

Après avoir effectué un test de Dissipation, le magicien procède à un test de Résistance au drain comme s'il avait lui-même lancé le sort visé. Si la Puissance de ce sort est supérieure à l'attribut Magie du magicien, le drain lui inflige des blessures physiques. Pour cette raison, il est conseillé aux magiciens de chercher à analyser les sorts qu'ils souhaitent dissiper et à déterminer leur Puissance avant de tenter de les annuler (voir *Perception astrale*, page 170).

Plusieurs magiciens peuvent coopérer pour dissiper un sort donné. Tous les succès qu'ils obtiennent réduisent les succès du lanceur du sort, et chacun des magiciens doit procéder à un test de Résistance au drain.

Galère, l'ami de Griffe le magicien, a été changé en statue de pierre par un sort de Pétrification (4) (voir page 197) qui a obtenu 5 succès. Pour le libérer, Griffe tente un test de Dissipation, faisant appel à ses 6 dés de Sorcellerie et à 2 autres de sa réserve de magie contre un seuil de réussite de 4 (la Puissance du sort). Il obtient 3 succès, ce qui réduit ceux du sort à 2. Normalement, cela ne suffit pas à annuler le sort, mais comme Pétrification à un niveau de seuil égal à la moitié de l'indice de Constitution de la cible, et celle de Galère est égale à 6, il est donc annulé. Griffe tente maintenant de résister à un drain 3F, comme s'il avait lui-même lancé le sort. Comme la Puissance du sort est inférieure à son attribut Magie, il ne risque que des dommages étourdissants.

INVOCATION

L'Invocation est une compétence magique utilisée pour traiter avec les esprits. Elle est utilisée pour les appeler et les commander (invocation), pour commander des esprits non contrôlés (contrôle) et pour les détruire en dissipant leurs énergies (bannissement).

Les magiciens théoriciens opposent leurs vues au cours de débats animés dont le thème est la provenance des esprits. Viennent-ils d'un endroit inconnu ou sont-ils uniquement de pures créations, issus du mana, de ceux qui les invoquent ? En pratique, cela n'a que peu d'importance. Les esprits existent bel et bien et ils se montrent de puissants alliés pour tous ceux qui parviennent à les commander.

Chaque esprit possède un indice de Puissance choisi par son invocateur. La Puissance détermine non seulement ses capacités, mais également la difficulté qu'éprouve l'invocateur à le contrôler. Plus l'esprit est puissant, plus il est difficile à invoquer, contrôler et bannir.

ESPRITS DE LA NATURE

Les esprits de la nature personnifient les forces régissant le monde naturel, la Terre, la Mer, le Ciel et l'Homme. Seuls les chamans sont capables d'invoquer et contrôler un esprit de la nature.

Consultez le chapitre *Esprits et dragons*, page 257, pour plus de précisions sur ces entités et leurs pouvoirs.

Domaines

Un chaman ne réussit jamais à invoquer un esprit de la nature en dehors du *domaine* de ce dernier. Le domaine est l'environnement que personnifie l'esprit ; ainsi la manipulation des esprits du vent nécessite de se trouver à l'air libre, ceux de la forêt exigent des zones boisées, les esprits du foyer une construction habitée, ainsi de suite. Il est donc impossible à un chaman d'invoquer un esprit de la forêt ou du vent à l'intérieur d'une habitation, domaine des esprits du foyer.

Les esprits n'ont pas de pouvoir à l'extérieur de leur domaine, qu'ils ne peuvent quitter. Un esprit de la cité use, par exemple, de son pouvoir Recherche pour dénicher une personne dans les rues, les squares et les places publiques d'une ville. Il n'étend pas ses investigations à l'intérieur d'un bâtiment habité, domaine des esprits du foyer, ou dans un parc forestier, domaine des esprits de la forêt, dans un bateau voguant sur un fleuve, domaine des esprits des fleuves, ou sur l'océan, domaine des esprits de la mer.

Certains domaines peuvent s'interpénétrer, ainsi une montagne sur laquelle a poussé une forêt est aussi bien le domaine d'esprits de la forêt, de la montagne et vraisemblablement du ciel. Les esprits de la nature de cet endroit interagissent et peuvent même entrer en conflit.

Même s'il se trouve dans un tel lieu, le chaman doit toujours choisir un seul domaine. Bien sûr, cela détermine le type d'esprits qu'il a la possibilité d'invoquer. Le fait de choisir un nouveau type de domaine annule le précédent et fait disparaître les esprits qui y sont associés. Il en résulte qu'un chaman ne peut invoquer qu'un seul type d'esprits.

Par exemple, un chaman qui quitte le domaine d'un esprit de la nature qu'il est parvenu à invoquer annule tous les services que l'entité lui doit encore. L'esprit accomplit normalement tous les services réclamés avant que le magicien quitte son domaine, et ne peut pas quitter les lieux tant qu'il n'a pas fini de rendre les services qu'il doit, à moins que le lever du jour n'intervienne avant. En d'autres termes, l'esprit s'en va après avoir accompli son dernier service ou dès le lever du soleil, si celui-ci se produit avant.

Beaucoup de Noms se trouve dans un refuge de montagne, domaine d'un esprit du foyer. Il vient à peine de découvrir que la personne qu'il devait extraire d'une corporation est morte… c'est un piège ! Les gardes de la sécurité corpos commencent à enfoncer la porte. Beaucoup de Noms invoque un esprit du foyer et lui demande d'user de son pouvoir de Confusion sur les gardes. Il se précipite ensuite vers la fenêtre et saute à l'extérieur, quittant le domaine de l'esprit. Ce dernier n'a donc plus à tenir compte des services qu'il devait au chaman, mais il rendra celui qu'il lui a demandé et donnera aux gardes un avant-goût de ses pouvoirs.

Une fois dehors, Beaucoup de Noms se trouve à la fois sous le ciel nocturne, sur la pente d'une montagne et au beau milieu d'une splendide forêt. Il est donc dans un lieu où trois domaines cohabitent. Il n'est pas seul dehors, au-dessus de lui un hélicoptère corpo chargé de gardes l'a visiblement repéré. Beaucoup de Noms fait alors appel au Ciel, il invoque un esprit des tempêtes et lui demande d'attaquer l'hélicoptère.

Une chaman ennemie sort de la cabane, Beaucoup de Noms, qui se concentre sur l'hélico, ne la voit pas. Elle invoque un esprit de la montagne et lui demande d'utiliser son pouvoir Accident pour créer un éboulis droit sur le fugitif. Celui-ci évite de justesse cette attaque et localise enfin son agresseur. Il décide d'invoquer lui aussi un esprit de la montagne et abandonne ainsi le ciel pour se consacrer à ce nouveau domaine. L'esprit des tempêtes continue de s'en prendre à l'hélicoptère, mais tous les services que Beaucoup de Noms ne lui a pas demandés sont perdus.





Appeler les esprits de la nature

L'appel d'un de ces esprits requiert une action complexe exclusive. Le chaman décide de la Puissance de l'esprit qu'il s'apprête à invoquer. Cette Puissance constitue le seuil de réussite du test d'Appel. Le chaman a la possibilité d'utiliser ses modificateurs totémiques et des dés issus des focus d'esprit. Il peut également conserver des dés d'Appel pour augmenter ses chances de réussir son test de Résistance au drain. Chaque succès obtenu lors du test d'Invocation oblige l'esprit invoqué à lui rendre un service. Si le chaman n'obtient aucun succès, aucun esprit n'apparaît. Dans tous les cas, échec ou non, le chaman procède à un test de Résistance au drain (voir *Drain d'Invocation*, page suivante). Si le drain a pour effet de tuer le chaman ou de le plonger dans l'inconscience, l'esprit part aussitôt. Quoi qu'il en soit, les esprits de la nature disparaissent toujours à l'aurore et au crépuscule, que le soleil soit visible ou non. Cela met fin à tous les services encore dus, qui sont donc perdus pour le chaman.

Services rendus par les esprits de la nature

Une fois invoqué, un esprit de la nature apparaît dans le monde astral et se manifeste dans le monde physique sous forme éthérée. Il peut alors rester dans l'espace astral ou retourner d'où il vient, à la demande du chaman. Tant que ce dernier demeure dans le domaine de l'esprit invoqué, il peut le rappeler à tout moment. Rappeler un esprit de la nature mis en attente ne requiert qu'une action simple, et non une action exclusive, comme pour son invocation.

L'esprit de la nature, sous la direction du chaman, utilise un de ses pouvoirs par service qu'il lui doit. Sous sa forme astrale, il ne peut utiliser que ses pouvoirs mana, affectant des cibles astrales ou l'invocateur grâce au lien magique unissant les deux êtres. S'il est appelé à utiliser ses pouvoirs physiques, il doit se manifester sous sa forme physique.

Un esprit de la nature exerce ses pouvoirs sur une cible individuelle ou sur un groupe, cela dépend du pouvoir utilisé. L'usage répété d'un même pouvoir compte comme un service seulement. En revanche, si les paramètres d'utilisation changent, c'est considéré comme un autre service. C'est le cas, par exemple, quand un chaman demande à un esprit de la nature de cacher, grâce à son pouvoir Dissimulation, plus de personnes qu'au moment où la demande a été formulée pour la première fois. Demander à un esprit de faire appel à ses capacités et pouvoirs de combat compte comme un seul service, quel que soit le nombre d'ennemis de l'invocateur. Les esprits de la nature sous leur forme physique peuvent accomplir, pour le prix d'un service, tout type d'action physique, y compris attaquer un ennemi du chaman qui l'a invoqué.

ÉLÉMENTAIRES

Les élémentaires proviennent des quatre éléments hermétiques fondamentaux : la Terre, l'Air, l'Eau et le Feu. Seul un mage peut invoquer et contrôler des élémentaires.

Consultez le chapitre *Esprits et dragons*, page 257, pour plus de précisions sur les pouvoirs des élémentaires.

Préparation

Pour invoquer un élémentaire, le mage a besoin d'une bibliothèque d'Invocation et du cercle hermétique adéquat, ayant tous deux un indice de Puissance supérieur ou égal à celui de l'élémentaire. Il lui faut aussi se procurer tout le matériel nécessaire au rituel auprès d'un vendeur de talismans, au prix de 1 000 nuyens par point de Puissance de l'entité appelée.

Il doit en outre disposer de la source d'où émergera l'élémentaire. Cette source doit être adaptée à la nature de la créature. Pour se matérialiser, un élémentaire du feu à besoin d'un feu de camp, d'un feu dans une cheminée ou d'un large brasier (gare aux systèmes anti-incendie et d'extinction automatique d'incendie !). Un élémentaire de l'eau a besoin d'une grande piscine ou d'une cuve remplie d'eau ; cette exigence est satisfaite si le cercle hermétique se trouve près d'un cours d'eau. Un élémentaire de l'air a besoin que de grandes quantités d'encens soient brûlées (gare aux détecteurs de fumée !). Quant aux élémentaires de terre, ils ont besoin d'un important volume de terre, de roche ou d'argile, équivalent à celui d'un homme de grande taille ; cette exigence est satisfaite si le cercle hermétique se trouve en terrain dégagé.

Invocation d'élémentaires

Le rituel d'invocation dure un nombre d'heures égal à la Puissance de l'élémentaire appelé, il compte comme une action exclusive. Après cela, le mage effectue un test d'Invocation contre un seuil de réussite égal à l'indice de Puissance de la créature. Il peut utiliser des dés procurés par des focus d'esprit, il a également la possibilité d'en garder en réserve pour mieux résister au drain. Si le rituel est interrompu avant son terme, il échoue automatiquement et l'invocateur doit tout de même résister au drain.

Si le test d'Invocation est réussi, les matériaux d'invocation sont entièrement consumés et l'élémentaire se matérialise devant son invocateur, à l'extérieur du cercle hermétique. Le nombre de succès obtenus par le mage détermine le nombre de services que l'élémentaire doit lui rendre. En cas d'échec, aucun élémentaire n'apparaît et les matériaux utilisés sont également perdus.

Que le rituel soit un échec ou non, le mage effectue un test de Résistance au drain, opposant son Charisme à un seuil de réussite égal à la Puissance de l'élémentaire. Il peut s'aider de dés de focus d'esprit ou d'Invocation gardés en réserve (voir *Drain d'Invocation*, page suivante).

Si l'invocateur meurt ou sombre dans l'inconscience sous l'effet du drain, l'élémentaire devient *hors contrôle*. Le meneur de jeu effectue, pour l'élémentaire, un test de Puissance contre un seuil de réussite de 6. S'il obtient un succès au moins, l'élémentaire saisit l'occasion et s'enfuit aussitôt, quittant le monde physique et le plan astral. Si le test est un échec, il attaque son invocateur sans se soucier des éventuelles défenses. Si le mage était déjà mort, il ne se calme pas pour autant et attaque les êtres vivants les plus proches. Il continue jusqu'à la mort ou jusqu'à ce qu'un autre mage le bannisse ou le contrôle.

Lier des élémentaires

Un élémentaire qui doit des services à un mage est *lié* à lui et le considère comme son maître. Un personnage peut lier plusieurs élémentaires, pour un maximum égal à son indice de Charisme. S'il souhaite lier d'autres élémentaires et si cela porte leur nombre au-delà de cette limite, il choisit ceux qui sont en surnombre et qui seront dissipés. Ces créatures disparaissent simplement, sans complication pour lui.

Le maître d'un élémentaire n'est jamais obligé d'utiliser tous les services qu'il lui doit au même moment. Dès l'invocation, le lien contraint l'élémentaire à obéir à son maître et à lui répondre dès qu'il l'appelle. Il disparaît après le rituel, quittant le monde physique et le plan astral jusqu'à ce que le mage lui ordonne de revenir pour s'acquitter de ses devoirs.

Demander à un élémentaire d'accomplir un des services qu'il doit requiert une action complexe exclusive. La créature apparaît alors devant son maître, sous sa forme astrale. Plusieurs élémentaires peuvent être appelés au cours de la même action complexe s'ils relèvent du même élément (terre, eau, etc.). Dès lors, le mage les commande en une action simple.

Un élémentaire invoqué préfère toujours demeurer dans l'espace astral. Il n'endosse sa forme physique qu'à la demande de son maître. Il considère comme un service supplémentaire le fait de rester sous sa forme astrale ou physique plus de 24 heures, même si c'est nécessaire à l'accomplissement d'un



service accordé au mage. Cette règle ne s'applique qu'une fois la créature appelée, et pas quand elle se contente d'attendre sagement les ordres de son maître, hors des deux plans d'existence.

Une fois invoqué, l'élémentaire reste près de son maître et ne s'en éloignera pas au-delà d'une distance égale à la somme de son Charisme, de sa Volonté et de sa Magie, multipliée par dix, en mètres. Il ne sort du rayon d'influence du mage qu'à la condition que celui-ci le lui demande (voir *Services à distance*, ci-dessous) ou s'il est placé en attente. Contraindre un élémentaire à quitter cette zone annule tous les services restants, mais il doit quand même accomplir le dernier ordre reçu.

Le mage qui a appelé l'élémentaire peut lui ordonner d'obéir à une autre personne, qu'il s'agisse d'un individu éveillé ou ordinaire, et de le considérer comme son nouveau maître, au prix d'un service. Les personnes ordinaires sont incapables d'utiliser les élémentaires pour lancer des sorts mais, en dehors de cela, bénéficient des autres services normalement accessibles à l'invocateur : assistance sorcière à des fins de défense contre les sorts, service physique, etc. Les gardes du corps élémentaires, phénomènes rares et très coûteux, existent bel et bien et protègent certains politiciens, cadres supérieurs corporatistes, chefs de la pègre et autres gros bonnets.

Si un élémentaire est présent au moment où son maître meurt ou sombre dans l'inconscience, il devient hors contrôle.

Services rendus par les élémentaires

Il existe cinq types de services qu'un élémentaire est capable d'accomplir pour son maître : assistance sorcière, assistance à l'étude, maintien de sort, service physique et service à distance. Chacune de ces actions équivaut à un service. Un élémentaire ne peut rendre qu'un service à la fois.

Assistance sorcière

Un élémentaire peut fournir des dés supplémentaires à un personnage pour l'assister au cours de tests de Sorcellerie, comme s'il s'agissait d'une autre réserve de magie, mais pour une seule catégorie de sorts (combat, illusion, etc.). Chaque dé utilisé de la sorte diminue de 1 point la Puissance de l'esprit. Ces dés peuvent servir lors de tous les tests de Sorcellerie concernant le type de sorts choisi, y compris pour la défense magique et la dissipation (voir page 182), et tout le monde peut en bénéficier, Éveillés ou pas. Ces dés doivent être alloués au même moment que les dés de Sorcellerie normaux et fonctionnent de la même façon. Un personnage ne bénéficie que de l'aide d'un élémentaire à la fois. L'assistance des élémentaires dépend de leur élément ;

Les élémentaires du Feu aident les personnages pour les sorts de combat,

Les élémentaires de l'Air pour les sorts de détection,

Les élémentaires de l'Eau pour les sorts d'illusion,

Les élémentaires de Terre pour les sorts de manipulation.

Aucun élémentaire ne peut aider un personnage pour les sorts de guérison.

L'élémentaire disparaît quand sa Puissance est réduite à zéro. Il peut être rappelé s'il est toujours lié. Cela requiert une action complexe exclusive. À son retour, il possède toute sa Puissance originelle.

Accomplir ce type de service n'oblige pas l'élémentaire à quitter l'espace astral.

Assistance à l'étude

Un élémentaire peut fournir à son maître des dés supplémentaires pour l'assister lors de l'apprentissage de nouveaux sorts. Cela est considéré comme un service. Il lui procure un nombre de dés égal à sa Puissance. Consultez *Apprentissage de sorts*, page 179, pour plus de précisions. L'élémentaire n'aide son maître qu'à la condition que le sort appartienne à la catégorie spécifique qui lui est attribué (voir ci-dessus). Un mage ne peut utiliser qu'un seul élémentaire, et une seule fois, pour apprendre un sort donné.

Accomplir ce type de service n'oblige pas l'élémentaire à quitter l'espace astral.

Service physique

Le mage peut obliger l'élémentaire à se matérialiser sous sa forme physique et à utiliser les pouvoirs liés à sa nature. Par exemple, un élémentaire du feu brûlera une porte en bois, un élémentaire de terre soulèvera de lourdes charges, etc. Tous les élémentaires sont capables d'attaquer un adversaire de leur maître. Consultez le chapitre *Esprits et Dragons* pour plus de précisions sur les pouvoirs des élémentaires, et *Combat d'esprits* page suivante.

Maintien de sorts

Un mage peut demander à un élémentaire d'utiliser sa Puissance pour maintenir un sort appartenant à la catégorie qui lui correspond. L'élémentaire maintient le sort durant un nombre de tours de combat égal à son indice de Puissance. Chaque tour de combat diminue sa Puissance de 1 point. Quand ce service réduit sa Puissance à zéro, l'esprit disparaît, mais, avant cela, le magicien peut prendre le relais et maintenir lui-même le sort pour éviter qu'il se dissipe. Les élémentaires qui disparaissent de la sorte peuvent être rappelés, comme dans le cas d'une assistance sorcière.

Un mage a également la possibilité de lier un élémentaire à un sort pour que ses effets durent plus longtemps. Néanmoins maintenir un sort affecte irrévocablement la Puissance de l'élémentaire, à raison de 1 point par jour ou portion de jour écoulé. Quand sa Puissance est réduite à zéro, l'élémentaire disparaît, complètement consumé. Le mage peut libérer l'élémentaire avant que cela arrive. Cette libération met fin au sort et aux engagements de l'élémentaire qui disparaît et n'accepte plus de répondre à l'appel de son maître.

Si l'élémentaire est tué ou banni alors qu'il soutient un sort, celui-ci prend fin aussitôt.

Accomplir ce type de service n'oblige pas l'élémentaire à quitter l'espace astral.

Services à distance

Un élémentaire ne quitte jamais la zone d'influence de son maître, sauf si celui-ci lui demande d'accomplir un service à distance. Demander à un élémentaire d'effectuer un service à distance annule tous les autres services qu'il doit encore. Les élémentaires qui rendent un service à distance sont toujours liés à leur maître, et entrent donc dans le calcul du nombre maximum (= indice de Charisme du mage) d'élémentaires qu'il peut lier.

Grâce à ce service, le mage peut envoyer sa créature accomplir une tâche bien précise, généralement un service physique, en dehors de son rayon d'influence. Dès qu'il a reçu cet ordre, l'élémentaire cherche obstinément à accomplir sa mission, jusqu'à ce qu'il y parvienne ou meure en essayant. Personne, pas même son maître ou le mage qui l'a invoqué, ne peut le détourner de sa mission. Une fois le service à distance mené à bien, l'élémentaire est libéré de ses obligations et disparaît.

Un élémentaire peut accomplir un service à distance sous sa forme physique ou astrale, et passe de l'une à l'autre si nécessaire.

DRAIN D'INVOCATION

Après avoir invoqué un élémentaire, le mage effectue un test de Résistance au drain (voir *Drain*, page 161), basé sur son Charisme contre la Puissance de la créature appelée. Les modificateurs totémiques ou les focus d'esprit, ainsi que des dés d'Invocation gardés en réserve, peuvent l'assister lors de ce test. Comparez le Charisme de l'invocateur et la Puissance de l'élémentaire pour déterminer le niveau de drain, comme l'indique la



Table ci-contre. Si la Puissance de l'élémentaire est supérieure à l'attribut Magie de l'invocateur, le drain inflige des blessures physiques. Aucun mage ne peut invoquer un élémentaire dont la Puissance est supérieure au double de son attribut Magie.

TABLE DE DRAIN D'INVOCATION

La Puissance de l'esprit est :	Niveau de drain (dégâts étourdissants)
Inférieure ou égale à la moitié du Charisme de l'invocateur	L
Inférieure ou égale au Charisme de l'invocateur	M
Supérieur au Charisme de l'invocateur	G
Supérieur à 1,5 fois le Charisme de l'invocateur	F

FORMES DES ESPRITS

Les esprits peuvent se matérialiser sous deux formes : astrale ou physique. Passer de l'une à l'autre requiert une action simple.

Forme astrale

Sous sa forme astrale, un esprit existe totalement sur le plan astral. Tous ses attributs astraux sont égaux à sa Puissance. Sous cette forme, il peut uniquement accomplir des services affectant le plan astral ou concernant son maître, grâce au lien magique qui les unit.

Un esprit sous sa forme astrale communique à loisir avec son invocateur. Il est visible des personnages présents eux aussi dans l'espace astral. Il est insensible aux armes ordinaires, mais pas aux focus d'arme car ils possèdent eux-mêmes une forme astrale. Néanmoins, les personnages utilisant ces armes doivent se trouver eux aussi dans l'espace astral et engager l'esprit en combat astral (il est vraisemblable que l'esprit ne se laissera pas couper en morceaux sans régir). Seuls les sorts mana affectent les esprits sous leur forme astrale.

Les esprits peuvent également se manifester de la même manière que les magiciens en projection astrale (voir page 172).

Forme physique d'un esprit

Les esprits utilisent leur pouvoir Matérialisation quand ils reçoivent l'ordre de prendre pour cible un objet ou un être présent uniquement dans le monde physique. Mais ils n'aiment pas revêtir leur forme physique car elle les rend vulnérables aux attaques ordinaires. Toutefois, il est très difficile à un non-magicien de partir à l'assaut d'un esprit sous cette forme et plus encore de le blesser. Seuls les plus courageux, les plus désespérés et les plus fous ont une personnalité suffisamment forte pour que leurs attaques affectent vraiment un esprit.

Un esprit sous sa forme physique possède des caractéristiques bien déterminées (voir le chapitre *Esprits et dragons*, page 257) et il est considéré comme une entité duale, ce qui signifie qu'il existe à la fois dans les domaines physique et astral.

Sous leur forme physique, les esprits disposent du pouvoir Immunité contre les armes ordinaires, qui leur accorde une Armure égale au double de leur Puissance contre toutes les attaques. Ce qui les rend quasiment invulnérables.

Un personnage, Éveillé ou non, combattant un esprit sous son aspect physique peut faire appel à la force de sa volonté plutôt qu'à la force de ses armes pour le vaincre. En d'autres mots, il l'engage dans une sorte de lutte de volontés. Il utilise son attribut Volonté pour le combattre au corps à corps, mais il lui est interdit de puiser dans sa réserve de combat pour ce test. Il peut utiliser une arme, mais celle-ci ne modifie pas les dommages de base si elle est ordinaire, puisqu'elle n'est qu'un prolongement de sa volonté. Toutefois, son bonus d'Allonge s'applique pleinement. S'il parvient à porter son attaque, il lui inflige des dégâts de code (Charisme)M en étourdissement. L'esprit ne peut utiliser que sa Puissance pour réduire ces dommages. Il lui est interdit de se servir de sa réserve de combat et aucune armure ne le protège contre ce genre d'attaques.

Un esprit sous son aspect physique peut utiliser ses pouvoirs contre toute cible à portée de vue, individu ou groupe de personnes. Chaque usage d'un pouvoir particulier compte comme un service, même si la cible est constituée d'un groupe d'individus, quel que soit leur nombre.

COMBATS D'ESPRITS

Quand ils combattent, les esprits obéissent aux mêmes règles que les autres personnages. Ce sont leurs pouvoirs individuels qui déterminent le nombre de dés utilisés lors des attaques et l'opportunité de tests de Résistance aux dégâts ou aux sorts. Consultez le chapitre *Esprits et dragons*, page 257, pour obtenir la description des caractéristiques de chaque type d'esprit.

Créatures d'énergie et d'ombre, les esprits se déplacent bien plus rapidement que des êtres vivants ordinaires. Sous leur forme astrale, ils possèdent un indice de Réaction de base égal à leur Puissance. Ils jettent un dé d'initiative (1D6) et ajoutent 20 au résultat pour déterminer leur initiative finale. Sous leur forme physique, ils obéissent aux points de règles précisés dans leur description. Ils lancent 1D6 d'initiative et ajoutent 10 au résultat. Les esprits se conforment à la procédure standard du tour de combat.

La forme des esprits détermine donc leur initiative. Si, au cours d'un tour de combat, un esprit sous sa forme astrale décide de passer sous sa forme physique, il ne peut accomplir aucune action durant les deux passes d'initiative suivantes. S'il décide de passer de sa forme physique à sa forme astrale, il ne reçoit aucun modificateur d'initiative, à moins que le changement ne devienne effectif au début du tour de combat suivant.

Les esprits ne reçoivent de nouveaux ordres de celui qui les contrôle (leur maître ou leur invocateur) qu'au cours de ses actions. Sans ordre, ils acceptent de retarder une action pour attendre les nouvelles instructions de leur contrôleur.

Les esprits peuvent s'affronter directement. De tels combats suivent également les règles standard du combat physique ou astral, en fonction de l'aspect assumé par les antagonistes. Voir *Combat astral*, page 173, pour plus d'informations.

Même sous leur forme astrale, les élémentaires présentent une vulnérabilité particulière aux attaques d'autres élémentaires issus de l'élément opposé au leur. Ajoutez 1 niveau au code de dégâts de telles attaques. Le Feu s'oppose à l'Eau, la Terre à l'Air.

Les esprits de la nature peuvent également s'affronter dans un domaine. La confrontation lors de l'utilisation de leurs pouvoirs, c'est-à-dire Accident contre Garde, tourne simplement à l'avantage de l'esprit à la plus grande Puissance, qui l'emporte toujours. Son pouvoir prend alors effet à un niveau de Puissance égal à la différence entre celles des deux esprits. En cas d'égalité, rien ne se produit.

Dans l'opposition entre pouvoirs ou armes occasionnant des blessures, les règles de combat et d'attribution des dégâts s'appliquent normalement. Utilisez les attributs des esprits, mentionnés dans *Esprits et dragons*, page 257. Les esprits disposent, eux aussi, d'un moniteur de condition.

Si un esprit est tué ou dissipé, son invocateur l'apprend immédiatement.

Comme les autres créatures, les esprits possèdent une réserve de combat, une réserve de combat astral et une réserve de Karma. Celle-ci est égale au nombre de succès obtenus par leur invocateur lors du test d'Invocation, plus 1.

CONTRÔLER

Deux magiciens possédant la compétence Invocation peuvent se disputer le contrôle d'un esprit. Les esprits de la nature n'acceptent d'être contrôlés que par les chamans, et les élémentaires que par les mages.

Le magicien qui tente de prendre le contrôle d'un esprit déclare sa tentative, cela compte comme une action complexe exclusive, comme s'il s'agissait d'un rituel d'invocation. Le magicien qui contrôle déjà l'esprit peut essayer de résister, même s'il est n'est pas présent physiquement et s'il ne lui reste plus d'actions pour ce tour. Les deux magiciens effectuent alors un test d'Invocation contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'esprit en question. L'invocateur de l'entité peut également ajouter des dés de Charisme. Des dés supplémentaires, issus des modificateurs totémiques ou des focus d'esprit, peuvent aussi être utilisés.

Si le contrôleur actuel de l'esprit obtient plus de succès que son adversaire, celui-ci ne réussit pas à prendre le contrôle de l'esprit et se soumet à un test de Résistance au drain comme s'il avait effectivement invoqué l'esprit. Si c'est lui qui remporte le test, il gagne le contrôle de l'esprit et les deux magiciens effectuent le même test de Résistance au drain comme défini plus haut. Enfin, s'ils ne parviennent pas à se départager, ils effectuent tous deux un test de Résistance au drain et l'esprit devient hors contrôle s'il s'agit d'un élémentaire, ou disparaît, dans le cas d'un esprit de la nature.



Élémentaires hors contrôle

Un mage, qui dispose de la compétence Invocation et qui rencontre un élémentaire hors contrôle, peut tenter de le lier à lui. Effectuez le test comme s'il s'agissait d'un bannissement d'esprit (voir ci-dessous). S'il le réussit, il gagne le contrôle de l'esprit qui lui est désormais lié et lui doit 1 service. Pour obtenir des succès supplémentaires, il effectue un test d'Invocation contre la Puissance de l'élémentaire. Chaque tranches de 2 succès lui fait gagner 1 service de plus.

BANNISSEMENT

Le bannissement détruit les esprits en mettant fin à leur présence sur les plans astral et physique. Cette tâche requiert une action complexe exclusive. Quelle que soit la tradition à laquelle ils obéissent, les magiciens sont capables de bannir n'importe quel type d'esprit.

Le magicien cherchant à bannir un esprit effectue un test d'Invocation contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'esprit. S'il est l'invocateur de l'esprit qu'il souhaite renvoyer, il bénéficie de ses dés de Charisme. Les focus d'esprit et les modificateurs totémiques s'appliquent normalement. L'esprit effectue un test de Puissance contre un seuil de réussite égal à l'attribut Magie du magicien.

Si l'esprit obtient plus de succès que le magicien, celui-ci perd temporairement un nombre de points de Magie égal à la différence entre le nombre de succès enregistrés par les deux partis. Dans le cas contraire, c'est l'esprit qui perd des points de Puissance, de la même façon. En cas d'égalité, aucun des deux adversaires ne parvient à l'emporter et l'affrontement continue.

Le vainqueur décide s'il y aura un nouveau round. Si c'est le cas, aucun des deux combattants ne peut rien faire avant la prochaine phase de combat du gagnant, car ils sont liés par l'affrontement en cours.

Répétez la procédure jusqu'à ce qu'un des combattants l'emporte définitivement sur son adversaire, en réduisant sa Magie ou sa Puissance à zéro, ou jusqu'à ce que le vainqueur d'un round décide la fin du combat. Réduire à zéro la Puissance d'un esprit provoque sa destruction. Si l'attribut Magie du magicien est réduit à zéro, il endure des dommages étourdissants Fatals et jette l'éponge, contraint et forcé ; l'esprit est libre d'aller où bon lui semble. De plus, le magicien vérifie aussitôt s'il perd des points de Magie (voir page 158). Généralement, un esprit qui remporte ce genre de combat se contente de fuir mais les circonstances peuvent parfois entraîner d'autres actions.

Les indices de Magie ou de Puissance, réduits par le bannissement, reviennent à leur niveau normal au rythme de 1 point par jour.

INVOCATION ASTRALE

Les différentes applications de l'Invocation requièrent des actions complexes exclusives, elles ne peuvent donc pas être utilisées au cours d'une projection astrale. Il est possible d'invoquer un esprit avant de se projeter dans l'astral pour le commander depuis ce plan. Il est impossible de bannir un esprit au cours d'une projection ou d'une perception astrales. Le combat astral est le seul moyen d'affronter les esprits hostiles sur leur propre terrain (voir page 173).

FOCUS

Un focus est un objet magique. Pour les personnages ordinaires, ce ne sont que des objets banals, sans aucune magie. En revanche, ils constituent une source de pouvoir pour les Éveillés, un outil qui les assistent dans l'utilisation de leurs compétences magiques.

Il existe cinq types de focus : les focus de sorts, qui aident à la Sorcellerie ; les focus d'esprit, pour l'Invocation ; les focus de pouvoir, qui augmentent l'attribut Magie et aident un magicien à utiliser ces deux compétences ; les focus de maintien (ou focalisateurs de sort) pour alimenter les sorts et les focus d'arme, bien utiles en combat.

ASPECT

Les vendeurs de talismans, parfois de véritables trafiquants de tout ce qui a trait à l'ésotérisme, sont les fournisseurs attitrés de ce genre d'objets. Plus la Puissance d'un focus est grande et plus sa disponibilité sur le marché est faible. Voir *Équipement*, page 302, pour les prix et la disponibilité des focus.

Les focus d'arme se présentent toujours sous l'aspect d'une arme, mais la forme des autres est conçue pour satisfaire des conditions d'esthétique, d'utilisation et d'encombrement réduit. Les focus chamaniques prennent généralement la forme de tambours, crécelles, couteaux, objets de bois gravé, baguettes en os ou en corne, statuettes, masques et sacs mojo contenant divers charmes animaux, végétaux ou minéraux. Les focus hermétiques ont tendance à être richement décorés, baguettes, anneaux, amulettes et autres pièces de joaillerie, bâtons et baguettes en bois, mélanges de produits chimiques et parchemins ornés de motifs complexes. Malgré ces différences, la forme d'un focus n'empêche pas un magicien, quelle que soit sa tradition, de l'utiliser.



Bien que les vendeurs de talismans préfèrent les objets d'aspect traditionnel, car les magiciens sont souvent vieux jeu, tout objet physique est susceptible d'être enchanté et de devenir un focus. Quelques magiciens des rues, particulièrement m'as-tu-vu, utilisent des radios enchantées ou des ordinateurs de poche, des boîtes à rythmes, des briquets et même des créditubes. Il va de soi que si l'objet, en plus d'être un focus, possède une fonction particulière autre que strictement ornementale, le personnage doit s'acquitter du prix du focus *et* de l'objet.

LIEN

Pour être utilisé, un focus doit être *lié* à son propriétaire au cours d'un rituel qui imprime la signature astrale du magicien dans la "mémoire" de l'objet. Le rituel dure un nombre d'heures égal à la Puissance du focus, mais ne requiert aucun matériel particulier. Ceci fait, le magicien dépense des points de Karma, dont le nombre est donné par la Puissance du focus, comme le montre la Table ci-dessous.

Une fois les points de Karma dépensés, le magicien a désormais accès aux pouvoirs du focus. Un focus ne peut être lié qu'à une seule personne et elle est la seule à bénéficier des avantages qu'il fournit. Si un magicien trouve ou s'empare d'un focus déjà lié à une autre personne, il doit d'abord le lier à lui, ce qui coupe le lien qui l'unissait à son ancien propriétaire, avant de pouvoir l'employer.

Un focus porte toujours la signature astrale de son propriétaire (voir *Signature astrale*, page 170). Le lien qui les unit peut être remonté dans l'espace astral (voir *Poursuite astrale*, page 175).

ACTIVATION

Il faut activer le focus avant de pouvoir s'en servir. Cette opération requiert une action simple. Utiliser ou appliquer le pouvoir d'un focus ne coûte aucune action, sauf pour les focus d'arme qui nécessitent une action complexe, comme toutes les armes (voir *Combat au contact*, page 120). Lancer un sort dans un focus de maintien demande une action complexe exclusive. Désactiver un focus ne demande qu'une action automatique et peut être accompli à tout moment.

Le nombre de focus que vous pouvez activer au même moment est égal à votre indice d'Intelligence. Une fois activé, un focus continue à fonctionner aussi longtemps qu'il se trouve sur son propriétaire, qu'il soit porté au cou, tenu en main ou dans une poche, cela importe peu. Si ce n'est plus le cas, il se désactive immédiatement et son propriétaire cesse de bénéficier des avantages qu'il lui procurait jusqu'à ce qu'il le récupère et le réactive.

FOCUS DE SORTS

Il existe trois types de focus de sorts : les focus de sorts non réutilisables, les focus de sort spécifique et les focus de catégorie de sorts. Tous procurent un nombre de dés égal à leur Puissance. Une fois utilisés, ces dés ne redeviennent disponibles qu'au début du tour de combat suivant. Leur renouvellement suit, en fait, les règles standard (page 43).

Focus de sorts non réutilisables

Enchantés pour donner un surcroît d'énergie lors du lancement d'un seul sort, ces focus sont définitivement perdus après que le sort a été lancé. Ils sont très populaires car les lier à leur propriétaire ne nécessite pas le sacrifice de points de Karma, parce qu'ils ne coûtent pas cher et que leur utilisation ne demande qu'une action complexe exclusive, quelle que soit la Puissance du sort.

Un focus de sorts non réutilisable n'est créé que pour une catégorie de sorts (combat, détection, etc.) et il ne peut être utilisé qu'avec ceux qui appartiennent à cette catégorie. Une fois activé, le focus procure au magicien des dés supplémentaires pour le test de Sorcellerie ou le test de Résistance au drain, mais pas aux deux.

Focus de sort spécifique

Un focus de sort spécifique procure un nombre de dés, égal à son indice de Puissance pour les tests de Sorcellerie ou de Résistance au drain, associés à un sort spécifique, choisi à l'achat du focus. C'est ainsi qu'il existe des focus d'Éclair Mana, d'Invisibilité, de Lévitation et ainsi de suite. Ces dés supplémentaires peuvent être répartis entre les deux tests, au choix du personnage. Ils ne servent pas à la dissipation des sorts ou à la défense magique.

Focus de catégorie de sorts

Un focus de catégorie de sorts sert pour tous les sorts d'une même catégorie, déterminée au moment de l'achat du focus. Il procure un nombre de dés égal à son indice de Puissance pour les tests de Sorcellerie ou de Résistance au drain, associés à ce type de sorts. Ces dés supplémentaires peuvent être utilisés pour la dissipation des sorts et la défense magique, si le sort visé appartient lui aussi à la catégorie correspondante. Ces dés peuvent être répartis entre les tests, au choix du magicien.

FOCUS D'ESPRIT

Un focus d'esprit procure des dés supplémentaires pour l'invocation, le contrôle et le bannissement d'un seul type d'élémentaires ou d'esprits de la nature, qui doit être choisi à l'achat du focus.

Ces dés, dont le nombre est égal à l'indice de Puissance du focus servent pour les tests d'Invocation ou de Résistance au drain, associés aux esprits du type choisi. Là encore, le magicien répartit à sa guise ces dés entre les tests.

FOCUS DE POUVOIR

Les focus de pouvoir offrent l'utilisation la plus flexible et sont les plus puissants de ces objets enchantés. Ils augmentent l'attribut Magie de leur propriétaire de leur propre indice de Puissance quand il s'agit non seulement de déterminer si le drain engendre des dommages physiques ou étourdissants, mais également la Puissance maximale d'un esprit que le magicien peut invoquer. Ils peuvent en outre être utilisés pour les tests de Sorcellerie, d'Invocation ou de Résistance au drain, mais aussi pour la défense magique. Naturellement, le magicien répartit à sa guise ces dés entre les tests.

FOCUS DE MAINTIEN

Les focus de maintien, ou focalisateurs de sorts, sont conçus pour "verrouiller" un sort maintenu, permettant ainsi à leurs propriétaires de se concentrer sur d'autres tâches. Ils ne maintiennent

TABLE DE LIEN DE FOCUS

Objet	Coût en points de Karma
Focus de sorts non réutilisables	0
Focus de sort spécifique	Puissance du focus
Focus de catégorie de sorts	3 x Puissance du focus
Focus d'esprit	2 x Puissance du focus
Focus de pouvoir	5 x Puissance du focus
Focus de maintien	Puissance du focus
Focus d'arme	(3 + Allonge de l'arme) x Puissance du focus



que les sorts dont la Puissance est supérieure à la leur. Le propriétaire doit préciser le sort que le focus doit maintenir dès que l'objet enchanté est lié à lui. Le choix du sort à maintenir peut être changé lors d'un nouveau rituel de lien.

Le focus de maintien doit se trouver en contact avec la cible du sort à maintenir avant que celui-ci soit lancé. Le sort ne peut donc affecter que des créatures ou des objets se trouvant dans le monde physique. Le propriétaire lance le sort, active son focus et celui-ci se charge du reste, maintenant automatiquement le sort. Le lancement du sort à maintenir nécessite une action exclusive ; cela signifie donc que les sorts exclusifs ne sont pas maintenus par ces focus.

Le focus de maintien demeure actif aussi longtemps qu'il est en contact avec la cible du sort, même s'il ne l'est plus avec son propriétaire. Si cette condition n'est plus vérifiée, le focus se désactive et le sort prend fin. Le propriétaire peut également choisir de le désactiver à tout moment, là encore le sort est annulé. Il faut relancer le sort pour réactiver le focus.

Un focus de maintien porte la signature astrale de son propriétaire, et il est possible de remonter ce lien jusqu'à lui (voir *Poursuite astrale*, page 175). Pour cette raison, les magiciens préfèrent éviter de prêter ce type d'objets.

FOCUS D'ARME

Les focus d'arme sont des armes de corps à corps enchantées. Tout Éveillé a la possibilité de lier et d'utiliser un focus d'arme. Une fois actif, cet objet enchanté ajoute sa Puissance à une compétence de combat de son propriétaire.

Un focus d'arme inflige les dommages de base de l'arme correspondante, dans le plan astral mais également dans le plan physique (voir *Combat astral*, page 173) et ne tient pas compte des défenses qui assurent aux Éveillés une certaine invulnérabilité aux armes ordinaires (voir *Pouvoirs* page 257). Quand le propriétaire d'un focus d'arme se projette dans l'astral, la forme astrale de son focus d'arme le suit et peut y être utilisée. Un focus d'arme ne fonctionne dans l'astral qu'à la condition que son possesseur s'y trouve aussi. Lors des combats astraux, c'est le Charisme du propriétaire du focus d'arme et non sa Force physique qui définit la Puissance de l'objet.

Tous les focus d'arme sont faits d'orichalque (prononcez ori-kalk). C'est un alliage de cuivre, d'or, d'argent et de mercure, une monstruosité métallurgique, d'une vive couleur orange dorée, qui ne pourrait exister sans la magie. Les légendes prétendent qu'il a été inventé par les habitants de l'ancienne Atlantide.

Les rumeurs parlant de l'existence d'armes de jet enchantées sont légion, mais jusqu'à présent personne n'est parvenu à enchanter une seule de ces armes. Le problème vient du fait qu'un focus d'arme, comme les autres focus, cesse de fonctionner quand il n'est plus en contact avec son propriétaire. Ce qui rend l'enchantement des flèches ou des billes de fronde plutôt problématique.

GRIMOIRE

Voici les sorts les plus fréquemment utilisés au cours du XXI[e] siècle. Leur nom est celui qu'emploient généralement les shadowrunners. Les magiciens qui n'ont pas poussé sur le même terreau peuvent les appeler différemment, mais les effets demeurent inchangés.

Chaque sort est décrit par quatre paramètres : le type, le seuil, la durée et le drain qui lui est associé.

Le **type** est, soit mana (M), soit physique (P). Voir page 177 pour plus d'informations.

Le **seuil** définit le seuil de réussite du sort. Il s'agit généralement de la Volonté (V), de l'Intelligence (I) ou de la Constitution (C). Les sorts affectant des objets non vivants utilisent la Résistance de ce dernier (OR) comme seuil de réussite. Certains sorts possèdent leur propre seuil de réussite, mentionné dans leur description. Les sorts lancés sur une cible non consentante requièrent un test de Résistance aux sorts (page 182).

La **durée** peut être éphémère (E), maintenue (M) ou permanente (P). Voir page 177 pour plus d'informations.

Le **drain** est défini par un modificateur apporté à la Puissance de base du drain (égale à la moitié de la Puissance du sort) arrondie à l'entier inférieur, et par le niveau de drain, c'est-à-dire le niveau de dégâts qu'il engendre. Certains sorts possèdent un niveau de drain variable, c'est le cas, notamment, de ceux qui infligent des blessures ou qui en guérissent. Le niveau de drain dépend alors du niveau de dégâts que le sort inflige ou guérit. Quand le modificateur porte le niveau de dégât d'un sort au-delà de F, ajoutez +2 à la Puissance du drain par niveau franchi au-delà de cette limite.

SORTS DE COMBAT

Le principe des sorts de combat est simple, ils blessent ou endommagent directement leur cible, faisant fi des armures ou autres protections non magiques. Un sort de combat affecte une cible se trouvant dans la ligne de vue du lanceur. Celui-ci choisit, au moment du lancement, le niveau de dégâts de base du sort. Cela détermine le niveau de base du drain.

Éclair Étourdissant

Type : M • Seuil : V • Durée : E • Drain : -1 (niveau de dégâts)

Boule Étourdissante

Type : M • Seuil : V • Durée : E • Drain : -1 (niveau de dégâts +1)

Ces deux sorts envoient dans leur cible de l'énergie magique qui inflige des dégâts étourdissants. On les appelle souvent sorts de "sommeil" parce qu'ils plongent leur cible dans l'inconscience. Éclair Étourdissant affecte une cible unique, Boule Étourdissante est un sort à zone d'effet.

Éclair de Force

Type : P • Seuil : R • Durée : E • Drain : +1 (niveau de dégâts)

Boule de Force

Type : P • Seuil : R • Durée : E • Drain : +1 (niveau de dégâts +1)

Ces deux sorts surchargent la cible d'une énergie magique plutôt nuisible pour la santé, qui inflige des blessures physiques. Ils affectent aussi bien les êtres vivants, qui résistent avec leur Constitution, que les objets inanimés, dont le seuil de résistance est fourni par la Table de résistance des objets, page 181. Éclair de Force affecte une cible unique, Boule de Force est un sort à zone d'effet.

Éclair Mana

Type : M • Seuil : V • Durée : E • Drain : (niveau de dégâts)

Boule Mana

Type : M • Seuil : V • Durée : E • Drain : (niveau de dégâts +1)

Ces deux sorts surchargent la cible d'une énergie magique particulièrement destructrice, qui inflige des blessures physiques. Comme ce sont des sorts mana, ils n'affectent que les cibles vivantes et magiques, qui résistent avec leur Volonté. Éclair Mana affecte une cible unique, Boule Mana est un sort à zone d'effet.

Toucher de la Mort

Type : M • Seuil : V • Durée : E • Drain : (niveau de dégâts -1)

Ce sort requiert que le lanceur touche sa cible. Il n'en affecte qu'une seule, à laquelle il inflige des blessures physiques. Comme c'est un sort mana, il ne fonctionne que si la cible est vivante et magique, et celle-ci lui résiste avec sa Volonté.



SORTS DE DÉTECTION

Les sorts de détection confèrent à leurs bénéficiaires un sens supplémentaire, différent des cinq normaux, aussi longtemps que le sort est maintenu. Pour déterminer la portée en mètres de ce nouveau sens, multipliez la Puissance du sortilège par l'attribut Magie du lanceur.

Ce nouveau sens est en principe directionnel (comme la vue normale). Mais il existe aussi des sorts de détection de zone qui "sentent" les choses dans toutes les directions. Ils ne sont pas dirigés sur une ou plusieurs cibles spécifiques. Il n'est donc pas nécessaire de procéder à un test pour chaque cible se trouvant dans la zone de détection. Le meneur de jeu effectue un unique test de Sorcellerie et compare les résultats de chaque cible potentielle au seuil de réussite du sort de détection pour en connaître les effets (voir les *Tables* ci-dessous). Un magicien qui maintient un sort de détection repère automatiquement les nouvelles cibles entrant dans la zone d'effet. Les résultats du test de Sorcellerie s'appliquent à nouveau ; il est donc important que le meneur de jeu les note sur un morceau de papier.

Il est possible de lancer un sort de détection sur une cible consentante, il peut s'agir du lanceur lui-même. La cible reçoit alors les bénéfices du sort et du nouveau sens. Le lanceur du sort doit toucher sa cible.

Quiconque ne souhaite pas être détecté par un tel sort, même s'il en ignore la présence, effectue un test de Résistance aux sorts avec sa Volonté. Les succès enregistrés sont soustraits de ceux du lanceur du sort (en principe, c'est le meneur de jeu qui effectue ce test).

Analyser Objet

Type : P • Seuil : OR • Durée : M • Drain : +1 (M)

Ce sort détermine la fonction et le mode de fonctionnement d'un objet ou d'un équipement se trouvant dans les limites de sa portée. Chaque tranche de 2 succès accorde au lanceur 1 point supplémentaire dans une compétence de Construction/Réparation ou d'Environnement concernant l'objet ou l'équipement en question, l'indice maximal ou le bonus ainsi conféré ne pouvant pas dépasser la Puissance du sort. Si le magicien montre une certaine familiarité avec l'objet, le seuil de réussite est réduit de 2.

Analyser la Vérité

Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : (L)

Ce sort permet de savoir si une personne dit la vérité ou pas. Les demi-vérités ou les faits inexacts qu'elle croit vrais ne sont pas détectés. Le sort requiert au moins 1 succès pour déterminer la véracité des propos, il ne fonctionne pas sur les documents écrits ou les communications électroniques.
Le lanceur doit pouvoir entendre une phrase prononcée par la cible pour juger.

Clairaudience

Type : M • Seuil : 6 • Durée : M • Drain : (M)

Le bénéficiaire de ce sort entend des sons distants, aussi clairement que s'il se trouvait sur le lieu où ils sont émis, dans les limites de la portée du sort bien sûr. Il doit se concentrer sur ce nouveau sens et ne peut utiliser son ouïe naturelle pendant tout ce temps. Clairaudience ne véhicule que des sons, pas d'images.

Clairvoyance

Type : M • Seuil : 6 • Durée : M • Drain : (M)

Le bénéficiaire de ce sort voit des scènes distantes, se déroulant dans la zone d'effet du sort, comme s'il se trouvait physiquement sur les lieux. Il doit se concentrer sur ce nouveau sens et ne peut utiliser ni sa vue naturelle ni la perception astrale pendant tout ce temps. En revanche, il peut se servir de ses améliorations oculaires, normales ou cybernétiques. Les magiciens ne peuvent pas profiter de leur clairvoyance pour faire des personnes ou des objets qu'ils voient, les cibles de sorts. Clairvoyance ne transmet pas les sons.

Détecter des Ennemis

Type : M • Seuil : voir la *Table des seuils de réussite* • Durée : M • Drain : (M)

Le bénéficiaire de ce sort remarque la présence, dans la zone d'effet du sort, de tous les êtres vivants animés d'intentions hostiles à son égard. Il est incapable de déceler la présence de pièges (car ils ne sont pas vivants) et ne localise pas un individu s'apprêtant à faire feu au hasard dans une foule (car son hostilité n'est pas dirigée contre lui). Néanmoins, il repère les embuscades et les attaques par surprise.

Détecter (Forme de vie)

Type : M • Seuil : voir la *Table des seuils de réussite* • Durée : M • Drain : -1 (L)

Le bénéficiaire de ce sort remarque la présence de tous les êtres vivants du type spécifié, se trouvant dans la zone d'effet du sort. Il connaît leur nombre et leur localisation générale. Chaque forme de vie différente nécessite un sort donné (Détecter Elfes, Détecter Orks, Détecter Dragons, etc.).

Détecter un Individu

Type : M • Seuil : voir la *Table des seuils de réussite* • Durée : M • Drain : (L)

Le bénéficiaire de ce sort remarque la présence d'un individu particulier se trouvant dans la zone d'effet du sort. Le magicien doit préciser l'identité de la personne au moment de lancer le sort.

Détecter la Magie

Type : M • Seuil : voir page 192 • Durée : M • Drain : (L)

Le bénéficiaire de ce sort remarque la présence de tous les focus, sorts et esprits se trouvant dans la zone d'effet du sort, mais pas celle de créatures Éveillées ni les effets de sorts devenus permanents.

Détecter (Objet)

Type : P • Seuil : voir la *Table des seuils de réussite* • Durée : M • Drain : +1 (M)

Le bénéficiaire de ce sort remarque la présence de tous les objets d'un type spécifique se trouvant dans la zone d'effet du

SEUIL DE RÉUSSITE DES SORTS DE DÉTECTION

Sujet	Seuil de réussite
La cible se trouve à portée de vue du lanceur	4
La cible est hors de vue	6
La cible se trouve sur un autre plan (physique ou astral)	10
La cible se trouve derrière une barrière astrale	+ Puissance de la barrière

RÉSULTATS DES SORTS DE DÉTECTION

Nombre de succès	Résultats
1	Renseignement généraux seulement, pas de détail.
2	Information détaillée, mais certains détails demeurent imprécis.
3	Tous les détails, de façon précise, mais quelques points demeurent obscurs ou ne sont pas donnés.
4	Informations précises et détaillées.



sort. Il connaît leur nombre et leur localisation générale. Chaque type d'objet requiert un sort distinct (Détecter les pistolets, Détecter les ordinateurs, Détecter les explosifs, etc.).

Détecter la Vie
Type : M • Seuil : voir la *Table des seuils de réussite* • Durée : M • Drain : (L)

Le bénéficiaire de ce sort remarque la présence de tous les êtres vivants qui se trouvent dans la zone d'effet du sort. Il connaît leur nombre et leur localisation générale. Ce sort est inopérant au milieu d'une foule, il ne dévoile qu'une masse colorée et indistincte.

Lien Mental
Type : M • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : (G)

Ce sort permet à deux personnes d'entrer en communication mentale, de converser et d'échanger des émotions ou des images mentales. Un succès lors du test de Sorcellerie suffit à établir le lien entre elles. Les sujets doivent se trouver à portée de vue du lanceur. Une fois que le sort a pris effet, ils doivent rester dans la zone d'effet du sort, mais il n'est pas nécessaire qu'ils demeurent à portée de vue du lanceur.

Sens du Combat
Type : M • Seuil : 4 • Durée : G • Drain : (G)

Le subconscient de celui qui lance ce sort analyse un combat ou toute autre situation dangereuse ayant lieu dans la portée du sort. Le bénéficiaire pressent les événements une demi-seconde avant qu'ils se produisent. Chaque tranche de 2 succès obtenus lors du test de Sorcellerie lui accorde 1 dé supplémentaire pour sa réserve de combat, et ce, pour toute la durée du sort. Le nombre maximal de dés ainsi ajoutés ne peut dépasser l'indice de Puissance du sort. Il n'est pas possible de résister au Sens du Combat puisqu'il n'affecte que le lanceur du sort.

Sonde Mentale
Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : (G)

Le bénéficiaire de ce sort explore télépathiquement l'esprit d'une cible (choisie au moment du lancement) visible par lui et se trouvant dans la zone d'effet du sort. Si le lanceur obtient au moins 1 succès, consultez la Table ci-dessous pour connaître les renseignements découverts.

Le bénéficiaire du sort obtient une information par passe d'initiative. Chaque utilisation supplémentaire de Sonde Mentale, sur la même cible et dans un délai égal à l'indice de Volonté du lanceur, en heures, augmente de 2 le seuil de réussite de la tentative suivante.

SORTS DE GUÉRISON

Les sorts de guérison peuvent aussi bien guérir les blessures physiques, traiter les maladies ou, à l'inverse, contaminer quelqu'un, purger le corps de poisons ou de toxines, ou reproduire leurs effets, que modifier la valeur des attributs de la cible. Aucune technique magique connue n'est capable d'éliminer la fatigue physique, de soigner les maladies mentales et les chocs psychologiques ou d'annuler les effets du drain.

Tous ces sorts nécessitent que le lanceur touche leur cible. "L'apposition des mains" est le plus célèbre des gestes magiques visant à apaiser les gens qui souffrent.

Antidote
Type : M • Seuil : Puissance de la toxine • Durée : P • Drain : (niveau de dégâts de la toxine)

Ce sort aide sa cible à résister aux effets d'une toxine, à condition que la Puissance du sort soit supérieure ou égale à l'indice de Puissance de la toxine. Chaque succès réduit de 1 niveau la Puissance de la toxine, pour un maximum égal à la Puissance du sort, ce qui facilite les tests de Résistance du souffrant. Antidote doit être lancé avant que la toxine inflige des dommages.

Augmenter (Attribut)
Type : M • Seuil : indice d'attribut • Durée : M • Drain : +1 (M)

Augmenter (Attribut Cyber)
Type : P • Seuil : indice d'attribut • Durée : M • Drain : +2 (M)

Ces deux sorts augmentent un des attributs physiques ou mentaux d'une cible consentante (qui ne le serait pas ?). Chaque attribut requiert un sort distinct (Augmenter Force, Augmenter Intelligence, etc.). Le seuil de réussite est égal à la valeur actuelle de l'attribut concerné. Chaque tranche de 2 succès obtenus lors du test de Sorcellerie augmente l'attribut de 1, pour un maximum égal à la Puissance du sort. Augmenter Attribut n'affecte pas les attributs cybernétiquement modifiés, tandis qu'Augmenter Attribut Cyber se limite à ce type d'attributs. Augmenter la Rapidité et l'Intelligence modifie la Réaction de façon normale. Chaque attribut ne peut être augmenté qu'une fois pendant le maintien du sort.

Augmenter la Réaction
Type : M • Seuil : Réaction • Durée : M • Drain : +1 (G)

Ce sort améliore la Réaction d'une cible consentante. Chaque tranche de 2 succès obtenus lors du test de Sorcellerie augmente l'attribut de 1, pour un maximum égal à la Puissance du sort. Les sujets dont la Réaction a été cybernétiquement modifiée ne peuvent être ciblés par ce sort.

Augmenter les Réflexes +1
Type : M • Seuil : Réaction • Durée : M • Drain : +1 (G)

Augmenter les Réflexes +2
Type : M • Seuil : Réaction • Durée : M • Drain : +1 (F)

Augmenter les Réflexes +3
Type : M • Seuil : Réaction • Durée : M • Drain : +3 (F)

Ces trois sorts accordent des dés d'initiative supplémentaires à leur cible qui doit être consentante. Le nombre de ces dés (choisi au moment de l'apprentissage du sort) est le chiffre précisé par le sort (+1, +2 ou +3). Ces sorts n'affectent pas les personnages déjà dotés d'implants qui améliorent leur Réaction ou qui leur procurent des dés d'initiative, comme Réflexes Câblés. Ils sont incompatibles avec toute autre augmentation du nombre de dés d'initiative, y compris le pouvoir d'adeptes Réflexes Améliorés.

Désintoxication
Type : M • Seuil : Puissance de la toxine • Durée : P • Drain : -2 (Dommages de la toxine)

Ce sort fait disparaître les effets d'un poison ou d'une drogue (un seul succès suffit à éliminer tous les

TABLE DES RÉSULTATS DE SONDE MENTALE

Nombre de succès	Effet
1 – 2	Le bénéficiaire du sort perçoit les pensées superficielles de la cible.
3 – 4	Le bénéficiaire du sort découvre ce que sait la cible et peut explorer ses souvenirs.
5 ou plus	Le bénéficiaire du sort explore le subconscient de la cible, découvrant des informations qu'elle peut ignorer, comme des chocs psychologiques ou des souvenirs cachés.



symptômes). Il ne prévient pas les dommages infligés par les toxines, et ne les guérit pas non plus. Il élimine néanmoins les effets secondaires dont souffre la victime (vertiges, hallucinations, nausées, douleurs, etc.). C'est un moyen rêvé pour tous ceux qui veulent se désintoxiquer et qui peuvent se l'offrir.

Diminuer (Attribut)
Type : M • Seuil : 10 – Essence • Durée : M • Drain : +1 (G)

Diminuer (Attribut Cyber)
Type : P • Seuil : 10 – Essence • Durée : M • Drain : +2 (G)

La cible résiste à ce sort avec son indice d'attribut visé. Si le lanceur l'emporte, chaque tranche de 2 succès réduit l'attribut concerné de 1 point, pour un maximum égal à la Puissance du sort. Si un attribut physique est réduit à zéro, la victime est paralysée. S'il s'agit d'un attribut mental, elle ne réagit plus au monde extérieur, se contentant de bredouiller stupidement. Il existe une version de ce sort pour chacun des attributs physiques et mentaux, mais pas pour les attributs spéciaux (Essence, Magie et Réaction). Diminuer Attribut n'affecte pas les attributs modifiés cybernétiquement, tandis que Diminuer (Attribut Cyber) se limite à ce type d'attributs.

Hibernation
Type : M • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +1 (M)

Le lanceur doit toucher sa cible et celle-ci doit être consentante ou inconsciente. Hibernation plonge le sujet dans une sorte d'animation suspendue. Doublez les succès obtenus lors du test de Sorcellerie, pour un maximum égal à la Puissance du sort. Le résultat est le facteur de réduction du métabolisme de la cible. Quatre succès obtenus lors du test de Sorcellerie, par exemple, réduisent le métabolisme et les besoins de la cible d'un facteur huit. Si celle-ci est enfermée dans une grotte avec de l'air pour une journée seulement, Hibernation lui permet de résister huit jours.

Lueur Apaisante
Type : M • Seuil : 4 • Durée : P • Drain : (L)

Le bénéficiaire de ce sort a les yeux et les cheveux qui brillent et une peau de bébé. Sa circulation sanguine est parfaite et il éprouve une grande sensation de bien être. Lueur Apaisante est un sort "cosmétique", très apprécié des personnes aisées, soucieuses d'être dans le vent car il est devenu un symbole de réussite sociale. Bien qu'il soit permanent et n'ait pas à être maintenu, ses effets s'estompent au bout de (Puissance du sort) x 24 heures.

Oxygénation
Type : P • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +2 (L)

Ce sort enrichit en oxygène le sang d'une cible consentante, ce qui lui donne des dés supplémentaires de Constitution (1 dé pour 2 succès) pour mieux résister à la suffocation, à la strangulation, aux effets de gaz inhalés et toute autre méthode visant à priver le sang d'oxygène. Il permet également de respirer sous l'eau.

Prophylaxie
Type : M • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +1 (L)

Ce sort donne à une cible consentante des dés supplémentaires (1 dé pour 2 succès lors du test de Sorcellerie) pour mieux résister à l'infection, aux drogues et aux toxines. Le nombre de succès est limité par la Puissance du sort. Prophylaxie ne fait pas la différence entre les drogues nocives et les médicaments, si bien que 2 succès réduisent aussi de 1 point l'efficacité des produits pharmaceutiques et autres drogues bénéfiques. Deux succès suffisent pour que le bénéficiaire de ce sort ne ressente pas les effets de l'alcool pendant toute la durée de son maintien.

Résistance à la Douleur
Type : M • Seuil : 4 • Durée : P • Drain : -2 (Blessure)

Le bénéficiaire de ce sort ignore les effets de la douleur due à des blessures physiques, mais pas à des dommages étourdissants. Chaque succès obtenu lors du test de Sorcellerie restaure 1 case du compteur des dégâts physiques du moniteur de condition, pour un maximum égal à la Puissance du sort. Résistance à la Douleur ne guérit pas les blessures, il évite simplement les désagréments qui en résultent, au niveau des modificateurs. Il ne peut être lancé qu'une fois par niveau de blessure. Il ne peut rien contre les blessures Fatales, car elles entraînent toujours l'inconscience de la victime.

Ce sort est "permanent" en ce sens que l'accroissement des endorphines ne se dissipe pas. Il ne se dissipe qu'au moment où les dommages subis par un personnage portent son niveau de blessure au-delà de celui qu'il peut supporter.

Soins
Type : M • Seuil : 10 – Essence • Durée : P • Drain : (niveau de blessure)

Traitement
Type : M • Seuil : 10 – Essence • Durée : P • Drain : -1 (niveau de blessure)

Ces deux sorts guérissent les blessures physiques. Chaque succès obtenu lors du test de Sorcellerie rétablit 1 case du compteur des dégâts physiques du moniteur de condition, pour un maximum égal à la Puissance du sort. Ces succès peuvent également réduire le délai requis pour que le sort devienne permanent, divisez ce temps par le nombre de succès au-delà du premier. Le lanceur répartit à sa guise les succès obtenus entre l'efficacité des soins et la réduction du temps.

Traitement n'est pas efficace si une heure s'est écoulée après que la blessure a été infligée, mais s'il est lancé à temps, le délai requis pour qu'il soit permanent est diminué de moitié (arrondir à l'entier inférieur). En revanche, Soins peut être lancé à tout moment. Un personnage ne peut être soigné magiquement qu'une seule fois par blessure. Le niveau de drain du sort est égal au niveau de blessure de la cible au moment où le sort est lancé. Ainsi, soigner un personnage Gravement blessé engendre un drain Fatal.

Stabilisation
Type : M • Seuil : 4 + nombre de minutes • Durée : P • Drain : +1 (M)

Ce sort stabilise l'état d'une personne ayant subi des blessures physiques Fatales, maintient ses fonctions vitales et l'empêche de mourir tant qu'il est maintenu. Sa Puissance doit être supérieure ou égale au surplus de dégâts éventuellement subis par le blessé pour qu'il puisse en bénéficier. Aucun test de Constitution n'est nécessaire. Le lanceur ajoute au seuil de réussite du test de Sorcellerie le nombre de minutes écoulées entre le moment où la cible a subi la blessure Fatale et le lancement du sort.

Soigner Maladie
Type : M • Seuil : Puissance de la toxine • Durée : P • Drain : (niveau de dégâts de la toxine)

Ce sort peut être lancé à tout moment après infection de la cible pour l'aider à surmonter la maladie. Chaque succès obtenu lors du test de Sorcellerie réduit de 1 point l'indice de Puissance de la maladie, pour un maximum égal à la Puissance du sort. Cela facilite les tests de Résistance contre la maladie. Soigner Maladie ne guérit pas des dommages que la maladie a déjà infligés à la cible, cela nécessite un autre sort de soin.

SORTS D'ILLUSION

Même s'ils sont parfois très réalistes, les sorts d'illusion n'infligent jamais de blessures permanentes. Leurs effets néfastes se limitent généralement à distraire une personne, à lui faire perdre

son sens de l'équilibre ou de l'orientation, à donner naissance à des symptômes provoquant des nausées ou même certaines douleurs. Tous ces effets disparaissent dès que l'illusion se dissipe. Ils n'infligent jamais de blessures directes, mais il est fort probable qu'une personne se circulant sur une autoroute ou se penchant à la terrasse d'un gratte-ciel va au-devant de gros ennuis si ses sens sont fortement perturbés.

Les illusions manifestes ne sont conçues qu'à des fins récréatives, car elles sont trop évidentes pour que quiconque les croit vraies. Les illusions monosensitives n'affectent qu'un seul sens. Les illusions intégrales influencent la totalité des sens des personnes qui assistent à leur manifestation. Bien que les illusions mana puissent apparaître sur le plan astral, leur aura magique révèle leur véritable nature à quiconque réussit un test d'Analyse Astrale (voir *Perception astrale*, page 170). Les illusions ne dissimulent ni ne créent d'aura.

Les sorts d'illusion mana influencent les esprits, mais sont totalement inefficaces contre les équipements de détection technologiques, comme les senseurs et les caméras. Les sorts d'illusion physiques créent de véritables sensations, capables de tromper ces dispositifs. Une personne qui assiste à une illusion peut comprendre qu'il ne s'agit pas d'un phénomène réel ; pour cela il lui faut obtenir, lors d'un test de Résistance, plus de succès que le magicien n'en a enregistré lors de son test de Sorcellerie. Si elle n'y parvient pas, elle est totalement bernée par l'illusion.

Les sorts d'illusion peuvent affecter toute cible, voire une zone entière, dans la ligne de vue du lanceur.

SORTS D'ILLUSION DIRIGÉS

Ces sorts affectent les sens ou l'esprit d'une cible donnée. Les autres personnes ne sont pas concernées, à moins que le sort ne les vise à leur tour, ou à moins qu'elles se trouvent dans la zone d'effet. Les illusions dirigées n'influencent que les cibles à portée de vue du lanceur de sorts. Il est possible de résister aux illusions mana avec sa Volonté, aux illusions physiques avec son Intelligence.

Chaos
Type : P • Seuil : I • Durée : M • Drain : +1 (G)

Monde Chaotique
Type : P • Seuil : V • Durée : M • Drain : +1 (F)

Ces deux sorts sont des variantes physiques des sorts Confusion, ci-dessus. Ils affectent les matériels technologiques. Chaos affecte une cible unique, Monde Chaotique est un sort à zone d'effet.

Confusion
Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : (G)

Confusion de Masse
Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : (F)

Ces deux sorts engendrent un malstrom de sensations contradictoires et d'images qui provoquent la confusion des sens. Chaque succès obtenu lors du test de Sorcellerie ajoute un +1 à tous les seuils de réussite de la ou des cibles, en raison de leur grande distraction qui résulte de ces phénomènes. Le nombre de succès à comptabiliser est limité par la Puissance du sort.

Confusion affecte une cible unique, Confusion de Masse est un sort à zone d'effet.

Divertissement
Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : (L)

Divertissement Tridi
Type : P • Seuil : I • Durée : M • Drain : +1 (L)

Tous deux sont des sorts à zone d'effet qui ne ciblent que des personnes consentantes. Ils donnent naissance à des illusions visuelles manifestes, mais amusantes. Le nombre de succès représente le degré de divertissement du public. Le lanceur peut récréer n'importe quelle image avec un test de Sorcellerie réussi. Le meneur de jeu est libre d'exiger plus d'un succès si la forme recréée est véritablement complexe.

Divertissement n'affecte que les esprits des spectateurs et n'est pas détecté par des appareillages technologiques. Divertissement Tridi est un sort physique, dont les effets peuvent à la fois être perçus par des êtres vivants et par tout moyen d'enregistrement ou de détection.

Les magiciens lançant ces sorts cherchent à distraire leur public, mais également à réaliser des œuvres artistiques. L'industrie du loisir fait souvent appel à des illusionnistes, en tant que "magiciens des effets spéciaux". Les artistes et les designers magiciens travaillent à créer de nouvelles et intéressantes sensations qui ne peuvent pas être expérimentées dans le monde réel. Seuls les riches ont les moyens de louer les services d'illusionnistes pour agrémenter leurs soirées privées.

SORTS D'ILLUSION INDIRECTS

Les sorts d'illusion indirects manipulent l'énergie pour engendrer une image, un son ou tout autre effet basé sur les sens, factice. Ils doivent être centrés sur une personne ou une zone (dont le rayon est égal à l'indice de Puissance du sort, en mètres) que le lanceur voit. Il est possible de résister à toutes les illusions indirectes avec son Intelligence.

Apparition
Type : M • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : (F)

Apparition Tridi
Type : P • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +1 (F)

Ces sorts de zone créent des illusions convaincantes de tout objet ou créature que le lanceur souhaite reproduire. Ils peuvent donner naissance à des illusions de tout ce qu'il a vu par le passé, qu'il s'agisse d'une fleur, d'un créditube ou d'un dragon crachant le feu, tant que ces images ne sont pas plus grandes que la zone d'effet. Ces illusions semblent réelles, à moins que l'observateur ne réussisse un test de Résistance pour déjouer la supercherie. Apparition n'abuse que les êtres vivants, Apparition Tridi leurre également les détecteurs technologiques.

Discrétion
Type : P • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +1 (M)

Le bénéficiaire de ce sort devient inaudible, du moins à des oreilles normales. Il se déplace dans un silence complet, et rien de ce qu'il fait n'émet le moindre bruit. En revanche, les objets qui ne sont pas à son contact ne bénéficient pas des effets du sort. Aussi, une personne sous les effets du sort Discrétion ne fait pas de bruit en se cognant contre une porte, mais la porte fait un sacré raffut si elle tombe par terre.

Invisibilité
Type : M • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : (M)

Invisibilité Étendue
Type : P • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +1 (M)

Les bénéficiaires de ces sorts sont invisibles à la vue normale, mais restent tangibles et détectables par d'autres sens. Leur aura n'est pas affectée et reste visible sur le plan astral.

Les attaques dirigées contre une personne invisible subissent le malus de Tir en Aveugle (voir page 111) si l'attaquant est incapable de la voir ou la percevoir par l'intermédiaire d'autres sens.

Invisibilité n'abuse que les êtres vivants, Invisibilité Étendue leurre également les appareillages de détection technologiques.



Masque
Type : M • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : (M)

Masque Physique
Type : P • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +1 (M)

Ces sorts modifient la voix, l'odeur et les autres caractéristiques physiques de leur bénéficiaire. Celui-ci prend une forme différente choisie par le lanceur, même si la taille et la silhouette demeurent globalement inchangées. Les personnes observant l'illusion devinent la supercherie s'ils réussissent un test de Résistance. Masque n'abuse que les êtres vivants, Masque Physique leurre également le matériel technologique.

Silence
Type : P • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +1 (G)

Silence crée un volume dans lequel tout son est étouffé. C'est un sort physique, qui affecte les appareillages technologiques et se montre particulièrement utile pour brouiller les alarmes, les dispositifs de détection, les sonars et les communications locales. La Puissance des attaques soniques, de l'extérieur ou de l'intérieur de la zone de silence, est réduite par la Puissance du sort. Tous les tests de Perception basés sur l'ouïe voient leur seuil de réussite augmenté de 1 par succès obtenu lors du test de Sorcellerie (dans la limite de la Puissance du sort).

SORTS DE MANIPULATION

Les sorts de manipulation animent, contrôlent ou transforment la matière et l'énergie. De nombreux sorts de manipulation possèdent un *niveau de seuil*, qui correspond au nombre de succès nécessaire au bon fonctionnement du sort. Si ce nombre n'est pas atteint lors du test de Sorcellerie, le sort échoue.

Les sorts de manipulation affectent toutes les personnes se trouvant dans la ligne de vue du lanceur.

MANIPULATIONS DE CONTRÔLE

Les sorts de manipulation de contrôle affectent les actions et les pensées des êtres vivants. Il est possible de leur résister avec sa Volonté. Leur niveau de seuil est égal à la moitié de l'indice de Volonté de la cible (arrondir à l'entier inférieur).

Contrôle des Actes
Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : +1 (M)

Le lanceur contrôle les actions physiques de la cible, faisant d'elle une véritable marionnette. Contrôle des Actes n'affecte pas la conscience de la victime, mais uniquement son corps. La personne contrôlée utilise ses compétences physiques en se conformant strictement aux ordres du magicien, mais avec un malus de +4 à tous ses seuils de réussite, en raison de sa résistance aux commandements de son maître.

Contrôle des Émotions
Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : +1 (M)

La cible ressent une émotion irrésistible choisie par le lanceur (amour, haine, tristesse, etc.). Elle ressent pleinement l'émotion imposée, mais n'en devient pas pour autant stupide. De façon générale, une cible commettant des actes en rapport avec l'émotion ressentie (combattre tout en étant animé d'une haine féroce envers ces adversaires, par exemple) ne subit aucun malus. Si ce n'est pas le cas (tenter de conduire un véhicule tout en riant de façon hystérique), elle subit un malus de +2, dû à la distraction, à ses seuils de réussite. Si elle essaie de surmonter cette émotion, en cherchant par exemple à tirer sur la personne que ce sort la contraint à aimer, elle doit réussir un test de Volonté contre un seuil de réussite égal à la Puissance du sortilège pour pouvoir agir. Même si elle y parvient, elle subit quand même le malus de distraction de +2.

Contrôle des Pensées
Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : +1 (G)

Le lanceur prend le contrôle de l'esprit de la cible et dirige tout ce qu'elle fait. Il lui donne ses consignes en une action simple et la victime est obligée d'obéir. Elle peut néanmoins résister aux ordres auxquels elle est foncièrement opposée en réussissant un test de Volonté contre la Puissance du sort, mais chaque ordre auquel elle souhaite résister requiert un test. Si le lanceur n'est pas présent, un seul succès met fin au sort. S'il est présent, il faut effectuer un test d'opposition entre les Volontés des antagonistes. Les succès obtenus par le lanceur sont retranchés à ceux de sa victime. Un succès suffit à cette dernière pour résister à l'ordre et ainsi briser le sortilège.

Influence
Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : (G)

Ce sort permet d'ancrer une suggestion unique dans l'esprit de la victime, comme s'il s'agissait d'un commandement post-hypnotique particulièrement efficace. Cette suggestion est considérée par la cible comme une de ses propres idées, elle disparaît une fois que la cible a en acquis la conviction. La cible, à qui l'on montre qu'elle se comporte de façon irrationnelle, inhabituelle ou anormale, effectue un test de Volonté pour surmonter la suggestion qui lui a été imposée. La procédure est identique à celle présentée dans le texte du sort Contrôle des Pensées. Le lanceur peut à tout moment annuler sa suggestion.

MANIPULATIONS ÉLÉMENTAIRES

Les sorts de manipulations élémentaires génèrent de la matière et de l'énergie et ils les canalisent pour infliger des dommages. Contrairement aux sorts de combat, ils sont traités comme des attaques à distance normales (voir page 109), mais Sorcellerie remplace la compétence Combat à Distance. Ces sorts possèdent un seuil de réussite de 4, quelle que soit la portée de tir, tant que le lanceur est capable de voir sa cible. Les armures d'impact protègent leur porteur contre ce type d'attaques, mais seulement à la moitié de leur indice (arrondir à l'entier inférieur). Au moment du lancement du sort, le magicien choisit son niveau de blessures de base, qui est aussi son niveau de drain.

Les sorts élémentaires infligent des dommages directs déterminés par leur code de dégâts. Ils génèrent également des effets secondaires sur l'environnement. Par exemple, dans sa zone d'effet, une Boule de Feu peut donner naissance à un début d'incendie, provoquer l'explosion de munitions ou de réservoirs de carburant, mettre le feu aux protections ou aux vêtements, etc. Un Flot Acide attaque les objets alentour et les transforme en ruines fumantes.

Ce qui n'a pas été détruit lors de la résolution des effets directs d'un de ces sorts risque d'en subir les effets secondaires. Lancez 2D6 par cible non vivante, le résultat doit être supérieur ou égal à la Résistance de l'objet concerné (page 181). Ajoutez +2 à la Résistance de l'objet si le sort possède un niveau de dégâts de base Grave, +4 si le niveau de dégâts de base est Moyen. Un sort élémentaire au niveau de dégâts de base Léger n'engendre jamais d'effets secondaires. Au meneur de jeu de faire preuve de bon sens dans la désignation des objets susceptibles d'être affectés.

Éclair
Type : P • Seuil : 4 • Durée : E • Drain : +1 (niveau de dégâts +1)

Boule Fulgurante
Type : P • Seuil : 4 • Durée : E • Drain : +1 (niveau de dégâts +2)

Ces sorts génèrent de l'électricité et l'envoient vers la cible. Ils peuvent détériorer les matériels électroniques par surcharge électrique (-1 à la Résistance de ces équipements) et mettre le feu aux matériaux inflammables, comme les sorts Lance-Flammes et Boule de Feu ci-dessous. Les armures métalliques



n'offrent aucune protection contre ce type d'attaque, mais l'adjonction d'éléments isolants spécialement conçus ou l'absence de tout contact avec le sol, ce qui se produit si la cible vole ou se trouve en lévitation, peuvent réduire la Puissance de l'attaque (au meneur de jeu de juger de leur efficacité).

Éclair affecte une cible unique, Boule Fulgurante est un sort à zone d'effet.

Flot Acide
Type : P • Seuil : 4 • Durée : E • Drain : +1 (niveau de dégâts +1)

Vague Toxique
Type : P • Seuil : 4 • Durée : E • Drain : +1 (niveau de dégâts +2)

Ces sorts donnent naissance à un agent corrosif puissant qui inonde la cible, infligeant de terribles brûlures et détruisant les matériaux organiques et les métaux. Une personne portant une protection intégrale conçue pour résister aux matériaux toxiques (une combinaison de pompier par exemple) ne subit aucune blessure. L'acide crée un épais nuage de fumée irrespirable. Appliquez, jusqu'à la fin du tour de combat, un malus de +4 à tous les seuils de réussite des personnes se trouvant dans la zone affectée. Cette dernière est considérée, pendant ce tour, comme un terrain instable (page 108).

Les effets secondaires transforment toute chose entrant en contact avec l'acide en une masse bouillonnante, l'endommagent sérieusement ou provoquent un début de combustion. Les pneus des véhicules éclatent ou se dégonflent doucement. L'indice des Protections, tant Balistiques que d'Impact peut diminuer de 1 point. Si un magicien choisit de lancer un de ces sorts à un niveau de dégâts F, même les armes à feu peuvent être détruites.

L'acide s'évapore rapidement au tour suivant le lancement du sort, mais les dommages demeurent. Flot Acide affecte une cible unique, Vague Toxique est un sort à zone d'effet.

Lance-Flammes
Type : P • Seuil : 4 • Durée : E • Drain : +1 (niveau de dégâts +1)

Boule de Feu
Type : P • Seuil : 4 • Durée : E • Drain : +1 (niveau de dégâts +2)

Ces sorts donnent naissance à des flammes qu'un magicien lance vers sa cible. Les flammes apparaissent brièvement dans notre monde et se dissipent après avoir frappé leur cible, mais peuvent mettre le feu à des matériaux inflammables, qui continueront à brûler après la fin du sort.

Les matériaux extrêmement inflammables, comme les produits pétroliers, le papier, le bois mort, les explosifs et les munitions, voient leur Résistance diminuer de 1 point pour la détermination des effets secondaires. Si les vêtements d'une personne prennent feu, elle subit des blessures (6M) à la fin de chaque tour de combat, jusqu'à l'extinction des flammes.

Les munitions explosant sous l'effet de la chaleur (grenades et compagnie) infligent des dommages égaux à ceux de l'arme en question, contre lesquels les protections de la victime sont inefficaces. La réserve de combat de cette dernière peut l'aider à résister aux blessures pendant qu'elle tente de se débarrasser du matériel explosif avant de griller totalement.

Il est également possible que le carburant d'un véhicule explose mais, à moins que le composé chimique ne se trouve à l'air libre, augmentez de 2 la Résistance du véhicule pour le test mentionné plus haut uniquement.

Lance-Flammes affecte une cible unique, Boule de Feu est un sort à zone d'effet, créant une explosion de flammes.

MANIPULATIONS TÉLÉKINÉTIQUES

Les sorts de manipulation télékinétiques permettent à leur lanceur de déplacer des objets physiques en exerçant des forces d'origine magique sur eux.

Doigts Télékinésiques
Type : P • Seuil : 6 • Durée : M • Drain : +2 (M)

Doigts Télékinésiques engendre un effet psychocinétique, popularisé sous le nom de "mains invisibles", qui permet de tenir et manipuler des objets. Le nombre de succès obtenus lors du test de Sorcellerie devient l'indice de Force et de Rapidité du sort, cet indice devant néanmoins être inférieur à la Puissance du sort. Le lanceur est capable de manipuler des objets à distance, mais tous les seuils de réussite liés à ce type d'actions augmentent de 2 car le contrôle des gestes est plus difficile. Même les actions très simples, comme ramasser une pièce, peuvent nécessiter un test de Rapidité, au meneur de jeu d'en décider.

Doigts Télékinésiques permet au lanceur de combattre, de crocheter une serrure et d'accomplir toutes les actions que permettent des mains naturelles. Le sort atteint tout point qu'il voit et permet d'agrandir les détails. Clairvoyance ou des dispositifs technologiques et cybernétiques de vision à distance peuvent être utilisés pour mieux voir la scène, tant qu'elle se déroule dans le champ de vision normal du magicien. Doigts Télékinésiques fait un véritable tabac auprès des démineurs et de toutes les personnes qui accomplissent des tâches périlleuses.

Lévitation
Type : P • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +2 (M)

Lévitation permet à son lanceur de soulever un objet par télékinésie et de le déplacer, à une vitesse égale à son attribut Magie multiplié par le nombre de succès obtenus lors du test de Sorcellerie, en mètres par tour. Le nombre de succès à prendre en compte ne peut être supérieur à la Puissance du sort. De plus, l'objet doit à tout moment demeurer dans le champ de vison du magicien.

Le seuil de réussite du test de Sorcellerie augmente de 1 par tranches de 100 kg, au-delà des cent premiers kilogrammes. Exemple : un objet de 180 kg imposera un malus de +1. Les objets déplacés qui entrent en collision avec ce qui se trouve sur leur trajet infligent des dommages de code (indice de Mouvement divisé par 10) M en Étourdissement. Les objets particulièrement pointus ou dangereux peuvent provoquer des dommages physiques, à la discrétion du meneur de jeu.

Si le lanceur du sort tente de soulever un objet tenu par un être vivant, ce dernier résiste à l'effet du sort en réussissant un test de Force. Le lanceur doit obtenir au moins 1 succès net pour soulever l'objet convoité. Il est possible de soulever et déplacer un être vivant mais, s'il n'est pas consentant, il résiste en réussissant un test de Force ou de Volonté, suivant l'attribut à l'indice le plus élevé. Le lanceur du sort peut bien sûr se prendre pour cible.

Marteau
Type : P • Seuil : 4 • Durée : E • Drain : +1 (niveau de dégâts)

Marteau génère un éclair de force psychocinétique invisible, qui inflige des dommages étourdissants. Il faut pouvoir atteindre la cible comme dans le cas d'une attaque à distance, le test de Sorcellerie remplaçant le test de compétence de combat. Les armures d'impact protègent contre ce type de dégâts.

Poltergeist
Type : P • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +1 (M)

Poltergeist soulève tous les objets de petite taille se trouvant dans la zone d'effet du sort et les fait virevolter dans tous les sens, de façon totalement aléatoire. Les objets ne doivent pas peser plus d'un kilogramme. Le désordre créé par le vol des objets engendre un modificateur de visibilité de +2 dans toute la zone affectée. Ce sort inflige des dommages étourdissants Légers aux cibles se trouvant au milieu de cette tempête d'ustensiles volants. Chaque tour, les personnes dans la zone d'effet résistent à ces attaques avec leur Rapidité, et non leur Constitution, lors du test de Résistance aux dégâts. Le seuil de réussite de ce test est



égal à la Puissance du sort. Le meneur de jeu peut décider que Poltergeist inflige des blessures physiques s'il estime que les objets affectés sont suffisamment dangereux pour cela (débris de verre ou clous, par exemple).

Projectile
Type : P • Seuil : voir texte • Durée : E • Drain : +1 (M)

Projectile lance un objet, dont la masse en kilo ne doit pas être supérieure à l'attribut Magie de l'attaquant, en direction d'une cible, avec une Force égale à la Puissance de ce sort. Le magicien attaquant doit toucher l'objet qu'il souhaite projeter par télékinésie. Là encore, le test de Sorcellerie fait office de test de Combat à Distance pour déterminer si le projectile atteint sa cible. Les armes de jet lancées à l'aide de Projectile font appel à leur portée normale, mais la Force est remplacée par la Puissance du sort.

MANIPULATIONS DE TRANSFORMATION

Les sorts de ce type créent, contrôlent et transforment l'énergie et la matière.

Armure
Type : P • Seuil : 6 • Durée : M • Drain : +2 (M)

Ce sort génère un champ d'énergie magique étincelant autour de sa cible et la protège des dommages de type Impact et Balistique. Un seul succès suffit à engendrer un champ magique autour d'elle, lui conférant un indice d'Armure égal à la Puissance du sort. Armure est compatible avec n'importe quel type de protections et ajoute son indice à celui de l'armure physique portée par le bénéficiaire. Avec ce sort, c'est du tout ou rien : soit il fonctionne, soit il échoue. Le nombre de succès obtenus importe donc peu et les éventuels succès excédentaires ne procurent pas de points supplémentaires à l'indice d'Armure.

Barrière Physique
Type : P • Seuil : 6 • Durée : M • Drain : +2 (G)

Barrière Astrale
Type : M • Seuil : 6 • Durée : M • Drain : +1 (G)

Les sorts de Barrière donnent naissance à des champs de force translucides et brillants. Un succès suffit pour engendrer un champ d'indice de Barrière égal à la Puissance du sort. Chaque tranche de 2 succès obtenus lors du test de Sorcellerie augmente cet indice de 1 point.

Le lanceur peut donner à la barrière la forme d'un dôme de rayon et de hauteur égaux au rayon d'effet du sort. Il peut également décider de lui donner la forme d'un mur de hauteur et de longueur respectivement égales à la Puissance du sort et à l'attribut Magie du lanceur, en mètres. Il peut modifier les dimensions de sa barrière de la même façon que le rayon d'un sort à zone d'effet (page 181).

Les barrières physiques créent un mur physique, que seules les créatures de la taille d'une molécule (ou moins) peuvent traverser, ce qui inclut l'air et les autres gaz. Elles se comportent comme un mur solide pour tous les éléments plus volumineux. Appliquez un modificateur de visibilité de +1 à toutes les attaques dirigées à travers elles. Les sorts, à l'exception des élémentaires, ne sont pas plus gênés par ce type d'obstacles que par une vitre translucide. Les barrières peuvent être affaiblies ou détruites par les attaques physiques. Toutes les réductions d'indice qu'elles subissent au cours d'un tour de combat sont annulées au début du tour suivant. Néanmoins, si un agresseur réussit à pénétrer une barrière, elle s'effondre sur elle-même et le sort prend fin. Barrière Physique ne peut pas être utilisé dans l'espace astral.

Barrière Astrale transpose dans l'espace astral les fonctions de la version physique de ce sort. La barrière créée n'est pas d'essence duale et n'a aucune utilité sur le plan physique.

Couche de Glace
Type : P • Seuil : 4 • Durée : E • Drain : +1 (G)

Ce sort crée une étendue plane de glace, de rayon égal à l'attribut Magie du lanceur, en mètres. Les personnages traversant cette zone doivent réussir un test de Rapidité (Puissance) pour éviter de tomber à terre, le seuil de réussite étant augmenté de +1 par tranche de 2 succès, jusqu'à un maximum égal à la Puissance du sort. Les véhicules, quant à eux, effectuent un test d'Accident (page 147). La glace fond au rythme de 1 mètre carré par minute dans des conditions environnementales normales.

Ignition
Type : P • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +1 (F)

Ignition accélère l'agitation moléculaire de la cible, à tel point qu'elle finit par prendre feu. Son niveau de seuil est égal à la moitié de l'indice de Constitution ou de Barrière de la cible. Celle-ci commence à prendre feu 10 tours après le lancement du sort, durée divisée par [(nombre de succès du magicien) – (niveau de seuil)] ; le nombre de succès du magicien étant limité à la Puissance du sort. Quand la cible a pris feu, elle continue à brûler jusqu'à ce qu'elle soit totalement consumée ou que quelqu'un éteigne les flammes.

Ignition enveloppe de flammes une cible vivante, lui infligeant des blessures de code 6M le premier tour. La Puissance de ces dommages augmente de 1 point par tour de combat. Les blessures ne sont résolues qu'à la fin de chaque tour, au cours d'un test de Résistance aux dégâts. Les Protections d'Impact sont efficaces contre ce type de blessures. Les munitions ou explosifs portés par la cible peuvent exploser (voir le sort *Lance-Flammes*, page précédente). Si personne n'éteint les flammes, elles meurent d'elles-mêmes en 1D6 tours de combat.

Lumière
Type : P • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +2 (M)

Ce sort crée un point de lumière mobile, éclairant une zone de rayon égal à l'attribut Magie du lanceur, en mètres. Il est incapable d'aveugler une cible, mais réduit les modificateurs de visibilité dus à l'obscurité. Chaque succès obtenu par le magicien annule 1 point de malus, pour un maximum égal à la Puissance du sort.

Pétrification
Type : P • Seuil : C • Durée : M • Drain : +1 (G)

Pétrification transforme les tissus vivants en carbonate de calcium, d'aspect semblable à la pierre. Son niveau de seuil est égal à la Constitution de la cible. Il n'affecte pas les matériaux non vivants, les vêtements, les équipements normaux et cybernétiques. Durant toute sa durée, la victime est plongée dans l'inconscience et tout dommage infligé à sa forme statufiée l'affecte de façon normale. Heureusement pour elle, la victime pétrifiée dispose d'un indice de Barrière égal à la somme de son indice de Constitution et de la Puissance du sort.

Ténèbres
Type : P • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +2 (M)

Ténèbres crée une sphère d'obscurité, d'un rayon égal à l'attribut Magie du lanceur, en mètres. Chaque succès qu'a obtenu le lanceur impose un modificateur de visibilité de +1 aux cibles se trouvant dans la zone d'effet, pour un maximum de +8 ou égal à la Puissance du sort (la plus faible de ces deux valeurs).



La Matrice est un gigantesque système d'ordinateurs interconnectés, appelés serveurs, reliés par des grilles – le réseau de télécommunications mondial. On peut accéder à la plupart des systèmes informatiques par la Matrice, dès lors que l'on dispose des mots de passe accrédités ou que l'on est capable de s'y frayer un chemin en la piratant. En théorie, tout utilisateur peut se connecter à un serveur situé à l'autre bout de la planète en quelques secondes. Les lois du monde corporatiste, mais aussi la nécessité vitale de garder les informations à jour, dans une ère où de profonds changements se font en un clin d'œil, exigent un tel niveau de connectique.

L'esprit humain ne peut pas réellement comprendre le flux d'informations qui circulent dans la Matrice. Si les utilisateurs se servaient d'outils de l'ancienne génération – lignes de commandes, noms de fichiers, programmes exécutés dans des langages peu pratiques – le système serait quasiment ingérable. Par exemple, un utilisateur qui désirait lire un fichier en 1999 devait taper une ligne de commandes fastidieuse, trouver le fichier dans une fenêtre, ou accéder à l'information souhaitée par une méthode similaire laborieuse. Mais après le crash de 2029, le Système d'Induction Sensorielle Artificielle (SISA) ouvrit les perspectives de l'accès IND (Interface Neurale Directe) aux systèmes informatiques et la Matrice naquit. Les *icônes* représentent graphiquement tout ce qui se trouve dans la Matrice – composants physiques, programmes, et même actions comme copier un fichier. Aujourd'hui, il faut une microseconde à travers un paysage généré par l'ordinateur pour trouver un fichier. Si l'utilisateur est accrédité, il consulte le fichier recherché là où il s'attendait à le trouver. Les routines d'interfaces dont il se sert ressemblent parfois à des employés de bureau, à de vastes bibliothèques ou, plus simplement, à des motifs d'énergie éblouissants. L'utilisateur voit le fichier, le touche, et les données sont téléchargées dans son cyberterminal.

Les utilisateurs n'ont pas besoin de se souvenir de codes, de commandes particulières ou de noms de fichiers. S'ils veulent quelque chose, ils se servent. S'ils souhaitent programmer une commande pour un laboratoire ou une chaîne de montage, ils réalisent mentalement les mouvements nécessaires ou bâtissent un modèle en se servant de composants virtuels, et l'ordinateur fait le reste. Les chimistes modernes, par exemple, conçoivent des molécules à la manière d'enfants qui emboîtent des cubes. L'ordinateur traduit alors ces actions en un programme qui donnera vie au processus dans le monde réel.

Bien sûr, les shadowrunners qui ont une bonne raison de se trouver dans un système informatique profitent de ces mêmes technologies de pointe. Cette même Matrice qui simplifie de nombreux travaux éreintants offre un certain pouvoir aux deckers. Ces renégats parviennent à s'introduire dans les systèmes et utilisent cette simple représentation graphique à leurs propres fins.

ACCÈS À LA MATRICE

Pour se connecter à la Matrice, les gens se servent d'interfaces cybernétiques, appelées cyberdecks et cyberterminaux. De tels objets possèdent un câble en fibre optique et une fiche standard semblable à celles que l'on trouve dans les systèmes de télécommunications domestiques. Doté des

outils adéquats, un decker peut bidouiller une entrée pour y adapter cette fiche (voir *Les points d'entrée*, ci-dessous). L'utilisateur se connecte au deck ou au terminal via une calotte d'électrodes qu'il met sur la tête (pour les peureux), ou grâce à une interface cybernétique branchée sur un jack (pour planer). Certaines calottes requièrent encore une sorte de clavier pour fonctionner, mais nombre d'utilisateurs privilégient un véritable port cybernétique.

Une fois activée, la console (ou le terminal) désensibilise la plupart des informations sensorielles de l'utilisateur et les remplace par une simulation électronique créée par la Matrice. Le signal simsens transforme les structures codées et complexes de la Matrice en icônes graphiques. Après une seconde de désorientation, le decker (ou plutôt l'icône qui le représente) apparaît dans la Matrice, à l'endroit choisi sur le cyberdeck. S'il pénètre dans l'arrière-salle du Bar Grill Matchstick depuis un branchement illicite, l'image du decker apparaît donc dans la ligne télécom qui est reliée au bistrot.

Les utilisateurs accrédités possèdent des cyberterminaux agréés qui permettent de les identifier dans la Matrice à tout moment. Mais les cyberdecks des deckers n'ont pas de numéro d'identifiant Matriciel. Les deckers sont anonymes, et quand tout se déroule bien, ils dansent au sein des secrets de la Matrice en se moquant des mesures de sécurité. Bien sûr, quand les choses tournent mal, il leur arrive de perdre la vie dans la Matrice.

LES POINTS D'ENTRÉE

Les points d'entrée sont des connexions physiques dont se servent les deckers pour pénétrer dans la Matrice. Il existe deux grandes catégories de points d'entrée : les légaux et les illégaux.

Les points d'entrée légaux se trouvent dans les appareils de télécommunications agréés. Bien sûr, il n'est pas nécessaire qu'il s'agisse du tien, *omae*!

Les points d'entrée illégaux sont, soit des connexions téléphoniques pirates (une âme peu scrupuleuse aura abusé une compagnie de téléphone), soit des mises sur écoute de données (voir *Dérivateur de lignes*, page 287) qui est une boîte de dérivation illégale directement branchée sur une ligne en fibre optique. Les deckers se servent le plus souvent de points d'entrée illégaux.

Enfin, il existe divers points d'entrée qui permettent de pénétrer dans la Matrice, mais qui sont légaux ou illégaux selon la façon dont le decker y a eu accès. Voici quelques exemples : une station de travail (c'est-à-dire un cyberterminal directement relié à un serveur), un outil de téléconsultation (comme un terminal de sécurité ou un distributeur automatique) et une console (c'est-à-dire le panneau de contrôle de l'unité centrale).

Un point d'entrée télécom connecte directement le decker à une GTL. Le point d'entrée d'une station de travail, d'une console ou d'un outil de téléconsultation le connecte directement à un serveur. Suivant l'endroit où est connectée une ligne en fibre optique, le point d'entrée d'une boîte de dérivation illégale peut connecter le decker à une GTL ou à un serveur.

LES ICÔNES

Tout objet qu'un utilisateur voit dans la Matrice est une icône. Les utilisateurs disposent d'icônes spéciales appelées *personas*. Lorsque l'on parle du persona d'un decker, on parle également de son icône, voire de son icône en ligne. Les icônes permettent également de représenter les programmes, les CI, les nœuds, etc.

Aussi réelle que l'expérience puisse paraître, un decker ne pénètre jamais physiquement dans la Matrice. Son corps reste au point d'entrée, là où le cyberdeck s'est connecté à la Matrice. Le deck envoie au decker un signal SISA, semblable à celui d'une console simsens, qui lui fait croire qu'il se trouve ailleurs. Cet endroit est la Matrice.

Les programmes du persona et les utilitaires installés sur le cyberdeck sont des originaux qui rendent possible l'action de

LE JARGON DE LA MATRICE

Accès, Contrôle, Index, Fichiers, Esclave (ACIFE) – Le format utilisé lorsque l'on décrit l'indice Système d'un serveur.

Contre-mesures d'intrusion (CI) – Tout logiciel installé dans un système informatique (un serveur) dans le seul dessein de protéger ce système de tout intrus non-accrédité.

Cyberdeck – Un merveilleux micro-ordinateur dont se servent les deckers pour entrer dans la Matrice en toute illégalité ; également utilisé par les deckers de sécurité.

Cyberterminal – Un ordinateur utilisé pour accéder et travailler dans la Matrice en toute sécurité et dans la légalité ; beaucoup plus lent qu'un cyberdeck.

Decker – Un pirate, un utilisateur non-accrédité de la Matrice.

Decker de sécurité – Decker employé par une corporation ou une agence gouvernementale pour protéger certaines zones de la Matrice des deckers.

Grille – Une série de systèmes informatiques interconnectés (des serveurs).

Grille de télécommunications locales (GTL) – Une grille couvrant une petite zone (des quartiers ou des villes). Beaucoup de GTL sont connectées à une GTR.

Grille de télécommunications locales privées (GTLP) – Toute grille à laquelle le grand public ne peut pas accéder.

Grille de télécommunications régionales (GTR) – Le genre de grilles le plus vaste. Les GTR couvrent des pays entiers.

Icône – Tout objet qu'un utilisateur voit dans la Matrice.

Interface neurale directe (IND) – La capacité de connecter des impulsions neurales à un système informatique, permettant ainsi à l'utilisateur d'interagir et de contrôler directement le système avec son cerveau.

Matrice – Le réseau des télécommunications mondial.

MPCP – Maître Programme de Contrôle du Persona, le système d'opérations d'un cyberdeck.

Nœud – Partie d'un serveur, comme un sous-système, généralement représentée par un paysage virtuel.

Nœuds d'accès au système (NAS) – Le point de connexion entre un serveur ou une grille et un autre serveur ou une autre grille.

Persona – Icône d'un decker.

Points d'entrée – Tout lieu physique qui offre un accès à la Matrice.

Programme de Persona – L'un des quatre programmes (Solidité, Évasion, Masque ou Senseurs) qui définissent les attributs des personas.

Simsens – Matériel et programmes qui permettent à un individu de ressentir la réalité vécue par un autre.

SISA (système d'induction sensorielle artificielle) – Matériel et programmes qui permettent à un individu d'éprouver directement les sens d'un autre (simsens).

Serveur – Un système informatique.

Sous-système – Les cinq aspects opérationnels de toute grille ou serveur, comme l'Accès, le Contrôle, etc.

Standards matriciels universels (SMU) – L'iconographie standard qui tombe actuellement en désuétude dans la Matrice.

Système sculpté – Serveurs de la Matrice, dotés d'une iconographie originale et détaillée, évoquant généralement une métaphore précise.

Tortue – Terme d'argot decker désignant un cyberterminal.



decker. Quand un decker se connecte à une grille ou à un serveur, le cyberdeck charge des versions de ces programmes dans la Matrice. Brièvement, les deckers ont affaire à deux types de programmes : les programmes *frontaux* du deck, qui transforment les impulsions neurales du decker en commandes informatiques ; et les programmes *servants* de la Matrice qui transforment lesdites commandes informatiques en commandes de programmation qui influencent les fonctions du système.

Ces programmes matriciels forgent le persona du decker. Grâce au persona, le decker ressent l'environnement du système dans lequel il évolue. Les programmes du persona renvoient les opérations de la Matrice vers le cyberdeck, et les programmes frontaux les convertissent alors en sensations simsens.

Ce système crée deux groupes : le corps du decker et les programmes frontaux de son deck ; et l'icône en ligne du decker qui circule sur les ordinateurs qui donnent vie à la Matrice. Déconnectez le deck, détruisez le persona ou coupez la liaison qui les connecte et le decker finit éjecté.

VOIR LA MATRICE

À quoi ressemble la Matrice ? Quel que soit le stupéfiant réalisme des détails qui ont parfois la qualité des photographies, l'ensemble est généré par des ordinateurs et n'importe qui se rendrait à cette évidence. D'un autre côté, certaines parties de la Matrice sont virtuellement impossibles à différencier de leur équivalent du monde réel, mais il s'agit d'endroits dangereux.

Tout ce qui se trouve dans la Matrice possède une représentation symbolique. Observés depuis l'extérieur, les systèmes informatiques ressemblent souvent à des bâtiments, à des montagnes ou à toute autre grande structure. À l'intérieur existe toute une imagerie qui représente les différentes fonctions. En 2060, la plupart des systèmes informatiques sont des "systèmes sculptés" taillés sur mesure, basés sur une esthétique et des métaphores détaillées représentant le fonctionnement du système en question. La métaphore centrale d'un système sculpté définit la réalité virtuelle de ce système. Par exemple, la Pagode Mitsuhama renferme des villages virtuels, les icônes des applications peinent dans les rizières d'un environnement nippon médiéval cybernétisé, et les informations les plus sensibles sont dans des châteaux protégés par des CI ayant la forme de samurai. Lorsqu'il se trouve dans un système, tout ce qu'un decker fait ou ressent est généralement retranscrit de manière logique par la métaphore centrale de ce système.

Les données ont, elles aussi, leur propre représentation, tout comme les systèmes qui la gardent. Elles peuvent prendre la forme de cubes flottants remplis d'informations tourbillonnantes (représentant des programmes de sécurité de brouillage) autour desquels s'enroulent de gigantesques serpents qui attendent tout intrus imprudent. Les autres types de programmes ont également leur propre représentation. Se connecter à un serveur peut ressembler à franchir une porte ou à être aspiré dans un grand tube néon. Les programmes dont se servent les deckers ont aussi de telles représentations. Un programme d'attaque peut ressembler à tout ce qui est capable de délivrer un coup, depuis un couteau jusqu'à un lance-roquette. Un programme bouclier peut ressembler à un bouclier traditionnel ou peut-être à un champ d'énergie qui s'activerait au besoin pour protéger le decker.

Et de quoi a l'air le decker ? De ce qu'il souhaite. Un homme portant une armure de chevalier ou technologique, un être de lumière pure, une balle blanche luminescente ou un démon sorti de quelque coin de l'enfer, peu importe. Dans la Matrice, tout peut ressembler à n'importe quoi.

Cela peut paraître curieux, mais rappelez-vous que les images que le decker voit (et les sons qu'il entend, etc.) n'existent pas dans la réalité. Ces représentations sont entièrement générées par le cyberdeck, d'après les renseignements que l'ordinateur avec lequel il interagit reçoit. Par exemple, le système Mitsuhama, décrit ci-dessus, ressemble par l'intermédiaire du cyberdeck à une pagode. Le programme de brouillage transmet une petite partie du code selon laquelle il a l'air d'un gros serpent. Le programme d'attaque dit qu'il ressemble à un gros pistolet. Enfin, le cyberdeck dit à quiconque le lui demande que le decker a pour image celle qu'il a programmée.

Il est possible de dissimuler nombre de programmes ainsi que leurs icônes aux yeux du decker. L'icône est "là", mais le decker ne la voit pas, soit parce qu'elle est inactive, soit parce que les programmes de senseurs du decker ne sont pas assez performants pour la détecter. Les programmes de CI sont, par exemple, souvent cachés ou maquillés en icônes inoffensives jusqu'à ce que le decker les déclenche. Les deckers peuvent également profiter de ce jeu de cache-cache en se servant de programmes masquants qui rendent leur persona invisible ou la font passer pour des programmes ou procédures accrédités.

GRILLES ET SERVEURS

La Matrice est composée de réseaux de télécommunication (grilles) et de systèmes informatiques (serveurs). Les grilles transmettent les voix et les données – tout, des communications téléphoniques aux fax ou aux énormes transferts de fichiers. Les serveurs correspondent à ce que l'on appelait autrefois les unités centrales, à ceci près que dans le Sixième Monde, il ne s'agit plus de gros ordinateurs isolés. En fait, nombre d'entre eux sont des séries de gros processeurs parallèles montés suivant de plus petites configurations. Ils rendent autant de services qu'un seul super ordinateur. En bref, dans *Shadowrun*, tout système informatique assez important pour être infiltré par un decker et suffisamment résistant pour riposter à ses attaques est un serveur.

Au sein de la Matrice, les grilles sont des espaces en trois dimensions – des univers miniatures – parsemés des icônes de nombreux serveurs, de transferts de données, de deckers, etc.

GRILLES DE TÉLÉCOMMUNICATIONS RÉGIONALES (GTR)

Les indices des GTR nord-américaines sont indiqués sur la *Table des systèmes GTR nord-américains*, page suivante.

Lorsque vous déterminez les indices (voir *Difficulté d'intrusion*, page 203) d'une grille publique non-répertoriée, considérez qu'elle est d'un niveau d'Intrusion Facile et retirez 2 points à tous ses indices (dans une fourchette de 6 à 8).

GRILLES DE TÉLÉCOMMUNICATIONS LOCALES (GTL)

Lorsqu'un decker se connecte à la Matrice, son deck commence par charger son icône sur une GTL. Les indices des GTL sont généralement du même niveau que ceux de la GTL dont elles dépendent.

GTL PRIVÉES

Les GTL privées (GTLP) sont indépendantes, d'accès restreint et fermées au grand public. La plupart des grandes corporations et toutes les mégacorporations disposent d'au moins une GTLP. En outre, la majorité des pays développés disposent de plusieurs GTLP gouvernementales pouvant s'étendre à des sites diplomatiques ou militaires au-delà des frontières du pays. Les GTLP sont reliées par des lignes en fibre optique spécifiques qui sont la possession de l'agence qui s'en sert ou de la compagnie de télécommunications locale qui les loue.

Les GTLP se trouvent sous la juridiction de la corpo ou du pays qui les possèdent. Du coup, les possesseurs d'une GTLP peuvent y installer toutes les contre-mesures d'intrusion qu'ils souhaitent. La construction d'une GTLP représente un investissement considérable, et la plupart de leurs propriétaires ne lésinent pas sur les CI.

Lorsque le meneur de jeu détermine les indices d'une GTLP créée par ses soins, il doit choisir un code Orange ou Rouge et un niveau d'Intrusion Facile, comme indiqué dans *Difficulté d'intrusion*, page 203.

TABLE DES SYSTÈMES GTR NORD-AMÉRICAINS

GTR	Sécurité	Accès	Contrôle	Index	Fichiers	Esclave
Aztlan	Orange-3	8	8	6	7	7
CAS	Vert-3	6	8	7	8	8
État Libre de Californie	Vert-4	6	8	6	6	7
NAO						
Aleut Transpolaire	Vert-2	6	6	6	6	6
Algonkin-Manitou	Vert-4	7	8	7	6	6
Athabaskan	Vert-3	6	8	6	6	6
Pueblo	Orange-4	8	8	8	8	8
Salish-Shidhe	Vert-3	6	8	7	6	6
Sioux	Orange-3	7	8	8	7	7
Ute	Orange-3	7	8	7	7	7
Ligue des Caraïbes						
Cuba	Orange-3	8	8	7	8	7
Floride du Sud	Vert-2	6	7	6	6	6
Grenade	Orange-4	8	8	8	8	8
Îles Vierges	Vert-2	6	7	6	6	6
Jamaïque	Vert-3	6	7	6	6	6
Québec	Vert-2	6	8	8	7	7
Tir Tairngire	Orange-5	7	8	8	7	7
Tsimshian	Orange-5	8	8	8	8	8
UCAS	Vert-4	6	8	6	6	6

Régulation et points d'entrée

Les GTLP corporatistes parsèment le globe. Une GTL spécifique peut, par exemple, être connectée aux ordinateurs d'un serveur corporatiste n'importe où dans le monde. Les GTLP peuvent disposer de multiples points d'entrée qui les relient à différentes grilles publiques. Les deckers peuvent accéder à une GTLP par n'importe quel point d'entrée ou par l'intermédiaire d'un serveur connecté à la GTLP.

Toutefois, nombre de pays contrôlent rigoureusement les opérations des GTLP au sein de leurs grilles publiques, et ce, malgré les pressions exercées par les corpos qui sont favorables à la dérégulation des accès internationaux des GTLP.

En général, la régulation sur les GTLP est le fruit d'une politique incohérente. Par exemple, dans les pays où le gouvernement est aux mains des mégacorpos, ces dernières se réservent le droit de créer des GTLP tout en l'interdisant à autrui. Même chose au Japon, où les corporations japonaises sont les seules à pouvoir disposer de GTLP puisqu'elles sont interdites aux corpos étrangères. Et quelqu'un s'étonnera-t-il d'apprendre que la GTLP d'Aztechnology est la seule GTLP corporatiste en Aztlan ?

LES SERVEURS

Les serveurs sont les systèmes informatiques qui constituent l'ossature de la société d'information du Sixième Monde. Des milliards de nuyens et d'incalculables mégapulsions de données circulent chaque jour dans ces systèmes. Les serveurs sont les coffres-forts dans lesquels sont enfermés tous ces joyaux. Les serveurs font office de banques de données, de mémoire historique, de bibliothèques, de centres commerciaux et de galeries marchandes virtuels, de forums de discussion, de sites de rencontre privés, de tableaux d'affichage, de réseaux locaux, d'archives, de banques, etc.

Les serveurs hors-ligne

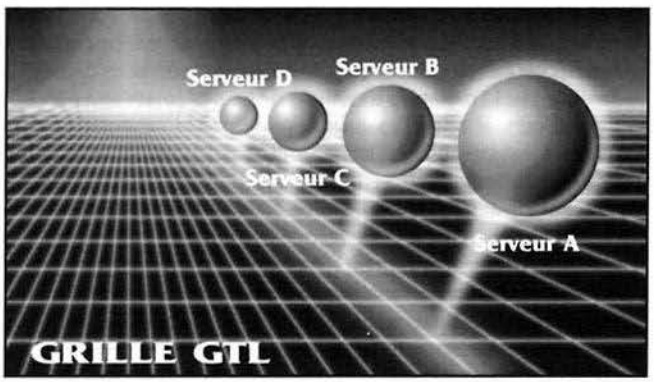
Tous les serveurs ne sont pas reliés à la Matrice. Nombre de sites grandement paranoïaques et ultra sûrs évitent d'être connectés à la Matrice de peur que des deckers non-accrédités tentent de s'y introduire. Le seul moyen pour un decker d'y accéder est de se brancher directement là où se trouve le serveur. Par exemple, pour entrer dans le serveur hors-ligne de la mégacorpo Saeder-Krupp qui contient des données de recherche très sensibles, le decker doit physiquement pénétrer dans les installations de Recherches & Découvertes et trouver un point d'entrée grâce auquel il lui sera possible d'accéder directement aux informations.

TOPOLOGIE DE LA MATRICE

Les connexions entre grilles et serveurs définissent la trame de base de la Matrice. Il n'existe que quatre types de connexions – l'accès libre, l'accès par paliers, l'accès de serveur à serveur et l'accès à une grille privée. Multipliez ces connexions par les millions de serveurs existants qui se croisent au travers des grilles et vous finissez avec un réseau si complexe que seul un decker peut apprécier.

Accès libre

La plupart des systèmes informatiques disposent d'une connexion en accès libre. En gros, tout serveur directement connecté à une grille offre un accès libre. Tout utilisateur, où qu'il se trouve dans le monde, peut utiliser les grilles publiques pour accéder à un tel serveur. Les quatre serveurs du diagramme de libre accès sont tous connectés à la même GTL (grille de télécommunications locales). Un decker peut accéder à n'importe lequel d'entre eux en se connectant à cette GTL. S'il est déjà branché à l'un des serveurs, il peut s'en déconnecter et accéder à un autre sans interrompre sa connexion à la Matrice.

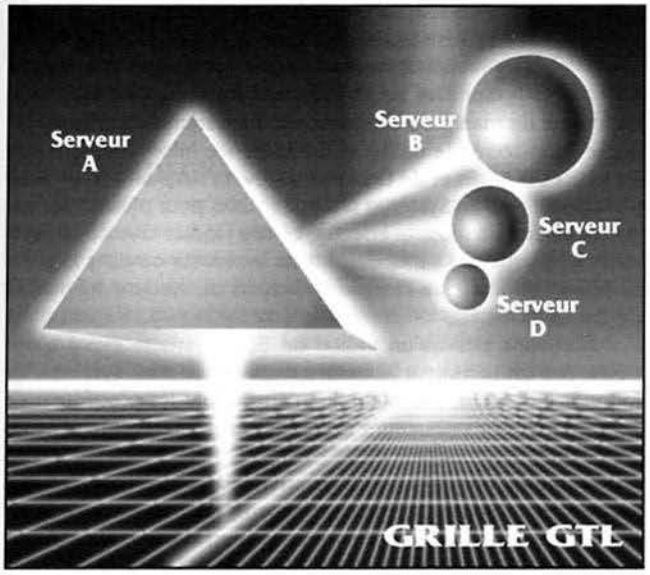


Accès par paliers

Sur le diagramme d'accès par paliers, seul le serveur A est directement relié à la grille. Les serveurs B, C et D sont uniquement reliés au serveur A. Dans ce genre d'architecture, le serveur A fait office de *premier palier*; les serveurs B, C et D représentent un *deuxième palier*. Tout utilisateur désireux d'accéder aux serveurs B, C ou D doit d'abord passer par le serveur A. Pour aller du serveur B aux serveurs C ou D, il doit repasser par le serveur A.

Les systèmes du premier palier peuvent servir de relais et basculer les utilisateurs accrédités vers les serveurs du second palier. Ils peuvent aussi renvoyer les utilisateurs sur une grille de télécommunications locales privées (GTLP) qui leur donnent accès aux serveurs du second palier.

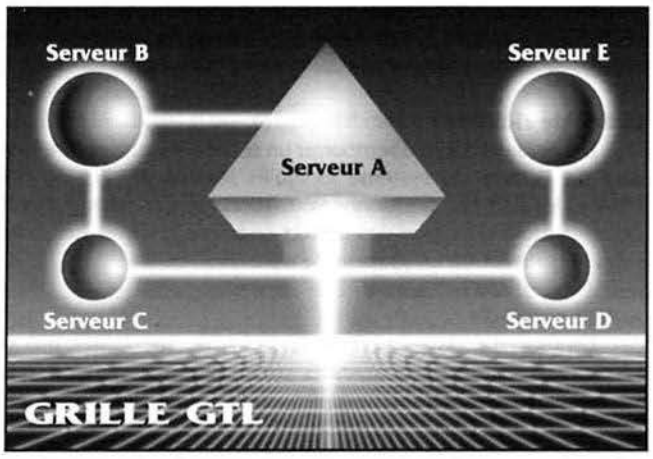
Ce classique de la sécurité matricielle, que l'on appelle *goulot d'étranglement*, représente une utilisation particulière des accès par paliers. Dans les systèmes dotés d'un goulot d'étranglement, le serveur du premier palier est équipé du nec plus ultra des mesures de sécurité, tandis que les serveurs du second palier disposent d'une sécurité relativement inférieure.



Accès de serveur à serveur

Une configuration de serveur à serveur consiste en un groupe de serveurs directement reliés les uns aux autres. Aucun des serveurs ne protège les autres. Tous ont une tâche bien définie, mais il leur est nécessaire d'échanger des données pour les mener à bien.

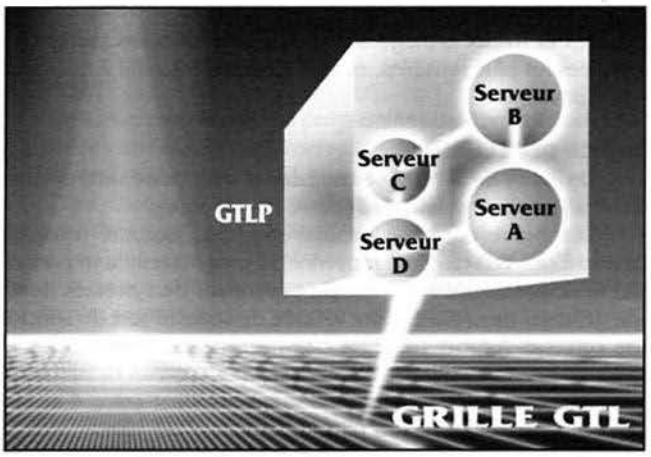
Les configurations de serveur à serveur apparaissent assez fréquemment dans les schémas corporatistes. En général, seuls quelques serveurs sont directement reliés aux grilles publiques, mais nombre des machines du deuxième palier sont connectées les unes aux autres. Les deckers ne peuvent accéder aux serveurs qu'au travers d'autres ordinateurs qui leur sont connectés. Un decker infiltré dans la GTR du diagramme d'accès de serveur à serveur doit, par exemple, traverser les serveurs B, C et D pour accéder au serveur E.



Accès à une grille privée

Une grille privée (GTLP) est un réseau de télécommunications uniquement occupé par les serveurs d'une corporation, d'un gouvernement ou d'un consortium donné. Cela peut être un modeste réseau local, appelé RPL (Réseau de Proximité Local), ou une gigantesque GTLP. Une fois connecté à l'un des serveurs d'une grille privée, le decker peut accéder à n'importe lequel des serveurs de cette grille.

Dans une GTLP, les serveurs peuvent être – et sont – organisés en accès par paliers ou en accès de serveur à serveur. Dans le Sixième Monde, la paranoïa n'est pas une pathologie pour les concepteurs de sécurité matricielle, c'est une exigence de la profession.



NŒUDS D'ACCÈS AU SYSTÈME

Les nœuds d'accès au système (NAS) connectent les serveurs les uns aux autres et aux grilles. Lorsqu'un decker accomplit une opération Connexion à un Serveur depuis une grille ou un serveur, il pénètre dans l'icône du NAS qu'il désire infiltrer. Le meneur de jeu détermine – à l'avance ou sur le pouce – à quelle GTL est relié un serveur auquel un accès ouvert est rattaché. Il agit de même s'il n'est possible d'accéder au serveur que depuis une GTLP ou depuis un accès de serveur à serveur.

BASES DE DONNÉES RÉPARTIES

L'interconnexion des réseaux informatiques peut donner lieu à de véritables chasses au trésor dans la Matrice. Des informations qui semblent être stockées sur un serveur n'y sont parfois que "virtuellement". Si l'on arrive jusqu'au fichier, il est possible d'y trouver un index renvoyant vers un autre serveur sur lequel se trouve l'information. Cela signifie qu'un decker peut être obligé de fouiller une suite de fichiers références de plusieurs serveurs avant de trouver le serveur qui renferme les données recherchées. Le meneur de jeu jette 1D6 pour déterminer combien de ces liens existent dans une suite de fichiers donnée.

INDICES DE SYSTÈME

Tout système, qu'il s'agisse d'une grille ou d'un serveur, possède un indice de Sécurité et cinq indices de sous-système – Accès, Contrôle, Index, Fichiers et Esclave. On qualifie l'ensemble de ces indices d'indices de Système.

Le meneur de jeu fixe les indices de système d'un serveur en fonction de sa difficulté d'intrusion. Il les choisit à sa guise ou les détermine aléatoirement.

DIFFICULTÉ D'INTRUSION

Il existe trois niveaux de difficulté d'intrusion : Facile, Moyenne et Difficile. La difficulté d'intrusion est généralement fondée sur la "convivialité" du système et le nombre moyen d'utilisateurs qui le visitent quotidiennement. Les systèmes Faciles partagent leurs fonctions entre de nombreux utilisateurs et bureaux différents. Les systèmes Moyens sont moins sollicités que les systèmes Faciles, et ils contrôlent des transactions plus

TABLE DES INDICES DE SYSTÈME

Difficulté d'Intrusion	Valeur de Sécurité	Indices de sous-système
Facile	1D3 + 3	1D3 + 7
Moyen	1D3 + 6	2D3 + 9
Difficile	2D3 + 6	1D6 + 12

limitées et mieux protégées. Les systèmes Difficiles traitent les données les plus sensibles, et leur accès est restreint à quelques rares privilégiés.

INDICE DE SÉCURITÉ

Un indice de Sécurité se compose d'un code de sécurité (une couleur) et d'une valeur de Sécurité (un nombre).

Les quatre codes de sécurité sont Bleu (sécurité faible ou inexistante), Vert (sécurité moyenne), Orange (sécurité importante) et Rouge (haute sécurité). On parle aussi de systèmes dotés de défenses meurtrières dont le code de sécurité sort du spectre de couleurs "officiel". L'argot des deckers les désigne sous le nom de systèmes Ultraviolets, UV ou noirs.

En général, les valeurs de Sécurité oscillent entre 4 et 12, bien qu'elles soient parfois plus importantes. Les valeurs à deux chiffres correspondent aux systèmes extrêmement protégés. La valeur de Sécurité indique le nombre de dés que le meneur de jeu doit lancer durant les tests de Système du decker (voir *Tests de Système*, page 208). C'est également le nombre de dés qu'il lance dans les tests de Sécurité.

CODES DE SÉCURITÉ

Le code de sécurité d'un serveur mesure le degré de précautions que ce dernier observe. Généralement, il reflète la valeur des données qui s'y trouvent, mais il peut simplement mesurer le degré de paranoïa de son propriétaire.

Les serveurs Bleus

Les serveurs Bleus comprennent la plupart des banques de données publiques : la distribution des fax de presse, les bibliothèques, l'annuaire des codes de télécommunications – presque tout ce qui est gratuit, que ce soit fourni par un gouvernement, une corpo ou un particulier. Les petites entreprises trop modestes pour protéger leurs systèmes disposent généralement d'un serveur Bleu.

Les serveurs Verts

Les serveurs Verts sont des systèmes moyens, mais ne commettez jamais l'erreur de croire qu'ils représentent une proie facile. Ils sont peut-être plus patients avec les intrus que les systèmes Orange ou Rouges, mais ils peuvent utiliser le même genre de CI qu'eux.

Les serveurs Orange

Les serveurs Orange s'enorgueillissent d'être des systèmes sûrs, voire de véritables tueurs. On y conserve les données "confidentielles" classiques et ils traitent les affaires importantes, mais pas vitales, de leurs opérateurs. Les serveurs Orange comprennent les systèmes de contrôle d'usines automatisées et les réseaux des cadres moyens de la plupart des corporations types.

Les serveurs Rouges

Les serveurs Rouges disposent des plus hautes protections légales qui soient. Ils concernent des données top secret, pour lesquelles leurs propriétaires sont souvent prêts à tuer, ainsi que des systèmes de contrôle cruciaux (équipements médicaux, laboratoires et usines vitaux, centrales nucléaires, etc.). Les défenses anti-intrusions des systèmes Rouges sont généralement meurtrières, et les deckers ne doivent s'attendre à aucun "coup de semonce".

INDICES DE SOUS-SYSTÈMES

Les cinq indices de sous-systèmes – Accès, Contrôle, Index, Fichiers et Esclave – représentent la résistance des sous-systèmes du réseau aux manipulations illégales d'un decker. Ces indices sont les seuils que doit atteindre le decker lorsqu'il tente de manipuler illégalement un système. Exemples : un decker non-accrédité utilise sa Compétence Informatique contre les indices d'Accès et de Fichiers du serveur dans un test de réussite appelé test de Système (voir page 208 pour plus d'informations). Le test de réussite effectué contre l'indice d'Accès du système lui permet de s'introduire dans le serveur ou dans la grille. Le test effectué contre l'indice de Fichiers du système lui permet de lire les fichiers.

N'oubliez pas qu'un indice de Sous-système élevé n'empêche pas un utilisateur accrédité d'utiliser ce sous-système. Un fort indice d'Accès, par exemple, n'affecte pas les procédures de connexions des utilisateurs accrédités. Il rend simplement les connexions illégales plus difficiles.

Notez qu'une fois l'alerte passive (page 210) activée, tous les indices de Sous-système sont majorés de 2 points.

Indice d'Accès

L'indice d'Accès mesure la résistance du système envers des tentatives de connexions illégales. Pour accéder à une grille ou à un serveur, un decker non-accrédité doit remporter un test de réussite mettant en jeu sa compétence Informatique contre l'indice d'Accès du système.

Indice de Contrôle

L'indice de Contrôle mesure la résistance du système à des commandes administratives non-accréditées. Un decker non-accrédité tentant, par exemple, d'éjecter un utilisateur accrédité d'un serveur doit emporter un test de réussite contre l'indice de Contrôle du système. Généralement, un test de Contrôle réussi permet au decker de reprogrammer le système ou de triompher de ses mesures de sécurité.

Indice d'Index

L'indice d'Index mesure la résistance du système aux recherches non-accréditées. Un decker cherchant une adresse ou un fichier spécifique sur un serveur ou une grille doit remporter un test de réussite contre l'indice d'Index du système.

Indice de Fichiers

Les deckers doivent remporter un test de réussite contre l'indice de Fichiers du système lorsqu'ils tentent d'y lire ou d'y copier illégalement des données. Ils doivent également réussir des tests pour décrypter des fichiers codés ou envoyer des données vers un fax ou un graveur de puces.

Indice d'Esclave

L'indice d'Esclave contrôle le fonctionnement des mécanismes automatiques commandés par le système. Par exemple, un test de réussite remporté contre l'indice d'Esclave d'un système permet à un decker non-accrédité de prendre le contrôle des appareils commandés par un serveur, comme des caméras de sécurité ou des ascenseurs.

FORMAT DES INDICES

Les indices de système sont toujours représentés comme suit :



Code de sécurité-Valeur de Sécurité/Accès/Contrôle/Index/Fichiers/Esclave

Par exemple, un système Rouge-6 avec des indices d'Accès et d'Index de 10, un indice de Contrôle de 12 et des indices de Fichiers et d'Esclave de 9 s'écrira de cette façon :

Rouge-6/10/10/12/9/9

L'acronyme (sigle prononcé comme un mot ordinaire) "ACIFE" – **A**ccès **C**ontrôle **I**ndex **F**ichiers **E**sclave – facilite la mémorisation de cette formule.

LES CYBERDECKS

Les cyberdecks sont les outils dont se servent les deckers pour se connecter à la Matrice. En gros, un cyberdeck est un formidable micro-ordinateur ayant un processeur suffisamment puissant pour exploiter l'interface SISA, et qui convertit les impulsions neurales du decker en instructions holographiques.

Accompagné des plus formidables utilitaires disponibles, le cyberdeck donne au decker la possibilité de danser dans un décor électronique.

Tous les decks sont faits de certains composants réglés au mieux par le decker pour présenter la meilleure icône possible. Ces composants déterminent le persona et les indices du decker dans la Matrice.

Seul un decker peut se brancher au même cyberdeck à un moment donné. Le decker doit être physiquement relié à son datajack via une ligne en fibre optique. Le deck doit être physiquement relié à un point d'entrée pour être connecté à la Matrice.

INDICES DE DECK

La Puissance du persona d'un decker est définie par son MPCP (maître programme de contrôle du persona) et ses programmes Solidité, Senseurs, Évasion et Masque. Le MPCP représente le système d'opération principale du deck et possède un indice mesurant sa capacité à encaisser les dégâts tout en continuant de fonctionner. Les programmes Solidité, Senseurs, Évasion et Masque sont appelés programmes persona. Ces indices servent d'attributs au persona du decker et sont utilisés chaque fois qu'un test est fait contre le decker dans la Matrice. Les deckers emploient aussi des programmes utilitaires quantifiés de la même façon (voir *Les utilitaires*, page 217).

L'indice du MPCP est la valeur principale d'un cyberdeck. Multiplié par 3, il donne l'indice maximal des programmes persona additionnés. Aucun indice de Persona ne peut excéder à lui seul l'indice du MPCP, et la valeur maximale des utilitaires est égale à l'indice du MPCP.

Les indices d'un cyberdeck sont toujours représentés comme suit :

Indice du MPCP/Indice de Solidité/Indice d'Évasion/Indice de Masque/Indice de Senseurs

Un deck disposant d'un MPCP-8 et de programmes persona dont la valeur est équitablement répartie selon le maximum de points possible (3 x 8 = 24) est représenté ainsi :

MPCP-8/6/6/6/6

Si le decker augmente son indice de Solidité de 2 points, jusqu'à son maximum de 8, il doit réduire les autres programmes persona d'un même montant de 2 points. S'il choisit de réduire ses indices d'Évasion et de Senseurs de 1 point chacun, les indices de son deck deviennent :

MPCP-8/8/5/6/5

RENFORT

Le Renfort représente les programmes internes du deck spécialement conçus pour renforcer sa résistance aux codes envahissants, comme les virus, les CI grises et noires, etc.

Pour chaque point de Renfort, réduisez la Puissance des dégâts infligés par une CI Noire à une icône ou à un decker de 1 point lors des tests de Résistance. Si une CI Grise plante votre icône et qu'elle effectue un test d'Attaque, le seuil de réussite de ce dernier augmente de 1 par point de Renfort.

Le Renfort fonctionne également contre les utilitaires Marteau Noir et Killjoy, mais pas contre les autres.

MÉMOIRE ACTIVE

La mémoire active d'un cyberdeck correspond à ce que l'on appelait autrefois la "RAM". De même que les hackers parlaient des 64 mégas de mémoire de leur machine au XX^{e} siècle, les deckers du Sixième Monde parlent des 100 Mp de mémoire active de leur deck.

La mémoire active d'un deck limite la taille des programmes utilitaires qui peuvent tourner en même temps. Chaque Mp de Mémoire Active d'un deck lui offre l'équivalent en Mp d'utilitaires. Un deck possédant 200 Mp de mémoire active ne peut, par exemple, pas gérer plus de 200 Mp d'utilitaires en même temps.

MÉMOIRE DE STOCKAGE

La mémoire de stockage est analogue aux disques durs des ordinateurs d'antan. Tout programme présent dans la mémoire de stockage du deck peut y être chargé via une opération Modification de Mémoire (voir *Opérations système*, page 212).

Tous les utilitaires doivent être conservés dans la mémoire de stockage, qu'ils soient dans la mémoire active ou non. De plus, on se sert de la mémoire de stockage pour envoyer et télécharger des données. Le somme des utilitaires exprimée en Mp, plus les autres données stockées, ne peut pas dépasser la capacité de mémoire de stockage du deck. Ainsi, si un decker ne dispose plus que de 500 Mp de mémoire de stockage dans son deck – en raison du nombre d'utilitaires stockés, il lui est impossible de télécharger un programme de plus de 500 Mp.

TYPES DE CYBERDECKS

Modèle	Indice du deck	Renfort	Mémoire active	Mémoire de stockage	Vitesse d'E/S	Accroissement de réponse	Coût
Allegiance Sigma	MPCP-3	1	200	500	100	0	14000 ¥
Sony CTY-360-D	MPCP-5	3	300	600	200	1	70000 ¥
Novatech Hyperdeck-6	MPCP-6	4	500	1000	240	1	125000 ¥
CMT Avatar	MPCP-7	4	700	1400	300	1	250000 ¥
Renraku Kraftwerk-8	MPCP-8	4	1000	2000	360	2	400000 ¥
Transys Highlander	MPCP-9	4	1500	2500	400	2	600000 ¥
Novatech Slimcase-10	MPCP-10	5	2000	2500	480	2	960000 ¥
Fairlight Excalibur	MPCP-12	6	3000	5000	600	3	1500000 ¥



VITESSE D'E/S

La prise d'entrée/sortie d'un deck est similaire aux vieux modems préhistoriques qui connectaient jadis les terminaux et les ordinateurs. Les téléchargements et envois de données se font toujours à la vitesse maximale d'E/S du deck, et sont exprimés en Mp par tour de combat.

ACCROISSEMENT DE RÉPONSE

L'Accroissement de Réponse est l'équivalent des réflexes câblés. Chaque point d'Accroissement de Réponse ajoute 2 à la Réaction du persona et 1D6 à son initiative.

Un deck ne peut avoir que 3 points d'Accroissement de Réponse. En outre, l'Accroissement de Réponse d'un deck ne peut pas être supérieur au quart de l'indice de son MPCP arrondi à l'entier inférieur (ainsi, un deck ayant un MPCP de 3 ou moins ne peut pas être équipé d'un Accroissement de Réponse).

FACTEUR DE DÉTECTION

Le facteur de Détection du decker sert de seuil de réussite au meneur de jeu dans ses tests de réussite pour détecter la présence du decker ou l'empêcher d'accomplir certaines actions dans la Matrice (voir *Tests de système*, page 208). Pour le déterminer, faites la moyenne (arrondir à l'entier supérieur) de l'indice de Masque et du programme Invisibilité du decker. Par exemple, un deck MPCP-8/6/8/6/4 utilisant un programme Invisibilité-8 a un facteur de Détection de 7, à savoir [6 (Masque) + 8 (Invisibilité) = 14, divisé par 2 = 7].

Un decker ne possédant pas de programme Invisibilité (page 218) a un facteur de Détection égal à la moitié de son indice de Masque. Posséder un très bon programme Invisibilité est donc une nécessité absolue pour tout decker un peu ambitieux, voire simplement soucieux de sa propre survie.

LA RÉSERVE MATRICIELLE

La réserve matricielle est soumise aux règles normales des réserves de dés, comme cela est décrit dans *Principes de jeu*, page 43. Pour déterminer la réserve matricielle d'un decker, additionnez son Intelligence à l'indice du MPCP de son deck, divisez le total par 3 et arrondissez à l'entier inférieur. (Toute augmentation de l'Intelligence du decker s'applique à sa réserve matricielle, qu'elle soit d'origine magique ou cybernétique. Les augmentations sont cumulatives.)

De manière générale, on peut ajouter les dés de sa réserve matricielle à tout test effectué dans la Matrice – tests de Système, tests d'attaque ou de défense, manœuvres ou tests d'Attributs.

On ne peut pas utiliser les dés de la réserve matricielle dans les tests de Constitution ou de Volonté effectués pour résister aux effets des CI grises ou noires qui blessent directement le decker. Seuls la réserve de Karma, les augmentations liées au cyberdeck et les autres apports magiques à la Constitution ou à la Volonté peuvent aider les personnages dans de telles situations.

LES CYBERTERMINAUX

Tout le monde ne travaille pas dans la Matrice avec un cyberdeck. En fait, la plupart des utilisateurs de la Matrice s'y connectent via un cyberterminal, car les decks sont assez chers et les corpos ne les distribuent pas à tous leurs employés et secrétaires. Les deckers surnomment les cyberterminaux "tortues" en raison de leur manque de rapidité et de finesse.

Un cyberterminal est simplement constitué d'un clavier, d'un écran et d'une série d'électrodes ou d'une fiche datajack. Certains disposent de tout un attirail vieillot, comme des moniteurs, des gants et lunettes de réalité virtuelle, voire des souris et des joysticks.

Ces cyberterminaux ont approximativement les mêmes indices que les cyberdecks, puisque aucun cyberterminal ne peut avoir un MPCP supérieur à 4. On ne peut pas les équiper

d'Accroissement de Réponse, et tous les programmes qui y tournent voient leurs indices réduits de 1 point en raison du peu de maniabilité et de contrôle qu'ils offrent. La bonne nouvelle, c'est que les utilisateurs de tortues ne peuvent ni être blessés par les CI noires ni subir de choc d'éjection, et qu'elles coûtent généralement 10% du prix d'un cyberdeck équivalent.

ACCESSOIRES

Les cyberdecks et cyberterminaux sont souvent accompagnés d'accessoires, comme des unités de stockage externes, ou des écrans vidéos permettant à chacun de voir le decker surfer sur la Matrice. Les jacks pour visiteurs, qu'ils ressemblent à des électrodes ou à des datajacks, permettent aux autres de "se connecter" et de surfer directement, comme s'ils prenaient la place de l'icône du decker. Ces visiteurs ne peuvent pas manipuler ou affecter le persona du decker de quelque façon que ce soit, ils ne font qu'une balade. Les visiteurs sont également à l'abri des effets des CI les plus néfastes, et ce, de la même manière que les utilisateurs de cyberterminaux. Peu de gens apprécient cette pratique, car elle ne permet pas de contrôler les mouvements ou la perspective du decker. On trouve le prix de ces accessoires dans le chapitre *Équipement*, page 301.

SURFER SUR LA MATRICE

Surfer est un art. Comment on le fait est souvent aussi important que ce que l'on fait ; les conflits d'ego et de domination entre deckers sont devenus légendaires, même en dehors de leurs propres cercles. Il existe toute une sous-culture de la Matrice à découvrir. Dans la machine, c'est un monde différent, mec!

MOUVEMENT DANS LA MATRICE

Le mouvement est virtuellement instantané dans la Matrice, à moins que le decker ne soit engagé en combat, qu'il n'ait affaire à une CI, qu'il n'effectue une opération système, qu'il ne transfère des données ou qu'il ne charge un programme. Dans la Matrice, la vitesse de transmission des données est exprimée en mégabauds (c'est rapide, non?) et le temps de réponse du système l'est en microsecondes. Ce n'est que lorsqu'il a affaire à quelque chose qui requiert toute son attention que tout semble se ralentir et que le decker a conscience du temps qui s'écoule.

Lorsqu'on se déplace dans la Matrice, les distances sont *entièrement* relatives. Tout est question de ligne de connexion, de mémoire disponible dans les sous-systèmes, de transferts de systèmes et de taux de transmission, pas de mètres et de kilomètres. Bien sûr, le decker peut flotter d'un point à un autre à loisir, mais pourquoi ramper quand on peut zoomer? C'est la perception qui compte.

Temps subjectif

Il faut garder à l'esprit que les personnages ressentent le passage du temps de façon plus subjective dans la Matrice. Le temps semble s'y écouler beaucoup plus lentement que dans la réalité. Par exemple, un decker qui réalise une opération système pour trouver un fichier aura peut-être l'impression de marcher le long d'un immense couloir garni de livres, et qui se termine là où se trouve l'icône qu'il souhaite. Il aura peut-être l'impression d'avoir cherché pendant plusieurs minutes voire plusieurs heures, alors que quelques secondes seulement se seront écoulées.

Sortir de la Matrice

Un decker peut quitter la Matrice à tout moment en se déconnectant, c'est-à-dire en débranchant la prise qui connecte son datajack à son deck. N'oubliez pas que l'image matricielle du personnage, son persona, n'est qu'un programme opérant dans les ordinateurs de la Matrice. Le persona ne va nulle part, et il n'a pas de conscience indépendante. Malgré les légendes de deckers, on ne peut pas être "piégé" dans la Matrice. Se déconnecter est une action automatique, à moins que le decker ne soit attaqué par une CI noire (voir page 227).

Un decker qui sort involontairement de la Matrice a été éjecté. La rupture brutale du signal simsens du deck peut l'affliger d'une légère désorientation, appelée choc d'éjection (voir *Choc d'éjection*, page 224, pour une description des effets).

PERCEPTION MATRICIELLE

Au sein d'une grille, les distances semblent gigantesques et l'échelle démesurée, bien qu'en fait il n'y ait aucune "réelle" distance. Dans un serveur, les distances et l'espace paraissent infinis ou resserrés, tout dépend de la métaphore qui y règne. En termes techniques, la question est de savoir si le persona (souvenez-vous, il ne s'agit que d'un programme) est capable d'accéder à l'espace de données d'autres programmes ou aux contrôleurs des éléments matériels d'un système. D'une bien étrange manière, les distances sont relatives au temps (généralement exprimé en nano secondes) que le deck va mettre pour arriver au nœud suivant.

Remarquer de nouvelles icônes

Lorsqu'une nouvelle icône, comme celle d'un autre decker ou d'un programme, pénètre dans la zone occupée par le decker, il peut faire un test de Senseurs (sans l'aide d'un quelconque utilitaire) pour voir s'il la remarque. Le seuil de réussite de ce test est égal à l'indice de Masque + utilitaire Invisibilité si l'icône est un decker, ou à l'indice de l'icône s'il s'agit d'une CI ou d'un autre programme. Il ne faut que 1 succès pour détecter l'icône (si l'icône est une CI, 2 succès révèlent son type et 3 son indice), mais le decker ne sait pas ce qu'est l'icône tant qu'il n'a pas effectué une opération Analyse d'icône (voir page 213). Une fois localisée, l'icône reste "visible" à moins qu'elle ne manœuvre pour échapper au decker (voir *Les manœuvres de combat*, page 222). Cette action automatique représente la capacité des senseurs du decker d'identifier d'autres programmes. Si le test de Senseurs échoue, le decker ne remarque pas la présence de l'icône tant que cette dernière ne l'attaque pas ou ne se dévoile pas toute seule.

Si un decker soupçonne la présence d'une autre icône, il peut effectuer une opération Localisation (voir page 216) pour s'en assurer.

Remarquer une CI déclenchée

Un decker n'a pas toujours conscience d'avoir activé une CI. Avant de pouvoir attaquer une CI ou de prendre toute autre mesure pour la neutraliser, le decker doit d'abord la "localiser".

Évidemment, un decker localise facilement une CI proactive dès qu'elle l'attaque. Une fois localisée, la CI reste "visible" à moins qu'elle ne manœuvre pour échapper au decker (voir *Manœuvres de combat*, page 222).

Les CI réactives sont plus insidieuses, car aucune de leurs actions ne trahit leur présence. Quand un decker déclenche une CI réactive, le meneur de jeu fait secrètement un test de Senseurs contre un seuil de réussite égal à l'indice de la CI. Avec 1 succès, il informe le decker que ses actions ont déclenché une CI. Avec 2 succès, il lui révèle le type de CI déclenchée. Avec 3 succès ou plus, il lui dévoile l'indice et la localisation de la CI. On ne fait ce test qu'une seule fois, au moment où la CI devient active.

Si un decker soupçonne la présence d'une CI active, il peut effectuer une opération Localisation de CI (voir page 216) pour s'en assurer.

ACTIONS EXTÉRIEURES AU COMBAT

Pour les actions ne relevant pas du combat, les deckers n'ont pas besoin de déterminer d'initiative. À la place, divisez l'attribut Réaction (plus son Accroissement de Réponse) du decker par 10 (arrondir à l'entier supérieur). Le résultat est le nombre d'actions

que peut faire le decker en un tour de 3 secondes (l'équivalent d'un tour de combat). Ajoutez-y 1 action par dé d'initiative que reçoit le decker dans la Matrice en plus du 1D6 standard.

Par exemple, un decker ayant deux actions par tour pourrait effectuer une opération Connexion à un Serveur (action complexe) et une opération Analyse d'Icône (action automatique) lors de sa première passe d'initiative. À sa prochaine action, il pourra accomplir une opération Analyse de Serveur (action complexe). Voir page 221 pour une liste des actions que peuvent effectuer les deckers, et page 212 pour plus d'informations sur les opérations systèmes.

Les CI réactives qui accomplissent des tâches à la fin d'un tour de combat agissent après que tous les deckers ont accompli leurs actions pour le tour.

TESTS DE SYSTÈME

Lorsqu'il souhaite faire quelque chose dans la Matrice, le decker soumet une commande ou une série de commandes au serveur ou à la grille. Ces commandes sont connues sous le nom d'opérations système (voir page 212 pour une liste détaillée des opérations système que peuvent accomplir les deckers). Chacune de ces actions requiert une action de jeu spécifique (Automatique, Simple, Complexe) et est affiliée à un sous-système particulier (Accès, Contrôle, Index, Fichier et Esclave), le tout étant spécifié sous chaque description individuelle.

En outre, les deckers non-accrédités doivent effectuer un test – connu sous le nom de test de Système – dès qu'ils tentent d'accomplir une action dans la Matrice. Cela est dû au fait qu'en tant qu'utilisateurs non-accrédités de la Matrice, ils doivent contraindre divers systèmes informatiques de leur donner la puissance et le temps de traitement nécessaires à leurs tâches. Plus un decker éprouve un système, plus ce système risque de remarquer l'intrus et d'activer des contre-mesures.



On résout toujours les tests de Système comme des tests de réussite entre le decker et le serveur ou la grille cible. Le decker utilise sa Compétence Informatique (ou sa spécialisation en Decking) pour faire un test contre un seuil de réussite égal à l'indice de Sous-système correspondant à la tâche entreprise. Par exemple, une opération de Connexion à un Serveur requiert un test d'Informatique (indice d'Accès). Il est possible de modifier le seuil de réussite de ces tests si le decker se sert de programmes utilitaires (voir *Opérations système*, page 212, pour plus de détails sur les utilitaires spécifiques à certaines opérations). On peut se servir de la réserve matricielle dans le cas de tests de Système.

Dans le même temps, le serveur ou la grille effectue un test de Sécurité, en lançant sa valeur de Sécurité contre un seuil de réussite égal au facteur de Détection du decker.

Si le decker obtient autant ou plus de succès que la grille/serveur, il emporte le test de réussite et réussi la tâche en cours. Si le serveur obtient plus de succès, le decker échoue dans sa tâche.

Quelle que soit l'issue du test, le meneur de jeu note le nombre de succès du serveur et y ajoute ceux qu'il a précédemment obtenus contre le decker lors d'un test de Système. Ce total est le pointage de sécurité.

Par souci de simplicité, on se réfère à nombre de tests de Système par le sous-système affecté. Par exemple, le terme test d'Accès s'applique à un test de réussite qui oppose le test d'Informatique (indice d'Accès) du decker au test de Sécurité (facteur de Détection) de l'ordinateur. Ainsi, test de Fichiers, test d'Index, test de Contrôle et test d'Esclave sont-ils des abrégés.

L'exemple suivant décrit la première étape indispensable à toute opération qu'un decker compte mener à l'intérieur d'un serveur, pour parvenir à se connecter et à s'infiltrer.

Headcrash possède la compétence Informatique à 6 et un MPCP-8/6/6/6/6. Il utilise un utilitaire Invisibilité-5, aussi son facteur de Détection est-il de 6 (6 + 5 = 11, divisé par 2 = 5,5 arrondi à l'entier supérieur). Il possède également un utilitaire Mystification-4. Head veut infiltrer un Serveur Rouge-8 ayant un Accès-11. Il doit effectuer une opération de Connexion à un Serveur, c'est-à-dire un test d'Informatique (Accès), pour se connecter.

Headcrash lance 6 dés, soit sa Compétence Informatique. Son seuil de réussite est de 11 (indice d'Accès) moins 4 (indice de Mystification), pour un seuil de réussite final de 7.

Le meneur de jeu lance 8 dés, soit la valeur de Sécurité du serveur, contre un seuil de réussite de 6, soit le facteur de Détection de Crash.

Headcrash obtient 2, 2, 3, 4, 5, 9, soit un succès contre un seuil de réussite de 7. Le serveur obtient 1, 2, 2, 2, 3, 3, 5, 5 –, soit aucun succès. Headcrash parvient à se connecter au serveur. Il a eu de la chance et devrait prier pour que cela continue.

Notez que si Headcrash n'avait pas utilisé son programme Mystification, son seuil de réussite aurait été de 11 et non de 7. Il n'aurait eu aucun succès et n'aurait pas pu se connecter. Moralité : on ne peut rien faire tant qu'on n'est pas dans le serveur, aussi un programme Mystification est-il un partenaire obligé pour entrer dans les serveurs à haut niveau de sécurité.

OPÉRATIONS SYSTÈME DANS LES GRILLES

Certaines localisations, comme le point d'entrée physique d'un run, peuvent limiter les options du decker en termes d'opérations système. En plus des opérations système suivantes, un decker peut toujours effectuer une opération Déconnexion en Douceur à tout moment (voir *Opérations système*, page 212).

Depuis un point d'entrée

Les deckers qui se connectent via un accès télécom légal ou illégal peuvent uniquement effectuer une opération Connexion à une GTL. Ils doivent ensuite trouver le serveur/grille qu'ils souhaitent pénétrer, s'ils n'en connaissent pas la localisation. Ceux qui se connectent via une station de travail, un appareil télécommandé ou une console peuvent uniquement effectuer une opération Connexion à un Serveur et doivent se connecter au serveur qui contrôle le machin par lequel ils se sont connectés.

Dans une GTL

Une fois connecté à une GTL, le decker peut aller jusqu'à la GTR mère grâce à une opération Connexion à une GTR ou tenter d'accéder à n'importe quel serveur relié à cette GTL via une

opération Connexion à un Serveur. Si une GTLP est reliée à la GTL sur laquelle se trouve le decker, ce dernier peut effectuer une opération Connexion à une GTL pour s'y introduire.

Dans une GTR

Une fois connecté à une GTR, le decker peut, soit aller vers une autre GTR (c'est-à-dire passer un "appel longue distance" pour se retrouver sur la grille dans un autre endroit du monde) via une opération Connexion à une GTR, soit pénétrer toute GTL affiliée à cette GTR via une opération Connexion à une GTL.

Il peut également effectuer une opération Localisation de Nœud d'Accès sur une GTR.

Dans une GTLP

Un decker connecté à une GTLP peut effectuer toutes les opérations système disponibles dans les GTL et GTR publiques.

POINTAGE DE SÉCURITÉ

Le meneur de jeu note tous les succès obtenus par le serveur/grille lors des tests de Système effectués en opposition au decker. Cela inclut tous les succès, pas seulement les succès nets (en d'autres termes, même si le serveur/grille perd le test, peut-être aura-t-il obtenu des succès et ainsi augmenté le pointage de sécurité du decker). Ce pointage reste valable aussi longtemps que le decker reste connecté à un même serveur/grille. Lorsque ce pointage atteint le niveau fixé par le meneur de jeu, cela peut déclencher une réaction du serveur/grille, allant de l'intervention d'une CI noire à rien du tout. L'essentiel est que le decker ne sache jamais ce qui se produira lors de son prochain test, ni combien de tests il peut encore effectuer avant que le serveur/grille remarque sa présence et fasse de son mieux pour l'éjecter.

FAISCEAUX DE SÉCURITÉ

Un faisceau de sécurité décrit les mesures de sécurité en place dans un serveur ou une grille, ainsi que la façon dont le serveur/grille réagit face à des intrus. Plus simplement, un faisceau consiste en une liste de stades de déclenchement. Ces stades représentent les seuils de pointage de sécurité. Chaque fois que le pointage de sécurité d'un decker atteint un nouveau stade, le système active une, voire plusieurs CI. Les stades de déclenchement activent également les divers niveaux d'alerte d'un système. Le statut de l'alerte du système affecte le type de CI activée.

Le code de sécurité d'un serveur/grille définit la fréquence des stades de déclenchement du système, et le meneur de jeu détermine lui-même ce qui se passe à chaque fois, soit de son propre chef, soit aléatoirement.

Stades de déclenchement

Comme indiqué ci-dessus, les stades de déclenchement correspondent à des pointages de sécurité spécifiques. Lorsque le pointage de sécurité d'un decker atteint ou dépasse l'un des stades de déclenchement, le système active automatiquement une ou plusieurs mesures de sécurité, comme des CI ou des alertes. Les systèmes de basse sécurité, comme les serveurs Bleus, n'ont que peu de stades de déclenchement – ils ont donc moins de CI et autres mesures de sécurité. Les systèmes de haute sécurité, comme les serveurs Rouges, échelonnent leurs stades de déclenchement sur de petits incréments, et ont donc plus de CI et de mesures de sécurité.

Le faisceau de sécurité d'un système dresse la liste de tous les stades de déclenchement et indique les différents événements qui surviennent à chacun d'eux. L'*Exemple d'une Table de faisceau de sécurité*, ci-dessus, dépeint un système qui active une CI Sonde-5 lorsque le pointage de sécurité du decker atteint 3. Quand ce pointage passe à 7, le système active une CI Sonde-7, etc.

EXEMPLE D'UNE TABLE DE FAISCEAU DE SÉCURITÉ

Stade de Déclenchement	Événement
3	Sonde-5
7	Sonde-7
10	Killer-8, alerte passive
13	Killer-10, alerte active

Le meneur de jeu assigne les stades de déclenchement selon ses désirs ou aléatoirement. Dans ce cas, lancez 1D6/2 et appliquez le modificateur approprié sur la Table des Stades de Déclenchement, basé sur le code de sécurité du serveur. Ajoutez le résultat de chaque dé au stade de déclenchement précédent.

Pour créer un système de haute sécurité, utilisez simplement la plus basse valeur de la fourchette correspondant au code de sécurité du système concerné. Pour des systèmes faibles, prenez les valeurs les plus élevées quand vous fixez les stades.

Par exemple, un serveur Bleu de basse sécurité pourrait avoir les stades de déclenchement suivants : 6, 12, 19, 24, 31, 36, 42, etc.

Déclenchements multiples

Si un decker accomplit sur un système plusieurs actions qui ajoutent à son pointage de sécurité de nombreux points en une seule fois, cette augmentation risque d'embrasser deux stades de déclenchement ou plus. Dans ce cas, les événements indiqués pour TOUS les stades de déclenchement atteints sont activés en même temps (également connu sous l'expression "les balles ont touché le réservoir").

POINTAGE DE SÉCURITÉ DES GRILLES

Passer d'une GTL à une autre au sein d'une même GTR ne modifie pas le pointage de sécurité d'un decker. Par exemple, un decker qui se connecte à la GTL UCAS-SEA-2206 et obtient un pointage de 2, puis qui se connecte au système central de la GTR UCAS-SEA et ajoute un nouveau point à son pointage avant de parvenir enfin à la GTL UCAS-SEA-4206 et de récupérer 2 points de plus, voit son pointage de sécurité passer à 5 et s'y maintenir tant qu'il reste connecté aux grilles UCAS-SEA. Néanmoins, ce pointage est modifié si le decker se connecte à une autre GTR.

GTLP et pointages de sécurité

Comme les GTLP maintiennent des routines de sécurité très actives, un pointage de sécurité acquis sur une GTLP donnée suit le decker s'il se connecte à une autre GTLP de la même GTR. Tout cela parce que les GTLP captent les "signaux" de sécurité des GTR quand elles accordent une connexion. Cela signifie qu'un decker qui voit son pointage fortement augmenter en traversant des grilles publiques peut déclencher des CI dès qu'il pénètre un espace de données privé.

TABLE DES STADES DE DÉCLENCHEMENT

Code de sécurité du système	Modificateur au Jet/Stade de déclenchement
Bleu	+4, pour une fourchette finale de 5 à 7
Vert	+3, pour une fourchette finale de 4 à 6
Orange	+2, pour une fourchette finale de 3 à 5
Rouge	+1, pour une fourchette finale de 2 à 4

Dans notre exemple, le decker qui a un pointage de sécurité de 5 garde ce score quand il entre dans une GTLP depuis la GTR. Si ce pointage suffit à déclencher une réponse du système de sécurité de la GTLP, elle se déclenche dès que la connexion est établie. Quelles qu'en soient les conséquences, le pointage de sécurité du decker est à 5 sur la GTLP, plus tous les points qu'il aura eus en se connectant.

ALERTES

Après avoir déterminé les intervalles entre les stades de déclenchement d'un système, le meneur de jeu choisit les CI et les mesures de sécurité activés à chacun de ces stades. Pour déterminer un niveau de réponse approprié pour chaque déclenchement, il faut d'abord définir le minutage des alertes du système.

Tous les systèmes possèdent trois statuts d'alerte – pas d'alerte, alerte passive et alerte active. Le statut normal d'un système est : pas d'alerte. En retour, le statut d'alerte d'un système détermine les types de CI qui entrent en action aux différents stades de déclenchement du système.

Pas d'alerte

Généralement, les stades de déclenchement d'un système sans alerte lancent des CI réactives.

Alerte passive

Dans un faisceau de sécurité typique, le troisième ou quatrième stade de déclenchement active une alerte passive.

Une alerte passive signifie que le système soupçonne la présence d'un intrus, mais qu'il n'en est pas sûr à 100%. En état d'alerte passive, les stades de déclenchement lancent généralement des CI blanches ou grises proactives.

Lorsqu'un système passe en alerte passive, augmentez tous les indices de Sous-système de 2 points.

Alerte active

Un système classique passe en alerte active au deuxième ou troisième stade de déclenchement suivant la mise en alerte passive. Une alerte active signifie que le système est certain de la présence d'une icône non-accréditée.

En état d'alerte active, les stades de déclenchement lancent généralement des CI proactives et parfois noires. Les stades de déclenchement peuvent aussi provoquer l'apparition de deckers corporatistes ou gouvernementaux dans le système.

Une fois qu'un système est en alerte active, se sauver pour revenir discrètement devient très difficile pour un decker non-accrédité. Le personnel de sécurité sait que quelqu'un est venu fureté et les administrateurs du système restent particulièrement vigilants pendant quelque temps.

RÉINITIALISATION D'UN SERVEUR OU D'UNE GRILLE

Si un decker se connecte à un serveur ou à une grille, qu'il ravage tout, qu'il le pousse à un cheveu de l'extinction puis qu'il se déconnecte, il ne peut y retourner cinq minutes plus tard en espérant que tout a été pardonné et oublié. Il ne fait aucun doute que le serveur/grille continuera de faire tourner ses CI et autres mesures de sécurité. Avant de se reconnecter, le decker doit attendre que le serveur/grille "décide" de réduire son niveau d'alerte, de désactiver ses CI et de se remettre à son travail habituel. Ce processus s'appelle la réinitialisation de serveur/grille.

Les serveurs Bleus se réinitialisent en 2D6 minutes, temps durant lequel le système désactive les mesures de sécurité et fait tomber le pointage de sécurité à 0. Les systèmes plus sûrs ne se réinitialisent pas aussi vite. Les systèmes Verts, Orange et Rouges entament leur réinitialisation en 3D6 minutes, à condition que le decker n'y ait pas déclenché une alerte passive ou active.

Si un decker déclenche une alerte sur un serveur/grille Vert, Orange, Rouge, le système se réinitialise encore plus lentement. Lancez 1D6 toutes les 5 minutes pour les systèmes Verts, toutes les 10 minutes pour les systèmes Orange, toutes les 15 minutes pour les systèmes Rouges. Réduisez le pointage de sécurité du système d'un montant égal au résultat. Toutes les CI activées au moment où le decker s'est déconnecté continuent de tourner jusqu'à ce que le pointage de sécurité tombe en dessous du stade de déclenchement qui les a lancées.

Si un decker se connecte illégalement sur un serveur/grille en cours de réinitialisation, son pointage de sécurité commence au niveau où il était tombé lors de l'intrusion.

Séléna pénètre dans un serveur Orange et fait grimper son pointage de sécurité à 18 avant de se déconnecter avec une CI killer sur le dos. Le système commence alors sa réinitialisation.

Une demi-heure plus tard, lorsque Cybersushi se connecte au même serveur, le système est toujours en cours de réinitialisation. Son pointage de sécurité démarre à 6. Lors du run de Séléna, le serveur était en alerte passive au stade de déclenchement 5, aussi le système reste-t-il en alerte passive. La CI killer s'était déclenchée en 12, et cette dernière n'est donc plus active.

DÉCLENCHEMENT D'UNE CI

CI est l'abréviation de contre-mesure d'intrusion. Certaines CI ne font que gêner le decker, tentant parfois de découvrir son identité. D'autres programmes sont conçus pour éjecter son icône de la Matrice. Certains s'en prennent à son deck. Enfin, il y a les CI noires – qui font tout leur possible pour le tuer.

Cette section décrit les programmes de CI et leurs indices (pour plus de détails sur les programmes de CI spécifiques et la manière dont ils fonctionnent, voir *Contre-mesures d'intrusion*, page 224).

PROACTIVES CONTRE RÉACTIVES

Une CI est, soit proactive, soit réactive. Les CI proactives attaque le decker en cybercombat une fois sa présence détectée (voir *Cybercombat*, page 220). Les CI proactives agissent comme des PNJ hostiles. Elles font des jets d'initiative pendant les combats, manœuvres à leur avantage et se servent d'armes et autres astuces.

En revanche, les CI réactives se contentent "d'être là". Elles s'activent quand le pointage de sécurité atteint un seuil déterminé ou quand les actions des deckers les déclenchent. Elles peuvent aussi rester dans une localisation ou ressource spécifique du serveur, comme un fichier, un module esclave ou même un sous-système entier. Dans ce cas, la CI devient active lorsqu'un decker pénètre dans la localisation ou ressource protégée. Une fois activée, une CI réactive affecte les opérations du decker jusqu'à ce qu'il la détruise, qu'il la trompe ou qu'il la fasse partir d'une manière ou d'une autre. Les CI réactives ont rarement une initiative.

PLANTAGE DES CI

Lorsqu'un decker "tue" ou plante une CI en cybercombat, ajoutez l'indice de cette CI au pointage de sécurité du decker. La raison en est que planter une CI équivaut à ouvrir le feu sur un périmètre de sécurité avec un canon d'assaut – l'action détruit la sentinelle, mais prévient ses collègues qu'ils ont de la compagnie.

Effacement des CI

Un decker peut éviter la pénalité de plantage d'une CI en l'effaçant lorsqu'il la détruit. Néanmoins, effacer une CI diminue le facteur de Détection du decker. Réduisez le facteur de Détection du decker de 1 point pour chaque CI qu'il efface. Cette diminution le suit tant qu'il reste dans le système, à moins qu'il ne relâche la CI effacée.


·BEKS 98·

Un decker doit annoncer qu'il veut effacer une CI aussitôt qu'il la plante. Il peut la "déseffacer" ou la relâcher quand il le souhaite. Pour chaque CI qu'il relâche, le decker regagne 1 point de facteur de Détection, mais son pointage de sécurité augmente du montant approprié.

Un decker ne peut pas effacer une CI dans un système qu'il a quitté.

INDICES DES CI

Chaque CI a son propre indice qui mesure les dommages qu'elle inflige ou fixe le seuil de réussite des tests du decker qui veut en éviter les effets. On s'en sert également pour réaliser certains tests, comme les tests de Brouillage effectués par les CI de brouillage pour effacer des données, ou comme les tests de Sonde effectués par les CI Sonde pour augmenter le pointage de sécurité (voir les descriptions individuelles des CI dans *Contre-mesures d'intrusion*, page 224).

En cybercombat, un programme de CI effectue ses tests d'Attaque en prenant la valeur de Sécurité du serveur comme indice de "compétence" pour déterminer le nombre de dés à lancer. En d'autres termes, le serveur attaque le decker en utilisant la CI comme arme.

La valeur de Sécurité du serveur ou de la grille indique également le nombre de dés à lancer pour le test de Résistance aux dégâts de la CI.

TYPES DE CI

Il existe trois types de contre-mesures d'intrusion. En voici une brève description (voir *Contre-mesures d'intrusion*, page 224, pour plus d'informations).

Blanches

Les CI blanches sont uniquement programmées pour attaquer l'icône d'un decker. Elles n'infligent jamais de dommages permanents au decker ou à son deck.

Grises

Les CI grises sont conçues pour cibler très spécifiquement le cyberdeck et les utilitaires du decker, ce qui peut engendrer des dommages permanents.

Noires

Les CI noires sont spécialement programmées pour attaquer le decker lui-même, et créer de dangereuses bio-réactions entre le decker et son cyberdeck, qui peuvent entraîner des dommages physiques et psychologiques permanents, voire la mort.

OPÉRATIONS SYSTÈME

On exprime presque toutes les tâches réalisées par un decker dans le cyberespace en termes d'opérations système. Cette partie embrasse la plupart d'entre elles. Lorsqu'un decker désire accomplir une action qui n'est pas prévue par la liste des opérations système, le meneur de jeu doit créer ses propres opérations système, en se basant sur celles qui sont déjà décrites.

En termes de jeu, une opération système n'est pas une compétence ou un programme – il s'agit simplement d'une procédure déterminant si un decker réussit à accomplir l'action intentée. Toutes les opérations système se décomposent en trois parties : un test de Système, un utilitaire approprié et un type d'action de jeu.

Le test de Système indique quel type de sous-système le decker utilise pour accomplir l'action : un test d'Accès, un test de Contrôle, un test d'Index, un test de Fichier, ou un test d'Esclave. Le seuil de réussite de chaque test est l'indice de Sous-système de la grille ou du serveur. La description de chaque opération dresse la liste des utilitaires que le decker peut employer pour réduire le seuil de réussite du test de Système. Durant chaque test comparé, le meneur de jeu effectue un test de Sécurité pour la grille ou le serveur en opposition au facteur de Détection du decker (voir *Tests de système*, page 208 pour de plus amples informations).

La description des opérations indique le type d'action – automatique, simple ou complexe – que le decker doit dépenser. Des opérations très simples – obtenir un élément d'information, manipuler un contrôle sur le panneau virtuel d'une machine, etc. – sont en général des actions automatiques. De telles tâches équivalent, dans la Matrice, à ouvrir une porte ou à regarder par une fenêtre. Des opérations plus complexes impliquant un programme, une icône, ou un contrôle, requièrent généralement des actions simples. Toute tâche impliquant une recherche, une analyse ou le contrôle d'un processus plus compliqué ou plus précis nécessite une action complexe.

La plupart des opérations système entrent dans l'une des trois grandes catégories suivantes : les interrogations, les opérations en cours et les opérations surveillées.

OPÉRATIONS INTERROGATIONS

Dans la majorité des opérations, un decker donne un ordre à la grille/au serveur, que le système prend immédiatement en charge. Dans une opération interrogation, quand il cherche une information spécifique, le decker engage un "dialogue" avec le système. Il peut avoir à répéter une opération interrogation plusieurs fois avant de localiser le fichier exact ou le contrôle esclave dont il a besoin. Gardez la trace des succès obtenus par le decker à chaque opération interrogation. Dès qu'il accumule 5 succès ou plus, il localise l'objet de sa recherche. Une autre possibilité consiste à fixer arbitrairement le nombre de succès nécessaires à la découverte d'un élément d'information ou même, à établir une liste de données à révéler au joueur lorsque son personnage aura atteint un nombre de succès donné.

Plus le decker définit précisément les critères de l'opération, meilleures sont les chances de succès. Il doit fournir des références précises – nom, événement ou fonction – pour réussir. Conduire une opération interrogation s'apparente à se renseigner dans le monde physique de *Shadowrun* – le personnage pose des questions jusqu'à ce qu'il obtienne les réponses dont il a besoin ou qu'il apprenne que l'information n'est pas disponible.

Appliquez un modificateur de +1 au seuil de réussite du test pour toute question vague ou trop générale posée par le personnage dans une opération interrogation. Appliquez un modificateur de +2 pour les questions extrêmement vagues. Pour des questions habiles et pertinentes ou pour des recherches particulièrement perspicaces, appliquez un modificateur de -1 ou de -2 au seuil de réussite du test. Souvenez-vous que les ordinateurs peuvent être programmés pour cacher des données, mais qu'ils ne peuvent pas mentir. Ainsi, un decker qui rassemble des indices lors de l'aventure et qui conduit un raisonnement logique devrait avoir de meilleures chances de succès qu'un decker qui avance dans le brouillard.

Si un serveur/une grille ne possède pas l'information recherchée, dites-le au joueur dès qu'il a obtenu 3 succès ou plus.

En outre, une fois toutes les interrogations réalisées, il est possible que le decker ne trouve qu'un index lui donnant l'adresse d'un fichier sur un autre serveur. Il aura peut-être à suivre plusieurs liens au travers de plusieurs serveurs avant de vraiment de découvrir les données recherchées (voir *Bases de données réparties*, page 203).

Grid le Faucheur effectue une surveillance matricielle pendant que ses amis font un tour dans les installations d'une corpo. Grâce à la radio, il entend qu'ils sont pris au piège dans une salle, et qu'on les attaque avec un gaz



soporifique. S'il n'arrête pas ce dernier rapidement, ses copains vont finir en pâtée pour chien.

Pour fermer le système de gaz, Faucheur doit trouver le sous-système esclave qui le contrôle – une opération interrogation. Il effectue une opération Localisation d'Esclave, et le meneur de jeu réduit le seuil de réussite du test car le personnage sait précisément où se trouve, dans le bâtiment, le sous-système esclave et ce qu'il fait. Il n'obtient que 1 succès, mais au moins est-il sur la bonne piste. Comme ses camarades sont en train de perdre connaissance, il interroge encore le serveur pour faire une nouvelle opération Localisation d'Esclave. Il obtient cette fois 4 succès nets et localise l'esclave. Malheureusement pour Faucheur (et pour ses copains), il n'aura pas le temps de couper le système de gaz, car il vient de déclencher une CI…

OPÉRATIONS EN COURS

Certaines opérations sont terminées dès que le decker a réussi son test de Système. D'autres, comme le téléchargement ou l'envoi de données, prennent du temps. Dans ces opérations en cours, le decker lance la procédure, puis laisse agir le serveur sans lui donner d'autres directives.

Le temps nécessaire à des opérations en cours se mesure en secondes, suivant les règles propres à chaque opération. Si l'opération interagit avec d'autres événements, il revient au meneur de jeu de calculer le moment précis du tour de combat où l'opération est achevée.

Pour convertir des secondes en tours de combat, divisez le nombre de secondes par 3 (ne réduisez pas les fractions). Par exemple, John Longbone commence un chargement d'utilitaire qui requiert six secondes. Cela se traduit par 2 tours de combat. Par conséquent, s'il commence le chargement au début du tour de combat 3, il peut utiliser l'utilitaire chargé au début du tour 5 ou durant sa quatrième action du tour 4. Si le chargement avait pris 7 secondes, cela se traduirait par 2 tours de combat plus 1 seconde restante. Dans ce cas, John Longbone ne pourrait se servir des utilitaires chargés avant la deuxième ou troisième passe d'initiative du tour de combat 5 (à la discrétion du meneur de jeu).

Voici des opérations en cours : Envoi de Données, Modification de Mémoire, Téléchargement de Données.

OPÉRATIONS SURVEILLÉES

Les opérations surveillées doivent être contrôlées avec soin une fois lancées. Dès qu'un decker a effectué le test de Système nécessaire au démarrage d'une opération surveillée, il dépense une action automatique lors de chaque passe d'initiative pour poursuivre l'opération. S'il est dans l'incapacité de le faire, ne serait ce qu'une fois, l'opération échoue et il doit faire un test de Système pour la relancer depuis le début.

Parfois, laisser avorter une opération se traduit par d'irréversibles conséquences dans le monde réel. Imaginons, par exemple, un decker en train de surveiller une opération Édition d'Esclave pour que les caméras de sécurité évitent de montrer à des gardes l'image de ses compagnons en train de s'introduire dans une installation. Si le decker laisse avorter l'opération, les gardes risquent de voir ses compagnons et de compromettre le run, voire bien pire.

Voici des opérations surveillées : Appel Télécom, Contrôle d'Esclave, Écoute Télécom, Édition d'Esclave, Surveillance d'Esclave.

DESCRIPTION DES OPÉRATIONS

Le texte qui suit fournit les informations spécifiques sur les différentes opérations système disponibles. Le meneur de jeu est libre d'en inventer d'autres en s'inspirant des propositions d'action des personnages deckers.

Analyse de CI

Test : Contrôle
Utilitaire : Analyse
Action : automatique

L'opération Analyse de CI permet au decker d'identifier toute CI qu'il a localisée (un decker peut trouver un programme de CI en réalisant une opération Localisation de CI ou à la suite d'une attaque). Si l'opération Analyse réussit, le decker apprend le type et l'indice du programme de CI, ainsi que toutes ses options ou défenses.

Analyse d'Icône

Test : Contrôle
Utilitaire : Analyse
Action : automatique

L'opération Analyse d'Icône permet de scanner une icône et d'en identifier la nature générale : CI, persona, application, etc. Le decker réduit le seuil de réussite du test de Contrôle par son indice de Senseurs et par chaque programme d'analyse qu'il utilise. Néanmoins, le seuil de réussite ne saurait descendre en dessous de 2, quels que soient les indices de Senseurs et de programmes du decker.

Analyse de Sécurité

Test : Contrôle
Utilitaire : Analyse
Action : simple

L'opération Analyse de Sécurité révèle au decker l'indice de Sécurité du serveur, son propre pointage de sécurité dans le serveur (en incluant les points dus au test d'Analyse de Sécurité) et le niveau d'alerte du serveur.

Analyse de Serveur

Test : Contrôle
Utilitaire : Analyse
Action : complexe

L'opération Analyse de Serveur permet au decker de connaître les indices d'un serveur. Pour chaque succès au test de Système, le decker choisit l'une des informations suivantes, fournies par le meneur de jeu :

- L'indice de Sécurité du serveur (code et valeur)
- L'indice de l'un des cinq sous-systèmes du serveur

Sept succès ou plus dévoilent au decker toutes les informations disponibles concernant le serveur. Notez que le decker doit se trouver sur le serveur qu'il analyse – impossible de s'offrir un discret aperçu depuis la grille.

Analyse de Sous-Système

Test : Sous-système visé
Utilitaire : Analyse
Action : simple

L'opération Analyse de Sous-Système identifie tout détail anormal dans le sous-système visé. Elle détecte la présence de CI de brouillage, et de défenses ou de pièges présents dans le sous-système.

Appel Télécom

Test : Fichiers
Utilitaire : Communications
Action : complexe

Un decker sur une GTR peut téléphoner à n'importe quel abonné dont le numéro est contrôlé par cette GTR via une opération Appel Télécom. Mais cette opération n'est pas seulement un moyen de ne pas payer le téléphone. Le decker peut passer un coup de fil, puis se déplacer sur une autre GTR pour appeler un autre numéro et relier les deux ensemble. Le decker peut ainsi aller de GTR en GTR et établir une conférence par téléphone, sécurisée.

Il lui faut réussir un test de Système pour chaque appel qu'il veut relier aux autres.

Certains deckers possèdent une licence pour fournir ce genre de services sur diverses GTR. Cela signifie qu'ils ont un mot de passe que leur remet l'opérateur de GTR qui accrédite cette opération. Dans ce cas, inutile de faire un test pour passer des appels ou les relier entre eux. Cette licence n'est d'ordinaire délivrée qu'aux deckers corporatistes.

L'opération Écoute Télécom ne peut pas repérer ce genre d'appel, mais un autre decker peut se servir de l'utilitaire Pistage pour tenter de localiser les numéros impliqués dans l'appel (voir *Écoute Télécom*, page suivante pour plus d'informations).

De plus, un decker peut détecter tout traceur ou micro posé sur les lignes en remportant un test de Senseurs en opposition contre l'indice de l'appareil. Il peut ensuite le neutraliser en remportant un test d'Évasion en opposition contre l'indice de l'appareil.

Éjecter l'un des participants d'une telle communication exige la réussite d'un test de Fichiers. De même, il faut réussir un test de Fichiers pour participer à un appel repéré.

Les deckers arrangent souvent des appels sécurisés pour arrondir leurs fins de mois. Ils facturent généralement 100 nuyens par correspondant et par minute.

L'opération Appel Télécom est une opération surveillée.

Connexion à une GTL
Test : Accès
Utilitaire : Mystification
Action : complexe

L'opération Connexion à une GTL consiste en un classique test de Système effectué contre l'indice d'Accès de la GTL. N'oubliez pas de commencer par comptabiliser le pointage de sécurité du decker avec chaque succès de la grille. Si le decker rate le test, il ne peut pas se connecter. Il peut faire un nouvel essai, mais son pointage de sécurité reste sur la grille pendant quelque temps (les GTL publiques se "souviennent" généralement de tentatives d'accès non-accréditées 1D3 x 5 minutes durant). Le decker peut également de se connecter à un autre point d'entrée en faisant une nouvelle tentative – ce qui veut dire que la grille reprendra le pointage de sécurité à zéro.

Une fois que le decker a réussi son test en opposition, son icône apparaît dans le paysage virtuel de la GTL. Depuis une GTL, il peut passer sur la GTR qui contrôle la GTL, sur une GTLP rattachée à cette GTL (s'il en connaît l'adresse), ou encore à n'importe quel serveur rattaché à cette GTL (s'il en connaît l'adresse).

Connexion à une GTR
Test : Accès
Utilitaire : Mystification
Action : complexe

Une fois connecté à une GTL, le decker peut passer sur la GTR qui contrôle cette GTL via une opération Connexion à une GTR. Il *doit* réaliser cette opération s'il souhaite se connecter sur une GTL différente dans la même GTR ou dans une autre GTR.

Pour accomplir cette opération, le decker effectue un test de Système contre l'indice d'Accès de la GTR. N'oubliez pas que les changements "locaux" dans les indices de la GTL (voir page 201) n'affectent pas ceux de la GTR. Le meneur de jeu peut, bien sûr, assigner des modificateurs temporaires aux indices de la GTR.

Souvenez-vous aussi qu'une GTR conserve le même pointage de sécurité pour toutes les activités du decker sur l'ensemble des GTL qu'elle contrôle, ainsi que sur elle-même.

Une fois le decker connecté à la GTR, il peut accomplir une opération Connexion à une GTL pour atteindre toute GTL contrôlée par la GTR, ou une Connexion à une GTR pour atteindre n'importe quelle GTR dans le monde.

Connexion à un Serveur
Test : Accès
Utilitaire : Mystification
Action : complexe

L'opération Connexion à un Serveur consiste en un classique test de Système. Appliquez au test tous les modificateurs appropriés, et commencez par comptabiliser le pointage de sécurité du decker avec tous les succès réalisés par le serveur.

Le decker ignore l'indice d'Accès du serveur tant qu'il ne s'y infiltre pas. Par la suite, cet indice ne devient que trop évident. Inutile d'en faire un grand secret.

Une fois le test de Système réussi, le paysage virtuel de l'ordinateur s'offre au decker. S'il s'est connecté via une station de travail, son icône peut apparaître selon une iconographie correspondant au port d'E/S. Bien sûr, avec l'actuelle prépondérance dans la Matrice des systèmes modelés, la scène peut prendre une tournure tout à fait unique.

Obtenir l'accès à un serveur par le biais d'un appareil télécommandé signifie que l'icône du decker entre dans le serveur par un contrôleur esclave, et que l'accès par une console le plonge au cœur de l'unité centrale. Ces localisations virtuelles n'affectent en rien les tests du decker, mais sont fournies à titre d'indication pour la description des scènes.

Une fois dans le serveur, le decker peut réaliser toutes les opérations de son inavouable profession – analyser le serveur et ses défenses, chercher des données de valeur, traquer des fichiers et tout le toutim.

Contrôle d'Esclave
Test : Esclave
Utilitaire : Commande
Action : complexe

L'opération Contrôle d'Esclave permet au decker de prendre le contrôle d'un appareil commandé par le sous-système Esclave du serveur. Les appareils concernés peuvent être de simples portes automatiques, un ascenseur ou une usine entièrement automatisée pleine de robots-assembleurs.

Quand un decker tente de prendre le contrôle d'un processus de production mécanique ou scientifique dirigé par le sous-système Esclave, il effectue un test de Système avec la moyenne de ses indices dans les Compétences Informatique et Construction/Réparation ou de connaissances qui s'appliquent au procédé. Par exemple, un decker tentant de prendre le contrôle d'un labo médical automatisé effectue le test avec la moyenne de ses compétences Informatique et Biotech, ou Informatique et Médecine, ou Informatique et une autre compétence similaire. Soyez strict en ce qui concerne les compétences appropriées, en particulier quand le decker est en train d'accomplir une tâche susceptible d'exiger quelque obscure compétence spécialisée.

Le Contrôle d'Esclave est une opération surveillée.

Déconnexion en Douceur
Test : Accès
Utilitaire : Mystification
Action : complexe

L'opération Déconnexion en Douceur permet au decker de se déconnecter d'un serveur et de la GTL sur laquelle il est branché sans subir de choc d'éjection.

De plus, une opération de Déconnexion en Douceur réussie efface toute trace du decker et de ses actions dans les systèmes de sécurité et la mémoire du serveur. Ajoutez l'indice de tout utilitaire Pistage présent au seuil de réussite d'une Déconnexion en Douceur (voir *Pistage*, page 219).



Décryptage d'Accès
Test : Accès
Utilitaire : Décryptage
Action : simple

L'opération Décryptage d'Accès annule l'effet des CI de brouillage qui gardent les accès d'un serveur. Dans un NAS crypté, le decker ne peut pas effectuer l'opération Connexion à un Serveur avant d'avoir réussi une opération Décryptage d'Accès sur les CI.

Décryptage d'Esclave
Test : Esclave
Utilitaire : Décryptage
Action : simple

L'opération Décryptage d'Esclave annule l'effet des CI de brouillage d'un sous-système Esclave. Un decker ne peut pas faire de test d'Esclave contre un sous-système Esclave crypté avant d'avoir réussi une opération Décryptage d'Esclave sur ce sous-système.

Décryptage de Fichier
Test : Fichiers
Utilitaire : Décryptage
Action : simple

L'opération Décryptage de Fichier annule l'effet des CI de brouillage d'un fichier. Le decker doit d'abord réussir une opération de Décryptage de Fichier sur les fichiers cryptés avant de passer à toute autre opération sur lesdits fichiers. Un fichier protégé par une CI de brouillage ne peut pas être téléchargé tant qu'il n'a pas fait l'objet d'un décryptage.

Écoute Télécom
Test : spécial
Utilitaire : Communications
Action : complexe

L'opération Écoute Télécom permet au decker de localiser une communication GTL, de remonter jusqu'à sa source et de la mettre sur écoute. Les deckers utilisent l'utilitaire Communication pour tous les tests requis par cette opération surveillée.

Pour localiser des numéros en service sur une GTL, le decker doit se trouver dans la GTR qui contrôle la GTL. Il effectue un test d'Index pour déterminer si un numéro quelconque de la GTL est en train d'émettre ou de recevoir un appel. S'il vérifie un numéro particulier, il doit être sur la GTR de ce numéro, et il reçoit un modificateur de -2 au seuil de réussite du test d'Index. S'il trouve un numéro en service, il peut effectuer un test de Contrôle pour remonter jusqu'à l'origine ou la destination de l'appel. Dans le cas de plusieurs interlocuteurs en téléconférence, chaque succès au test révèle de numéro de l'un des correspondants.

Si l'appel a été passé par un autre decker utilisant l'opération Appel Télécom, le test de Contrôle permet de localiser le decker en question. Le decker qui essaie de pister l'appel doit aller dans la GTR de celui qui passe l'appel et utiliser l'utilitaire Pistage contre lui. Notez bien que se servir de l'utilitaire Pistage contre un autre decker est considéré comme une attaque qui lui révèle votre présence. L'utilitaire localise tous les autres numéros impliqués dans l'appel.

Quand un decker veut mettre l'appel sur écoute et l'enregistrer dans la mémoire de stockage ou dans la mémoire parallèle de son deck, il effectue un test de Fichiers. Chaque minute d'enregistrement occupe 1 Mp de mémoire.

Si la connexion de la communication est brouillée, le decker doit la décrypter au moyen d'un test d'Informatique en opposition contre l'indice du système de cryptage de la ligne. L'utilitaire Décryptage réduit le seuil de réussite du decker. Le nombre de téléphones et d'appareils de codage impliqués dans l'appel ne modifie pas le seuil de réussite du decker. Si le premier test de décryptage échoue, le decker peut réessayer ; appliquez alors un modificateur de +2 au seuil de réussite pour chaque test supplémentaire. Aucun des tests effectués contre le codage n'affecte le pointage de sécurité du decker dans la GTR.

Si l'un des téléphones impliqués dans l'appel est équipé d'un détecteur de dérivation, le decker doit le déconnecter pour ne pas déclencher une alerte dans la GTR. Les détecteurs de dérivation (page 298) ont un indice allant de 1 à 10. Une fois la mise sur écoute établie, le decker effectue un test d'Informatique en opposition contre l'indice du détecteur. L'utilitaire Communications réduit le seuil de réussite du decker. Si le decker l'emporte, il parvient à synchroniser les infimes fluctuations d'intégrité du signal provoquées par l'écoute, et réussit ainsi à tromper le détecteur. Si plusieurs détecteurs de dérivation sont utilisés, ne considérez que celui qui a le plus fort indice. Dans ce cas, le decker doit obtenir 1 succès par détecteur, sans quoi l'un d'eux (sans doute le plus cher) détecte la mise sur écoute. Que le test réussisse ou non, il n'affecte en rien le pointage de sécurité du decker sur la GTR.

Une fois que le decker a mis l'appel sur écoute et l'a décodé, il peut l'écouter et l'enregistrer à loisir. Quand l'appel est terminé, le decker peut rester fixé sur n'importe quel numéro, que ce soit l'original ou l'un de ceux qu'il a pistés. Il peut ensuite tenter de surveiller tous les appels émis par ce numéro. S'il surveille un numéro qu'il a déjà mis sur écoute, il n'a pas besoin de test d'Index pour déterminer quand le numéro redevient actif. Il ne lui est pas nécessaire de refaire des tests pour pister et écouter les appels subséquents, ou encore pour déjouer les détecteurs de dérivation ou les brouillages installés sur les appareils.

Les deckers peuvent aussi dévoiler leur présence et participer à une conférence sur écoute, ou déconnecter les correspondants en réussissant une opération Appel Télécom (test de Fichiers modifié par l'utilitaire Communications).

L'Écoute Télécom est une opération surveillée.

Édition d'Esclave
Test : Esclave
Utilitaire : Commande
Action : complexe

L'opération Édition d'Esclave permet au decker de modifier des données reçues ou envoyées par un appareil contrôlé par le sous-système Esclave d'un serveur. Par exemple, un decker accomplit une opération Édition d'Esclave pour altérer les signaux vidéo ou les détecteurs d'un système de sécurité contrôlé par ordinateur ou encore pour altérer les données envoyées à une console ou à un simulateur.

L'Édition d'Esclave est une opération surveillée.

Édition de Fichier
Test : Fichiers
Utilitaire : Lecture/Écriture
Action : simple

L'opération Édition de Fichier permet au decker de créer, de changer ou d'effacer un fichier. Les changements mineurs (approximativement une ligne imprimée ou l'équivalent graphique) peuvent être effectués à l'aide de cette opération. Avant de remplacer de grandes portions de texte, le decker doit préparer le nouveau texte, puis l'envoyer et effectuer une opération Édition de Fichier pour l'insérer dans le fichier. Les renseignements envoyés sont insérés en une seule opération Édition de Fichier, quelle que soit leur taille.

Un test de Système réussi crée de nouveaux fichiers. Parce que ces fichiers ont de faux en-têtes, le système est capable de remarquer les irrégularités.

Un decker peut aussi utiliser l'opération Édition de Fichier pour faire des copies de fichiers sur le même serveur. Il est ainsi en mesure de prendre un fichier dans une unité de stockage de données particulièrement protégée, de la copier dans une portion



plus vulnérable du même serveur, et de l'en extraire plus tard. Quand il utilise l'opération Édition de Fichier de cette manière, il doit effectuer deux tests de Système. Le premier est un test de Fichiers. Le second se fait contre le sous-système dans lequel le decker a dissimulé le fichier copié.

Après avoir altéré, inséré ou effacé un fichier, le decker effectue un test de Contrôle, dont le seuil de réussite est diminué par la valeur de son utilitaire Lecture/Écriture, et ce, pour authentifier les en-têtes du fichier. S'il rate cette action, faites un test de Masque (de Fichiers). Le nombre de succès est le nombre d'heures que va mettre le serveur pour voir le fichier concerné et le signaler au superviseur du serveur.

Un decker peut également voir si un fichier a été altéré. S'il l'a été par un decker non-accrédité qui a raté son test de Contrôle visant à authentifier les en-têtes, alors un simple test de Fichiers révèle les modifications. Si on a authentifié les en-têtes, il faut réussir plus de succès que le decker qui a d'abord altéré le fichier en a obtenu à son test de Contrôle pour les remarquer.

Gardez à l'esprit que, chaque fois qu'un decker efface un fichier dans un serveur, vous devez considérer l'impact de cette disparition sur l'aventure en cours et décider si des copies de sauvegarde du fichier existent ou non.

Envoi de Données
Test : Fichiers
Utilitaire : Lecture/Écriture
Action : simple

L'opération Envoi de Données permet au decker de transférer des données de son cyberdeck vers la Matrice. Ces données proviennent directement de la mémoire de stockage du deck et n'affectent en rien sa mémoire active.

Si le decker crée un nouveau fichier dans le serveur, ce fichier s'écrit automatiquement. S'il tente de modifier un fichier existant dans le serveur – ajouter de faux renseignements à une base de données, par exemple – il lui faut effectuer une opération Édition de Fichier une fois l'envoi terminé. Notez que l'opération Envoi de Données n'est pas utilisée pour envoyer des utilitaires. C'est l'opération Modification de Mémoire qui prend en charge cette fonction.

L'opération Envoi de Données est une opération en cours.

Localisation de CI
Test : Index
Utilitaire : Analyse
Action : complexe

L'opération Localisation de CI observe les mêmes règles que l'opération Localisation de Decker (voir *Localisation de Decker*). Cependant, le decker localise automatiquement les CI s'il réussit son test de Système – il n'a pas besoin de faire un test de Senseurs. Les CI restent localisées, à moins qu'elles ne manœuvrent pour éviter la détection.

Localisation de Decker
Test : Index
Utilitaire : Scanner
Action : complexe

L'opération Localisation de Decker se fait en deux étapes. Le decker fait d'abord l'habituel test de Système puis un test de Senseurs ouvert. Il localise ainsi tout decker dont l'attribut Masque est inférieur ou égal au résultat de son test de Senseurs. De plus, il voit toute déconnexion ou éjection des deckers détectés. Si un decker ciblé se sert d'un utilitaire Invisibilité, ajoutez son indice à l'indice de son Masque pour déterminer s'il est repéré ou non.

Les deckers détectés peuvent s'éclipser par des manœuvres (voir *Manœuvres de combat*, page 222).

Un decker bienveillant qui souhaite faire connaître sa présence à tout le monde le fait automatiquement.

Localisation d'Esclave
Test : Index
Utilitaire : Analyse
Action : complexe

L'opération Localisation d'Esclave suit les mêmes règles que l'opération Localisation de Fichier (voir *Localisation de Fichier*). On utilise cette opération pour trouver les adresses du système auxquelles sont rattachés les appareils contrôlés par le serveur. Une vague recherche donnerait : "Trouver toutes les caméras de sécurité contrôlées par cet ordinateur", alors qu'une recherche précise serait : "Trouver la caméra qui couvre la porte de la cage d'escalier est, au troisième étage."

D'un autre côté, la plupart des serveurs ont tendance à contrôler bien moins d'esclaves que de fichiers, aussi le decker ne doit-il obtenir que 3 succès à son test de Système pour localiser l'esclave désiré. Après avoir localisé le nœud esclave, le decker peut réaliser des opérations telles que Édition d'Esclave.

Localisation d'Esclave est une opération interrogation.

Localisation de Fichier
Test : Index
Utilitaire : Catalogue
Action : complexe

L'opération Localisation de Fichier est une opération interrogation qui permet de trouver des fichiers spécifiques. Mais pour cela, le decker doit avoir une idée de ce qu'il recherche – "données de valeur" ne suffit pas.

Si l'opération réussit, le decker connaît l'emplacement du fichier dans le système.

Localisation de Nœud d'Accès
Test : Index
Utilitaire : Catalogue
Action : complexe

L'opération Localisation de Nœud d'Accès est le "service des renseignements" du Sixième Monde. Elle permet au decker de trouver les codes GTL fournissant les accès aux serveurs qu'il désire infiltrer et de localiser les codes de communication des appels ordinaires.

Modifiez le seuil de réussite du test de Système en fonction de la précision du decker. Par exemple, s'il ne possède que le nom d'une compagnie ou d'un individu – "Je cherche un système Mitsuhama" – appliquez un modificateur de +1 au seuil de réussite. Si la demande est un peu plus précise – "Je cherche le système de relations publiques de Mitsuhama" –, ne modifiez pas le seuil de réussite. Avec un objectif défini et précis – "Je cherche le système des relations publiques de Mitsuhama dans ses bureaux de Bellevue sur la GTL 5209" – appliquez un modificateur de -1 au seuil de réussite.

Une fois que le decker a localisé le code d'une GTL, il n'a plus besoin de répéter l'opération pour retrouver le serveur ultérieurement – à moins que ses propriétaires ne changent d'adresse, bien entendu.

L'opération Localisation de Nœud d'Accès est une opération interrogation.

Modification de Mémoire
Test : aucun
Utilitaire : aucun
Action : simple

L'opération Modification de Mémoire permet à un decker de charger un nouvel utilitaire dans la mémoire active de son deck, puis de l'envoyer dans son icône.

Charger l'utilitaire en mémoire active requiert une action simple – le decker dit seulement au deck de le faire. Si le deck n'a pas suffisamment de mémoire active pour supporter le nouveau programme, le decker doit d'abord dépenser une action



automatique pour effacer un programme de la mémoire active de son deck. Ces actions ne demandent aucun test.

Une fois dans la mémoire active du deck, le programme commence à se charger automatiquement vers l'icône. Voir *Opérations en cours*, page 213, pour savoir à quel moment l'utilitaire est à la disposition du persona.

Opération Neutre
Test : Contrôle
Utilitaire : Mystification
Action : complexe

Le meneur de jeu peut demander au decker d'effectuer une, voire plusieurs Opérations Neutres quand il attend que quelque chose arrive, que ce soit un événement dans la Matrice, la fin d'une opération en cours ou toute autre chose se déroulant dans le cyberespace mais qui n'exige aucun test de Système. Le meneur de jeu peut également lui demander d'effectuer une Opération Neutre s'il est en train d'accomplir ce qui nécessite une action mais pas de test de Système, comme le maintien d'une opération Édition d'Esclave. Le meneur de jeu peut d'ailleurs effectuer ces opérations à la place du decker s'il le désire.

Utilisez la valeur de Sécurité de base du serveur pour faire le test d'opposition si le decker est inactif dans le serveur pendant moins de 10 secondes. Pour une période d'inactivité comprise entre 10 secondes et 1 minute, appliquez un modificateur de +1 à la valeur de Sécurité ; entre 1 minute et 1 heure, un modificateur de +2 ; entre 1 et 12 heures, un modificateur de +4. Appliquez ensuite un modificateur de +1 par tranche de 12 heures supplémentaires. Le meneur de jeu est libre de limiter la période d'inactivité en fonction de la capacité de résistance au sommeil du decker.

Séléna commence un téléchargement qui devrait se terminer dans 12 secondes. N'ayant rien d'autre à faire en attendant, elle patiente. Le meneur de jeu lui demande d'effectuer une Opération Neutre et ajoute +1 à la valeur de Sécurité du serveur.

Lors d'un autre run, Séléna attend que l'équipe située sur le terrain franchisse une porte verrouillée (ne haïssez-vous pas ces portes manuelles dont la serrure ne dispose d'aucune interface informatisée ?). Le meneur de jeu détermine que la neutralisation du verrou devrait prendre 7 minutes. Il effectue également en secret une Opération Neutre pour Séléna et applique un modificateur de +2 à la valeur de Sécurité du serveur pour le test d'opposition. Le test de Sécurité produit plusieurs succès qui élèvent le pointage de sécurité au-delà du palier suivant, et qui déclenche une CI des plus déplaisantes. Le meneur de jeu décide que la CI fera son apparition après 3 minutes d'attente.

Si le test de Sécurité augmente le pointage de sécurité du decker et déclenche une réponse du serveur, le meneur de jeu doit activer une réponse adéquate, peut-être après une fraction de la période d'inactivité du decker.

Surveillance d'Esclave
Test : Esclave
Utilitaire : Commande
Action : simple

L'opération Surveillance d'Esclave permet au decker de lire les données transmises par un appareil télécommandé. Il peut écouter les signaux venant de haut-parleurs, regarder par les caméras de sécurité, examiner les résultats d'un scanner médical informatisé rattaché au serveur, etc. Aussi longtemps qu'il maintient l'opération, il reçoit des données en flot continu de l'appareil.

L'opération Surveillance d'Esclave est une opération surveillée.

Téléchargement de Données
Test : Fichiers
Utilitaire : Lecture/Écriture
Action : simple

L'opération Téléchargement de Données copie un fichier du serveur vers le cyberdeck d'un decker. Les données sont téléchargées selon la vitesse d'E/S du deck. Elles peuvent être transférées dans la mémoire active, dans la mémoire de stockage ou même dans la mémoire parallèle du deck.

L'opération Téléchargement de Données est une opération en cours, qui se poursuit jusqu'à ce que le transfert soit terminé, que le decker se déconnecte ou s'éjecte, ou encore qu'il interrompe l'opération avant la fin. Si le téléchargement s'achève prématurément, les données recopiées sont mal décodées et illisibles.

Cependant, si le fichier contient des informations particulièrement importantes pour le bon déroulement de l'aventure, le meneur de jeu peut autoriser qu'un téléchargement partiel produise des copies de fichiers endommagés, mais lisibles. Le temps de base de remise en forme d'un fichier endommagé se calcule comme suit :

(taille du fichier complet en Mp,
divisé par la taille des données téléchargées en Mp) x 2

Le résultat se lit en jours. Une fois qu'un fichier endommagé est remis en forme, déterminez le pourcentage de chance qu'il contienne les bonnes informations, en divisant la taille du fichier téléchargé par la taille totale du fichier original.

Par exemple, si un decker est parvenu à copier 10 Mp d'un fichier de 100 Mp, le temps de base de remise en forme du fichier est de (100/10) x 2, soit 20 jours. En divisant 10 par 100, on obtient 10% de chance que le fichier contienne les bonnes informations.

UTILITAIRES

Théoriquement, un decker doté de dons divins commande à la Matrice sans autre instrument que son persona et ses compétences. Ceux qui sont moins favorisés par la nature doivent toutefois seconder leurs modestes compétences au moyen de programmes utilitaires. Il existe quatre types d'utilitaires : opérationnels, spéciaux, offensifs et défensifs. Les utilitaires opérationnels servent aux tests de Système du decker. Ils se montrent particulièrement utiles pour accomplir des opérations système, d'où le terme *opérationnel*. Les utilitaires spéciaux accomplissent des tâches spécifiques dans la Matrice. Les utilitaires offensifs sont utilisés pour attaquer les deckers ennemis, les programmes de CI, etc. Les utilitaires défensifs sont conçus pour prévenir ou réduire les dommages endurés en cybercombat.

La valeur des multiplicateurs donnés pour chaque utilitaire sert à déterminer la taille du programme (voir *Table des tailles de programmes*, page 220). Chaque description énonce également les opérations système pour lesquelles on peut employer l'utilitaire (voir *Opérations système*, page 212 pour les descriptions et règles à appliquer).

Il y a deux formats de programmes utilitaires : les codes sources de programmes et les copies. Un decker doit disposer du code source d'un programme pour augmenter ou modifier ledit programme. Voir *Code source et code objet*, page 291.

Sauf indication contraire, les programmes utilitaires doivent avoir été préalablement téléchargés dans la mémoire active pour fonctionner.

UTILITAIRES OPÉRATIONNELS

Les utilitaires opérationnels aident le decker dans ses opérations système de la même manière que l'interface d'arme du samurai des rues fait de son calibre un outil plus efficace et que son armure dermale améliore la protection fournie par son



Communications
Multiplicateur : 1
Opérations système : Appel Télécom, Écoute Télécom

L'utilitaire Communications réduit le seuil de réussite des tests qui affectent les communications du decker.

Décryptage
Multiplicateur : 1
Opérations système : Décryptage d'Accès, Décryptage de Fichier, Décryptage d'Esclave

L'utilitaire Décryptage réduit le seuil de réussite des tests de Système réalisés pour vaincre les CI de brouillage.

Lecture/Écriture
Multiplicateur : 2
Opérations système : Édition de Fichier, Envoi de Données, Téléchargement de Données

L'utilitaire Lecture/Écriture réduit le seuil de réussite des tests de Système nécessaires pour transférer des fichiers, accéder, éditer ou créer des données dans la Matrice.

Mystification
Multiplicateur : 2
Opérations système : Connexion à (une GTL, une GTR, ou un Serveur), Déconnexion en Douceur

Sauf indication contraire, l'utilitaire Mystification permet de réduire tous les seuils de réussite des tests d'Accès.

gilet pare-balles. Les utilitaires opérationnels réduisent les seuils de réussite des tests de Système du decker d'un montant égal à leur indice (voir *Tests de Système*, page 208). Les deckers peuvent réaliser des opérations système sans utilitaire (voir *Opérations système*, page 212) – ne pas avoir le bon programme ne rend pas l'opération impossible mais simplement plus difficile.

Analyse
Multiplicateur : 3
Opérations système : Analyse (serveur, CI, Icône, Sécurité, Sous-système), Localisation de CI

L'utilitaire Analyse réduit le seuil de réussite des tests de Système visant à identifier les CI, les programmes et autres ressources et événements contrôlés par un serveur.

Catalogue
Multiplicateur : 1
Opérations système : Localisation d'Esclave, Localisation de Fichier, Localisation de Nœud d'Accès

L'utilitaire Catalogue réduit le seuil de réussite des tests d'Index pour localiser les données négociables ou les adresses système. Au contraire des utilitaires Analyse et Scanner, qui cherchent une activité matricielle, l'utilitaire Catalogue travaille sur le contenu ou fonctions réelles de ces nœuds de données.

Commande
Multiplicateur : 3
Opérations système : Contrôle d'Esclave, Édition d'Esclave, Surveillance d'Esclave

L'utilitaire Commande réduit le seuil de réussite des tests de Système réalisés pour affecter les systèmes et sous-systèmes esclaves.

Relocalisation
Multiplicateur : 2

L'utilitaire Relocalisation est utile contre les utilitaires Pistage qui ont commencé leur cycle de localisation. Le decker qui relocalise fait un test d'opposition contre le decker qui le piste. Il effectue un test d'Informatique contre un seuil de réussite égal à l'indice de Senseurs de son adversaire moins l'indice de l'utilitaire Relocalisation. Le decker qui piste fait un test de MPCP contre l'indice de l'utilitaire Relocalisation. Si le decker qui re-localise l'emporte, le programme pistage échoue totalement. L'agresseur doit de nouveau réussir à attaquer le decker ciblé avant de pouvoir se resservir de son utilitaire Pistage.

Scanner
Multiplicateur : 3
Opérations système : Localisation de Decker

L'utilitaire Scanner réduit le seuil de réussite des tests de Système réalisés durant les opérations destinées à chercher des deckers.

UTILITAIRES SPÉCIAUX

Les utilitaires spéciaux accomplissent des tâches spécifiques qui ne tombent pas sous le joug des utilitaires ordinaires, tels les utilitaires offensifs ou d'opérations.

Invisibilité
Multiplicateur : 3

L'utilitaire Invisibilité se combine avec l'indice de Masque du deck afin d'améliorer son facteur de Détection : (Masque + Invisibilité)/2, arrondi à l'entier supérieur.

Pistage
Multiplicateur : 8

L'utilitaire Pistage est un programme trace utilisé en combat contre un decker hostile. Après chaque attaque réussie, notez le nombre de succès obtenus par l'attaquant. Le decker effectue un test d'Évasion (indice de Pistage). S'il obtient moins de succès que l'attaquant, l'utilitaire Pistage se verrouille sur sa piste et entame un cycle de localisation. Divisez 10 par le nombre de succès de l'attaquant pour déterminer combien de tours l'utilitaire Pistage va mettre pour trouver le point d'entrée du decker visé.

Seuls comptent les tours de combat entiers lorsque l'on évalue le cycle de localisation. Si le decker parvient à détruire l'utilitaire avant la dernière passe d'initiative d'un tour de combat, ce tour n'est pas considéré comme entier.

Le decker visé peut essayer d'échapper à son agresseur en s'éjectant ou en se déconnectant. Néanmoins, l'utilitaire Pistage rend l'opération déconnexion plus difficile.

Le decker visé peut aussi utiliser un utilitaire Relocalisation contre un programme pistage (voir *Relocalisation*, page précédente). Bien entendu, il peut toujours planter le persona de l'attaquant pour mettre un terme à ces empoisonnants programmes.

UTILITAIRES OFFENSIFS

Les utilitaires offensifs infligent des dégâts aux icônes des deckers, aux programmes de CI, aux programmes en cours, aux fichiers – bref, à presque tout. Certains utilitaires offensifs, comme l'utilitaire Attaque, font preuve d'une logique virale destructrice et brutale. D'autres sont moins subtils et plus limités. Les descriptions suivantes précisent les cibles que chaque programme utilitaire peut attaquer.

Attaque
Multiplicateur
Léger : 2
Moyen : 3
Grave : 4
Fatal : 5
Cibles : Personas, CI

L'utilitaire Attaque, le moins subtil des programmes offensifs, peut être programmé pour infliger des dommages Légers à Fatals. Il échantillonne les algorithmes d'instruction des icônes visés et tente d'introduire des défauts de mémoire grossiers dans les segments de leur code d'accès le plus fréquemment utilisé. En cybercombat, cela se traduit par une attaque directe sur le moniteur de condition du persona du decker ou de l'icône de la CI.

L'utilitaire Attaque n'affecte que les icônes en lignes et n'a aucun effet sur le corps ou sur le cyberdeck du decker. L'utilitaire Armure réduit la Puissance des dommages infligés par les utilitaires Attaque.

Killjoy
Multiplicateur : 10
Cibles : Les deckers

L'utilitaire Killjoy imite les effets des CI noires non-mortelles. Les programmes Killjoy infligent des dommages Étourdissants au corps du decker. À part cela, l'utilitaire Killjoy est identique à l'utilitaire Marteau Noir.

Marteau Noir
Multiplicateur : 20
Cibles : Les deckers

Il y a encore cinq ans, ce n'était qu'une rumeur. Il y a quatre ans, c'était une arme sanglante aux mains des deckers d'élite de la Lone Star. Il y a trois ans, l'utilitaire Marteau Noir commença à se répandre sur le marché des ombres. Aujourd'hui, c'est un utilitaire offensif classique que tous les deckers considèrent comme faisant partie du décor.

L'utilitaire Marteau Noir est un programme de CI, noir qui cible le decker, pas le deck. Il peut tuer un decker sans déconnecter son cyberdeck, de façon à remonter jusqu'au point de connexion. Marteau Noir n'a pas les capacités Blaster des CI noires conduites via l'unité centrale, mais à part cela, ses effets sont semblables à ceux d'une CI noire mortelle (voir *CI Noires*, page 227).

Ralentissement
Multiplicateur : 4
Cibles : CI

L'utilitaire Ralentissement réduit la vitesse d'exécution des CI proactives. Lorsqu'un decker attaque une CI avec l'utilitaire Ralentissement, faites un test d'opposition en mesurant la valeur de Sécurité à l'indice de Ralentissement. Si la CI a plus de succès, rien ne se passe. Si le ralentissement a plus de succès, la CI perd 1 action par tranche de 2 succès obtenus par l'utilitaire. Si la CI n'a plus d'action pour le tour, elle devient inerte.

Notez que l'immobilisation temporaire des CI l'empêche d'augmenter le pointage de sécurité du decker. Toutefois, l'effacer coûte 1 point de facteur de Détection (voir *Effacement des CI*, page 210). Si la CI n'est pas effacée au début du tour de combat suivant, le meneur de jeu détermine son initiative selon les règles normales et elle reprend là où elle en était restée.

Les CI réactives ne sont pas vulnérables à l'utilitaire Ralentissement.

UTILITAIRES DÉFENSIFS

Les utilitaires défensifs sont conçus pour prévenir, réduire ou réparer les dégâts endurés en cybercombat. Comme pour les utilitaires offensifs, ajoutez ou soustrayez l'indice de l'utilitaire tel que cela est indiqué dans les descriptions individuelles.

Armure
Multiplicateur : 3

L'utilitaire Armure réduit la Puissance des dégâts infligés à l'icône d'un decker d'un montant égal à son indice d'Armure. Il réduit par exemple les dégâts infligés par une CI tueuse ou par l'utilitaire Attaque. Contre les CI noires, l'utilitaire Armure ne réduit que la Puissance des dégâts infligés à l'icône du decker – pas ceux du corps du decker. En gros, l'utilitaire Armure est toujours efficace contre les dégâts standard qu'endure le moniteur de condition de l'icône, mais reste sans effet sur les dégâts collatéraux que subissent le decker ou le deck, ces derniers devant compter sur la protection du Renfort.



L'utilitaire Armure perd 1 point d'indice chaque fois que le decker endure des dégâts – chaque fois, donc, que l'utilitaire n'absorbe pas la totalité du choc. Un decker peut remplacer un utilitaire Armure endommagé par une copie neuve via une opération Modification de Mémoire.

TABLE DES SEUILS DE RÉUSSITE DU MÉDIC

Niveau de blessure	Seuil de réussite
Légère	4
Moyenne	5
Grave	6

Medic
Multiplicateur : 4

L'utilitaire Médic sert à réduire le nombre de cases cochées sur le moniteur de condition de l'icône. L'emploi de ce programme nécessite une action complexe et un test de réussite avec un nombre de dés égal à l'indice de l'utilitaire Médic. Le seuil de réussite dépend du niveau de dégâts reçus par l'icône, comme le montre la Table des seuils de réussite du Médic.

Chaque succès obtenu au test de réussite soigne 1 blessure sur le moniteur de condition de l'icône. Le programme perd 1 point d'indice à chaque usage, qu'il ait fonctionné ou non. Les deckers peuvent charger une nouvelle copie de l'utilitaire Médic à son indice maximum en réalisant une opération Modification de Mémoire.

Verrouillage
Multiplicateur : 3

L'utilitaire Verrouillage réduit le seuil de réussite des tests de Senseurs en opposition réalisés durant les manœuvres de combat (voir *Manœuvres de combat*, page 222).

Voile
Multiplicateur : 3

L'utilitaire Voile réduit le seuil de réussite des tests d'Évasion réalisés durant les manœuvres de combat (voir *Manœuvres de combat*, page 222).

CYBERCOMBAT

Les deckers et les CI peuvent s'engager en cybercombat. Les icônes qui représentent les ressources du système et les applications ne peuvent attaquer ou être attaqués de cette manière. Les deckers se servent des opérations système pour engager ces icônes.

SÉQUENCE DE CYBERCOMBAT

Les cybercombats dans la Matrice suivent à peu de choses près la même séquence que les combats classiques de *Shadowrun*. Les personnages et les icônes déterminent en premier lieu l'initiative, puis ils déclarent leurs actions et les résolvent.

Un tour de combat dans la Matrice dure 3 secondes, comme dans les règles standard de *Shadowrun*. (Bien que 3 secondes représentent un interminable délai dans l'informatique actuelle, les tours de 3 secondes permettent au meneur de jeu de synchroniser plus facilement les actions matricielles et physiques.) Résolvez les actions simultanées au sein d'une même passe d'initiative dans l'ordre suivant : actions astrales, actions matricielles et actions physiques, mais avec les exceptions suivantes.

Quand un decker déclare une action retardée (page 103) pour attendre que quelque chose se déroule dans le monde physique, résolvez son action en même temps que les actions physiques de la passe d'initiative. Par exemple, John Longbone peut agir en phase 9 lors de la quatrième passe d'initiative du tour. Il retarde son action, attendant que ses collègues arrivent au niveau d'une porte de sécurité. Un programme de CI saute sur John Longbone en phase 8. La CI agit lorsque l'on résout les actions matricielles en phase 8. John Longbone peut utiliser son action retardée en phase 8, mais vu que les actions matricielles ont lieu avant les actions physiques, John Longbone agit après la CI. Aussi, réfléchissez-y à deux fois avant de retarder vos actions – un combat est généralement favorable au plus rapide.

Les deckers qui communiquent directement avec le monde réel, par la voix ou par un écran, résolvent également leurs actions en même temps qu'ont lieu les actions physiques au sein d'une passe d'initiative, même s'ils ont eu l'opportunité d'agir auparavant. Cette pénalité ne s'applique pas aux communications via électrodes parallèles avec quelqu'un qui "se balade" sur le propre terminal du decker, ou aux communications avec d'autres personas dans le système.

ENGAGEMENT DU COMBAT

Un decker peut engager le combat avec une icône "visible" ou une icône qu'il a localisée. Toute icône qui attaque le decker devient automatiquement visible, à moins qu'elle n'accomplisse avec succès une manœuvre de combat pour se dissimuler (voir

TABLE DES TAILLES DE PROGRAMMES

Indice de programme	Multiplicateur 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
3	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
4	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160
5	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250
6	36	72	108	144	180	216	252	288	324	360
7	49	98	147	196	245	294	343	392	441	490
8	64	128	192	256	320	384	448	512	576	640
9	81	162	243	324	405	486	567	648	729	810
10	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1 000
11	121	242	363	484	605	726	847	968	1 089	1 210
12	144	288	432	576	720	864	1 008	1 152	1 296	1 440
13	169	338	507	676	845	1 014	1 183	1 352	1 521	1 690
14	196	392	588	784	980	1 176	1 372	1 568	1 674	1 960



Manœuvres de combat, page suivante). Les deckers peuvent voir les CI actives via une opération Analyse appropriée, et ils peuvent localiser les autres deckers via une opération Localisation de Decker (voir *Opérations système*, page 212). De plus, les autres deckers peuvent se rendre eux-mêmes visibles en communiquant avec le personnage, en l'attaquant ou en révélant délibérément leur présence d'une manière ou d'une autre. Une fois qu'un decker est "visible" ou qu'il a été localisé, il le reste jusqu'à ce qu'il réussisse une manœuvre de combat pour échapper à la détection.

Les CI proactives engagent le combat avec un decker dès qu'elles sont activées par son pointage de sécurité. Elles continuent d'attaquer jusqu'à ce que le decker quitte le système ou qu'il échappe à la détection avec une manœuvre de combat.

INITIATIVE

Toutes les icônes dotées d'un attribut Réaction obéissent aux règles d'initiative de SR3 (page 100).

Initiative des deckers

L'initiative d'un decker est basée sur l'attribut Réaction de son persona. Si sa Réaction n'a aucune amélioration, il lance 1D6 et lui en ajoute le résultat pour obtenir son initiative.

Chaque niveau d'Accroissement de Réponse (page 206) ajoute 2 à la Réaction du decker et 1D6 à l'initiative.

Les réflexes câblés, les augmentations magiques, les interfaces de contrôle de véhicules et les autres améliorations qui augmentent l'attribut Réaction physique d'un decker sont sans effet sur son initiative dans la Matrice.

Initiative et monde physique

Si le decker est en communication directe avec le monde physique, que ce soit par le biais de la parole, d'une imprimante, d'un écran ou de tout autre moyen, il perd 1D6 d'initiative jusqu'à ce que la communication soit coupée. Cette pénalité ne s'applique pas aux communications via des électrodes parallèles ni aux deckers qui utilisent une tortue.

Initiative des CI

Pour calculer l'initiative d'une CI, utilisez la formule fournie par la Table d'initiative des CI.

Lorsqu'une CI se déclenche au milieu d'un tour de combat, réduisez son initiative de 10 par passe d'initiative déjà achevée lors de ce tour. La CI agira lors de sa prochaine passe d'initiative. Par exemple, si la CI est déclenchée par un decker lors de la troisième passe d'initiative (2 passes sont achevées), et que le résultat de son jet d'initiative de 29, elle agit en phase 9. Comme le decker a déclenché la CI durant la phase de combat 7, la CI ne pourra rien faire avant le tour de combat suivant (heureusement pour le decker).

TABLE D'INITIATIVE DES CI

Code de sécurité du serveur	Initiative
Bleu	1D6 + indice de la CI
Vert	2D6 + indice de la CI
Orange	3D6 + indice de la CI
Rouge	4D6 + indice de la CI

ACTIONS

Durant une phase de combat, une icône peut accomplir 1 action automatique, plus 2 actions simples ou 1 action complexe.

En plus de ces actions, les deckers peuvent également accomplir des opérations système (voir *Opérations système*, page 212). Ils doivent réaliser des actions spécifiques pour chaque opération.

Actions automatiques

Les actions automatiques sont des actions simples, quasi instinctives, qui ne nécessitent qu'un effort minimum.

Les opérations système suivantes sont des actions automatiques : Analyse de CI, Analyse d'Icône.

Déconnecter : Un decker peut se déconnecter de la Matrice à tout moment en utilisant une action automatique, à moins qu'il n'ait été attaqué et touché par une CI Noire (voir *CI Noires*, page 227). Si le decker n'a pas effectué une opération Déconnexion de Serveur avant de se déconnecter, il risque d'être victime d'un choc d'éjection (voir *Choc d'éjection*, page 224).

Interrompre un Téléchargement/Envoi : Un decker peut suspendre ou annuler une transmission de données à tout moment.

Prononcer un Mot : Les règles standard de SR3 s'appliquent pour la communication verbale (voir page 107). La communication directe avec des personnages du monde physique modifie l'initiative du decker comme indiqué dans *Initiative*.

Le decker peut également envoyer des messages. Dans ce cas, il écrit un texte d'une centaine de mots maximum et le remet à tout personnage qui lui est relié via des électrodes parallèles, radio, écran ou tout autre appareil. Le second personnage peut également manipuler une icône que le decker "voit". En outre, le second personnage reçoit le message à la fin du tour de combat.

Relâcher une CI : Un decker peut, à tout moment, annuler la suppression d'une CI et ainsi récupérer les points utilisés pour la supprimer au bénéfice de son facteur de Détection. Si l'effacement de cette CI prévenait l'augmentation du pointage de sécurité du decker, celui-ci remonte aussitôt. Si l'effacement suspendait les actions d'une CI, celle-ci devient immédiatement active (voir *Effacement des CI*, page 210).

Retarder une action : Les deckers peuvent retarder leurs actions selon les règles ordinaires de SR3 (voir page 103). Voir *Séquence de cybercombat*, page précédente, pour les règles permettant de retarder les actions.

Supprimer un Programme : Un decker peut retirer un programme de sa mémoire active à tout moment. Se débarrasser d'un programme permet de libérer de la place pour effectuer une opération Modification de Mémoire.

TABLE DES SEUILS DE RÉUSSITE EN CYBERCOMBAT

Code de sécurité du serveur	Seuil de réussite pour toucher une icône intruse	Seuil de réussite pour toucher une icône accréditée
Bleu	6	3
Vert	5	4
Orange	4	5
Rouge	3	6

TABLE DES DÉGÂTS DES CI

Code de sécurité du serveur	Niveau de dégâts des CI
Bleu	Moyen
Vert	Moyen
Orange	Grave
Rouge	Grave

Actions simples

Une action simple requiert un peu plus de concentration qu'une action automatique et peut être légèrement plus complexe.

Les opérations système suivantes sont des actions simples : Analyse de Sécurité,

Analyse de Sous-système, Décryptage d'Accès, Décryptage d'Esclave, Décryptage de Fichier, Édition de Fichier, Envoi de Données, Modification de Mémoire, Surveillance d'Esclave, Téléchargement de Données.

Attaque : Un decker peut attaquer une icône avec un utilitaire offensif chargé dans son deck. Les CI et autres icônes peuvent attaquer selon leur programme.

Manœuvres de combat : Les deckers et les icônes peuvent manœuvrer en combat en utilisant une action simple (voir *Manœuvres de combat*, ci-dessous).

Actions complexes

Accomplir une action complexe nécessite une intense concentration sur une tâche particulière. Tenter de se déconnecter après avoir subi l'attaque d'une CI Noire (voir *CI Noires*, page 227), mais aussi certaines opérations système requièrent une action complexe.

Les opérations système suivantes sont des actions complexes : Analyse de Serveur, Appel Télécom, Connexion à une GTL, Connexion à une GTR, Connexion à un Serveur, Contrôle d'Esclave, Déconnexion en Douceur, Écoute Télécom, Édition d'Esclave, Localisation de CI, Localisation de Decker, Localisation de Fichier, Localisation d'un Nœud d'Accès, Opération Neutre.

LES MANŒUVRES DE COMBAT

Les deckers, les CI proactives et les autres icônes autonomes peuvent accomplir des manœuvres de combat pour échapper à la détection, bloquer des attaques ou atteindre une position à partir de laquelle leurs attaques seront plus efficaces. Toutes les manœuvres de combat sont des actions simples.

Chaque manœuvre de combat requiert un test d'opposition entre l'icône qui accomplit la manœuvre et l'icône qui désire la contrecarrer. L'icône qui manœuvre effectue un test d'Évasion contre l'indice de Senseurs de l'icône adverse. Si l'une des icônes est une CI, remplacez l'attribut par la valeur de Sécurité. (Les programmes qui ne sont pas des CI et qui n'ont pas d'attribut Évasion ne peuvent pas accomplir de manœuvre, et ceux qui n'ont pas d'attribut Senseurs ne peuvent pas s'opposer aux manœuvres – même si l'icône qui manœuvre échoue, dans le cas où elle n'obtient aucun succès.)

Si l'icône qui manœuvre obtient plus de succès, notez leur nombre – plus précisément le nombre de succès du test d'opposition. Ces succès déterminent la réussite de la manœuvre. Si l'icône adverse obtient autant de succès ou plus que celle qui manœuvre, la manœuvre de combat échoue.

Si l'icône qui manœuvre dispose d'un utilitaire Voile, réduisez son seuil de réussite par l'indice de l'utilitaire. Si l'icône adverse possède un utilitaire Verrouillage, réduisez son seuil de réussite par l'indice de l'utilitaire.

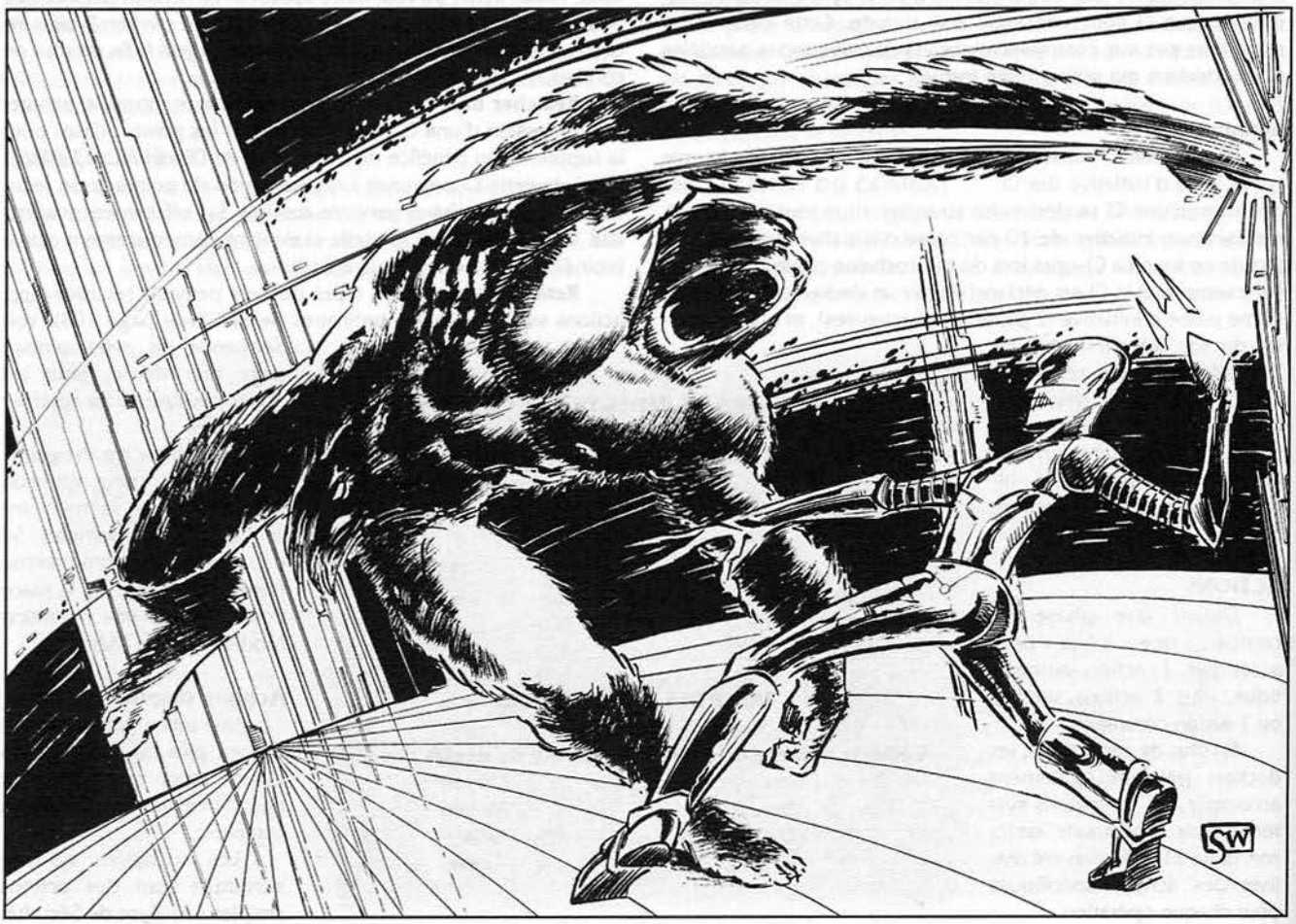
On peut ajouter la réserve matricielle à ces tests.

Échapper à la détection

Une icône peut accomplir une manœuvre de combat pour échapper à une icône qui l'a repérée.

Un decker peut se servir de l'opération Analyse de CI pour re-détecter une CI qui lui a échappé par une manœuvre. Pour re-détecter les personas qui lui ont échappé, un decker doit utiliser une opération Localisation de Decker.

Les CI re-détectent les icônes dissimulées en un nombre de tours de combat égal au nombre de succès obtenus au test d'Évasion de l'icône. Ce délai est réduit de 1 tour par point ajouté au pointage de sécurité de l'icône durant ce laps de temps. La CI se montre à la fin du dernier tour de la période d'Évasion, et fait un jet d'initiative au tour de combat suivant.





Cybersushi est dans un serveur Orange-8 lorsqu'il est attaqué par une CI killer. Il a besoin de souffler un moment pour télécharger un meilleur programme d'attaque, aussi tente-t-il une manœuvre de combat.

Sushi effectue d'abord un test d'Evasion contre la valeur de Sécurité du serveur. Il a un attribut Evasion de 6, aussi lance-t-il 6D6. Il a également un utilitaire Voile-4, et le seuil de réussite est donc de 4 (valeur de Sécurité du serveur – indice Voile). Sushi obtient 3 succès. Dans le même temps, le meneur de jeu fait un test de Sécurité pour le serveur contre l'indice d'Evasion de Sushi. Il lance donc 8D6 contre un seuil de réussite de 6 et obtient 1 succès.

Sushi l'emporte avec deux succès nets. Ainsi échappe-t-il à la CI killer durant 2 tours de combat.

Néanmoins, le serveur remarque Sushi tandis que ce dernier accomplit une opération Modification de Mémoire. Son pointage de sécurité augmente de 2 points, ce qui réduit à néant sa période d'évasion – la CI killer le re-détecte à la fin du tour.

Blocage d'une attaque

La manœuvre de blocage d'une attaque permet à une icône d'améliorer sa défense en cybercombat. Si l'icône qui manœuvre remporte le test de réussite, augmentez le seuil de réussite des attaques dirigées contre elle par le nombre de ses succès nets.

Ce bonus dure jusqu'à la prochaine attaque de l'icône adverse. Si cette dernière accomplit une manœuvre de position d'attaque (voir ci-dessous), l'icône qui manœuvre conserve son bonus. Si l'une des deux icônes accomplit une manœuvre d'évasion, le bonus est perdu.

Position d'attaque

Cette manœuvre permet à une icône de se positionner pour pouvoir attaquer son adversaire. C'est une manœuvre dangereuse qui peut se retourner contre son utilisateur. Si l'icône qui l'effectue emporte le test de réussite, le seuil de réussite de sa prochaine attaque est réduit du nombre de succès nets obtenus, ou alors, la Puissance de son attaque est augmentée de ce même nombre. Si l'icône adverse emporte le test de réussite, c'est elle qui reçoit le bonus.

Le bonus ne dure que jusqu'à l'attaque suivante.

Cybersushi a un attribut Evasion de 6 et il utilise un utilitaire Voile-2 lorsqu'il rencontre un decker corpo ayant un attribut Senseurs de 5 et un utilitaire Verrouillage-3. Sushi manœuvre pour se placer en position d'attaque et prendre le pas sur son adversaire. Il effectue un test d'Evasion contre un seuil de réussite de 3 (indice de Senseurs de l'adversaire – indice de Voile de Sushi). Son adversaire fait un test de Senseurs contre un seuil de réussite de 3 (indice d'Evasion de Sushi – indice de Verrouillage de l'adversaire). Sushi obtient 4 succès à son test, mais son adversaire en obtient 5. Ainsi, le decker corpo peut diminuer de 1 point le seuil de réussite de sa prochaine attaque ou en augmenter la Puissance de 1 point.

Sushi utilise l'action simple qui lui reste dans la phase pour accomplir une manœuvre de blocage d'attaque. Les tests sont les mêmes, mais cette fois, Sushi l'emporte, avec 1 succès net. Cela augmente le seuil de réussite de l'attaque du decker corpo de 1 point. Le decker corpo décide d'accepter cette pénalité à son seuil de réussite et d'appliquer son bonus de position d'attaque à la Puissance de son attaque.

RÉSOLUTION DES ATTAQUES

Toutes les attaques en cybercombat sont des actions simples. Pour attaquer, il faut effectuer un test avec un utilitaire offensif. (Les dés de la réserve matricielle peuvent être utilisés pour augmenter le programme.) Le seuil de réussite du test dépend de deux facteurs : le statut de l'icône visée – Accréditée ou Intruse – et le code de sécurité sur lequel se déroule l'attaque. Tout decker ou CI connecté au serveur avec un mot de passe valide est Accrédité. Toutes les autres icônes sont Intruses. La Table des seuils de réussite en cybercombat fournit les seuils de réussite pour les icônes en se basant sur ces facteurs.

Appliquez toutes les modifications appropriées en fonction des options d'utilitaires, des manœuvres, des dommages, etc.

Un decker peut se connecter s'il a un code Accrédité ou s'il en a implanté un dans le serveur. En général, si le decker utilise ce code pour obtenir un statut Accrédité durant un combat avec les propres systèmes de sécurité du serveur, ce dernier invalide le code au moment où le decker se déconnecte ou s'éjecte. Il grille sa couverture, si l'on peut dire. Il peut néanmoins utiliser son mot de passe en combat contre d'autres intrus sans se griller.

Notez le nombre de succès obtenus au test d'Attaque, parce qu'ils déterminent les effets de l'attaque. Les nombreux types d'utilitaires offensifs ont des effets divers sur leurs cibles, mais la plupart infligent des dégâts au corps physique du decker. Les effets spéciaux et les tests qui doivent être faits par l'icône adverse sont notés dans la description de l'utilitaire offensif (voir *Utilitaires offensifs*, page 219. Pour les utilitaires offensifs, qui n'infligent pas de dégâts spéciaux, voir *Endommagement des icônes* ci-dessous).

Endommagement des icônes

Nombre de programmes, comme les CI killer, infligent des dommages selon les règles standard de *Shadowrun*. Chacun de ces programmes a un code de dégâts, qui consiste en une Puissance et un niveau de dégâts : Léger, Moyen, Grave ou Fatal. La Puissance de tels programmes est égale à leur indice.

Le niveau de dégâts des CI est déterminé par le code de sécurité du serveur, comme le montre la Table des dégâts des CI.

Chaque tranche de 2 succès au test d'Attaque augmente les dégâts de 1 niveau.

L'icône touchée fait un test de Résistance aux dégâts en prenant son indice de Solidité contre un seuil de réussite égale à la Puissance des dommages. Pour les CI qui encaissent des dommages, faites un jet de Résistance aux Dégâts en prenant la valeur de Sécurité du serveur. L'utilitaire Armure réduit la Puissance pour le test. Chaque tranche de 2 succès obtenus au test diminue les dégâts de 1 niveau.

Cassie est attaquée par un programme Killer-6 sur un serveur Orange, aussi subit-elle des dégâts 6G. Pour ne rien arranger, la CI obtient 3 succès à son test d'Attaque, aussi les dégâts se montent-ils maintenant à 6F.

Cassie utilise un programme Armure-4, qui réduit la Puissance à 2. Elle fait un test de Solidité (2) et obtient 4 succès. Cela diminue les dommages infligés à son persona qui deviennent Moyens.

TABLE DE SURCHARGE SIMSENS

Niveau de dégâts de l'icône	Seuil de réussite
Léger	2
Moyen	3
Grave	4

TABLE DES CHOCS D'ÉJECTION

Code de sécurité du serveur	Niveau de dégâts
Bleu	Léger
Vert	Moyen
Orange	Grave
Rouge	Fatal

Moniteur de condition

Toutes les icônes ont le moniteur de condition standard de *Shadowrun* (voir page 125), bien qu'ils ne reçoivent qu'un type de dommages – on ne peut pas faire de dégâts Étourdissants à une icône. Les icônes endommagées souffrent de seuils de réussite modifiés comme cela est indiqué sur le moniteur de condition. Quand les 10 cases du moniteur de condition d'une icône sont cochées, cette dernière plante. Si l'icône est un persona, le decker est éjecté de la Matrice. Le decker est alors vulnérable aux effets du choc d'éjection (voir *Choc d'éjection* ci-dessous), et peut-être à d'autres effets (lorsqu'une CI noire tue une icône, cela ne déconnecte pas le decker – cela lui grille plus facilement la cervelle).



Surcharge simsens

Quand l'icône d'un decker subit des dommages infligés par une CI blanche ou grise, son corps physique peut encaisser des dégâts Étourdissants par effet de résonance sur l'interface SISA.

Pour déterminer s'il subit ou non des dégâts dus à une surcharge simsens, le decker effectue un test de Volonté contre un seuil de réussite basé sur les dommages reçus par son icône. Ces seuils de réussite figurent dans la Table de surcharge simsens. Toute icône qui subit des dégâts Fatals se plante automatiquement et expose le decker à un choc d'éjection.

Si le test de Volonté échoue, le decker reçoit une blessure Légère Étourdissante et coche 1 case du compteur des dégâts étourdissants de son moniteur de condition.

Les surcharges simsens ne sont pas un problème lorsque l'on est confronté à une CI noire, car les dommages subis par le decker ne sont plus des effets secondaires !

Choc d'éjection

Lorsqu'un decker est éjecté de la Matrice ou qu'il se déconnecte sans effectuer une opération Déconnexion en Douceur, il s'expose à des dégâts Étourdissants dus au choc d'éjection. La Puissance des dommages est égale à la valeur de Sécurité du serveur. Cela mesure le choc d'un passage brutal de la réalité virtuelle vers le monde physique. Le niveau de dégâts est déterminé par le code de sécurité du serveur, comme indiqué sur la Table des chocs d'éjection.

CONTRE-MESURES D'INTRUSION

Ce qui suit détaille les différents types de CI blanches, grises et noires, ainsi que leurs effets spécifiques (voir *Déclenchement d'une CI*, page 210, pour plus d'informations sur la manière dont intervient une CI).

CI BLANCHES

Les CI blanches n'affectent que l'icône du decker. Elles s'en prennent aux indices des icônes, mais ne font pas de dommages permanents aux utilitaires et indices des cyberdecks. Le pire que puisse faire une CI blanche est

d'éjecter le decker ou de brouiller les données que ce dernier tente de lire ou d'écrire.

Brouillage

La CI brouillage est une CI réactive utilisée pour protéger des éléments de sous-système Accès, Fichiers ou Esclave d'un serveur. Elle peut être programmée pour protéger un composant spécifique d'un sous-système, ou le sous-système dans son intégralité. Elle peut aussi, par exemple, protéger un fichier, une base de données, ou toutes les fonctions Fichiers d'un serveur – y compris l'imprimante du fax et les terminaux associés. De même, une CI brouillage installée dans le sous-système Accès peut s'opposer à la connexion depuis des points d'entrée précis, comme les grilles publiques et les stations de travail associées, ou à toutes les connexions. Dans un sous-système Esclave, les CI brouillage peuvent protéger certains modules commandés à distance, ou tous les appareils contrôlés par le sous-système.

Les CI brouillage sont conçues pour rendre impossible l'accès au serveur ou à la fonction Esclave qu'elles protègent, sauf si elles sont décryptées. En outre, elles détruisent les données dont elles ont la garde plutôt que de les laisser tomber entre des mains non-accréditées. Si un decker tente de décrypter une CI brouillage et qu'il échoue, le meneur de jeu fait un test de Brouillage en prenant l'indice de la CI et en lui assignant un facteur de difficulté égal à la Compétence Informatique du decker. Si ce test échoue, le decker est parvenu à effacer le code de destruction de la CI brouillage. Si le test est un succès, les données sont détruites.

Un decker peut utiliser des opérations système spécifiques pour vaincre une CI brouillage, ces opérations pouvant bénéficier d'un éventuel utilitaire de décryptage (voir *Opérations système*, page 212). Décrypter une CI brouillage n'augmente pas le pointage de sécurité du decker. Un decker peut utiliser des programmes d'attaque pour planter une CI brouillage mais, à moins qu'il ne parvienne à l'effacer, cela risque d'augmenter son pointage de sécurité.

Crippler

Les cripplers sont des CI blanches proactives qui s'en prennent à l'un des attributs de l'icône du decker. Il existe en quatre types : les **cripplers acide** qui attaquent son indice de Solidité, les **cripplers entrave** qui attaquent son indice d'Évasion, les **cripplers voile** qui attaquent son indice de Senseurs et les **cripplers marqueur** qui attaquent son indice de Masque.

Lorsqu'une crippler attaque une icône, elles s'affrontent dans un test de réussite. Le meneur de jeu effectue un test d'Attaque pour le serveur et note les succès (voir *Cybercombat*, page 220, pour plus de détails sur les tests d'Attaque). Dans le même temps, le decker effectue un test avec l'attribut visé de l'icône contre un seuil de réussite égal à l'indice de la CI. Si le decker obtient autant voire plus de succès que l'IC, cette dernière n'inflige aucun dommage. Réduisez l'attribut de l'icône de 1 point pour chaque tranche de 2 succès nets obtenus par la CI. Oui, cela signifie que 1 succès net n'inflige aucun dommage. Deux succès occasionnent 1 point de dégâts, quatre succès 2 points, etc.

Ni l'Armure ni le Renfort (voir pages 219 et 205) ne protègent contre les cripplers.

Les CI cripplers ne peuvent pas réduire l'attribut d'une icône en dessous de 1.

Séléna se trouve dans un système Orange-6 lorsqu'elle est attaquée par une CI crippler acide-4. Le meneur de jeu effectue un test d'Attaque pour la CI et obtient 4 succès.

L'icône de Séléna à un indice de Solidité de 6, aussi lance-t-elle 6 dés pour son test de Solidité (4) afin de résister à la CI. Séléna obtient 2 succès – 2 de moins que la CI acide. En conséquence, l'indice de Solidité de Séléna tombe à 5.

Kamikaze

Les CI kamikazes sont des CI réactives qui tentent de planter les programmes utilitaires du decker. Chaque CI kamikaze est préprogrammée pour frapper un type d'utilitaire bien précis (opérationnel, offensif, défensif, spécial) déterminé par le meneur de jeu. Une CI kamikaze n'attaque pas les utilitaires complètement passifs comme les programmes armure ou invisibilité.

Chaque fois que le decker utilise un utilitaire pouvant déclencher la CI, le meneur de jeu effectue un test d'opposition entre l'indice de chaque programme. La CI kamikaze a un seuil de réussite égal à l'indice du programme utilitaire. Le seuil de réussite du test d'Utilitaire est égal à l'indice de la CI kamikaze.

Si la CI kamikaze emporte le test d'opposition, elle se plante et plante l'utilitaire. La CI kamikaze n'augmente pas le pointage de sécurité du decker quand elle plante de cette façon. Le decker doit alors charger une nouvelle copie de l'utilitaire via une opération Modification de Mémoire.

Si l'utilitaire emporte le test d'opposition, il reste intact et le meneur de jeu fait un test de Senseurs secret pour déterminer si le decker remarque la CI kamikaze (voir *Remarquer une CI déclenchée*, page 207).

Au cours d'un run, Séléna effectue une opération système avec un programme Analyse-6. L'utilitaire déclenche une CI kamikaze-8 qui se jette sur lui. Le meneur de jeu effectue un test de Kamikaze (6) pour la CI et un test d'Analyse (8) pour l'utilitaire. Le test de Kamikaze obtient plus de succès et les deux programmes plantent.

Killer

Les CI killers sont des CI proactives qui infligent des dommages aux icônes en cybercombat. Toutes les CI killers disposent d'un code de dégâts et d'une Puissance égale à leur indice. Le niveau de dégâts d'une CI killer est basé sur le code de sécurité du serveur. Les CI killers des systèmes Bleus et Verts font des dégâts Moyens; les CI killers des systèmes Orange et Rouges infligent des dégâts Graves. Une CI killer-6 dans un serveur Orange, par exemple, occasionne des dégâts 6G. Ces dommages augmentent de 1 point par tranche de 2 succès obtenus au test d'Attaque du serveur, comme dans un combat normal.

Si l'attaque d'une CI killer remplit toutes les cases du moniteur de condition d'un decker, ce dernier est éjecté. Un utilitaire Armure (page 219) réduit les dommages des CI killers.

Sonde

La CI sonde est une CI réactive qui enquête sur les transferts de données et requêtes matricielles concernant les ressources du système. Elle permet de détecter les opérations réalisées par des programmes non-accrédités.

Dans un système équipé d'une CI sonde, le meneur de jeu effectue un test de Sonde en utilisant l'indice de Sonde de la CI contre le facteur de Détection du decker chaque fois que ce dernier effectue un test de Système. Tous les succès du test de Sonde s'ajoutent au pointage de sécurité du decker.

CI GRISES

Les CI grises attaquent directement le cyberdeck et les utilitaires du decker. Tout dommage infligé par l'attaque d'une CI grise affecte les indices du deck de manière *permanente*. Les puces et autres composants endommagés doivent être remplacés pour que le deck retrouve ses indices originels.

Blaster

Les CI blasters sont des CI proactives qui attaquent en cybercombat de la même manière que les CI killers (voir *CI killer* ci-dessus). L'armure réduit les dommages infligés par une attaque blaster.

En outre, une CI blaster peut endommager de manière permanente le MPCP d'un deck si elle plante son icône. Quand une CI blaster éjecte un decker, faites un test de Blaster dont le seuil de réussite est égal à l'indice du MPCP du deck. Le Renfort augmente le seuil de réussite, mais l'armure reste sans effet. Réduisez l'indice du MPCP de 1 point par tranche de 2 succès au test de Blaster. Notez que le decker peut être obligé de diminuer ses programmes personas si son deck subit des dommages, car le total de leurs indices ne peut pas excéder le triple de l'indice du MPCP (voir *Cyberdecks*, page 205).

Ce n'est pas le jour de Séléna. Le programme qui l'a éjectée de la Matrice n'était pas le simple killer qu'elle croyait – c'était un blaster-6.

Le deck de Séléna a un MPCP-6 et un Renfort-2, aussi le meneur de jeu fait un test de Blaster (8). Il obtient 2 succès, l'indice du MPCP de Séléna est donc définitivement réduit à 5. Si elle entreprend un autre run avant de le remplacer, elle devra ajuster ses programmes personas afin de s'assurer que le total de leurs indices n'excède pas 15.

Foudre

La CI proactive foudre attaque de la même manière qu'une CI killer (voir page précédente). Néanmoins, lorsqu'elle plante le persona, elle provoque une surcharge d'alimentation dans le deck qui commence à envoyer des décharges électriques au MPCP mais aussi au cerveau du decker. Les dommages occasionnés vont d'une petite thérapie par électrochoc inattendue jusqu'à une électrocution mortelle. En fait, il s'agit d'une CI gris foncé – virant au noir – mais comme elle n'a pas été délibérément conçue pour entraîner un traumatisme physique, elle est techniquement considérée comme non-mortelle.

Lorsqu'une CI foudre plante un persona, faites un test de Foudre avec un seuil de réussite égal à l'indice du MPCP +2 du deck. Le Renfort augmente ce seuil. Réduisez l'indice du MPCP de 1 point par tranche de 2 succès obtenus au test de Foudre. Une foudre inflige également des dégâts (indice de la CI) M au decker. Augmentez les dégâts de 1 niveau par tranche de 2 succès obtenus au test de Foudre. Le decker résiste à ces dommages normalement. Le Renfort réduit la Puissance des dégâts.

Headcrash est éjecté par un programme Foudre-8. Le test de Foudre donne 2 succès. Cela diminue définitivement le MPCP de 1 point. Cela fait également passer le niveau de dégâts de 8M à 8G. Head a un indice de Constitution de 4 et son deck dispose d'un Renfort-4. Il effectue un test de Résistance aux dégâts : 4 dés (sa Constitution) contre un seuil de réussite de 7 (indice de Foudre de 8 – 1 pour le Renfort). Son test donne 1 succès, ce qui n'est pas suffisant pour réduire les dommages. Et vlan !



Kamikaze plus

La CI réactive connue sous le nom de CI kamikaze plus opère et attaque de la même manière que la CI kamikaze (voir *Kamikaze*, page précédente). Néanmoins, en plus de planter un utilitaire, cette CI injecte dans le deck un code viral qui contamine toutes les copies du programme dans la mémoire active et dans la mémoire de stockage du deck. À moins que le decker ne possède une copie de sauvegarde dans une mémoire externe, il perd son utilitaire pour de bon. En outre, même s'il possède une telle sauvegarde, il ne peut pas la récupérer pendant le run.

Quand la CI kamikaze plus plante un programme, faites un test de Kamikaze Plus contre un seuil de réussite égal à l'indice du MPCP du deck. Le Renfort augmente le seuil de réussite. Si le test ne produit aucun succès, le code viral est vaincu, et la CI kamikaze plus produit les mêmes effets qu'un programme kamikaze, aussi le decker peut-il recharger son utilitaire via une opération Modification de Mémoire. Cependant, si le test de Kamikaze Plus produit au moins un succès, la CI infeste toutes les copies du programme stockées dans le deck. Le decker est alors dans l'impossibilité de récupérer l'utilitaire tant qu'il ne se déconnecte pas. Il peut ensuite le recharger à partir d'une source extérieure à son deck (sans doute une puce de stockage).

Ripper

La CI ripper est la version grise de la CI crippler. Cette CI proactive attaque de la même façon (voir *Crippler*, page précédente). En plus, quand un programme ripper réduit l'attribut d'une icône à zéro, faites un test de Ripper contre un seuil de réussite égal à l'indice du MPCP du deck (le Renfort augmente ce seuil). Pour chaque tranche de 2 succès obtenue au test, réduisez l'indice du MPCP de 1 point. Remplacer le MPCP est le seul moyen de réparer ces dommages.

COURIR LES OMBRES



Qu'il s'agisse d'engager une fusillade, de lancer des sorts ou de surfer sur des électrons, courir les ombres nécessite de la part des joueurs qu'ils prennent en compte un certain nombre d'éléments quand leurs personnages tentent de rester vivants tout en accomplissant leur mission. Certains de ces facteurs, comme déjouer les systèmes de sécurité et faire des tests de Perception, entrent en jeu durant une shadowrun. D'autres, comme fourguer le butin et maintenir une réputation ou un niveau de vie, prennent leur importance à la fin du run.

PERCEPTION

Le meneur de jeu tient généralement les joueurs informés de ce que leurs personnages perçoivent de manière évidente. Mais qu'en est-il de l'information moins évidente – comme le fait de savoir si, oui ou non, le costume corpo, à tel endroit, retient la chaleur, ou encore si tel personnage peut sentir l'odeur de l'ork chromé dissimulé par un sort d'Invisibilité ?

Pour déterminer ce dont un personnage est conscient en de telles situations, le meneur de jeu teste sa Perception. L'indice d'Intelligence du personnage détermine le nombre de dés à lancer ; le seuil de réussite dépend des circonstances.

C'est ainsi qu'il faut procéder chaque fois qu'un individu effectue un test de Perception. Si le meneur de jeu veut faire un test de Perception pour l'équipe entière, il calcule le seuil d'Intelligence moyen du groupe et lance autant de dés plus 1 dé supplémentaire pour chaque membre de l'équipe. Si la situation est propice à la surprise, de tels tests de Perception de groupe doivent être évités (voir *Surprise*, page 109).

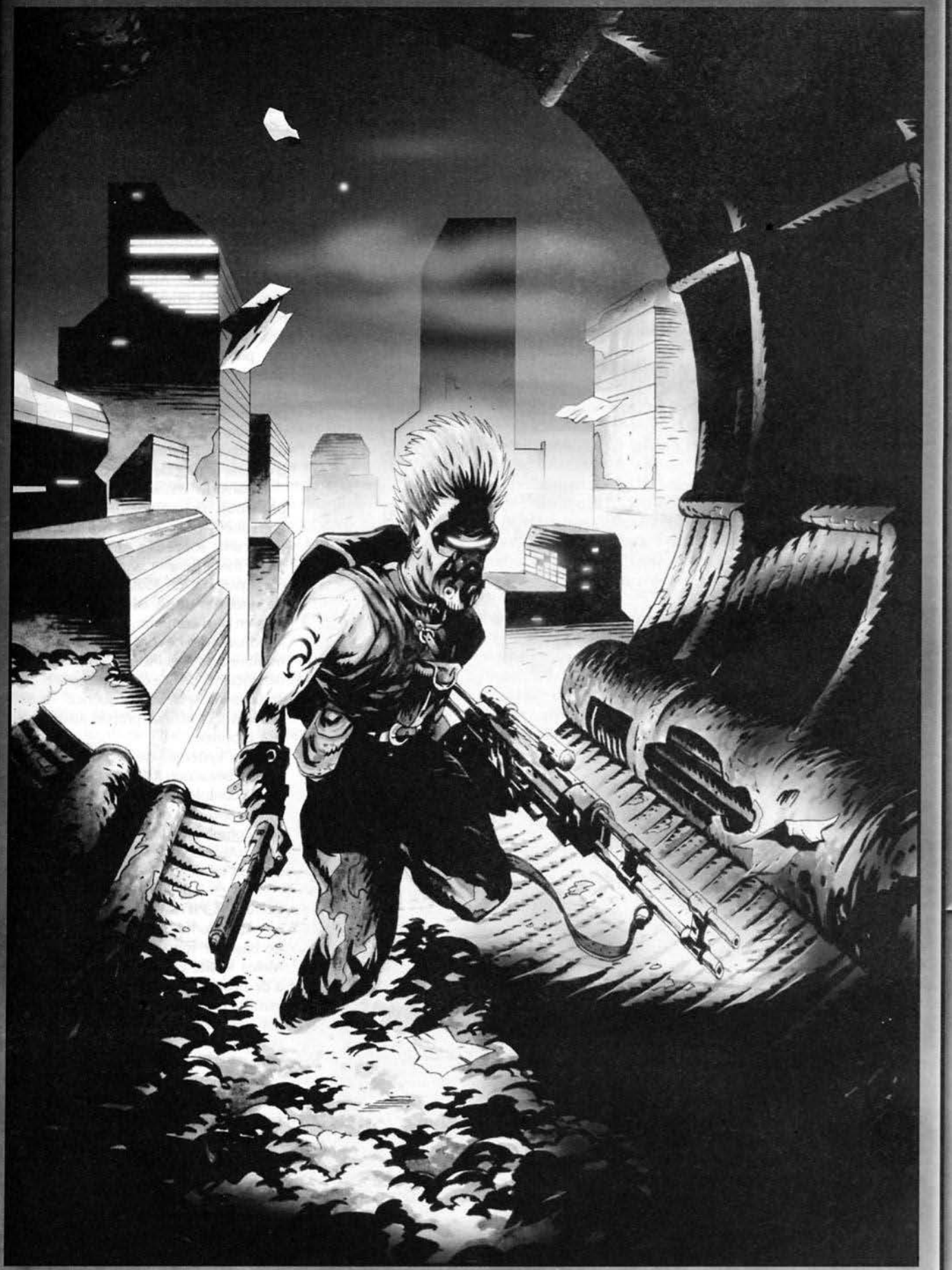
Les joueurs ou le meneur de jeu procèdent à un test de Perception dans toutes les situations qui impliquent la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher ou le goût. Le seuil de réussite de base est 4 et la *Table des modificateurs aux tests de Perception* (page 230) permet de déterminer des modificateurs appropriés. Cette table n'est pas conçue pour couvrir toute situation, mais juste pour offrir des indications générales. Pour les choses auxquelles sont déjà assignés des seuils spécifiques, comme la dissimulation des armes, faites le test de Perception contre le seuil approprié. Toutes ces valeurs sont consignées dans la section *Équipement*, page 267.

Un seul succès à un test de Perception indique que quelqu'un a remarqué quelque chose. Consultez la *Table des succès de Perception*, page 230, pour déterminer le résultat de succès supérieurs.

Dans certains cas, des compétences complémentaires (page 97) comme Furtivité peuvent être ajoutées aux tests de Perception.

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ

La sécurité est un secteur lucratif dans les années 2060. Toute corporation digne de ce nom a un système de sécurité décent, de même que la plupart des propriétaires de maison, des petites entreprises, des seigneurs du crime et des shadowrunners. Inévitablement, les personnages vont être confrontés dans le cadre d'un run à une forme de sécurité ou à une autre. Les descriptions et



les règles qui suivent fournissent au meneur de jeu les moyens de rendre la pénétration d'un système de sécurité plus réaliste, ardue et amusante pour les joueurs. Le meneur de jeu peut utiliser ces informations pour décider du fonctionnement exact du système de sécurité, et exiger des joueurs qu'ils expliquent, point par point, comment leurs personnages vont tenter de le vaincre.

Le meneur de jeu comme les joueurs comprendront bien vite que certains sous-systèmes de sécurité sont littéralement impossibles à vaincre sans l'aide de magie – ou même avec de la magie. Et c'est très bien comme ça. Il y a certaines choses que les shadowrunners ne devraient tout simplement pas être capables de faire facilement. N'oubliez simplement pas qu'il y a plus de moyens de contourner un système de sécurité que de simplement le pirater ou le neutraliser. Au lieu d'utiliser leurs compétences physiques, magiques ou techniques, les personnages peuvent avoir recours à leur ruse et à leur charme, pratiquer l'ingénierie sociale pour obtenir l'information nécessaire au court-circuitage du système. Ou ils peuvent juste avoir besoin d'enlever la personne adéquate, de faire bavarder des objets contondants avec elle et d'obtenir le mot de code crucial.

Dans le monde de *Shadowrun*, beaucoup de compagnies qui sont accréditées pour fournir des systèmes de sécurité sont aussi autorisées à utiliser la force pour "l'autodéfense". Cela n'est pas vrai de tous les fournisseurs de systèmes de sécurité, mais c'est de plus en plus commun. De même, il est important de ne pas oublier que de nombreuses grandes corporations bénéficient de l'extraterritorialité, et établissent en conséquence leurs propres lois et leur propre justice sur leur propriété.

Les systèmes de sécurité peuvent ajouter beaucoup à l'intérêt, à l'intrigue et à la complexité d'une aventure. Bien sûr, les meneurs de jeu qui préfèrent ne pas compliquer une shadowrun peuvent toujours régler le problème avec des jets de dés.

TABLE DES MODIFICATEURS AUX TESTS DE PERCEPTION

Situation	Modificateur		
Observateur distrait	+2		
Vue			
Objet très petit	+6		
Objet partiellement caché	+2		
Objet aux couleurs vives	-2		
Action évidente	-4		
Action discrète	+4		
*Modificateurs de visibilité**			
	Normale	**Amplificateur de lumière**	**Thermographique**
Obscurité totale	+8	+8/+8	+4/+2
Faible luminosité	+6	+4/+2	+4/+2
Luminosité moyenne	+2	+1/+0	+2/+1
Lumière aveuglante	+2	+4/+2	+4/+2
Brume	+2	+2/0	0
Fumée/brouillard/pluie légers	+4	+4/+2	0
Fumée/brouillard/pluie denses	+6	+6/+4	+1/0
Fumée thermique	+4	+4	+8/+6
Ouïe			**Modificateur**
Coup de feu isolé			-2
Coup de feu isolé avec silencieux			0
Tir de rafale			-4
Tir de rafale avec atténuateur de son			-2
Tir automatique continu			-6
Tir automatique continu avec atténuateur de son			-4
Explosion de grenade			-8
Cri d'une personne			-2
Son à plusieurs pièces de distance			+2
Son au même étage			+4
Son à plusieurs étages de distance			+6
Observateur possédant des améliorations auditives actives			indice ou -2
Odorat			
Odeur évidente			-4
Présence d'autres odeurs			+2
Toucher			
Température extrême (froid ou chaud)			-4
Observateur équipé de gants			+2
Goût			
Goût évident			-4
Observateur enrhumé			+2

* Voir page 111 les détails sur ces conditions de visibilité. Quand les modificateurs du seuil sont séparés par une barre diagonale, le premier chiffre s'applique à la vision cybernétiquement améliorée et le second à la vision naturelle.

TABLE DES SUCCÈS DE PERCEPTION

Succès	Résultat
1	Il y a quelque chose, là.
2	Il y a bien quelque chose là, et l'observateur a une petite idée de ce dont il s'agit.
3	L'observateur sait de quel genre de chose il s'agit et a une petite idée quant à sa nature exacte.
4+	L'observateur sait de quoi il s'agit, mais n'a de détails précis qu'en l'examinant attentivement ou en disposant d'informations supplémentaires.

SÉCURITÉ PHYSIQUE

La sécurité physique est l'élément de base de tout système de sécurité. Moins le site est accessible, moins on a de problèmes avec des visiteurs non invités. Un certain nombre de caractéristiques basiques peuvent faire beaucoup pour améliorer la sécurité – zones à découvert pour le tir, paysage modelé pour la défense, architecture stratégique, et ainsi de suite. L'éclairage est souvent orienté de manière à aveugler les intrus et à aider les défenseurs, et il peut être activé par un simple bruit ou un réglage temporel. Certaines corporations utilisent un système d'éclairage de sécurité infrarouge – invisible à la plupart des intrus, mais clair comme le jour pour les gardes équipés d'une vision thermographique.



Barrières naturelles du périmètre

Les haies, les rangées d'arbres, les broussailles denses, les collines, etc. sont tous des exemples de barrières naturelles. Souvent, ces barrières sont dotées, en complément, d'alarmes de périmètres et/ou de fil de fer ou barbelés. Les PJ peuvent traverser des broussailles denses, mais doivent appliquer un modificateur de -2 à tous les tests ouverts de Furtivité qu'ils effectuent alors qu'ils progressent à l'intérieur. Les obstacles solides ou de grande étendue doivent être contournés.

Barrières artificielles du périmètre

Les barrières artificielles incluent les murs, les clôtures, les lacs et les collines artificiels, etc. Pour les indices des divers matériels de barrières, reportez-vous à la section *Barrières*, page 124. Notez que les armes à feu sont généralement inefficaces contre les clôtures, parce que les projectiles passent à travers le treillage sans faire de dégâts. Escalader ou nager requiert le test d'Athlétisme approprié.

Clôtures électriques

Un personnage qui touche une clôture électrique chargée subit 4F de dégâts comme s'il s'agissait d'une arme commotionnante (voir page 124). Il effectue ensuite un test de Volonté ou de Constitution (6) pour retirer de la clôture ses mains paralysées. S'il n'obtient pas au moins 1 succès, il reste en contact avec la clôture et reçoit encore 4F de dégâts à sa prochaine passe d'initiative. Si les dégâts le plongent dans l'inconscience, il reçoit un dernier choc à 4D avant que ses muscles se desserrent et qu'il tombe au sol. Quel que soit le nombre de chocs qu'il subit ou le moment où il tombe inconscient, il souffre toujours des effets étourdissants à long terme du choc.

Fils de fer

Les barrières naturelles et artificielles du périmètre incorporent souvent du fil de fer barbelé visible ou dissimulé, du concertina (fil de fer tranchant spiralé), ou du monofilament. Les indices de Barrière, codes de dégâts, et les seuils de réussite requis pour remarquer les divers types de fils de fer apparaissent dans la Table des fils de fer.

Fil tendu

Le fil tendu est un type de barrière de sécurité simple mais efficace. Tous les fils tendus ont la même Visibilité que le monofilament (voir ci-dessus), mais la plupart n'infligent aucun dégât quand ils sont heurtés (à part déclencher l'alarme). À la discrétion du meneur de jeu, certains sites corpos peuvent utiliser du monofilament comme fil tendu ; dans ce cas, il effectue les Dégâts attribués au monofilament dans la Table des Fils de Fer, en plus de déclencher l'alarme.

SÉCURITÉ TECHNIQUE

L'architecture de presque tous les systèmes de sécurité inclut des alarmes et d'autres senseurs technologiques.

Caméras de surveillance

Big Brother est partout, et il surveille sans cesse. Dans certains voisinages, il est impossible de jeter un papier par terre sans être vu et enregistré par trois caméras différentes. Souvent, pour décourager les intrus, la surveillance est manifeste et évidente, mais la technologie moderne autorise aussi une extrême subtilité, avec des micro-caméras et des senseurs produits en masse à des prix modiques. Les caméras vidéo comme tridéo peuvent être équipées de diverses options optiques : amplificateur de lumière, vision thermographique, grossissement d'image, compensateur d'éclairs et ainsi de suite. Beaucoup de caméras sont également équipées de microphones. En raison du bas prix des moyens de stockage électronique, tout film est archivé pendant un certain temps.

Heureusement pour les shadowrunners, de telles mesures sont limitées par l'efficacité de la personne surveillant les moniteurs. Une distraction adéquate peut avoir de grandes conséquences.

Alarmes de porte et de fenêtre

Les portes et les fenêtres sont souvent dotées de contacts d'alarme entre lesquels du courant circule, de telle sorte que si la porte est ouverte, le contact cesse, le circuit est interrompu et une alarme se déclenche (souvent en silence). Avec les outils adéquats, il devient presque routinier de vaincre une simple alarme de porte ou de fenêtre. Passer sans déclencher l'alarme requiert deux étapes. D'abord, le personnage fait un test de Perception contre un seuil de réussite de 8 pour déterminer la localisation des contacts de l'alarme. L'Électronique C/R peut servir de Compétence Complémentaire pour ce test. Une fois que les contacts ont été localisés, il effectue un test d'Électronique contre l'indice du système. Utilisez les modificateurs suggérés dans la Table des Constructions/Réparations page 95.

Détecteurs de mouvement

Les détecteurs de mouvement transmettent généralement un champ ultrasonique et régissent aux changements dans le champ lorsque quelqu'un pénètre dans la zone. De simples détecteurs d'ultrasons (voir page 290) détectent la présence d'un champ à ultrasons dans les 5 mètres. Il est possible de déjouer des détecteurs de mouvement en bougeant très lentement à travers la zone, pas plus d'un demi-mètre par tour de combat, et en

TABLE DES FILS DE FER

Type de fil de fer	Seuil de Perception	Dégâts* Agripper/Marcher/Courir	Indice de Barrière**
Barbelé	4	3L/4L/6L	6
Concertina	3	4M/5M/8M	6
Monofilament	8	7S/9S/11S	5

* Une armure d'impact offre une protection réduite de moitié (arrondir à l'entier inférieur) contre ce type de dégâts. Les dés de la réserve de combat ne peuvent pas être utilisés lors du test de Résistance aux dégâts.

** Les dégâts doivent être infligés directement au fil de fer. Les pinces coupantes doublent la force effective du personnage pour couper du fil de fer. Un test de Force peut être effectué contre la barrière ; tous les 2 succès, la force effective du personnage augmente de 1 lorsqu'il s'agit de couper le fil de fer.

Les modificateurs suivants s'appliquent au seuil de réussite du test de Perception pour repérer le fil de fer :

Situation	Modificateur
Caché dans la broussaille	+1 à +4
Personnage distrait/en train de courir	+2
Niveau d'éclairage fluctuant	+1 ajouté au modificateur du moins bon niveau

faisant un test d'opposition de Furtivité (indice du Senseur). Un échec à ce test déclenche l'alarme. Se déplacer de plus d'un mètre par tour de combat augmente le seuil de réussite de +1 pour chaque quart de mètre supplémentaire parcouru.

Il est aussi possible de détecter des "fantômes" ou de confondre le senseur en utilisant un détecteur/émetteur d'ultrasons (voir page 291).

VERROUS MAGNÉTIQUES

Dans le Sixième Monde, les verrous magnétiques constituent les principaux dispositifs utilisés pour contrôler les différents accès physiques. Se déclinant en niveaux de sécurité variables et équipés de divers systèmes d'identification physiques ou biométriques, les verrous magnétiques sont accordés à des utilisateurs individuels ou à des groupes d'utilisateurs (voir, page 290, les détails sur divers systèmes de verrous magnétiques).

Les verrous magnétiques sont équipés de nombreux systèmes optionnels d'identification. Les systèmes à clavier nécessitent de l'utilisateur l'entrée d'un code (alpha)numérique. Quiconque ne peut entrer un code valide est incapable de passer. Le système enregistre aussi le code et l'identité de la personne chaque fois qu'elle passe par ce point. De même, les lecteurs de cartes nécessitent l'usage de cartes d'identité dont l'intérieur contient une bande magnétique ou une micropuce où est encodé un numéro d'identité. Les vérificateurs d'empreintes et les systèmes de reconnaissance vocale numérisent et analysent rapidement les données qu'ils reçoivent, permettant à ceux dont les motifs sont reconnus de passer.

Claviers

Les systèmes à clavier ont des indices standard entre 0 (disponibles dans les boutiques locales d'électronique) et 10 (systèmes personnalisés). Si le personnage ne connaît pas le code d'accès, il ne peut déjouer le système qu'en manipulant l'électronique interne. Deux étapes sont requises : ôter le boîtier et détourner les circuits.

Ouvrir un clavier : D'abord, le runner doit ouvrir le boîtier du clavier. Cela nécessite la réussite d'un test d'Électronique (C/R) contre un seuil de réussite égal à l'indice de Barrière du boîtier. D'habitude, l'indice de Barrière du boîtier est égal à l'indice du système à clavier. Il est possible d'installer un système à clavier d'un indice différent de Barrière du boîtier, mais le coût de la procédure est trop prohibitif pour en faire une pratique courante. Tous les systèmes de sécurité (sauf les plus aboutis) ont un clavier et un boîtier d'indice égal.

Le personnage doit obtenir au moins 1 succès pour ouvrir le boîtier. L'échec signifie simplement qu'il n'a pas pu l'ouvrir. Cette opération prend 60 secondes, et des succès supplémentaires peuvent être utilisés pour réduire ce temps de base (voir *En prenant son temps*, page 92).

L'indice de tout système anti-intrusion attaché au boîtier est ajouté au seuil de réussite du test d'Électronique (C/R) du personnage. Les systèmes anti-intrusion ont généralement un indice variant de 1 à 4. Le personnage doit obtenir au moins 1 succès pour vaincre le système anti-intrusion et ouvrir le boîtier. Dans cette situation, l'échec déclenche l'alarme.

Pour éviter de révéler trop d'informations aux joueurs, gardez secret le seuil de réussite du test et indiquez simplement s'il y a succès ou échec, selon le résultat.

Détourner les circuits : Une fois la boîte du clavier forcée, le personnage doit interférer directement avec les circuits du clavier. Procédez à un test standard d'Électronique (indice du Système). Le test prend 60 secondes, et le personnage doit obtenir 1 succès pour surmonter l'alarme ; il peut utiliser tout succès additionnel pour réduire le temps de base requis pour l'opération. L'échec signifie que le système informatique contrôlant le clavier a remarqué la tentative d'intrusion et a déclenché une alerte passive.

Pour les deux tests ci-dessus, appliquez les modificateurs de la Table des Constructions/Réparations (page 95).

Bien sûr, la technologie moderne fournit un dispositif, appelé séquenceur, qui facilite la tâche (voir page 291). Pour utiliser un séquenceur, faites un test d'opposition entre les indices du séquenceur et du verrou magnétique. Si le séquenceur gagne, le verrou est relevé ; des succès supplémentaires réduisent le temps de base qui est de 10 secondes. Si le verrou magnétique gagne, une alerte passive est déclenchée.

Lecteurs de cartes

Les lecteurs de cartes ont normalement un indice qui varie entre 1 et 10 et sont vaincus en usant des mêmes méthodes que pour les claviers : en manipulant les mécanismes internes ou en utilisant un dispositif spécial. Comme pour les claviers, les "entrailles" des lecteurs de cartes sont protégées par des boîtes qui doivent être ouvertes avant que les circuits puissent être manipulés. Le seuil de réussite du test d'Électronique pour ouvrir le boîtier est égal à deux fois l'indice du lecteur de cartes. Le temps de base de l'opération est de 60 secondes. Celui qui réussit à ouvrir le boîtier peut manipuler les circuits comme si c'était un clavier, mais ajoute +2 au seuil de réussite du test d'Électronique.

Des dispositifs appelés passe-partout, ou passes magnétiques, qui aident à vaincre les lecteurs de cartes, sont disponibles au marché noir (voir page 291). Les passe-partout de verrous magnétiques fonctionnent comme les séquenceurs, ci-dessus, sauf qu'il n'est pas nécessaire de forcer le clavier pour utiliser un passe-partout.

Scanners d'empreintes

Les scanners d'empreintes sont des dispositifs de sécurité qui numérisent les empreintes digitales, palmaires, ou même les empreintes rétiniennes. Les scanners d'empreintes physiques ont un indice variant de 1 à 10, alors que les scanners rétiniens sont communément disponibles avec un indice allant de 3 à 9. Des shadowrunners astucieux ont mis au point de nombreuses méthodes pour contourner de tels systèmes.

Des duplications d'empreintes synthétiques, qui nécessitent un moulage de l'empreinte digitale ou palmaire originelle, ont un indice variant entre 1 et 8, selon la technologie utilisée pour fabriquer l'empreinte factice. Les matériels utilisés pour fabriquer une empreinte factice coûtent 200 nuyens par point d'indice. Les personnages doivent réussir un test d'Intelligence contre un seuil de réussite de 3 pour faire un moulage suffisamment précis pour créer une empreinte factice utilisable. Le produit final est une "gaine" ou une membrane semblable à un gant qui se porte sur la main.

De véritables doigts ou mains, enlevées à leur propriétaire, ont un indice de 8, mais perdent 1 point d'indice par heure après l'amputation. Des soins appropriés de l'appendice limitent la perte d'indice à 1 point toutes les 3 heures. Ces indications sont aussi valables pour l'utilisation d'un doigt (ou d'une paume) toujours attaché à une personne morte.

Le scannage des empreintes d'un doigt ou d'une paume d'un être vivant fonctionne toujours correctement.

Des implants duplicateur rétinien sont disponibles pour les intrus endurcis (voir page 297 pour les détails).

Pour déterminer si le scanner d'empreintes détecte la fausse empreinte, faites un test d'opposition entre l'indice de l'Empreinte et l'indice du Scanner. Si le scanner obtient au moins 1 succès à ce test, il détecte le faux et déclenche une alerte passive.

Des personnages peuvent contourner électroniquement les scanners d'empreintes de la même manière que pour les claviers, mais ils ajoutent +4 au seuil de réussite.



Systèmes d'identification vocale

Contrairement à d'autres systèmes scanners ou de reconnaissance, les systèmes d'identification vocale ont un composant actif. Ils demandent, dans un délai limité, une réponse de la voix d'un utilisateur accrédité. Si la réponse n'est pas donnée avant l'expiration du temps imparti, le système donne l'alarme. Ces systèmes s'avèrent très difficiles à contourner physiquement car le point de contrôle de sécurité nécessite juste une simple combinaison microphone/haut-parleur ; les circuits du système sont en sécurité dans une autre partie du bâtiment.

Les personnages ne peuvent vaincre les systèmes d'identification vocale qu'en "parlant" avec la voix d'un utilisateur accrédité : en utilisant un enregistrement, une autre simulation ou la voix réelle.

Les systèmes d'identification vocale ont des indices variant de 1 à 10. La technologie utilisée pour tromper ces systèmes varie d'un indice 1 pour les enregistreurs de poche à un indice 6 pour les decks d'enregistrement professionnels. Un modulateur vocal cyberware (page 298) peut aussi être utilisé pour tenter d'outrepasser de tels systèmes.

Afin de vaincre un système d'identification vocale, un test d'opposition est fait entre l'indice du système et l'indice du matériel trompeur. Le système qui obtient le plus de succès gagne. Aucun système n'obtient de résultats sur une égalité, et le système d'identification répète sa requête. Le personnage peut faire une autre tentative pour tromper le système de sécurité.

MESURES DE SÉCURITÉ ACTIVE

Les compagnies de sécurité fournissent une large panoplie de mesures de sécurité active pour gérer les menaces d'intrusion. Ces mesures vont des gardes de sécurité entraînés ou même des interfacés de sécurité avec des drones patrouilleurs, aux systèmes de stations d'armes automatisées, en passant par les mesures d'endiguement comme les barrières et les portes coulissantes. Les animaux de garde sont parfois utilisés, ce qui inclut des créatures de surveillance paranormales et des chiens de garde normaux, parfois améliorés par des implants cybernétiques.

Il revient au meneur de jeu de décider à quel point les mesures de sécurité actives d'un site sont bien dotées, entraînées et équipées. L'indice de difficulté est fonction du défi que constitue le travail pour les personnages (voir *Personnages non-joueurs*, page 245).

Systèmes d'armes automatiques

Les systèmes d'armes automatiques sont de deux types généraux : "passifs" et "actifs". Les armes passives se contentent de s'épancher sans discrimination sur une zone assignée, à la manière d'un système d'arrosage automatique. L'objectif d'un système d'arme passive est d'arroser la zone avec autant de munitions que possible dans l'espoir de toucher la ou les cibles. Les systèmes de cette nature ne sont communément utilisés que dans des zones closes, lorsque le risque d'infliger des dégâts accidentels ou collatéraux est minimal.

Les canons passifs ont un arc de tir standard, généralement limité à 180 degrés ou moins. Leur précision dépend de la proportion de l'arc de 180 degrés qu'ils couvrent. Les armes passives qui couvrent un arc de 60 degrés ou moins ont un indice de compétence approprié effectif de 4. Les armes automatiques qui couvrent de 60 à 120 degrés ont un indice de compétence effectif de 3, et ceux qui couvrent les 180 degrés complets ont un indice de 2. Ces systèmes utilisent, d'habitude, l'équivalent d'un HK227 tirant le type de balle approprié en rafale automatique. L'arme tire immédiatement sur toute cible entrant dans la zone de feu assignée. Si la cible reste dans le champ de feu, elle est attaquée à chaque passe d'initiative (voir *La passe d'initiative*, page 102). Les systèmes d'armes automatiques utilisent généralement des senseurs rudimentaires qui indiquent seulement si une cible potentielle se trouve dans l'arc de tir. Les systèmes de canons passifs standard sont activés par une commande extérieure et se mettent en position de tir quand une cible valide apparaît.

Très différents, les canons actifs, aussi appelés systèmes de canons autonomes, ou canons sentinelles, utilisent un système sélectif pour choisir des cibles. Ils repèrent et suivent des cibles choisies, et ouvrent le feu sur elles à la cadence de tir appropriée. Les systèmes sentinelles intègrent des systèmes de visée et de suivi basse lumière, thermographiques et à ultrasons sophistiqués dans un système avancé de traitement des données et d'analyse tactique. Construites autour d'un mécanisme de fusil d'assaut ou de mitrailleuse légère tirant à des cadences de minigun, ces armes tirent en rafale ou en mode automatique selon les circonstances (à la discrétion du meneur de jeu) et disposent de chargeurs contenant au moins 1 000 balles. Traditionnellement montés sur des trépieds (fournissant 6 points de Compensation de Recul), ces systèmes peuvent mouvoir sur leur affût dans toutes les transversales et sur 360 degrés, ce qui leur permet d'ouvrir le feu sur des cibles de n'importe quel côté. Certains systèmes incluent un système de pivot vertical utilisé pour ouvrir le feu sur des cibles avec une inclinaison jusqu'à +20 degrés vers le haut et -10 degrés vers le bas.

Les systèmes de canons automatiques actifs ont effectivement 6 dans l'indice de compétence approprié et ont une initiative de 25 + 2D6. Ils reportent automatiquement leurs actions en cas de besoin. En tant que mécanismes tirant à la cadence d'un minigun, ils tirent jusqu'à 15 balles par action, généralement en cinq rafales de 3 balles. Ils peuvent ouvrir le feu sur de multiples cibles durant une action, et le font systématiquement.

SÉCURITÉ MAGIQUE

Il existe de nombreuses méthodes pour empêcher les intrus de pénétrer par l'espace astral, les plus communes étant les

TABLE DES MODIFICATEURS DE FOUILLE PHYSIQUE

Situation	Modificateur
Niveau de professionnalisme du fouilleur	
Moyen/Amateur (niveau professionnel 1)*	+2
Légèrement entraîné (niveau professionnel 2)*	+1
Entraîné ou mieux (niveau professionnel 3 ou 4)*	+0
Temps passé sur la fouille	
Examen superficiel (très rapide contact manuel) (1-2 secondes)	+2
Accéléré (rapide contact manuel) (3-5 secondes)	+1
Standard (6-20 secondes)	+0
Détaillé (21-60 secondes)	-1
Sans hâte (1-2 minutes)	-2
Quasiment une fouille au corps (3-5 minutes)	-3
Fouille au corps (6-10 minutes)	Arme trouvée
Le chercheur	
Est intimidé/Craintif	+2
Travaille dans des conditions normales	0
Contrôle la situation	-2

* Se réfère aux règles concernant le *niveau professionnel*, page 245.



patrouilles d'esprits liés et les barrières astrales comme les runes de garde (voir page 173). Diverses créatures paranormales de nature duale sont souvent utilisées comme animaux de surveillance, parce qu'elles peuvent détecter et attaquer des cibles aussi bien ordinaires qu'astrales. Les compagnies de sécurité responsables entraînent leurs gardes à détecter les "frissons" qui saisissent parfois les gens normaux lorsqu'une forme astrale passe à travers eux (voir page 172), et il n'est pas inhabituel pour certaines installations d'avoir des mages de garde sur site ou prêts à répondre à l'appel.

SÉCURITÉ DANS LA MATRICE

Les divers dispositifs de sécurité et contre-mesures d'intrusion utilisés pour protéger les hôtes de la Matrice sont décrits dansle chapitre *La Matrice*, page 198. Comme un grand nombre de systèmes de sécurité sont vulnérables aux intrus de la Matrice, qui peuvent outrepasser les alarmes, prendre le contrôle de l'alimentation des caméras vidéo et ainsi de suite, de nombreuses compagnies ont retenu la leçon et gardent souvent leur système de sécurité entier (ou en grande partie) séparé de la Matrice.

DÉTECTION DES ARMES

Il est courant que des personnages portent des armes dissimulées, ou qu'ils essaient de faire passer des armes au-delà des points de contrôle de sécurité. La plupart des bâtiments corporatifs et gouvernementaux, des restaurants de classe, des bars louches et surtout des aéroports sont dotés de systèmes de détection des armes. Utilisez les règles suivantes pour déterminer si les personnages parviennent à passer outre. Dans la plupart des cas, cela implique un test contre l'indice de Dissimulation de l'arme (voir page 267).

Systèmes automatiques

Divers dispositifs technologiques existent pour détecter les armes, qu'ils viennent en complément à une fouille manuelle ou qu'ils soient discrètement installés sous la porte d'un bâtiment. Le plus commun est le détecteur d'anomalie magnétique (DAM) dont l'indice typique varie entre 1 et 4 pour les modèles portables et entre 4 et 9 pour les versions architecturales. Pour déterminer si le système détecte une arme, faites un test de réussite d'indice (Dissimulation). Un succès suffit à déclencher l'alarme.

Le meneur de jeu peut souhaiter donner aux personnages une chance de remarquer des systèmes DAM intégrés avant qu'ils les franchissent. De tels systèmes ont en général une Dissimulation de 8, mais peuvent être plus difficiles à détecter.

Détection manuelle

À un moment ou à un autre, en dépit de toutes les précautions qu'ils auront prises, les runners seront forcés de se soumettre à une fouille physique minutieuse, avec, parfois, mains baladeuses ou fouille au corps à la clé. Utilisez les indications suivantes pour déterminer l'efficacité de telles fouilles. En plus de la capacité relative de l'individu menant la fouille, deux autres facteurs importent : le temps passé par "l'agent de sécurité" à faire la fouille, et la détermination du fouilleur à trouver quelque chose.

Dans tous les cas, faites un test de Perception standard contre la Dissimulation de l'arme en question. Appliquez les modificateurs de la Table des modificateurs de fouille physique, page précédente.

Détection de cyberware

Beaucoup de systèmes de sécurité scannent pour trouver non seulement les armes mais aussi le cyberware. Les systèmes de scannage du cyberware ont généralement un indice qui varie entre 3 et 9. Ils sont également disponibles en modèles intégrés dans des bâtiments (Dissimulation 8) et portables. Quand un individu doté de cyberware est scanné, déterminez l'indice du dispositif. Le seuil de réussite est de 3 pour du cyberware typique et de 6 pour de l'Alphaware. Plus le nombre de succès est élevé, plus le système identifie avec précision l'objectif et l'indice des implants.

FOURGUER LE BUTIN

Un personnage vient juste de s'emparer d'une puce optique pleine de données sensibles, fraîchement extraites de la base de données top secrète d'une corpo. Il a également piqué la limousine d'un directeur dont le coffre contient assez d'artillerie pour équiper une demi-escouade de gardes du corps. Comment se débarrasse-t-il de tout le butin, avec de préférence un profit personnel maximal ?

Si les runners ont déjà conclu un accord pour disposer du butin, les règles suivantes ne s'appliquent pas. Cependant, s'ils ont une tonne de matos et aucun endroit où les vendre (ce qui est la situation habituelle), il devient nécessaire de trouver un receleur.

TROUVER UN RECELEUR

Selon ce que les runners ont à vendre, le receleur peut facilement être un leurs contacts réguliers dans la rue, comme un arrangeur ou un marchand de talismans. D'autres fois, ils peuvent avoir à faire appel à l'amabilité d'inconnus. Trouver un receleur nécessite la réussite d'un test d'Étiquette (Rue). Le seuil de réussite de base est 4, modifié selon la situation d'après la Table de recherche d'un receleur, page suivante.

LE BUTIN

La plupart des receleurs achètent en priorité le butin facile à revendre, avant de s'intéresser aux objets plus exotiques. Ils préfèrent généralement acheter dans l'ordre suivant :

Matériel standard, ce qui inclut armes, vêtements, armures, véhicules, reconnaissances de dettes (argent), etc.

Butin de haute technologie, ce qui inclut données, équipement, dossiers de recherches ordinaires, etc.

Butin sensible, ce qui inclut objets uniques, dossiers secrets, prototypes ou procédures pour nouveaux procédés, objets magiques, ou n'importe quoi qui appartenait à un gros, un très gros bonnet et qui est irremplaçable.

Si une équipe unit ses efforts pour trouver un receleur, jetez un nombre de dés égal à la Compétence Étiquette (Rue) moyenne du groupe plus 1 dé pour chaque membre contre un seuil de réussite modifié (seuil de réussite de base 4, plus ou moins le modificateur de situation approprié de la Table de recherche d'un receleur). Tous les personnages qui mettent à contribution leurs compétences Étiquette (Rue) doivent participer à la rencontre durant laquelle le butin est vendu. Si un ou plusieurs d'entre eux ne peuvent se montrer, le receleur devient nerveux et annule la rencontre.

Les succès obtenus au tirage sont utilisés de deux façons : pour réduire le temps requis pour trouver le receleur, ou pour augmenter les ressources du receleur.

Précipiter la transaction

Localiser un receleur et arranger une rencontre prend un délai de base de 10 jours. Les personnages peuvent allouer des succès à la réduction de ce délai, jusqu'à un minimum de 1 jour. Chaque jour passé à chercher un receleur augmente les chances que les précédents propriétaires de la marchandise apprennent que les PJ essaient de s'en débarrasser. À la fin de chaque jour, le meneur de jeu jette autant de dés que de jours passés à chercher contre un seuil de réussite de 6. Un ou plusieurs succès signifie que les méchants sont à leurs trousses. Si le meneur de jeu pense que les méchants n'hésiteraient pas à mettre les moyens pour traquer l'équipe de PJ, il peut mettre au point une embuscade au moment du rendez-vous.



Financer le recel

Les receleurs ont des moyens limités ; ce ne sont que des hommes d'affaires ordinaires, tâchant de gagner des nuyens de manière malhonnête. Pour augmenter la chance des personnages de tirer un bon prix de ce qu'ils proposent, ils peuvent allouer des succès pour augmenter les ressources du receleur. Le meneur de jeu jette secrètement deux dés et multiplie le résultat par 100000 nuyens pour déterminer les ressources de base. Il multiplie ensuite cette somme par le nombre de succès que les runners allouent aux ressources du receleur. Le résultat est la somme totale d'argent dont le receleur dispose pour la rencontre. (Bien sûr, le receleur ne va pas nécessairement lâcher le tout sans une bonne dose de persuasion de la part des runners...).

TABLE DE RECHERCHE D'UN RECELEUR

Situation	Modificateur
Faire appel à un contact régulier	-1
Disposer de matériel standard	-1
Disposer de haute technologie ou d'un autre butin important	+1
Disposer de butin sensible	+3
Être recherché par la police	+1
Être recherché par une corpo ou par "le milieu"	+2
Butin magique (focus, formules de sorts et ainsi de suite)	+2

LE RENDEZ-VOUS

Un rendez-vous peut se tenir en n'importe quel endroit. Lorsqu'il se déroule, faites un test de Négociation entre chaque personnage et le receleur. Jetez un nombre de dés égal à la compétence de Négociation de chaque opposant, en utilisant l'indice de Volonté de l'autre comme seuil de réussite. Naturellement, les deux parties se méfient l'une de l'autre, ce qui ajoute un modificateur automatique de +2 au seuil de réussite. Le meneur de jeu décide des indices de compétence et de volonté du receleur.

Le test de Négociation détermine le prix payé pour le butin des runners. Généralement, le prix de base du butin est de 30% de sa valeur réelle indiquée dans le chapitre *Équipement*, page 267. Le prix de base du butin non répertorié sur la Table est décidé par le meneur de jeu. La partie qui remporte le test de Négociation change le prix en sa faveur de 5% par succès supplémentaire dans les limites suivantes : si c'est le receleur, le prix ne baisse pas en dessous de 10% de la valeur réelle ; si ce sont les runners, le prix ne monte pas au-dessus de 50% de la valeur réelle.

D'habitude, le receleur se fait presque accompagner de suffisamment de gros-bras pour prévenir toute pratique commerciale peu scrupuleuse, que les runners pourraient envisager. Si les propriétaires initiaux du butin sont à sa recherche (comme déterminé un peu plus haut), ils se montrent aussi au rendez-vous.

SANS-SIN

Les shadowrunners prennent les problèmes d'identité très sérieusement – surtout quand il s'agit de leurs vraies identités. Grâce à la superstructure moderne de l'information, il est possible de traquer des personnes avec leurs noms, leurs SIN et même les transferts de crédit, si l'on sait comment procéder. Comme la plupart des shadowrunners accordent une grande valeur à leur vie privée, ils tendent à pousser l'anonymat jusqu'à l'extrême.

QUE CONTIENT UN SIN

Les Systèmes d'Identification par Numéros (SIN) furent introduits en 2036 par les UCAS, où chaque citoyen dut se faire enregistrer. Les individus qui résident dans les UCAS sans SIN sont considérés comme des "citoyens en période de probation", ce qui signifie qu'ils ne peuvent voter et qu'ils ont peu ou pas de droits civils. De nos jours, les SIN sont légalement enregistrés à la naissance – à supposer que l'enfant soit né dans un hôpital standard. Ceux qui n'y sont pas nés sont des sans-SIN et, à moins qu'ils ne se fassent enregistrer ou arrêter, ils n'existent officiellement pas.

Il est possible de tenter de se faire enregistrer auprès du gouvernement des UCAS et d'obtenir un SIN, mais vous devez pour cela prouver que vous êtes un citoyen solide et honnête et que les UCAS ont quelque chose à gagner à vous admettre. Pour la plupart des sans-SIN du sprawl, ce n'est pas une option viable. La plupart des gouvernements du monde ont adopté les SIN ou autre chose de similaire, et se partagent fréquemment leurs bases de données. Les corporations émettent aussi fréquemment des "SIN corporatifs" pour enregistrer leurs employés/citoyens et garder leur trace.

Les nombres utilisés pour composer un SIN sont obtenus par une formule complexe à partir de nombreuses informations personnelles. Cela signifie que les agents de la force publique peuvent déterminer votre date de naissance, votre État d'origine et vos initiales à partir de votre SIN.

Quand un sans-SIN est arrêté, de nombreuses choses peuvent arriver. Il est courant que des sans-SIN se fassent horriblement abuser, enfermer ou qu'ils "disparaissent", parce qu'ils n'ont aucun droit à la parole et pas de donnée enregistrée qui prouve ne serait-ce que leur existence. La plupart des sans-SIN détenus, toutefois, se voient affecter un "SIN criminel" – qui les accompagne ensuite pour le restant de leurs jours. Ce SIN est maintenant archivé dans de multiples bases de données d'organismes policiers et judiciaires, et indexé avec leur photographie, leurs empreintes digitales, leurs empreintes palmaires, voire leur empreinte vocale, un scanner rétinien et un extrait d'ADN.

Pour un individu dépourvu de SIN, beaucoup d'activités "ordinaires" sont impossibles. Par exemple, il est impératif d'avoir un SIN pour obtenir un travail légal, ouvrir un compte en banque, posséder un terrain, aller à l'école, louer un appartement, etc. Plus important, un SIN est maintenant requis pour toute forme de voyage légal – ce qui inclut même l'achat d'un ticket de bus. Même ceux qui ont des SIN criminels ont des difficultés à accomplir beaucoup de ces activités sans être confrontés à la paperasse et aux tracas.

Les joueurs peuvent décider, en créant l'historique de leur personnage, si celui-ci a un SIN ou pas.

CRÉDITUBES ET ID

Les créditubes sont des tubes de la taille d'un stylo qui servent simultanément de carte d'identité et de crédit. Un créditube révèle toutes les licences et les permis d'une personne, comme un permis de conduire ou un permis d'armes (voir *Permis*, page 270). Il peut aussi fournir des indications médicales en cas d'urgence, et stocker des empreintes digitales/palmaires/rétiniennes, et bien plus encore. À bien des égards, les créditubes se révèlent comme le lien le plus important entre l'individu et le monde qui l'entoure.

En plus de stocker les SIN et autres données d'identité, les créditubes sont principalement utilisés pour transférer de l'argent. Les créditubes contiennent des puces optiques codées qui retiennent les codes d'accès nécessaires pour transférer des fonds de ou vers le propriétaire du compte, ainsi que les plus récentes données sur le solde du compte.

Pour utiliser un créditube, un vendeur l'insère dans le lecteur de créditube du magasin, qui se connecte à travers la Matrice à



l'institution financière appropriée et permet à l'utilisateur de déposer, retirer ou transférer des fonds. Un contrôle d'identité est requis pour manipuler des fonds.

Les créditubes peuvent aussi enregistrer des transactions non encore présentes dans le réseau informatique financier, mais ils doivent être périodiquement connectés au réseau pour les valider. Sinon, toutes les transactions qui se sont déroulées en dehors du réseau sont invalidées et la fonction financière du créditube est annulée.

Les créditubes enregistrés appartiennent à cinq catégories, différenciées par la somme d'argent accessible et la quantité d'informations sur l'identité à vérifier pour l'usage, comme le montre la Table des créditubes.

Créditubes certifiés

Similaire à un bon au porteur, un créditube certifié n'est pas la propriété d'une personne spécifique et vaut la somme de crédits codée à l'intérieur. Son usage ne requiert aucune identification. Comme il est codé par l'institution financière qui l'émet avec des fonds propres, il peut être utilisé par d'autres individus que la personne à laquelle il a initialement été remis. Les banques prennent généralement un petit pourcentage pour créer un créditube certifié. Ils ne peuvent pas être utilisés pour contenir des données d'identité.

Les créditubes certifiés sont une forme de paiement populaire parmi les shadowrunners.

CONTREFAIRE DES CRÉDITUBES ET DES ID

Contrefaire un créditube est une tâche difficile. Bien que le tube lui-même soit assez facile à truquer, la fabrication des dossiers d'identification historique qui légitiment un créditube requiert un effort considérable.

Lors d'une vérification d'identité d'un créditube, l'information offerte par le créditube est instantanément renvoyée et vérifiée à travers une douzaine de canaux ou plus. Un tel renvoi systématique à d'autres références est une tâche simple pour la grille informatique internationale de la Matrice, et ainsi falsifier une identité implique une incroyable quantité de manipulation électronique. Cela signifie que quelqu'un doit créer et insérer clandestinement dans les banques de données mondiales un "historique de crédit" pertinent, approprié et crédible, qui apparaisse comme une partie permanente du réseau d'information.

Monsieur Tout-le-monde qui travaille à la maison sur son cyberterminal légal n'a aucun espoir de créer une fausse identité qui puisse convenir à un créditube. Seul un expert avec des connexions extrêmement bonnes possède les ressources nécessaires à une conspiration de cette envergure. Des organisations de l'ombre entières n'existent que dans le dessein de créer de fausses identités et de faux créditubes. Ces organisations, normalement basées dans l'un des havres informatiques du monde, ne maintiennent un contact avec "le monde réel" que par des canaux secrets.

Créer l'historique de crédit et le créditube contrefait lui-même coûte de l'argent. Plus le détail et la plausibilité de l'historique réclamé par le client sont grands, plus le créditube est de haut niveau, et plus il coûte d'argent à produire.

La Table de création d'un créditube (ci-dessous) fournit des informations sur le coût nécessaire à la création d'un faux créditube, si un créditube est disponible, et sur le temps nécessaire à un client pour obtenir un créditube d'une organisation de contrefaçon de premier ordre. La moitié au moins du coût de création d'un créditube doit être payée d'avance à l'arrangeur.

Une fois créé, le faux créditube est utilisé comme si c'était un vrai. Généralement, une bonne contrefaçon résiste au procédé de vérification et elle est reconnue comme légitime. Seuls les systèmes de vérification du créditube et de l'identité particulièrement sophistiqués réussissent à détecter les faux.

Utiliser un créditube contrefait

Chaque fois qu'un personnage utilise son faux créditube pour passer un contrôle d'identité, il fait un test d'opposition confrontant l'indice du faux créditube à l'indice d'efficacité du système de vérification. Le côté qui obtient le plus de succès gagne. En cas d'égalité, le système vérificateur ordonne à l'opérateur d'"interroger" plus avant le porteur du créditube. L'écran d'affichage de l'opérateur affiche alors une série de questions basée sur l'histoire du porteur et à laquelle le porteur doit répondre correctement. Si le porteur du créditube ne répond pas correctement à toutes les questions, le vérificateur rejette le créditube ou l'identité (voir *Utilisation des compétences liées au Charisme*, page 93, pour connaître les règles concernant les tests d'Interrogation).

NIVEAUX DE VIE DES RICHES ET DES GENS DE L'OMBRE

Bien qu'il semble quelquefois que la plupart des personnages de *Shadowrun* vivent dans un bar ou un squat délabré, ce n'est pas le cas et chacun a en fait un style de vie unique. Les joueurs peuvent utiliser l'information suivante pour que les événements qui surviennent dans la vie de leur personnage entre les aventures prennent plus de consistance, et aussi pour influencer certaines mécaniques du jeu, comme la guérison (voir page 126).

Le niveau de vie mesure la qualité de la vie quotidienne d'un personnage et les dépenses qu'il fait pour vivre, ce qui inclut le gîte, la nourriture, le loisir, l'habillement et ainsi de suite. Cela ne couvre pas les ressources techniques, les armes, l'équipement magique, le paiement des domestiques et les choses importantes mais non personnelles. Le joueur et le meneur de jeu peuvent aussi décider de régler d'un commun accord d'autres détails intéressants du niveau de vie du personnage. Par exemple, un personnage pourrait vivre dans un bâtiment abandonné, mais l'aménager suffisamment pour que son niveau de vie puisse être qualifié de Luxueux. Faire fonctionner tous ces gadgets, s'acheter une sécurité, maintenir un approvisionnement en eau et garder un profil bas lui coûteront autant qu'un manoir dans un quartier ultra-chic.

TABLE DES CRÉDITUBES

Type de créditube	Montant de la transaction	Données d'identité requises
Standard	1-5 000 ¥	Mot de passe
Argent	1-20 000 ¥	Empreinte digitale
Or	1-200 000 ¥	Empreinte vocale
Platine	1-1 000 000 ¥	Scan Rétinien
Ébène	Illimité	Scan Cellulaire

TABLE DE CRÉATION D'UN CRÉDITUBE

Indice du créditube	Coût	Disponibilité	Index de rue
1-4	indice x indice x 1 000 ¥	indice/24 heures	1
5-8	indice x 5 000 ¥	indice/72 heures	1
9-12	indice x 10 000 ¥	indice/14jours	1
13+	indice x 50 000 ¥	indice/30jours	1



Les joueurs choisissent un niveau de vie parmi six : Luxueux, Élevé, Moyen, Bas, Squatter et À la Rue. Ils peuvent aussi se retrouver temporairement affligés d'un niveau de vie d'Hospitalisation (voir ci-dessous). Un personnage doté d'un niveau de vie Moyen ou plus élevé nourrit ses invités au prix de 10% de son propre coût de la vie par invité. Un hôte peut aussi n'accorder à un invité qu'un niveau de vie inférieur au sien en payant 10% du coût du niveau de vie de l'invité.

LUXUEUX

Ce niveau de vie offre le meilleur en toute chose : une demeure somptueuse, des tas de jouets high-tech, les meilleurs mets et boissons, il suffit de demander. Le personnage emploie du personnel de maison, des domestiques ou des gadgets qui assurent le bon fonctionnement de leur maison. Il possède probablement (on n'en attend pas moins) une voiture puissante et une grande maison, un élégant appartement dans un immeuble en copropriété ou la suite avec terrasse d'un hôtel cinq étoiles. La sécurité de sa maison est la meilleure du marché, avec des gardes bien entraînés, une sécurité astrale et des temps de réponse instantanés. Son holophone est un SOTA avec toutes les options, tridéo multistation, toutes les chaînes du câble et du satellite, et des abonnements à de nombreux grands journaux et revues. Il est sur la liste des VIP de nombreux restaurants et clubs très exclusifs, certains réels et d'autres virtuels. Voilà la vie que mènent dans le monde de *Shadowrun* ceux qui ont misé gros et gagné : les cadres de haut niveau, les grosses têtes du gouvernement, les gros bonnets yakuzas et les quelques shadowrunners qui décrochent les gros contrats (et vivent pour dépenser leur paie).

Coût : 100 000 ¥ par mois et ça peut monter très, très haut !

ÉLEVÉ

Un niveau de vie élevé permet de s'offrir une maison ou un appartement spacieux, une nourriture de qualité et la technologie qui rend la vie plus simple. Le personnage ne peut avoir les mêmes caprices que les types vraiment en haut de l'échelle, mais il n'a pas non plus besoin d'autant de porte-flingues pour le protéger. Sa maison se trouve en zone sécurisée ou bénéficie d'une bonne protection grâce à de solides pots-de-vin offerts au responsable de la police et au chef de gang local. Il emploie du personnel de maison ou dispose d'équipements technologiques pour s'en occuper, et il possède une luxueuse voiture. Voilà la vie de ceux qui réussissent d'un côté ou de l'autre de la loi : sous-directeurs, Yakuza influents, etc.

Coût : 10 000 ¥ par mois.

MOYEN

Le niveau de vie moyen permet de s'offrir une maison ou un appartement agréable et d'un grand confort. Sans doute, le personnage mange-t-il parfois du nutrisoja et non des aliments naturels plus coûteux, mais au moins son four automatique propose-t-il une gamme de saveurs très large. Il a aussi un abonnement à la voiture navette ou au métro première classe. Il dispose d'un vidéophone basique avec fax, et il est abonné à quelques chaînes du câble et à une station locale d'information de faits divers. Voilà le mode de vie de la plupart des salariés qui ont réussi et des criminels.

Coût : 5 000 ¥ par mois.

BAS

Le niveau de vie bas permet encore d'habiter un appartement et assure une certaine intimité, pour peu qu'on verrouille sa porte. Le personnage peut compter sur des repas réguliers ; le nutrisoja, s'il n'est pas excellent, a au moins l'avantage d'être chaud. Il dispose de l'eau courante et de l'électricité durant les périodes où elles sont allouées, car ce quartier est soumis à un rationnement. La sécurité dépend de la régularité des paiements au gang des rues local. Quand il se déplace, il prend généralement le métro. Voilà la façon dont vivent les ouvriers d'usine, les escrocs sans envergure et autres laissés-pour-compte qui ont trop tenté le diable.

Coût : 1 000 ¥ par mois.

SQUATTER

La vie pue pour le squatter et la plupart du temps lui aussi pue ! Il mange du nutrisoja qu'il agrémente d'une chiche portion de levure pour en relever la saveur. Il habite dans un immeuble délabré, un squat, peut-être légèrement aménagé,.voire converti en baraquements ou divisé en chambres minuscules et partagé avec d'autres squatters. À moins qu'il se contente de louer pour la nuit un caisson de sommeil de la taille d'un cercueil. Il doit utiliser un dataterminal public (quand il en trouve un qui fonctionne) pour appeler, faxer ou e-mailer quiconque, en courant le risque, en plus, de tomber par erreur sur une station pirate en utilisant son unité tridi miteuse. La seule chose pire que le niveau de vie de Squatter est de se retrouver à la rue.

Coût : 100 ¥ par mois.

À LA RUE

Le personnage vit dans les rues – ou dans les égouts, conduits d'évacuation, tunnels ferroviaires, bâtiments condamnés, ou dans n'importe quel abri temporaire qu'il peut dénicher. Il se nourrit de ce qu'il trouve, la propreté n'est plus pour lui qu'un lointain souvenir, et il ne peut compter que sur lui-même. Ce niveau de vie est en bas de l'échelle, c'est celui des pauvres types et des démunis de tous poils.

Coût : Eh, mec, la vie n'est pas si moche. C'est gratuit !

HOSPITALISATION

Ce niveau de vie spécial n'entre en jeu que lorsqu'un personnage est malade ou blessé. Le patient est confiné dans un hôpital, une clinique disposant d'un équipement équivalent ou un emplacement privé pourvu de l'équipement nécessaire. Les personnages ne peuvent pas choisir ce niveau de vie. Ils le paient jusqu'à ce qu'ils se rétablissent ou qu'ils épuisent leurs ressources, selon ce qui survient en premier.

Coût : 500 ¥ par jour pour des soins basiques, 1 000 ¥ par jour pour des soins intensifs.

MAINTIEN DU NIVEAU DE VIE

Chaque mois, les personnages doivent débourser des nuyens pour maintenir leur niveau de vie. S'ils manquent un règlement, l'endettement et une baisse de leur niveau de vie les guettent.

Tous les mois où ils ne paient pas, jetez 1D6. Si le résultat est supérieur au nombre de mois non réglés, inutile de s'inquiéter. Son crédit (qui fait partie intégrante de son niveau de vie) suffit à éponger les impayés. S'il effectue le paiement suivant, les choses rentrent dans l'ordre.

Si le résultat du jet de dé est inférieur ou égal au nombre de mois dus, le personnage a un sérieux problème. Son niveau de vie se dégrade d'un niveau, ce qui signifie qu'il est expulsé de son ancienne maison, qu'il doit revendre une partie de ses objets technologiques, mettre au clou une partie de sa garde-robe, etc.

Le personnage est également endetté et doit à quelqu'un une somme équivalente à un mois de son ancien niveau de vie. S'il évolue dans la légalité, il est le débiteur d'une compagnie de crédit. Si c'est un criminel ou un shadowrunner ou que son niveau de vie est inférieur à Moyen, ses créanciers sont de nature moins officielle et ont souvent des gros-bras qui n'entendent rien à la plaisanterie pour lui donner une leçon de gestion. Après être sorti de l'hôpital, le personnage doit s'acquitter de sa dette



dans son propre intérêt ! En effet, le marché des organes frais de remplacement est toujours lucratif. "Payer de sa personne" a souvent un sens littéral en 2060…

Se faire payer

Décider de la rémunération d'un shadowrunner pour un run est la plus coriace des tâches du meneur de jeu. Une méthode simple consiste à accorder en un mois suffisamment d'argent pour qu'il puisse entretenir son ou ses niveaux de vie. Pour simuler la vie réelle, le meneur de jeu peut créer une échelle de paiement basée sur la durée en jours que le travail va prendre et diviser cela par les dépenses mensuelles du personnage (généralement pour son niveau de vie). Le salaire de base peut être augmenté par de bonnes négociations ou par des primes – par exemple, les runners gardent tout ce qu'ils peuvent porter ou reçoivent des bonus pour certaines actions (agir discrètement, monter une accusation contre un rival, etc). Pour déterminer un salaire de base approprié pour un run, faites la moyenne des sommes dépensées par les personnages pour leurs niveaux de vie, puis multipliez-la par le nombre de membres de l'équipe impliqués dans le run.

ACHETER UN NIVEAU DE VIE

Un personnage peut acheter un niveau de vie, c'est-à-dire en payer 100 mois d'un coup pour ensuite le conserver de façon définitive. Par exemple, il faut dix millions de nuyens pour s'acheter une vie de luxe pour le restant de ses jours. L'achat d'un niveau de vie correspond à des investissements, des fonds de placement, etc. qui s'occupent du paiement. L'intérêt que l'on peut trouver à dépenser 10000 ¥ pour s'assurer le niveau de vie d'un squatter ne semble guère évident, mais ce peut être une façon de se ménager une porte de sortie en cas de problèmes.

Personne n'est malheureusement à l'abri des mauvaises surprises. Un personnage peut perdre le bénéfice d'un niveau de vie acquis par la faute d'un ennemi ou d'une grande malchance ; par exemple, quand un decker le dépouille de ses investissements ou si un ennemi rancunier dynamite ses biens. Cela dépend de la façon dont l'histoire du personnage évolue, pas de la somme qu'il possède dans son créditube.

De la même façon qu'il est possible d'acheter un niveau de vie permanent, il est aussi possible de vendre un niveau de vie permanent Moyen ou plus élevé pour disposer d'une somme d'argent importante à un moment critique. Si le personnage a deux mois pour mettre en place une transaction légitime, jetez 2D6. Multipliez le résultat par 10% pour déterminer la proportion du prix d'achat qu'il obtient pour la vente de sa "propriété". Si le personnage vit dans l'ombre – c'est-à-dire, s'il n'a pas de SIN – jetez seulement 1D6. N'en jetez également que 1 s'il souhaite se débarrasser, lui-même ou par l'intermédiaire d'un agent, de sa maison et de ses possessions rapidement parce qu'il doit s'enfuir.

NIVEAUX DE VIE MULTIPLES

Il n'y a pas de limite au nombre de niveaux de vie qu'un personnage peut avoir. Chaque niveau de vie est acheté séparément et maintenu mois après mois selon les règles standard de niveau de vie. Les shadowrunners peuvent avoir un niveau de vie pour rencontrer des clients, un pour les opérations illégales, un pour se cacher quand le risque est trop brûlant et même un dont ils peuvent profiter en dehors de la communauté de l'ombre. Les options ci-dessous proposent quelques autres utilisations pour les niveaux de vie.

Lieux sûrs

La vie d'un shadowrunner est pleine de pièges, de duplicité et de paranoïa. Cela signifie que les runners astucieux investissent dans quelques maisons discrètes, appelées "lieux sûrs" dans le milieu, où ils peuvent se terrer en attendant que l'air devienne plus respirable dehors. Ils peuvent acheter autant de sites qu'ils le désirent en payant de multiples niveaux de vie.

Les lieux sûrs fonctionnent très différemment selon les individus. Comme les personnages n'y vivent pas en permanence, ils préfèrent généralement un endroit au prix modique pour ne pas sacrifier leur train de vie. Généralement, les lieux sûrs correspondant à un niveau de vie Bas parce qu'il s'agit d'appartements en sous-sol, d'anciens entrepôts, de HLM et d'autres locaux à l'écart, où ils espèrent que nul ne viendra les chercher. Les runners peuvent améliorer leurs lieux sûrs en payant les aménagements eux-mêmes tout en gardant le même niveau de vie mensuel "bas de gamme". Les dispositifs de sécurité, l'électronique, les commodités ménagères, les armes supplémentaires ou le matériel biotech sont des améliorations courantes.

NIVEAUX DE VIE DE L'ÉQUIPE

Une équipe de shadowrunners peut acheter collectivement un ou plusieurs niveaux de vie, ce qui leur offre des lieux sûrs dans diverses zones où ils peuvent se cacher ou planquer du matériel. Ainsi, la charge financière ne repose pas que sur une personne et l'équipe peut à tout moment mettre en commun ses ressources pour acheter ces niveaux de vie supplémentaires. Quand l'équipe reçoit son salaire, elle peut acheter plus de lieux sûrs et payer le maintien de ceux déjà existants.

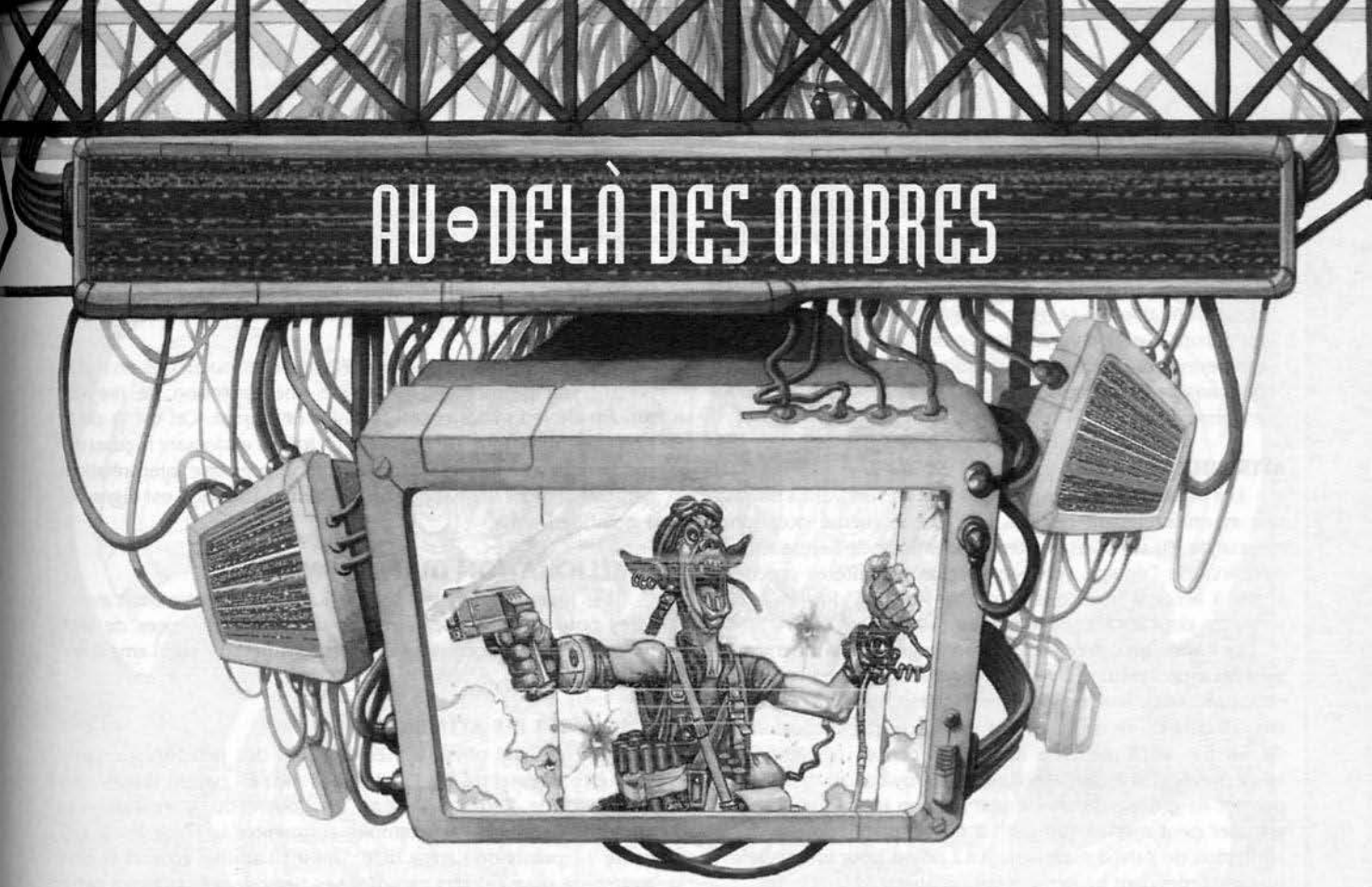
Chaque personnage doit toujours avoir au moins un niveau de vie qui lui est propre, comme une maison. Deux personnages ou plus peuvent vivre ensemble, comme dans la vie réelle, mais cela peut mener à des complications inattendues.

Si une équipe pense qu'elle va avoir besoin d'un endroit dans les niveaux supérieurs pour faire des affaires, elle peut être mieux à même de se l'offrir en tant que groupe plutôt que de faire subir le fardeau à une seule personne. Disposer d'un endroit qui fait office de vitrine pour les rencontres d'affaires évite également aux personnages d'avoir à conduire leurs affaires dans leurs maisons.

Si une équipe achète un niveau de vie Bas ou supérieur, l'un de ses membres doit être l'occupant enregistré. Pour un niveau de vie Bas ou Luxueux, il n'y a pas d'examen – dans tous les cas, le propriétaire est heureux de percevoir son loyer, ne pose pas de questions, (pourriez-vous, s'il vous plaît, laver toutes ces traînées de sang avant que les voisins se plaignent ?). Pour des niveaux de vie Moyens ou Élevés, les personnages ont besoin de quelqu'un doté d'un SIN ou d'une très bonne couverture. Les corpos louent souvent des appartements pour accueillir des visiteurs ou des travailleurs mutés ; c'est une explication standard pour un runner qui loue un endroit où il ne va pas habiter. À n'importe quel niveau de vie, l'occupant enregistré est celui qui doit payer les dettes si l'équipe ne respecte pas les paiements.

Même si l'équipe a acquis un lieu sûr pour le groupe, rien n'empêche les personnages de maintenir leurs propres niveaux de vie supplémentaires. Les shadowrunners sont, par nature, hautement individualistes, et ils peuvent éventuellement avoir besoin d'un endroit dont même leurs compagnons ne pourraient accidentellement révéler l'existence. De plus, l'équipe a différents types de matériel à entreposer. Cette vieille bicoque à côté de la voie de chemin de fer est peut-être idéale pour ranger quelques éléments de matériel magique, mais c'est un endroit risqué pour y garder des grenades.

AU-DELÀ DES OMBRES



Ce chapitre est avant tout destiné au meneur de jeu, bien que sa lecture soit également profitable aux joueurs. Il couvre les éléments de *Shadowrun* qui sont de la responsabilité principale du meneur de jeu, comme les personnages non-joueurs, l'utilisation et l'attribution de Karma, l'amélioration des compétences et des attributs, et divers autres aspects de la création et de la direction d'une aventure réussie.

Comme pour toutes les règles de *Shadowrun*, celles qui suivent ne constituent qu'une ligne directrice que les joueurs et le meneur de jeu sont libres d'adapter et de modifier à leur guise. Personne ne surgira dans votre maison au beau milieu de la nuit pour vérifier si vous respectez les règles *publiées*. Nous ne faisons plus cela depuis des années…

KARMA

Dans *Shadowrun*, le Karma mesure l'expérience acquise par les personnages au cours d'une aventure. On ne gagne pas de Karma en allant simplement porter son linge à la blanchisserie automatisée, sauf si elle se trouve dans une zone de combat urbain. Le Karma permet d'améliorer les attributs, les compétences et il procure quelques avantages spéciaux.

Le meneur de jeu procède à la distribution des points de Karma à la fin d'une aventure, mais pas nécessairement au terme de chaque partie. C'est lui qui décide qui obtient du Karma et combien il en reçoit. Tous les membres du groupe reçoivent du Karma pour les hauts faits de l'équipe, mais certains runners peuvent mériter un petit supplément.

Tous les shadowrunners gagnent du Karma pour avoir survécu, accompli leur mission avec succès et selon le danger qu'elle présentait. Certains en reçoivent plus que d'autres pour la bonne interprétation de leur joueur, ce qu'on appelle le roleplaying, pour leur courage au combat, leur sens tactique, une chance insolente ou pour d'autres actions d'éclat.

Une fois acquis, le Karma est divisé en deux catégories, le Karma utile et la réserve de Karma. Le Karma utile est utilisé pour l'amélioration permanente des capacités du personnage. La réserve de Karma est utilisée, durant les parties, pour sauver la mise du personnage quand il se trouve dans une situation difficile. Karma total, Karma utile et réserve de Karma total sont notés séparément. Tout point de Karma distribué devient du Karma utile, à l'exception de 1 point pour 20 gagnés, qui doit être ajouté à la réserve de Karma du personnage. Les personnages humains ajoutent 1 point sur 10 à leur réserve de Karma.

Brynn est un nouveau personnage humain. Elle commence avec une réserve de Karma de 1. Après ses deux premiers runs, le meneur de jeu lui attribue un total de 12 points de Karma. Parce qu'elle est humaine, chaque dixième point rejoint sa réserve de Karma (ce qui la fait passer à 2), lui laissant 11 points de Karma utile. Lorsque, plus tard, Brynn gagne 9 autres points de Karma, son Total de Karma atteint 21, et elle ajoute donc un autre point (le vingtième) à sa réserve de Karma. Sa réserve de Karma est maintenant de 3, et son Karma utile est de 19 (11 + 8).



Shetani, un personnage elfe, a un total de Karma de 62, un Karma utile de 10, et une réserve de Karma de 4. Ces indications signifient que son personnage a amassé 62 points de Karma au fil des aventures. Chaque vingtième point a été ajouté à sa réserve de Karma (chaque personnage débute avec 1 dans sa réserve de Karma) et le reste (59) est devenu du Karma Utile (le joueur a dépensé 49 points pour améliorer son personnage au fur et à mesure, ce qui lui en laisse 10).

ATTRIBUER LE KARMA

Les personnages gagnent du Karma en survivant à une aventure et en atteignant certains buts par la même occasion. Le meneur de jeu attribue une somme identique de Karma à tous les membres de l'équipe survivants, selon les critères précisés ci-après. Il accorde aussi des récompenses individuelles aux personnages dont les actions le méritent.

Le Karma est attribué aux personnages qui font personnellement avancer l'histoire ou le plaisir général du jeu d'une manière ou d'une autre. Une bonne interprétation, du cran, de l'astuce, etc., au-delà de ce qu'exige son devoir devraient toujours valoir du Karma supplémentaire. Ces récompenses peuvent devenir assez élevées ; si le run absolument incroyable d'un personnage permet au groupe de réussir une mission très ardue, ce shadowrunner peut mériter jusqu'à 10 ou 12 points de Karma. Une attribution de Karma supérieure à 12 points pour une seule aventure est cependant hautement improbable.

Bonne interprétation : Attribuez 1 point de Karma aux joueurs qui sont la plupart du temps restés dans la peau de leur personnage. Une excellente interprétation mérite 2 points de Karma. Le standard pour une bonne interprétation dépend de la façon de jouer que le meneur de jeu et son groupe préfèrent. Soyez souple, cependant. *Shadowrun* est un jeu, pas une école d'art dramatique.

Cran : Les combattants courageux et/ou efficaces gagnent 1 point de Karma, 2 s'ils se sont montrés particulièrement héroïques. (Les combattants téméraires ne gagnent pas cette récompense. La survie est leur propre récompense, s'ils en ont la chance.) Parmi les actions qui justifient l'attribution de cette récompense, on trouve les terrifiantes batailles magiques dans l'espace astral et les combats serrés dans la Matrice, comme des fusillades dans le monde physique.

Astuce : Les joueurs dont les personnages mettent au point une stratégie intelligente, résolvent une énigme ou réussissent une opération malhonnête devraient obtenir au moins 1 point de Karma. Cette récompense va aussi aux personnages suffisamment intelligents pour savoir quand il faut se rendre ou fuir.

Motivation : Les joueurs dont les personnages font vraiment progresser l'histoire, ou qui sont toujours motivés lorsqu'il s'agit de résoudre des problèmes et trouver des solutions méritent 1 point de Karma. Sont particulièrement méritants les personnages qui s'impliquent d'eux-mêmes dans des intrigues, au lieu d'attendre que le meneur de jeu leur fasse tomber quelque chose sur le pas de leur porte.

Au bon endroit/au bon moment : Les personnages qui sont au bon endroit, avec la compétence adéquate à un boulot nécessaire, gagnent 1 point de Karma. Cependant, ne distribuez pas du Karma simplement parce qu'ils ont obtenu de bons jets de dés. La récompense doit aller à un personnage qui a une compétence vitale et qui sait quand l'utiliser. Il ne doit pas avoir su à l'avance qu'il aurait besoin de cette compétence. Si un personnage, sachant qu'il aurait besoin de crocheter une serrure, s'est branché sur un logiciel de connaissance de Crochetage de Serrure juste avant la mission, une récompense de Karma ne se justifie pas. Si l'équipe est coincée dans une impasse, que les méchants s'approchent et qu'un des runners, venant de repérer une vieille porte, parvient à crocheter sa serrure, permettant ainsi à ses potes de s'échapper tandis que les balles fusent de toute part… eh bien, c'est une autre histoire !

Surprise : Une stratégie surprenante et efficace vaut 1 points de Karma au joueur qui en est à l'origine. Les idées et actions qui déjouent les plans bien ficelés d'un meneur du jeu méritent d'être récompensées.

Humour et interprétation théâtrale : Un joueur qui, en interprétant son personnage, provoque une explosion de rire du groupe de jeu entier mérite 1 point de Karma. On est là pour s'amuser, après tout. De même, si un joueur endossant la peau de son personnage impressionne le groupe avec une interprétation particulièrement dramatique (ou mélodramatique), il est digne de 1 point de Karma.

AMÉLIORATION DU PERSONNAGE

Les joueurs peuvent utiliser le Karma utile entre deux aventures pour améliorer les attributs ou les compétences de leur personnage. Les compétences et les attributs sont améliorés séparément.

AMÉLIORER LES ATTRIBUTS

Les attributs physiques et mentaux des personnages peuvent être augmentés de 1 point (à la fois) en payant un nombre de points de Karma utile égal au double du score que doit atteindre l'attribut. Par exemple, augmenter la Force de 5 à 6 coûte 12 points de Karma utile. Utilisez l'attribut naturel et non augmenté pour calculer ce coût. Les personnages utilisent cette méthode quand ils améliorent leurs attributs jusqu'à leur limite raciale modifiée (voir la *Table des maximums raciaux*, page 242).

Si, pour une raison ou une autre, les attributs physiques ou mentaux d'un personnage ont été réduits au cours du jeu, du Karma utile peut être dépensé de cette manière pour les augmenter de nouveau.

Il y a des limites à ce que le Karma utile peut améliorer. Ainsi, des personnages ne peuvent en aucun cas augmenter leur Essence ou leur Magie avec du Karma utile et ce, même si ces attributs ont été réduits. La Réaction ne peut pas non plus être directement améliorée, mais elle peut l'être indirectement, si l'Intelligence et la Rapidité du personnage sont augmentées.

Excéder le maximum racial

Il est possible d'améliorer les attributs des personnages jusqu'à un indice supérieur à leur maximum racial modifié jusqu'à leur maximum d'attribut. Le maximum d'attribut d'un personnage est égal à sa limite raciale modifiée fois 1,5 (voir la *Table des maximums raciaux*, page 242). Améliorer un attribut au-dessus de la limite raciale modifiée a un coût égal à 3 x (score que l'attribut doit atteindre). Par exemple, un personnage elfe qui veut augmenter sa Force de 6 à 7 dépense, pour cela, 21 points de Karma utile.

L'augmentation des attributs au-delà de la limite raciale modifiée doit être très rare. Nous déconseillons les "super personnages" dont les indices standard d'attribut sont au maximum, car ils déséquilibrent le jeu.

AMÉLIORER LES COMPÉTENCES

Les joueurs peuvent également augmenter l'indice de leurs compétences et en acquérir de nouvelles en utilisant du Karma utile. Comme les compétences sont liées aux attributs, le coût des augmentations est basé non seulement sur l'indice de la compétence mais aussi sur l'indice de l'attribut inhérent naturel. Le coût pour améliorer les compétences actives diffère également de celui pour améliorer les compétences de connaissances ou de langues. Le coût en Karma utile de l'augmentation de 1 point d'indice de compétence est donné par la Table du coût d'amélioration des compétences. Multipliez ce nombre par le nouvel indice (arrondir à l'entier inférieur) pour déterminer le coût en Karma utile.


LUBENSTEIN '98

Le coût en Karma utile de l'amélioration de la compétence est déterminé au moment de l'augmentation. Comme les attributs peuvent aussi augmenter (ou, dans certains cas, baisser) au fil du temps, le coût de certaines compétences fluctue selon le moment où le joueur les achète. Il n'y a pas de "remboursement" de Karma utile si le coût de la compétence baisse en raison de l'augmentation de l'attribut. Le Karma est payé lors de l'amélioration, aux conditions du moment.

Les spécialisations n'augmentent pas automatiquement avec la compétence de base. Elles doivent être augmentées séparément, et leur coût dépend aussi de l'indice de l'attribut inhérent et du fait qu'elles sont des spécialisations actives, de connaissances ou de langues. Le coût pour améliorer les spécialisations apparaît sur la Table du coût d'amélioration des compétences. L'indice d'une spécialisation n'excède jamais deux fois l'indice de la compétence de base (à l'exception des compétences de base de 1 avec des spécialisations à 3) ; les compétences de base doivent être augmentées avant que la spécialisation puisse l'être.

Comme pour les compétences de base, le coût des spécialisations peut fluctuer tandis que les attributs sont améliorés, et il n'y a pas de "remboursement" de Karma utile.

Iris possède la compétence active Pistolets 3, avec une spécialisation en Beretta 101T à 5. L'attribut inhérent pour les Pistolets est la Rapidité – Iris a 4 en Rapidité. Améliorer sa compétence de base Pistolets à l'indice 4 lui coûte (4 x 1,5 =) 6 points de Karma utile. Par la suite, faire passer cet indice à 5 lui coûtera (5 x 2 =) 10 points de Karma Utile. Elle voudra probablement augmenter sa Rapidité d'abord.

Si Iris avait choisi de porter sa spécialisation en Beretta 101T de 5 à 6, cela lui aurait coûté (6 x 1 =) 6 points de Karma Utile.

APPRENDRE DE NOUVELLES COMPÉTENCES

De nouvelles compétences peuvent être achetées à l'indice 1, au prix de 1 point de Karma utile, qu'il s'agisse de compétences actives, de connaissances ou de langues. Pour augmenter la compétence au-dessus de l'indice 1, il faut suivre les règles d'amélioration des compétences ci-dessus.

Un personnage ne peut jamais acheter de spécialisation sans posséder la compétence de base. Pour acquérir une nouvelle spécialisation, il faut l'acheter à un indice supérieur de 1 point à la compétence de base, comme s'il avait déjà la spécialisation à l'indice de la compétence de base, en suivant les règles d'amélioration des compétences ci-dessus. Créer ou améliorer une spécialisation n'implique pas que la compétence de base doive être réduite. Pour améliorer la spécialisation au-delà, suivez les règles ci-dessus comme d'habitude. Une compétence de base peut avoir plus d'une spécialisation, jusqu'à concurrence de l'indice de la compétence de base.

Brick possède la compétence Furtivité 5 et un attribut Rapidité égal à 6. Il décide de se spécialiser dans la Furtivité, et choisit la spécialisation Mouvement Silencieux. Pour obtenir la spécialisation, il doit acheter Mouvement Silencieux à 1 point de plus que sa compétence de base (5 + 1 = 6), comme s'il avait déjà Mouvement Silencieux 5 et qu'il se contentait de l'augmenter. Autrement dit, il doit payer le coût pour Mouvement Silencieux 6, qui est de (6 x 0,5 =) 3 points de Karma utile. S'il décide de l'augmenter encore plus tard, cela lui coûtera (7 x 1 =) 7 points de Karma utile, parce qu'il l'augmenterait plus haut que Rapidité. À la place, Brick choisit d'acheter une seconde spécialisation en État d'Alerte, ce qui lui coûte aussi 3 points de Karma Utile. Il a alors Furtivité 5 (État d'Alerte 6, Mouvement Silencieux 6).

TABLE DES MAXIMUMS RACIAUX
Limite raciale modifiée (maximum d'attribut)

	Elfe	Nain	Ork	Troll	Humain
Constitution	6 (9)	7 (11)	9 (14)	11 (17)	6 (9)
Rapidité	7 (11)	6 (9)	6 (9)	5 (8)	6 (9)
Force	6 (9)	8 (12)	8 (12)	10 (15)	6 (9)
Charisme	8 (12)	6 (9)	5 (8)	4 (6)	6 (9)
Intelligence	6 (9)	6 (9)	5 (8)	4 (6)	6 (9)
Volonté	6 (9)	7 (11)	6 (9)	6 (9)	6 (9)

L'ENTRAÎNEMENT

Les meneurs de jeu ne doivent pas autoriser les personnages à progresser trop rapidement, en les laissant, par exemple, dépenser de grandes sommes de Karma, en une seule nuit, de façon à devenir subitement beaucoup plus puissants que la veille. Pour garder un minimum de réalisme, les personnages doivent s'entraîner et/ou à passer du temps à utiliser et à améliorer leurs compétences et capacités. Ils peuvent même avoir besoin d'un professeur pour apprendre ou améliorer une compétence particulière (voir *Instruction*, page 95).

C'est au meneur de jeu que revient la tâche de maintenir l'équilibre entre les conditions requises pour apprendre de nouvelles compétences et améliorer les compétences et attributs, et le style de jeu adopté par le groupe. Un tel entraînement peut se résumer à un système simple, comme le recours au test de la compétence que l'on veut améliorer pour voir si ce peut être le cas. Le seuil de réussite d'un tel test est alors égal à deux fois l'indice de compétence visée. Celui qui ne possède pas la compétence utilise un attribut ou une compétence par défaut. Un éventuel instructeur peut ajouter des dés au test, selon les règles d'Instruction. Le Karma utile n'est dépensé pour apprendre ou améliorer la compétence qu'après la réussite de ce test.

Une autre méthode pour l'apprentissage ou l'amélioration de capacités revient à laisser le meneur de jeu interpréter la situation, en imaginant peut-être même une aventure. Ainsi, le personnage qui veut progresser entraîne son équipe dans sa quête personnelle. Peut-être que l'instructeur du personnage a récemment été la cible d'un enlèvement corpo ? À moins que le totem d'un chaman ne requière qu'une quête soit accomplie avant que le personnage puisse améliorer sa capacité à conjurer les esprits ? Le meneur de jeu est invité à se montrer créatif et à faire de l'amélioration des personnages une partie interactive et intégrale du jeu.

RÉSERVE DE KARMA

La réserve de Karma d'un personnage est l'expression de la "chance" qu'il a emmagasinée. En règle générale, les points de la réserve de Karma donnent aux personnages plus expérimentés un avantage sur les personnages ayant les mêmes indices de compétence, mais qui sont moins expérimentés, apportant du crédit à la maxime "L'âge et la fourberie surclassent inévitablement la jeunesse et le talent". Le point à retenir est que la réserve de Karma est ce qui vous fait échapper au carnage.

Un vingtième (un dixième pour les humains) de tout le Karma acquis rejoint la réserve de Karma du personnage (chaque point sur vingt ou dix acquis). La réserve de Karma diffère un peu des autres réserves de dés, parce qu'elle peut être utilisée de façon et à des coûts différents (décrits ci-dessous). Beaucoup d'utilisations de la réserve de Karma sont très particulières et ne sont requises que dans des circonstances spécifiques.

Comme la réserve de Karma est l'expression de la nature mystique de la chance, elle ne se reconstitue *pas* à

chaque tour de combat comme les autres réserves de dés. Au lieu de cela, la réserve de Karma se renouvelle sur une base abstraite déterminée par le meneur de jeu. La base pour renouveler la réserve de Karma doit être approximativement chaque nouvelle "scène" du scénario joué. Cela peut signifier toutes les 24 heures de temps de jeu, comme cela peut être l'affaire d'heures ou de jours. Dans la plupart des cas, la réserve de Karma se reconstitue au début de chaque session de jeu, et ne se renouvelle généralement pas avant le début de la session suivante.

Le meneur de jeu peut ajuster cette gestion du temps aux besoins de sa campagne et aux spécificités du monde de *Shadowrun*, tel qu'il le conçoit. Si les personnages sont en cavale, il peut ne pas remettre à zéro les compteurs du Karma, et laisser la chance des PJ s'épuiser (ou disparaître). À moins que les aventures dans lesquelles ils sont actuellement empêtrés ne comportent une série de rencontres durant lesquelles ils pourront reprendre leur souffle et réévaluer la situation, avant d'être confrontés à la rencontre suivante. Cela permet une reconstitution partielle ou même complète de la réserve de Karma selon un rythme bien calculé. Dans certaines situations, les meneurs de jeu peuvent même permettre à certains personnages de la régénérer plus vite que d'autres. Par exemple, un personnage au gouffre de la mort peut ne pas reconstituer sa réserve de Karma avant sa guérison, tandis qu'un personnage vivant et trépidant, accomplissant une série d'acrobaties héroïques, peut voir sa réserve se reconstituer en peu de temps.

Parfois, les règles précisent que, dans la situation décrite, le personnage doit *brûler* du Karma. Cela signifie qu'il doit effectivement perdre définitivement 1 point (ou des points) de sa réserve de Karma. Supprimez le nombre de points indiqué de la réserve, puisqu'ils sont perdus à jamais ; les dés brûlés de la réserve de Karma ne se reconstituent jamais.

REJOUER LES ÉCHECS

Un joueur peut utiliser 1 dé de sa réserve de Karma pour relancer tous les dés ayant abouti à des échecs lors d'un test. Par exemple, le joueur lance 4 dés et obtient 2 succès. Pour 1 dé de Karma, il peut jeter une fois de plus les 2 dés qui ont donné des échecs. S'il souhaite relancer des dés ayant donné des échecs plus d'une fois, le coût en réserve de Karma augmente. Il est de 1 dé pour relancer les échecs une fois, de 2 dés de plus (donc un total de 3) pour relancer à nouveau les échecs, de 3 dés de plus pour relancer une troisième fois, etc. Lorsqu'un dé donne un succès, il ne peut plus être relancé.

Dodger essaie d'ouvrir à la hâte le boîtier d'un verrou magnétique, en faisant appel à son Électronique C/R de 5, le seuil de réussite étant fixé à 8. Il obtient 1, 2, 5, 5, 8 lors de son test : un seul succès. Comme il lui faut au moins 4 succès pour réduire le temps de base, il décide d'utiliser 1 point de sa réserve de Karma et rejette les 4 dés malchanceux, obtenant cette fois 3, 5, 5 et 9 – soit un total de 2 succès, désormais. Il dépense encore 2 dés de sa réserve de Karma (3 au total ont jusqu'ici été dépensés) pour relancer les trois échecs restants, obtenant 2, 2 et 4. Aïe ! Il se résigne à un mauvais résultat et dépense encore 3 points de sa réserve de Karma (pour un total de 6, soit tout ce dont il dispose) pour relancer une fois de plus ces 3 dés, et il prie pour obtenir les 2 succès supplémentaires dont il a besoin.

TABLE DU COÛT D'AMÉLIORATION DES COMPÉTENCES

Compétence de base		
Le nouvel indice de compétence est	**Active**	**Connaissances/Langues**
Inférieur ou égal à l'indice de l'attribut	1,5	1
Inférieur ou égal à (2 x indice de l'attribut)	2	1,5
Supérieur à (2 x indice de l'attribut)	2,5	2

Spécialisations		
Le nouvel indice de compétence est...	**Active**	**Connaissances/Langues**
Inférieur ou égal à l'indice de l'attribut	0,5	0,5
Inférieur ou égal à 2 x (indice de l'attribut)	1	1
Supérieur à 2 x (indice de l'attribut)	1,5	1,5

ÉVITER UN "OUPS !"

Le Karma peut aider les joueurs à éviter les pires conséquences de la règle des 1 (page 38). Si, lors d'un test, tous les dés donnent des 1, cela engendre généralement un échec aux conséquences catastrophiques. Sacrifier 1 point de Karma ne permet pas de rejeter les dés, mais transforme le désastre en simple échec, plutôt qu'en catastrophe. Les joueurs ne peuvent pas dépenser du Karma supplémentaire pour rejouer leurs échecs catastrophiques.

TESTS OUVERTS

Un personnage qui n'est pas satisfait des résultats d'un test ouvert a la possibilité de puiser dans sa réserve de Karma pour relancer les dés, à un coût toujours croissant. Relancer 1 dé coûte 1 dé de la réserve de Karma, relancer 2 dés coûte 2 dés supplémentaires (donc un total de 3), relancer 3 dés coûte 3 dés supplémentaires (donc un total de 6), etc.

ACHETER DES DÉS SUPPLÉMENTAIRES

Un joueur peut dépenser 1 point de Karma pour acheter 1 dé supplémentaire lors d'un test, jusqu'à concurrence de l'indice de la compétence, de l'attribut ou autre qu'il utilise alors (en excluant les dés d'autres réserves). Ces dés dits "karmiques" fonctionnent normalement. Il est possible d'acheter plusieurs dés pour un coût croissant (2 dés de la réserve de Karma supplémentaires pour le deuxième dé, 3 pour le troisième, etc.).

ACHETER DES SUCCÈS

Un joueur peut acheter des succès pour son personnage en brûlant 1 point de Karma par succès. Mais pour cela, il est impératif qu'il ait obtenu au moins un succès naturel au test (il ne peut donc pas acheter de succès automatiques s'il a raté son jet). Les dés ainsi puisés dans la réserve de Karma sont brûlés, et donc perdus définitivement.

ACTIONS ÉTENDUES

Le meneur de jeu peut aussi permettre aux joueurs d'utiliser des dés de la réserve de Karma quand ils accomplissent des actions de longue durée, comme programmer des utilitaires de la Matrice, expérimenter des sorts, enchanter et autres activités qui nécessitent des heures, des jours, voire plus.

Ces points sont dépensés quand l'action étendue commence, même si le test de Compétence s'effectue quand elle est accomplie. En outre, la réserve de Karma ne se reconstitue que lorsque l'action est achevée.

LA RÈGLE HOOPER-NELSON

Si le meneur de jeu choisit de l'autoriser, un joueur peut décider de baisser le seuil de réussite d'une action à la difficulté


JANET AULISIO 1998.



spectaculaire, en brûlant (et donc, en perdant définitivement) des dés de sa réserve de Karma. La quantité payée est égale à la quantité soustraite au seuil de réussite. Il est recommandé de n'utiliser cette règle que si le seuil de réussite est supérieur ou égal à 12. Un seuil de réussite ne peut être jamais être réduit en dessous de 8 lorsqu'on fait appel à cette option.

Saïgon Sam veut accomplir une action héroïque pour sauver ses amis qui se font arroser par un canonnier ork tirant depuis un hélicoptère. L'hélicoptère se trouve être au niveau du toit où Sam est positionné. Sam compte bondir sur le canonnier et le faire tomber sur la chaussée en contrebas – sans oublier de bien s'agripper à l'hélicoptère pour ne pas tomber lui-même. Le meneur de jeu estime la distance du saut, ajoute les modificateurs adéquats au seuil de réussite, et explique à Saïgon Sam que le seuil de réussite de cette action, plutôt casse-cou, est de 18. Sam sait qu'il s'agit de l'instant crucial de sa carrière de shadowrunner (nous n'avons pas précisé que sa petite amie est retenue à bord de l'hélicoptère) et il décide de brûler sa réserve de Karma pour baisser ce seuil de réussite. Il n'a que 7 dés dans sa réserve de Karma, et décide de tous les brûler, ce qui fait baisser son seuil de réussite à 11. Il jette ses 6 dés en Athlétisme et obtient 1, 3, 4, 5, 8 et 11. Bingo! Le canonnier ork est tellement surpris de voir Saïgon Sam bondir du toit qu'il se fait cueillir sans réagir par son coup de pied, s'écrasant sur la chaussée plusieurs mètres plus bas, tandis que le runner héroïque s'empare des commandes de l'hélicoptère. Le pari de Sam a payé et la rue vibrera longtemps de la rumeur du runner volant qui, à lui seul, s'est emparé d'un hélicoptère.

LA MAIN DE DIEU

La Main de Dieu est la seconde utilisation optionnelle du Karma. Cette règle autorise les personnages joueurs à dépenser toute leur provision de Karma – c'est-à-dire à la fois le Karma utile et la réserve de Karma – en une seule fois.

Cette règle est conçue pour les circonstances extrêmes auxquelles un personnage peut être confronté, lorsque aucune réserve de Karma ne lui sauvera la mise – par exemple, quand un fusil de sniper surpuissant vient de se décharger sur lui et que le personnage aperçoit la lumière blanche au bout du tunnel de sa vie. Cette utilisation du Karma représente, en quelque sorte, une intervention divine – la Grande Roue du Destin, qui décide du sort de chacun sur cette planète, ne s'est pas encore arrêtée sur le personnage, ce qui le tire miraculeusement des portes de la mort. Le meneur de jeu est libre de rationaliser ce phénomène à sa manière, de la coïncidence pure à l'intervention des dieux, des totems, etc.

Pour faire appel à la Main de Dieu, un personnage doit posséder au minimum 1 dé dans sa réserve de Karma. Lorsqu'il brûle tout son Karma en une seule fois pour éviter une mort certaine, ces points ne reviennent pas. Il n'a donc plus de Karma jusqu'à ce qu'il en gagne à nouveau.

Un personnage ne peut faire appel à la Main de Dieu qu'une seule fois en tout et pour tout.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Le meneur de jeu peut se servir des divers contacts et archétypes fournis dans ce livre pour décrire les personnages non joueurs (PNJ) avec lesquels les PJ interagiront durant la partie. Les données proposées pour l'archétype ou le contact ne nécessitent généralement pas de modifications. Mais le plus souvent, la situation ou le besoin d'avoir un PNJ particulier conduiront tout de même à quelques adaptations.

TABLE DE VARIATION DES MÉTAHUMAINS

2D6	Total des points d'attribut
2	-4
3-4	-2
5-7	-
8-9	+2
10-11	+4
12	+8

Le système de création de personnage, proposé page 52, est conçu pour créer des personnages joueurs de base plutôt que des personnages non joueurs de niveau variable. Les PNJ n'ont pas besoin de respecter d'autre équilibre que celui dont le meneur de jeu a besoin pour son histoire. Leurs attributs, compétences, capacités et son matériel doivent s'adapter à l'histoire et aux personnages plutôt qu'à un système de jeu précis. Le meneur de jeu est donc libre d'ajuster, comme il le veut, n'importe quelle caractéristique – même si cela signifie créer un personnage non compatible avec le système de création de base. Il peut ainsi inventer des personnages en leur attribuant, à sa guise, des attributs, des compétences, des capacités et du matériel, sans avoir à vérifier si ces personnages respectent le système de création.

Une autre méthode consiste à utiliser les archétypes (page 64) ou les contacts (page 253) et à les modifier pour qu'ils s'adaptent à sa campagne. Pour laisser une place au hasard et à la variété, le meneur de jeu peut se servir de la Table de variation des métahumains pour ajuster les attributs de base et rendre ainsi chaque personnage unique. Jetez 2D6 et ajustez les attributs du personnage en fonction du résultat. Il est possible de faire appel ce système pour ajuster aléatoirement les compétences.

RÉSERVES DE DÉS

Les PNJ utilisent les réserves de dés de la même manière que les personnages joueurs. Pour les calculer, utilisez les formules de la Table des réserves de dés (page 44). Toutes les règles normales concernant les diverses réserves s'appliquent.

La réserve de Karma est un facteur permettant d'équilibrer la puissance des créatures et des PNJ face aux PJ. Elle est, en principe, égale à la moyenne de la réserve de Karma des personnages, ajustée en fonction du niveau de menace que le PNJ ou la créature est censé représenter.

PROFESSIONNALISME DES PNJ

Les personnages non joueurs sont classés selon leur professionnalisme et leur courage lors des combats. Le niveau de professionnalisme d'un PNJ détermine la durée pendant laquelle il continue à combattre après avoir été blessé. Le meneur de jeu est invité à prendre ce niveau en considération quand ce personnage se retrouve impliqué dans une bagarre, mais garde toute liberté d'appréciation selon les circonstances et les besoins de sa campagne.

Les différents niveaux de professionnalisme sont : moyen, partiellement entraîné, entraîné et professionnel. Procédez, pour tous les PNJ sauf les professionnels (qui sont censés pouvoir se battre dans quasiment n'importe quelles circonstances) à un test de Volonté (4) pour déterminer si le personnage est suffisamment endurci pour continuer à se battre après avoir subi une blessure.

Moyen

Les PNJ moyens ne sont ni entraînés ni familiers aux situations de combat. Ils ont tendance à réagir maladroitement, lentement, et sans idée précise. Les passants, les salariés asservis, etc. sont des exemples de personnages non-joueurs moyens. Ils cessent de combattre ou fuient dès qu'ils ont reçu une blessure légère.



Partiellement entraîné

Les personnages partiellement entraînés ont suivi un léger entraînement et/ou ont eu une expérience du combat. Ils combattent jusqu'à ce que la situation ne leur soit plus, de toute évidence, favorable. Ils ont tendance à agir de façon réfléchie, en suivant un plan, mais n'ont pas la tête froide du vrai professionnel. Les flics de la rue, les gardes de sécurité corporatistes de petit grade, etc. sont des exemples de personnages partiellement entraînés. Ils cessent le combat ou se mettent à fuir dès qu'ils ont reçu une blessure moyenne.

Entraîné

Les personnages entraînés ont reçu une formation spéciale au combat, et savent en général ce qu'ils font. Ils ne sont pas stupides et ne prennent pas de risques inconsidérés. Les gardes du corps, les mercenaires, les flics des rues haut gradés ou expérimentés, les gardes de sécurité corporatistes sont autant d'exemples de personnages entraînés. Ils cessent le combat ou se retirent dès qu'ils ont reçu une blessure grave.

Professionnel

Les PNJ professionnels vivent pour le combat. Ils se battent jusqu'au bout, ou jusqu'à ce que leur motivation personnelle en décide autrement. Les shadowrunners, les agents spéciaux, les agents d'élite de la loi ou de sécurité et d'autres personnages non-joueurs importants (à l'appréciation du meneur de jeu) sont des exemples de personnages professionnels.

MALADIES ET TOXINES

Les toxines (drogues et poisons) et les maladies occasionnent des dégâts dont le personnage se remet normalement. Beaucoup engendrent des effets secondaires qui disparaissent au moment où elles deviennent inoffensives. Tandis que la maladie ou la toxine progresse dans le métabolisme du personnage, certains de ces effets secondaires peuvent se manifester à différents stades. Les maladies et les toxines sont graduées en fonction des dégâts qu'elles infligent et de leur vitesse de progression.

La vitesse de progression détermine le délai séparant le moment où la victime est infectée de celui où elle doit résister aux dégâts. Les toxines agissent, en principe, immédiatement ; beaucoup de maladies peuvent rester silencieuses durant des heures, voire des jours. Dans tous les cas, c'est à la fin de cette période que la victime procède à un test de Constitution pour résister aux dégâts. Si elle est toujours en contact avec la toxine ou infectée par la maladie au terme d'un délai d'une même durée, elle fait un autre test de Constitution avec un modificateur de +4 au seuil de réussite. Cela continue aussi longtemps qu'elle est en contact avec la toxine ou infectée par la maladie.

Résister à une maladie ou à une toxine requiert un test de Constitution contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'attaque. La gravité des dégâts subis diminue de 1 niveau tous les 2 succès.

Les antidotes, qui contrent toxines et maladies, réduisent généralement la Puissance des dégâts de la maladie ou de la toxine. Dans la plupart des cas, ils sont utilisés après l'exposition, mais avant que les dégâts prennent effet. De nombreux vaccins, cependant, sont administrés avant l'exposition à une maladie ou à une drogue. Ils immunisent contre une forme spécifique de nuisance, rendant inutile le test de Constitution.

Quand la toxine ou la maladie inflige des dégâts Fatals, l'injection de l'antidote approprié joue le rôle d'un soin professionnel (voir *Premiers soins et blessures fatales*, page 129).

La description des maladies et des toxines fournit tous les symptômes et les effets secondaires. Elle précise également la façon dont elles sont contractées/administrées et les traitements spéciaux qui peuvent s'avérer nécessaires.

TOXINES

Neuro-étourdissant VIII
Dégâts : 6G Étourdissement · **Vitesse de progression :** 1 tour de combat
Description : Livré comme gaz dans un liant organique, le N-É VIII prend effet en cas d'inhalation ou de contact avec la peau. À la fin du tour durant lequel un personnage est exposé au N-É VIII, il subit des dégâts Étourdissants. Même s'il y résiste, il souffre de désorientation sensorielle pendant une heure environ, ce qui ajoute +2 à tous ses seuils de réussite.

Narcojet
Dégâts : 6F Étourdissement · **Vitesse de progression :** Immédiate
Description : Injecté. Peut être utilisé avec des fléchettes; un simple toucher est suffisant pour l'injecter. Pas d'effets secondaires.

Gamma-Scopolamine
Dégâts : 10F Étourdissement · **Vitesse de progression :** Immédiate
Description : Injecté. Cet agent paralysant neuromusculaire provoque, comme son nom l'indique, une paralysie de la cible touchée. Dérivé de la toxine naturelle contenue dans l'*Atropa Belladonna*, plus connue sous le nom de morelle noire.

La gamma-scopolamine prend effet sur le champ, provoquant des vertiges, la dilatation des pupilles, la perte de la parole, le délire et la paralysie. Des dégâts étourdissants mortels signifient que la paralysie est complète; si les dégâts sont moins importants, appliquez un modificateur supplémentaire de +2 à tous les malus dus à la blessure étourdissante (par exemple, une blessure d'étourdissement Grave générera un modificateur total de +5 à tous les seuils de réussite de la victime et un modificateur de -5 pour son initiative). Les effets complets durent une heure. Après quoi, le résidu de gamma-scopolamine demeurant dans le corps agit comme un "sérum de vérité" durant encore une heure. Enlevez 2 à la Volonté de la victime (jusqu'à un indice minimal de 1) tant que le produit fait effet.

Famille Fugu
Dégâts : version 5 à 3F · **Vitesse de progression :** Instantanée
version 6 à 6F
version 8 à 8F
Description : Injecté ou ingéré. La famille Fugu est la version manufacturée d'une des neurotoxines naturelles les plus mortelles. La victime ne souffre d'aucun effet secondaire si elle y résiste. Le Fugu-8 est la plus puissante des versions chimiquement réalisées de cette toxine. Il a été utilisé par les corpos depuis des années pour torturer leurs ennemis. Dans la rue, on trouve deux versions diluées : la plus commune, le Fugu-5 (10000 ¥ par dose), et aussi le Fugu-6 (20000 ¥ par dose).

MALADIES

SIVTA-3
Dégâts : 6F · **Vitesse de progression :** 12 heures
Description : Virus aérosol transmis par simple contact direct ou à toute personne partageant un espace confiné avec quelqu'un qui est contaminé. Après la période d'incubation, les malades souffrent de fièvre, de frissons et de vomissements, jusqu'à ce que les dégâts soient réduits à Légers.

MENER LES OMBRES

Shadowrun se déroule à une époque excitante et dangereuse où les occasions d'aventures abondent. Qu'ils fouillent dans une base de données top secrète de quelque mégacorpo, assurent la sécurité d'un dignitaire en visite alors que tout commence à péter autour d'eux ou arrachent d'une enclave corpo de



haute sécurité un chercheur très prisé, les personnages joueurs seront toujours les héros de l'histoire. Les aventures que vous, le meneur de jeu, allez leur faire vivre doivent davantage solliciter leur intelligence ou leur astuce que leur habileté à manier un flingue, et vous devez récompenser, aussi bien voire mieux, une bonne interprétation qu'un jet de dés chanceux.

Après avoir rassemblé un groupe de joueurs, prenez rapidement connaissance de leurs centres d'intérêts, sous peine de courir le risque de voir vos aventures tomber à plat. Plus important encore, imaginez une mission qui soit du type de celles qu'aimeraient accomplir vos joueurs. Mais n'en attendez pas trop au début. Ils connaissent probablement moins bien le monde de *Shadowrun* que vous et n'ont peut-être encore qu'une vague idée de ce qu'ils veulent faire, que ce soit gagner de l'argent, s'occuper d'une corpo corrompue, s'impliquer dans le crime organisé, etc. Quand ils auront quelques runs à leur actif et que l'histoire de leurs personnages aura pris de la consistance, leurs idées et leurs buts deviendront plus clairs. Ils pourront entreprendre des missions plus personnelles comme chasser un ennemi particulier, retrouver un amour perdu, se venger d'une corporation leur ayant fait un sale coup ou dénicher le trésor magique spécial du magot de Dunkelzahn. Puisez dans ces idées pour construire les thèmes principaux de vos aventures, et, en tout cas, tenez toujours compte des goûts exprimés par vos joueurs.

Encouragez les joueurs à transcrire l'histoire de leurs personnages, en précisant quelques informations concernant leur famille, leurs amis et leurs emplois précédents. Vous pourrez ainsi vous servir de ces notes pour développer des aventures qui les intéressent tous.

Tenez-vous informé !

Même la partie la plus simple et la plus directe comporte de nombreux éléments que vous devez garder en tête : les PNJ, les événements majeurs d'une campagne, le déroulement de l'aventure et tous les autres petits détails qui donnent vie à l'univers du jeu. Aussi, réunir toutes ces informations avant la partie – et en tenir compte durant – constitue certainement l'une des étapes les plus importantes si l'on veut impliquer tout le monde et ne rien perdre de vue. Maintenez une liste à jour des personnages importants, en incluant quelques notes sur l'apparence et la personnalité de chacun. Tenez une liste de tous les événements majeurs de votre campagne. Les plus méticuleux d'entre vous garderont à portée de la main des cartes détaillées, des caractéristiques de personnages et d'autres références.

Tenir des notes détaillées de chaque session de jeu donne également une vision claire des informations importantes. Relisez vos notes avant chaque partie pour vous rafraîchir la mémoire. Écoutez aussi ce que disent vos joueurs ; ils pourraient très bien remarquer tel ou tel point important que vous n'avez peut-être pas noté. Leur perception des événements du jeu peut différer de la vôtre, et connaître leur perspective vous aidera certainement à rendre la campagne plus palpitante de leur point de vue.

Maîtriser votre sujet !

Il est impératif que vous connaissiez le jeu dans tous ses aspects. Naturellement, cela ne signifie pas que vous devez mémoriser la totalité des règles, mais que vous les connaissiez suffisamment pour savoir où les trouver quand le besoin s'en fait sentir.

L'écran du meneur de jeu et vos propres notes constituent deux excellents moyens d'avoir toujours sous la main un résumé des règles les plus fréquemment utilisées. Gardez à proximité un synopsis de l'aventure pour vous y référer rapidement si nécessaire. Les meneurs de jeu expérimentés recourent généralement davantage à l'improvisation, mais ceux qui viennent de démarrer auront intérêt à préparer leurs aventures à l'avance et à s'en tenir à une intrigue relativement simple.

Soyez juste !

Meneur de jeu et joueurs doivent s'efforcer de coopérer pour créer une bonne histoire, ce qui nécessite, de votre part, que vous jouiez le jeu au maximum quand vous prenez une décision en faveur des joueurs ou contre eux. Ne rendez pas les choses trop faciles pour les personnages joueurs, mais ne les pénalisez pas non plus pour rien. Tout est une question de dosage. En général, collez aux règles. Si vous ou vos joueurs détestez l'une d'elles, n'hésitez pas à la modifier – mais assurez-vous alors que tout le monde comprend et accepte la manière dont la nouvelle règle fonctionne. Si vous décidez d'utiliser une règle optionnelle ou une variante, faites attention à l'appliquer dans toutes les situations appropriées. Essayez de limiter au maximum les cas particuliers et les exceptions.

De même, n'oubliez pas qu'en tant que meneur de jeu, vous savez un certain nombre de choses que vos PNJ ignorent, notamment les compétences, les armes, les sorts, etc. des personnages joueurs. Il serait particulièrement injuste que vos PNJ agissent et établissent des plans comme s'ils détenaient des connaissances qui ne sont raisonnablement pas à leur portée.

Soyez réaliste !

Comme les personnages joueurs, les PNJ que vous interprétez sont des individus, avec leurs peurs, leurs besoins, leurs espoirs et leurs envies. En leur donnant vie, les histoires de votre campagne seront réellement mémorables. Donnez à vos PNJ des personnalités, des motivations, des goûts et des dégoûts. Par exemple, il se peut que le Johnson corporatiste sans cœur, qui projette d'embrouiller le personnage joueur, a un point faible pour les enfants parce que lui-même a grandi, orphelin, dans les Barrens de Seattle. Ou que tel chaman toxique que vos personnages joueurs affrontent en veut à une personne en particulier, responsable de sa perversion, plutôt qu'à l'humanité tout entière.

De la même manière, jouez les créatures selon leur vraie nature. La plupart des animaux ne tuent pas sans raison ou pour le plaisir. Ils combattent par nécessité – poussés par la faim ou la douleur, ou pour protéger leurs petits. N'oubliez pas non plus que les animaux sauvages vivent là où ils peuvent trouver de la nourriture. Vos personnages joueurs ne devraient donc pas tomber, dans les Barrens, sur une meute de chiens de l'enfer, à moins que quelqu'un ne les ait mis là.

Soyez souple !

Si un joueur veut entreprendre quelque chose que les règles ne recouvrent pas explicitement, ne refusez pas par principe. Vous pouvez toujours trouver une compétence d'un type ou d'un autre que le joueur peut utiliser pour un test. Précisez-lui quelle compétence ou quel attribut s'applique le mieux à la situation et si ses chances sont bonnes, moyennes ou mauvaises.

Si votre groupe crée une nouvelle règle pour résoudre une situation spéciale en cours de jeu, décidez plus tard du sort à lui réserver. Ce n'est pas au milieu d'une shadowrun qu'il faut discuter les points délicats de la mécanique du jeu. (La règle pourra devenir, plus tard, une nouvelle "règle maison" institutionnalisée, ou une solution de circonstance à reprendre à l'occasion.)

Plus généralement, n'oubliez jamais que la plupart des joueurs sont particulièrement doués lorsqu'il s'agit de mettre au point des moyens nouveaux et innovants qui réduisent à néant vos scénarios soigneusement huilés. Lorsque cela arrive, vous avez deux possibilités. Vous pouvez, soit résister au mouvement initié par les joueurs, soit l'accompagner. Le second choix est de loin le meilleur ; des joueurs qui se sentent coincés dans des situations qu'ils cherchent à éviter prennent moins de plaisir, et peuvent même finir par vous en vouloir de ne pas les avoir laissé jouer l'aventure à leur manière. Un meneur de jeu capable d'ajuster ses plans pour tenir compte des actions inattendues des



joueurs, non seulement les laisse s'accomplir à travers leur histoire mais, en plus, peut s'en servir pour y puiser de l'inspiration pour des événements ou des intrigues à venir.

Soyez dur !

Provoquez vos joueurs. Lancez-leur de vrais défis. S'ils ne suent pas sang et eau pour le moindre point de Karma et pour chaque nuyen qu'ils gagnent, c'est que vous n'êtes pas assez dur envers eux. *Shadowrun* est un jeu d'aventure et les joueurs en sont les "vedettes". En toute logique, leurs personnages se doivent d'être confrontés à de dangereux adversaires et survivre à des fuites traumatisantes avant d'atteindre leurs buts. Tel labo de recherches corpo top secret ne sera pas simplement surveillé par deux sbires armés de battes de baseball, et tel patron du yakuza local ne conservera pas la principale base de données de son organisation sur un micro-ordinateur domestique.

La réserve de Karma est un excellent moyen d'ajuster avec précision la menace réelle d'un adversaire face aux personnages joueurs. Gardez toujours à l'esprit, si vous êtes un meneur de jeu débutant, que lors d'un run vraiment dur, les shadowrunners ne doivent réussir leur mission qu'au prix d'un acharnement extrême… à supposer qu'ils réussissent.

Soyez bon !

Techniquement, un meneur de jeu dispose d'un pouvoir énorme sur les personnages joueurs. S'il le veut, il peut les confronter à des risques extrêmes, jusqu'à ce que leur chance s'épuise et qu'ils échouent à un test, ce qui se traduit généralement par une grave blessure, voire la mort. Seuls les meneurs de jeu de bas étage procèdent ainsi. Ceux qui mesurent leur succès au nombre de fiches de personnages qu'ils jettent à la poubelle finissent par ne plus avoir de joueurs.

Quand les personnages joueurs se retrouvent dans des situations périlleuses, n'oubliez pas que les méchants aiment faire des prisonniers. Un prisonnier, on peut le faire parler, s'en servir comme otage, réclamer une rançon… Mais, ce qui est plus important, c'est qu'un prisonnier garde une chance de s'échapper, pour reprendre le combat un autre jour.

Parfois, vous serez amené à tricher pour sauver la vie des personnages. Si un joueur effectue un jet de dés malheureux ou si un PNJ réussit un jet particulièrement chanceux, cela ne doit pas nécessairement se traduire par la mort du shadowrunner. Assommez-le ou collez-le à l'hôpital ! Surtout, ne laissez pas mourir un personnage ayant un vécu juste parce que le joueur a obtenu un 2 alors qu'il lui fallait un 3. Vous pouvez et devez décider que, bien que très mal en point, le runner reste en vie suffisamment longtemps pour parvenir à un hôpital.

Idem pour les bons PNJ. Si le grand méchant que vous avez mis des heures à mettre au point est touché par un tir chanceux, son corps pourra toujours être enterré sous les débris d'un bâtiment qui s'effondre ou subir tout autre désastre dont "personne ne pourrait sortir vivant." Quelques mois plus tard, revoilà le méchant, recollé et cybernétisé à fond, prêt à se venger des personnages joueurs.

Être bon signifie aussi savoir ce que les joueurs attendent du jeu et essayer d'inclure leurs intérêts dans le scénario. S'ils veulent explorer les métaplans, jouer des membres des forces spéciales ou créer leur propre gang dans East L.A., libre à eux.

ASTUCES POUR DES SHADOWRUNS MOINS STRESSANTES

Voici diverses astuces qui permettent au meneur de jeu de garder trace des mille et une choses qui font une aventure, du scénario aux PNJ en passant par les combats.

Cartes et schémas

Les cartes et les autres accessoires visuels sont extrêmement utiles et parfois essentiels. La carte de la ville où se déroule la campagne, même s'il s'agit juste d'un schéma sommaire montrant les quartiers, est l'un des outils les plus utiles qu'un meneur de jeu puisse avoir à sa disposition. Essayez d'en utiliser deux : une pour montrer la ville que tout le monde connaît (à partager avec les joueurs) et une autre où vous noterez la localisation de tous les lieux secrets (cela ne doit pas être vu par les joueurs, évidemment). Au fur et à mesure que l'équipe explore et découvre ces endroits "secrets", les joueurs peuvent les ajouter à la carte "publique". Le meneur de jeu peut aussi prendre une carte urbaine ordinaire et s'en servir pour ses aventures. Utilisez des crayons de couleur pour délimiter les quartiers et autres zones. Un classeur, un carnet de notes ou un fichier sur un micro, peuvent être utilisés pour noter la liste d'adresses utiles ou intéressantes.

Les cartes de lieux plus petits (bâtiments, égouts, quartiers, etc.) ont aussi leur importance. Dessinez-les, utilisez des cartes de lieux réels, ou empruntez-les aux aventures vendues dans le commerce. N'hésitez pas non plus à les réutiliser – beaucoup de bâtiments réels ont des intérieurs très similaires.

Vous pouvez aussi dessiner vos schémas sur un gros bloc de papier ou utiliser les divers tableaux Velleda faits pour les joueurs, comportant des grilles hexagonales ou carrées. Les figurines constituent un accessoire intéressant, les détails des figurines de métal à l'échelle 25 mm apportant beaucoup à l'ambiance, et leur petite taille évitant de devoir occuper une salle de conférence pour simuler la moindre fusillade.

Dossiers des PNJ

Il est très utile de tenir un dossier sur les PNJ majeurs. Utilisez un classeur, un carnet de notes ou notez-le sur un fichier sauvegardé sur votre micro. Notez-y les profils des contacts, des membres de la famille, des amants, des spécialistes notoires (magiciens, médecins, avocats), notez le nom du chef de la police locale ou de n'importe quel autre PNJ susceptible d'être rencontré fréquemment. Un accès facile à ce dossier permet de rendre le jeu fluide et réaliste.

Préparez aussi quelques profils de PNJ de base (mage corpo, requin de la finance, membre de gangs, etc.) auxquels vous pourrez vous référer rapidement. Si vous faites systématiquement appel aux mêmes profils publiés par Jeux Descartes, vos joueurs finiront par les connaître par cœur et sauront à quoi s'attendre. Créer vos propres profils vous permet, au contraire, de garder vos joueurs dans l'expectative vis-à-vis de l'opposition à laquelle vous les confrontez.

CONTACTS



On appelle "contacts" les PNJ qui fournissent aux shadowrunners de précieuses sources d'information, du matériel et des services. Les contacts participent au réalisme du monde de *Shadowrun*, y apportant une contribution haute en couleur. Ils sont souvent le meilleur, et parfois le seul, moyen pour un runner de découvrir dans quel type de galère il s'est embarqué. Ce chapitre décrit comment tirer parti des contacts – comment les utiliser en jeu, leur donner consistance et exploiter au maximum les opportunités d'interprétation qu'ils représentent pour vos joueurs.

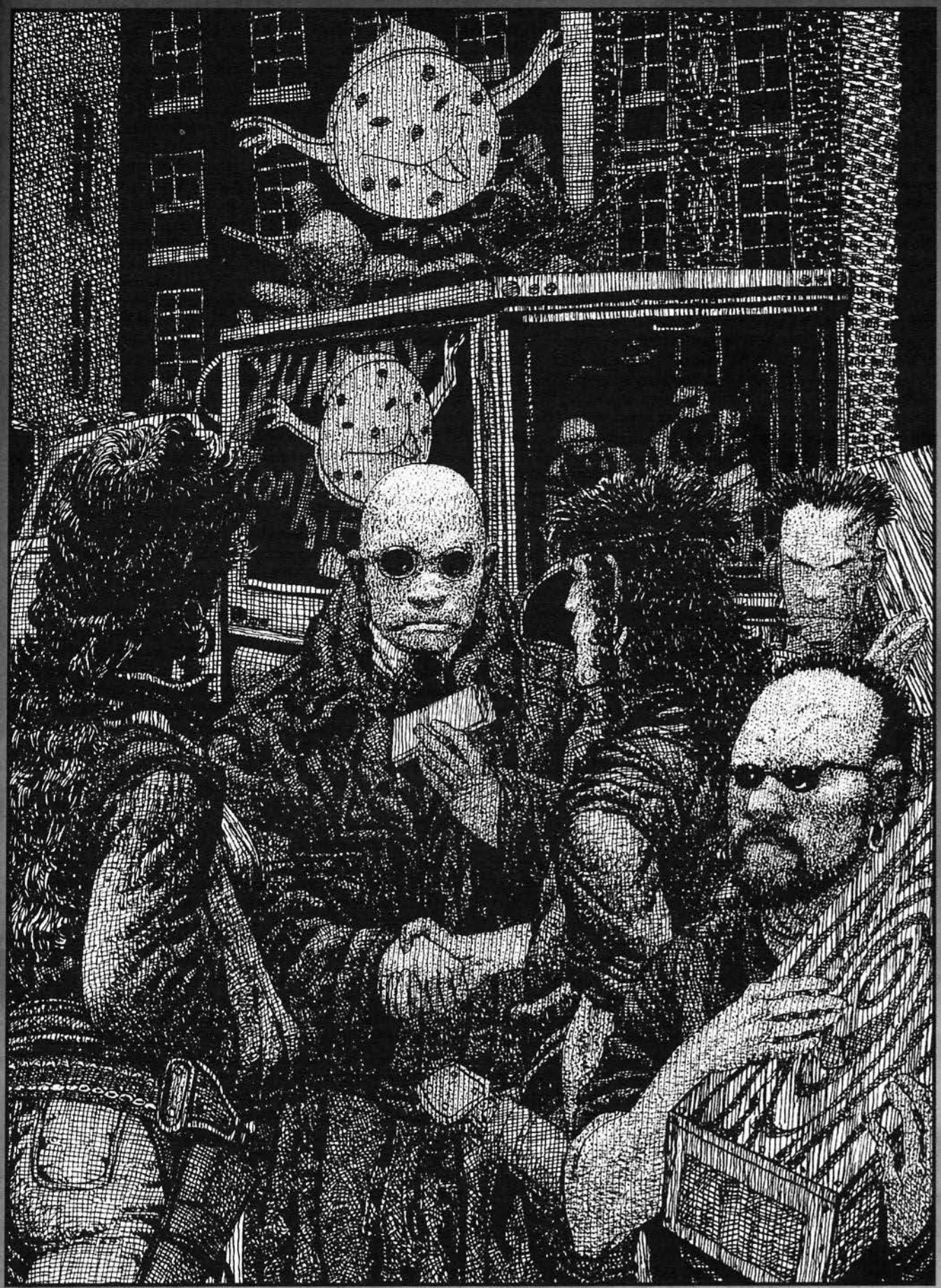
SUR LE TERRAIN

L'enquête sur le terrain est la fonction principale de la plupart des contacts de *Shadowrun*. Dans une aventure de *Shadowrun* typique, le travail de terrain consiste à suivre ou découvrir des pistes en enquêtant sur des gens, des endroits et des situations. Les contacts fournissent aux runners un des meilleurs moyens pour obtenir les informations dont ils ont besoin. La plupart des aventures publiées incluent une section spéciale qui contient des Tables de succès énumérant les informations que ces sources peuvent fournir aux runners.

Un test d'Étiquette (Rue) ou (Corporations) contre un seuil de réussite 4 permet généralement de découvrir ce qu'un contact sait ou ne sait pas. La quantité des renseignements disponibles dépend du nombre de succès obtenus par le joueur. Celui-ci lance un nombre de dés égal à sa compétence Étiquette pour déterminer ce que son contact sait *et* veut bien lui apprendre (deux choses qui peuvent être très différentes ; voir *Ce que savent les contacts* ci-dessous). Les personnages qui obtiennent plus d'un succès ont accès à toutes les informations disponibles pour les niveaux de réussite directement inférieurs (exemple : avec 3 succès, le runner a accès aux informations correspondant à 1, 2 et 3 succès).

Lorsque le nombre de succès est déterminé, le meneur de jeu incarne le contact en gardant les renseignements appropriés en tête. L'interaction d'un personnage joueur avec son contact doit aller bien au-delà de quelques jets de dés abstraits ; les contacts sont des personnages à part entière, avec leurs propres vies, leurs points de vue et leurs besoins. Ce ne sont pas de simples robinets d'information qu'on peut ouvrir et refermer. Les rencontres entre les contacts et les personnages joueurs doivent donc être taillées sur mesure, en fonction de la personnalité propre du contact. Un contact journaliste préférera sans doute une rencontre simple et directe dans un bar local, tandis qu'un mafioso optera plutôt pour un rendez-vous dans une allée de service isolée, en plein cœur d'un centre commercial déserté au petit jour.

Les contacts sont généralement dignes de confiance, tant que les runners respectent les règles. Un personnage joueur doit veiller à ne jamais compromettre son contact. Il ne révèle donc jamais la source de son information, et sait garder le secret sur les activités de son équipe de runners, en particulier si ses camarades projettent d'attaquer un certain groupe auquel le contact est affilié. Comment savoir, en effet, si le contact a noué des liens plus forts envers son propre groupe ou envers le runner ? Un bon runner fait en sorte de ne jamais forcer son contact à faire ce genre de choix.





La dimension des rencontres entre un runner et un contact dépend également d'autres facteurs, comme le fait de payer ou pas les services demandés, ou le délai nécessaire avant l'obtention des informations. Le meneur de jeu détermine à son gré les tarifs des informations ou utilise la formule suivante : Charisme du contact x Intelligence du contact x 50. Divisez le total par le nombre de succès obtenus par le shadowrunner au test d'Étiquette. Le résultat obtenu donne le prix en nuyens. Le meneur de jeu est libre d'ajuster ce résultat de base en fonction du type de contact impliqué (un squatter est nettement moins gourmand qu'un corpo, par exemple). Les procédures standard de Négociation s'appliquent pour déterminer le prix final de l'information.

Les runners peuvent aussi demander à leurs contacts de "fureter dans le coin", de "garder un œil ouvert", bref de prendre le pouls de la rue. Dans ce cas, procédez pour le contact à un test d'Étiquette approprié, en appliquant un modificateur de +2 aux seuils de réussite figurant dans la Table de succès adéquate. Si vous obtenez au moins un succès, le contact rapporte l'information appropriée au runner en 2D6 heures, ou au bout d'un délai qu'il déterminera. C'est pour le meneur de jeu un excellent moyen de s'assurer que l'information vitale au progrès de l'aventure parvient jusqu'aux runners. Le coût d'un tel "fouinage" suit la même procédure que celle qui est décrite ci-dessus.

Le meneur de jeu peut ajouter une autre dimension à l'enquête sur le terrain en décidant que les contacts ne sont pas toujours disponibles à la convenance des runners. Si un joueur désire précipiter une rencontre avec un contact, il doit d'abord réussir un test d'Étiquette. De plus, le test d'Étiquette permettant d'obtenir les informations, est également affligé d'un modificateur de +2 pour refléter les conditions d'urgence de la requête du runner.

EXPLORER LA MATRICE

Les deckers jouent souvent un rôle primordial dans l'acquisition des renseignements d'ordre général. Il existe de nombreux services électroniques gérant les informations dans *Shadowrun* – publics, privés et secrets. Tous contiennent des gigapulses de données : conversations en ligne, rumeurs, dossiers volés ou abandonnés, etc. Les deckers savent créer de simples programmes pour fouiller de vastes bases de données à la recherche de mots clé et termes liés, puis téléchargent les informations sur leur cyberdeck ou sur leur ordinateur personnel connecté à la Matrice. Créer un tel programme de recherche est si facile que les meneurs de jeu doivent partir du principe que tous les deckers en ont un.

En théorie, n'importe quelle information disponible peut être trouvée sur la Matrice, mais il faut savoir où chercher et avoir du temps. Le temps de base d'une telle recherche est de 2D6 heures. Le decker procède alors à un test d'Étiquette (Matrice). Le seuil de réussite est le même que celui indiqué sur la Table de succès appropriée. La réserve matricielle ne peut pas être utilisée pour faciliter ce test, mais le temps de base préalable à l'obtention de l'information peut être réduit en utilisant les succès additionnels du test d'Étiquette.

Les recherches qu'un decker peut effectuer simultanément sont limitées par ses capacités et le temps dont il dispose. Leur nombre maximal est égal à la moitié de l'Intelligence du personnage (arrondir à l'entier supérieur). Cette valeur de base suppose que le decker ne fait rien d'autre que rester assis et chercher, ajustant continuellement les chemins de recherche et les paramètres. S'il souhaite faire quelque chose d'autre, il revient au meneur de jeu de décider la durée qu'elles prennent et d'ajuster en fonction la valeur de base du temps de recherche.

RESTRICTIONS CONCERNANT LES CONTACTS

Souvent, des personnages joueurs à la recherche d'informations doivent avoir affaire à un contact approprié pour espérer apprendre quoi que ce soit d'utile. Un flic en civil, par exemple, en sait sans doute un bon bout sur les dernières rumeurs de son quartier, mais ne connaît probablement pas l'adresse personnelle du secrétaire adjoint nouvellement engagé à Mitsuhama Computer Technologies. Un contact corporatif peut savoir toutes sortes de choses sur sa propre corporation et peut-être d'autres : la fréquence avec laquelle les gardes patrouillent sur les terrains, le type des détecteurs d'armes qui se trouvent dans le vestibule et l'éventuel mauvais fonctionnement de l'un d'eux, ou peut-être même des informations concernant le dernier projet top secret de la corpo. Il y a peu de chances, en revanche, qu'il connaisse les nouvelles limites du territoire du gang des Halloweeners ou quel flic de la Lone Star locale est en actuellement en service.

Un runner qui cherche des informations dans des bases de données indique quel type de sources d'informations il explore. S'il fouille des bases de données liées aux corpos, il trouve l'information normalement disponible par le biais d'un contact corporatif. S'il fouille une base de données de forum de discussion urbain, il trouve l'information normalement disponible par le biais d'un contact de la rue.

NIVEAUX DES CONTACTS

Les contacts sont de trois types – les contacts standard, les copains et les bons amis. Cette classification définit globalement la relation entre un runner et un contact. Elle correspond plus ou moins aux niveaux de contact suivants, qui sont conçus pour dépeindre avec réalisme les nuances des relations runner/contact.

Durant la phase de création du personnage, le joueur choisit 2 contacts gratuits et peut s'en acheter d'autres s'il a assez de nuyens (voir *Création d'un shadowrunner*, page 52). Par la suite, ces achats sont impossibles. Tous les contacts acquis au cours d'une partie ou d'une campagne doivent l'être par roleplaying. C'est au meneur de jeu et aux joueurs que revient alors la tâche d'établir le type de rencontre et le niveau de complicité qui unit le shadowrunner et son contact. En règle générale, cependant, les nouveaux contacts doivent être de niveau 1. Ce n'est que rarement que les circonstances permettent aux personnages de se faire de nouveaux contacts de niveau 2. Il est impossible de se faire de nouveaux contacts de niveau 3.

CONTACT DE NIVEAU 1

Le contact de niveau 1 est le contact typique à *Shadowrun*. Ces contacts sont, en quelque sorte, de simples "connaissances". Un contact de niveau 1 peut connaître une information dont le personnage a besoin et la lui révélera probablement – mais il peut aussi décider de la garder pour lui, simplement parce qu'il n'éprouve aucune loyauté envers le personnage.

D'un autre côté, cet anonymat relatif a un avantage : un contact de niveau 1 a moins de chances de se rappeler l'identité ou l'existence du runner quand les "méchants" viennent à sa recherche. Si le contact se rappelle du runner, il est peu probable qu'il ait la moindre idée de l'endroit où il peut être trouvé.

Avantages : Le meneur de jeu effectue un test d'opposition d'Intelligence (6) pour le contact afin de déterminer s'il se souvient des informations concernant le runner quand on le lui demande. Il est libre de modifier le seuil de réussite comme bon lui semble. Un contact de niveau 1 qui "ne se souvient pas" d'informations à propos du runner dit la vérité. En effet, un tel contact ne ressent pas suffisamment de loyauté envers le personnage pour mentir à son sujet.

CONTACT DE NIVEAU 2

Un contact de niveau 2 connaît le runner et le voit assez régulièrement. Tous deux ont développé un certain degré de confiance, et le contact reste loyal tant qu'il n'a besoin de trop se mouiller pour le compte du runner. Un contact de niveau 2



fournit toujours l'information que le runner recherche et peut même "garder un œil ouvert" pour lui, s'il en a le temps.

Avantages : Le runner bénéficie d'un dé supplémentaire à tous ses tests d'Étiquette effectués pour obtenir de l'information auprès de ses contacts de niveau 2. De plus, le meneur de jeu procède à un test d'opposition de Volonté (5) pour le contact, afin de déterminer si ce dernier parvient à refuser de répondre à des questions concernant le runner.

CONTACTS DE NIVEAU 3

Un contact de niveau 3 est plus qu'un pote : c'est un ami pour la vie. Un runner a peut-être grandi avec lui dans le sprawl de Seattle, à moins qu'il ne lui ait sauvé la vie alors qu'il allait à se faire cribler de balles lors d'une fusillade avec la Lone Star. Un contact de niveau 3 connaît bien le runner et le voit très fréquemment. Le personnage peut même ne pas penser à son ami comme étant un contact, mais il découvrira certainement à un moment ou à un autre ce que cette personne fait ou sait d'utile.

Avantages : Le runner reçoit 2 dés supplémentaires aux tests d'Étiquette effectués pour obtenir des informations auprès de son contact de niveau 3. De plus, le meneur de jeu procède à un test d'opposition de Volonté (6) pour le contact afin de déterminer si celui-ci a le cran de refuser de répondre à des questions concernant le runner.

DONNER VIE AUX CONTACTS

Faire des contacts des personnages accomplis – "leur donner vie" – est la clé qui permet d'en tirer le meilleur parti. Pour cela, le meneur de jeu doit passer un minimum de temps à créer un background pour chacun des contacts de ses joueurs.

Décider ce qu'un contact fait quand il n'est pas en train de fournir de l'information à des runners curieux est une bonne base de départ. Une petite astuce rapide permettant de donner un peu de personnalité au contact, consiste à lui attribuer un "titre" (comme Doc des Rues, Mage de Combat, Mercenaire, Détective, etc). En poussant un peu les choses, le contact se transforme en un individu unique. De toute évidence, Jœ, le contact Barman, passe ses soirées à servir au bar, mais que fait-il durant son temps libre ? Peut-être est-il un fan avide de combat urbain et qu'il est en train d'effectuer ses paris via sa tridéo lorsqu'un runner l'appelle ? Peut-être a-t-il des problèmes avec sa femme ou son affaire ne marche-t-elle pas très bien ? Peut-être que sa fille a de mauvaises fréquentations – des gangs, des dealers de BTL, etc. Toutes ces choses vont affecter la manière dont Jœ réagit aux requêtes d'un runner et pourraient même servir de tremplin à une shadowrun. Un contact peut même parfois inverser les rôles, et demander une faveur au runner. Trouvez un moyen de montrer clairement à vos joueurs que les contacts ont des vies propres. Ils ne font pas que rester assis dans les parages en attendant l'appel des runners.

INTERPRÉTER LES CONTACTS

Les règles suivantes concernent les contacts. Elles ont été conçues pour que leur jeu procure autant de satisfaction au meneur de jeu que celle que ressentent les joueurs lorsqu'ils interprètent leur personnage. Jusqu'à présent, nous n'avons qu'effleuré la gamme de possibilités que représentent de tels PNJ.

Faites de vos contacts des personnages complets, en les dotant d'une biographie et de caractéristiques de jeu tout aussi complètes que celles des personnages joueurs. Plus un contact est défini, plus il est facile de lui faire endosser divers rôles : instructeur, ennemi, concurrent, dupe, taupe, traître, agent secret, parrain. Tous ces rôles peuvent fournir le point de départ d'une aventure ou d'une campagne.

Rompant avec leur rôle traditionnel, certains contacts viennent parfois chercher auprès de personnages joueurs certaines informations (voir *Faveur pour un ami*, ci-dessous). En certaines circonstances, ils peuvent concurrencer les personnages joueurs pour l'obtention de données ou de ressources, une situation qui peut rapidement évoluer en guerres d'information et de soumission. Les contacts peuvent alors montrer les shadowrunners sous un jour désavantageux à d'autres PNJ, voire manipuler les événements à leur propre avantage. D'autres contacts peuvent ainsi subir des pressions de la part d'individus louches ou de groupes extérieurs, voire d'autres forces mystérieuses, qui les incitent à ne pas coopérer avec les personnages joueurs, ou même à les induire en erreur. Ce manque de coopération peut également provenir de raisons autres, plus personnelles et propres au contact.

D'autres contacts, encore, servent "d'hommes de la rue" ordinaires – sources de rumeurs, de désinformation et d'informations apparemment inutiles. Un contact expliquant aux runners ce qu'ils veulent savoir avant d'enchaîner sur des événements étranges récents, un fait obscur de l'actualité, un rêve perturbant et récurrent, un problème de femme au boulot ou une baisse très sensible de la qualité de nutrisoja de son épicier local, est un excellent moyen d'introduire des indices à propos d'événements futurs de la campagne, sans pour autant donner l'impression aux personnages joueurs qu'ils n'ont aucune maîtrise des éléments ou de leur destin.

Finalement, en proposant des contacts dotés de savoir très spécialisé, d'histoires secrètes, de connaissances dont nul ne se doute ou de sources d'information que les personnages joueurs n'imagineraient même pas, vous pouvez, selon les besoins de votre campagne, donner une dimension nouvelle à vos contacts, ou au contraire leur conférer un côté assez décevant du fait de l'étroitesse de leurs connaissances. Demander à un marchand de talismans de trouver un fusil risque d'être une requête inutile. En revanche, demander à son partenaire d'échecs corpo du jeudi après-midi l'adresse personnelle d'un haut dignitaire de Knight Errant pourrait mener à un dénouement inattendu et riche en rebondissements.

FAVEUR À UN AMI

Presque chaque roman de *Shadowrun* et la plupart des aventures publiées contiennent au moins un épisode dans lequel quelqu'un demande à un runner d'accorder "une faveur à un ami".

La faveur à un ami est un travail qui transcende l'habituel shadowrun qui consiste à "travailler pour des nuyens". Elle permet au meneur de jeu d'introduire des intrigues nouvelles et inattendues, ou encore des conflits d'un autre type dans ses campagnes. Les faveurs demandées par les contacts permettent aussi aux personnages joueurs de choisir leurs propres runs, plutôt que d'attendre passivement que le prochain Mr. Johnson veuille bien leur proposer un travail. Accomplir une shadowrun pour faire une faveur à un contact ou à un ami permet aux runners d'explorer leurs intérêts personnels et, plus important, de s'occuper d'ennemis et d'obstacles en étant presque assurés que la mission n'est pas un coup monté – bien qu'elle puisse se transformer en un piège à un moment ou à un autre.

En général, lorsqu'un contact prend de l'importance et aide fréquemment un runner, les chances qu'il lui demande une faveur en échange des informations fournies augmentent fortement. Naturellement, plus le contact est utile, plus la faveur doit être dangereuse et délicate.

CONTACTS TYPES

Les contacts types suivants représentent les gens avec lesquels les shadowrunners de tous niveaux d'expérience seront sans doute amenés à traiter. Il s'agit, d'une manière générale, des contacts les plus utiles au début d'une campagne. Chaque section comporte une description concise du contact lui-même, de son utilité, des lieux où les personnages joueurs peuvent le



rencontrer, des contacts de type similaire et enfin, de ses caractéristiques de jeu.

ARRANGEUR

Utilité : Travail et crédits, informations, équipements, contacts supplémentaires.

Lieux de rencontre : N'importe où selon les désirs de l'arrangeur : les endroits typiques incluent les pubs et clubs locaux, les cafés, les coins de rues bondées où une surveillance est presque impossible.

Contacts similaires : Receleur, usurier, Mr. Johnson.

Relations, relations, relations! L'arrangeur vit et meurt par ses relations. C'est le type qui peut dénicher le contact le plus précieux qu'un runner puisse rechercher – corpo, porte-flingue, pilote, mercenaire... c'est vous qui choisissez. Rien ni personne ne lui est inconnu, ou du moins c'est ce qu'il dit. Il y est obligé : c'est ainsi qu'il gagne sa vie et garde un coup d'avance sur les gens puissants qu'il a aidés à mettre dans l'embarras. Quand un Johnson corporatiste a besoin de runners pour voler la dernière invention d'une corpo rivale ou pour kidnapper un chercheur de haut niveau, neuf fois sur dix, il va voir l'arrangeur. Quand un samouraï des rues veut tel pistolet lourd flambant neuf et qu'il ne peut l'obtenir auprès de son fournisseur d'armes habituel, l'arrangeur en connaît probablement un qui possède l'arme en question. Si une équipe de runners a besoin d'un decker pour contourner une sécurité ou d'un mage pour clouer la grosse brute adverse, l'arrangeur peut trouver la personne compétente et de confiance capable de faire le boulot. Et quand les runners reviennent vivants avec des données qui valent gros, l'arrangeur peut les fourguer pour eux ; il prendra tout ce qui a de la valeur et le vendra aussi cher qu'il le pourra.

La multitude des services de l'arrangeur n'est cependant pas donnée. Que ce soit pour acheter, pour vendre ou pour faire des arrangements, l'arrangeur prend toujours sa part. Plus il est efficace, plus sa part a des chances d'être importante – bien qu'il puisse accorder des prix aux runners qui lui rendent service ou lui font une faveur (comme décrit un peu plus haut). Cela rapporte d'être gentil avec votre arrangeur ; c'est vous qu'il recommandera en premier quand de gros boulots se présenteront, et il se pliera en quatre pour vous aider à obtenir l'équipement ou les infos dont vous aurez besoin. De la même façon, le rembarrer n'est pas une bonne idée... à moins que vous ne vouliez plus jamais travailler dans cette ville.

Caractéristiques

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Ré
2	3	2	5	5	3	4,6	4

Initiative : 4 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/3

Compétences actives : Électronique 3, Étiquette 4 (Rue 6), Informatique 3, Négociation 7, Pistolets 3

Compétences de connaissances : Equipes de shadowrunners 4, Recel 4, Rumeurs Corporatistes 4, Valeur d'un équipement 6

Cyberware : yeux cybernétiques, Datajack avec 300 Mp de mémoire

BARMAN

Utilité : Informations, contacts supplémentaires, arrière-salles pour des réunions privées.

Lieux de rencontre : n'importe quel bar/boîte de nuit.

Contacts similaires : Propriétaire de bar/boîte de nuit, videur, serveuse, strip-teaseuse.

Si vous voulez savoir quelque chose ou faire la connaissance de quelqu'un, vous avez intérêt à vous adresser à un barman. Ce type entend tout, et notamment tous ces types trop saouls pour réaliser qu'ils feraient mieux de se taire. Il connaît l'histoire de la plupart de ses habitués, et se fait un devoir de découvrir au moins un petit quelque chose sur toute personne qui commande à boire dans son tripot. Si un habitué est absent ou si un nouveau client apparaît et pose beaucoup de questions indiscrètes, le barman le sait immédiatement. De plus, il connaît pratiquement toutes les rumeurs du moment, et il a le chic pour séparer le vrai du faux. Il ne va pas pour autant vider son sac à n'importe qui. Le barman sait quand il faut se taire. Avoir écouté des milliers de confidences avinées chaque nuit lui a fait comprendre l'importance de savoir rester discret. Il tient à cette réputation de discrétion. Persuadez-le que vous avez besoin de savoir quelque chose et peut-être qu'il vous le dira – surtout si vous commencez par payer une tournée.

Le bar du coin est l'endroit où tout le monde connaît tout le monde – ce qui veut dire que le barman sait probablement qui pourrait être utile au runner moyen. Si vous avez besoin d'un talisman magique mais que vous ne connaissez pas de marchand de talisman fiable, ou si vous recherchez un bon doc des rues mais n'êtes pas sûr de l'endroit où en dénicher un, ou encore, si vous voulez acheter une arme que votre trafiquant habituel n'a pas en réserve, une conversation avec le barman peut vous orienter dans la bonne direction.

Caractéristiques

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Ré
4	3	4	2	2	3	6	2

Initiative : 2 + 1D6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Compétences actives : Combat à Mains Nues 3, Étiquette 3 (Rue 5), Intimidation 3, Shotguns 3

Compétences de connaissances : Alcool 5, Rumeurs de la Rue 5

MARCHAND DE TALISMANS

Utilité : Objets magiques, information relative à la magie, contacts supplémentaires.

Lieux de rencontre : Boutique du marchand de talismans, loge médecine, bibliothèque occulte, café.

Contacts similaires : Mage/chaman des rues, mage corpo.

La boutique du marchand de talismans est votre lieu d'approvisionnement pour tout ce qui est magique, des focus et talismans aux histoires qui courent les rues à propos du dernier sort très en vogue parmi les mages de combat de la Lone Star. Si ce que vous cherchez a un rapport avec la magie, le marchand de talismans peut probablement vous l'obtenir ou vous en parler. Il peut vous fournir de l'équipement magique, vous fabriquer un focus de pouvoir ou vous vendre le matériel nécessaire pour en confectionner un vous-même ; il peut aussi vous dire si, oui ou non, ce masque yoruba que vous avez chipé dans la collection d'art privée d'un dirigeant corpo a du jus. Et si vous avez besoin des services d'un chaman ou d'un mage, le marchand de talismans peut faire ce qu'il faut ou vous présenter à un collègue magicien dont les compétences sont exactement celles que vous recherchez.

Les capacités magiques et les relations du marchand de talismans en font un bon ami et un mauvais ennemi. Jouez un mauvais tour au sympathique marchand de talismans du quartier, et vous pourriez bien être la cible infortunée d'un sort rituel hautement désagréable – à moins que le focus d'arme que vous lui avez acheté pour une fortune cesse inexplicablement de fonctionner, au pire moment. La rareté des magiciens dans la population globale confère à un bon marchand de talismans une solide valeur ; les runners futés choisiront de rester de son côté.

Caractéristiques

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	M	Ré
2	2	2	5	4	4	6	6	3

Initiative : 3 + 1D6



Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2
Compétences actives : Étiquette 3 (Magie 6, Rue 4), Invocation 4, Négociation 6, Sorcellerie 4
Compétences de connaissances : Environnement magique 8, Travail du bois 4, Travail du métal 4, Valeur des biens magiques 6

MÉCANO

Utilité : Services de réparation, roues usées et autres véhicules.
Lieux de rencontre : Garage local, station-service, restaurant routier, casse de voitures, hangar à avions.
Contacts similaires : Technicien.

Si vous avez un véhicule – de votre voiture de cavales à votre hélico personnel en passant par vos drones de surveillance – le mécano peut réparer ce qui ne marche pas et trafiquer l'engin pour qu'il accomplisse des prouesses dont son fabricant n'a jamais osé rêver. Avec le prix adéquat et suffisamment de temps, le mécanicien peut remettre en état de marche même le plus délabré des pistons – bien que tout travail personnalisé ou des cas réellement désespérés prennent plus du temps et coûtent beaucoup plus cher. Si vous cherchez un lot de roues bon marché ou que vous devez remplacer rapidement un drone abattu lors du dernier run, le mécano a toutes chances de répondre à vos attentes.

Caractéristiques

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Ré
2	3	3	6	4	2	6	4

Initiative : 4 + 1D6
Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2
Compétences actives : Avions C/R 6, Électronique 4, Électronique C/R 5, Informatique 3, Véhicules Terrestres C/R 8
Compétences de connaissances : Boutiques de pièces détachées 4, Environnement informatique 4

MR. JOHNSON

Utilité : Shadowruns, informations liées au travail, contacts supplémentaires.
Lieux de rencontre : N'importe où au choix du Johnson ; Les lieux de rendez-vous typiques sont les tables à l'écart, les salles privées dans les clubs et restaurants, ou les lieux bondés de gens parmi lesquels se fondre (parcs, zoos, musées, etc.).
Contacts similaires : Employé de compagnie, arrangeur, agent du gouvernement ou n'importe quel autre employeur potentiel de shadowrunners.

Rien ne se passe dans les ombres sans Mister Johnson. C'est le genre de type qui veut simplement que le travail soit fait – à la douce, pour éviter que ses supérieurs ne se salissent les mains. Il est le pont entre le monde "respectable" des agents corporatistes et autres élites du gouvernement, et les rues ténébreuses qui abritent les runners. C'est lui qui embauche et qui verse le salaire. Jouez franc jeu avec lui et neuf fois sur dix, il sera réglo avec vous. (Pour ce qui est de cette dixième fois, eh bien… Qui a dit que courir les ombres était facile ?)

Quoi que vous ayez besoin de savoir à propos d'un boulot, le Johnson peut vous le dire – l'agencement du labo où l'éminent chercheur que vous êtes censé enlever passe tout son temps, ou la fréquence à laquelle les gardes de sécurité patrouillent dans l'installation que vous devez détruire. Il connaît également les



personnes qui peuvent vous obtenir ce dont vous avez besoin pour bien faire le boulot, du transport à de fausses identités crédibles en passant par les mots codes du système matriciel d'une corpo rivale. Après des années de travail avec des arrangeurs et d'autres citoyens des ombres, Mr. Johnson s'est fait beaucoup de contacts. Impressionnez-le avec une mission bien faite et vous pourriez avoir la possibilité de puiser dans son réseau. Foirez la mission ou doublez-le, et Mr. Johnson vous enverra probablement quelqu'un pour vous donner une leçon.

Caractéristiques

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Ré
2	2	2	6	5	4	5,3	4

Initiative : 4 + 1D6
Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/3
Compétences actives : Étiquette 4 (Corpo 8), Informatique 5, Négociation 6
Compétences de connaissance : Finances Corporatistes 4, Histoire 4, Politique Corporatiste 6, Psychologie 8
Cyberware : Datajack, 150 Mp de mémoire

TECHNICIEN

Utilité : Services de réparation, électronique et autre matériel high-tech, information.
Lieux de rencontre : Boutique d'électronique d'occasion, atelier personnel du technicien (probablement dans son garage), n'importe quel endroit que fréquente le technicien (Wizbang's Electronic Emporium au centre commercial local, café ou pub favori).
Contacts similaires : Deckmeister, mécanicien.

Le technicien est le type qu'il faut aller voir quand vous avez besoin que quelqu'un répare ce super bidule électronique que vous avez chipé il y a quelques semaines, ou quand les modifications personnalisées que vous avez faites à votre cyberdeck ne fonctionnent pas comme vous le souhaiteriez. Si c'est un problème de hardware, il peut arranger ça (si c'est un problème de software, à toi de te débrouiller, mec!). Il peut probablement aussi mettre la main sur des objets aussi utiles que des micro-enregistreurs et caméras, des téléphones portables de la taille d'une oreillette, ou un cyberdeck relativement décent. Il pourrait même en avoir un rangé dans son atelier, laissé depuis plus de 30 jours par un client peu attentionné. Et s'il n'a pas d'exemplaire de ce que vous demandez, il connaît probablement quelqu'un qui en a un.

Le technicien adore son travail, et il garde donc un œil sur l'actualité des nouveautés high-tech. Si les chercheurs en sécurité Knight Errant imaginent un nouveau système amélioré d'encryptage des données qui fait saliver toutes les corpos, il le sait. Si un fabricant d'électronique local qui monte vient juste de commencer à tester un cyberdeck prototype tout dernier cri, le technicien a probablement entendu au moins une rumeur crédible sur le sujet. Il a aussi appris certaines astuces du milieu que vous pourriez trouver utiles – par exemple, comment installer un dérivateur de lignes de telle manière que le decker de sécurité puisse à peine le remarquer, ou quelle est la manière la plus rapide pour crocheter un verrou magnétique sans déclencher une alarme.

Caractéristiques

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Ré
2	3	3	6	4	2	5,3	4

Initiative : 4 + 1D6
Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2
Compétences actives : Électronique 6, Électronique C/R 9, Étiquette 2 (Corpo 3, Matrice 4, Rue 3), Informatique C/R 6
Compétences de connaissances : Environnement informatique 6, Physique 3
Cyberware : Datajack, 150 Mp de mémoire

LES ARCHÉTYPES EN TANT QUE CONTACTS

Certains personnages – le chasseur de primes, le tueur à gages et le terroriste – font partie intégrante de l'univers de *Shadowrun* mais servent rarement de contacts. Ils ajoutent de la saveur et du danger aux aventures, et peuvent devenir des contacts dans des circonstances inhabituelles.

Pour qu'un de ces personnages devienne un contact, utilisez son archétype et dotez le d'un passé qui soit lié à celui d'un personnage joueur. Peut-être le runner a-t-il aidé le chasseur de primes à traquer une cible pour se venger d'un tort passé, et le chasseur de primes estime qu'il a une dette envers lui ? À moins que le runner ait sauvé la vie du tueur à gages lors d'une bagarre de rue ? Ou bien le runner et le terroriste ont grandi ensemble et se sont perdus de vue quand le terroriste – à l'époque un garçon jeune et candide – s'est impliqué dans (insérez ici un nom de policlub). Des relations comme celles-ci fournissent des raisons plausibles au chasseur de primes, au tueur à gages et au terroriste de servir de contacts plutôt que de faire office de concurrents ou de menaces.

En tant que contacts, de tels personnages constituent des sources d'information – le plus souvent, à propos de leurs cibles ou des groupes auxquels la cible est affiliée, ou à propos du groupe auquel le contact est affilié ou avec lequel il travaille. Vu le style de leurs activités, ce sont aussi des sources plausibles d'armes et d'armures, y compris l'équipement et les explosifs de type militaire.

ESPRITS ET DRAGONS



Les dragons et les esprits sont, en 2060, les entités les plus impressionnantes et les moins comprises de ce Monde de l'Éveil. Non seulement ils défient notre imagination, mais leur puissance et leurs facultés sont, apparemment, sans limites. Ce chapitre décrit ces entités uniques et leurs pouvoirs.

À l'instar de nombreuses créatures paranormales, les dragons et les esprits manipulent et puisent le mana à leur guise, alimentant ainsi leurs nombreux pouvoirs. Beaucoup de créatures, parmi lesquelles les dragons, sont considérées comme des êtres de nature duale. Leur harmonie avec le flux de mana est telle que le plan astral leur est ouvert à tout moment. En fait, elles existent sur les plans astral et physique au même instant. Ces créatures ont la faculté de percevoir le plan astral et d'interagir avec lui de façon analogue à des personnages utilisant la perception astrale (voir *Perception astrale*, page 170).

Contrairement à la conscience astrale des personnages magiciens, celle des créatures duales ne cesse jamais d'être active. Elle n'est jamais "éteinte", car il s'agit de la nature même de ces entités. Cela signifie qu'une créature duale est en permanence consciente des deux plans d'existence et capable d'interagir avec eux, mais également qu'elle y sera "vulnérable", susceptible d'être attaquée sur les deux mondes. Elle ne reçoit jamais le malus de +2 pour non-activité magique lors des perceptions astrales. La perception astrale est, chez elles, naturellement permanente.

Les dragons et les autres créatures duales ayant des compétences magiques sont capables de projection astrale. Ils peuvent donc séparer leur corps astral de leur enveloppe charnelle, comme les autres magiciens. Dans ce cas, leur corps entre en transe, mais leur forme astrale est libre de se déplacer dans l'espace astral et possède des attributs astraux (voir page 171).

Les esprits sont des êtres paranormaux vivant dans l'espace astral, ils n'ont pas de corps physique, mais certains ont la possibilité d'en former un grâce à leur pouvoir Matérialisation (page 261). Ils ont d'ailleurs tendance à en abuser. Sous sa forme astrale, un esprit est semblable à un personnage en projection astrale. Sous sa forme physique, il est considéré comme une entité duale (voir plus haut). Pour plus d'informations sur les esprits et leurs interactions avec l'espace astral, consultez le chapitre *Magie*, page 157.

POUVOIRS

Les esprits et les dragons ont des pouvoirs, ou capacités magiques, nombreux dont la description est donnée ci-dessous.

Les règles d'utilisation et de fonctionnement de ces pouvoirs ne sont pas des extraits des Tablettes de la Loi, mais doivent simplement servir de référence pour les meneurs de jeu. Il est en effet préférable que les joueurs ne soient jamais totalement sûrs de connaître les capacités magiques d'une créature paranormale, qu'ils aient un doute avant d'affronter un dragon ou un esprit. Sera-t-il plus puissant que les autres ? L'incertitude est un puissant outil dramatique. Les élémentaires et les esprits de la nature sont beaucoup moins imprévisibles, car les PJ peuvent les

invoquer. Leurs pouvoirs doivent donc être bien précisés pour éviter tout abus.

Un détail est particulièrement important. Pour utiliser un de leurs pouvoirs contre une cible, ces créatures doivent se trouver dans le même domaine d'existence, physique ou astral qu'elles. Les formes purement astrales ne peuvent donc jamais s'en prendre aux corps purement physiques, et vice versa. Toutefois, une forme astrale et une créature duale peuvent s'affronter, mais uniquement à l'aide de leurs pouvoirs basés sur le mana. Il en va de même pour les affrontements entre les créatures duales et les êtres purement physiques, mais il n'y a pas de limite aux pouvoirs utilisables.

Dans la description d'un pouvoir donné, vous trouverez son nom, son type, les actions nécessaires pour qu'il entre en action, sa portée et sa durée.

Type : comme les sorts, les pouvoirs sont de deux types, mana (M) ou physiques (P). Les pouvoirs mana affectent l'esprit, les émotions et la force de vie en général ; ils peuvent prendre pour cible un être se trouvant dans l'astral. Les pouvoirs physiques exercent leur influence sur le monde physique uniquement. Ils ne se manifestent pas si aucune cible physique n'est présente. Un esprit doit assumer son aspect physique pour utiliser des pouvoirs physiques, ou être leur cible.

Action : certains pouvoirs requièrent une action complexe pour être utilisés, d'autres une action simple ou même automatique. Quelques-uns fonctionnent même en permanence ("Perm."), sans que la créature y prête attention. Les pouvoirs systématiques n'ont donc besoin d'aucune action pour être activés, ils le sont toujours.

En revanche certains pouvoirs sont considérés comme des actions exclusives, de la même façon que certains actes magiques (voir page 158). Pour s'exercer, ils requièrent un effort de concentration considérable qui ne peut être accompli pendant l'utilisation ou le maintien d'un autre pouvoir, celui-ci devant d'abord être interrompu.

Portée : certains pouvoirs possèdent une portée égale à celle de la vue (Ligne de Vue, LDV), d'autres ne fonctionnent qu'au toucher ou sur l'utilisateur lui-même. Les pouvoirs ciblent leur objectif de la même façon que les sorts (voir *Détermination des cibles*, page 180). N'oubliez pas que les pouvoirs d'un esprit de la nature ne prennent effet que dans son domaine (voir *Domaines*, page 183).

Sauf indication contraire, un pouvoir n'affecte qu'une cible par action.

Durée : les pouvoirs ont une durée précisant le temps d'existence de leurs effets. Elle peut être éphémère, maintenue, permanente ou perpétuelle.

Les pouvoirs qui sont toujours en application durent perpétuellement (ils requièrent une action automatique).

Les pouvoirs éphémères prennent effet et disparaissent au cours du même tour de combat, ce qui n'empêche pas leurs effets d'être durables, par les blessures infligées, par exemple.

Les esprits maintiennent les pouvoirs susceptibles de l'être sans effort ni contrainte, indéfiniment. Comme ces pouvoirs sont innés, les maintenir n'impose ni fatigue ni modificateur. Les blessures elles-mêmes ne réduisent pas cette capacité à maintenir les effets de ces pouvoirs, et il n'est pas nécessaire que la créature garde sa cible dans son champ de vision. En revanche, les victimes d'un esprit de la nature cessent d'être affectées par son pouvoir maintenu si elles quittent son domaine. S'il est possible de résumer tout cela en un exemple, disons simplement qu'un esprit peut, au cours d'une action, dissimuler un fourgon dans lequel ont pris place des runners et plonger l'escouade de gardes de sécurité corpos dans la confusion le tour suivant, sans mettre fin à la dissimulation. Les esprits et les dragons sont capables de maintenir un nombre de pouvoirs égal à leur indice d'Essence.

Les pouvoirs permanents sont maintenus pendant un certain temps, après quoi leurs effets deviennent permanents. La description de chaque pouvoir vous en apprendra davantage.

Certains pouvoirs possèdent une durée spéciale, ce qui signifie qu'elle dépend de divers paramètres.

ACCIDENT

Type : P • Action : complexe • Portée : LDV • Durée : éphémère

Ce pouvoir confère à la créature la capacité de causer un accident apparemment normal. La nature de cet accident et ses conséquences dépendent du terrain sur lequel l'entité exerce son contrôle.

Un personnage victime du pouvoir Accident effectue un test de Rapidité ou d'Intelligence, au choix, contre un seuil de réussite égal à l'Essence de la créature se servant de ce pouvoir. S'il échoue, il glisse, avale une bouchée de feuilles ou est entarté. En bref, le pouvoir Accident n'est pas dangereux par lui-même, mais l'environnement peut rendre ses conséquences catastrophiques. Des runners victimes de ce pouvoir alors qu'ils sont en train d'escalader une paroi à pic risquent de ne pas renouveler leur contrat d'assurance.

ARMURE ASTRALE

Type : M • Action : systématique • Portée : soi-même • Durée : perpétuelle

Ce pouvoir rend plus forte la forme astrale de la créature, lui donnant une protection égale à son indice d'Essence. Armure Astrale est inefficace contre les attaques physiques et n'est utilisé qu'à l'encontre des créatures astrales ou en projection astrale. Les entités duales ne reçoivent aucun bénéfice de ce pouvoir jusqu'à ce qu'elles se projettent dans l'astral.

ARMURE RENFORCÉE

Type : P • Action : systématique • Portée : soi-même • Durée : perpétuelle

Ce pouvoir confère à la créature un exosquelette ou une carapace extérieure incroyablement résistante. Si la Puissance d'une attaque portée contre elle, sans tenir compte des effets de en rafale, est inférieure ou égale à l'indice d'Armure, elle n'inflige aucun dommage. Armure Renforcée ne fonctionne qu'à demi-Puissance contre les munitions APDS/AVM.

AURA ENFLAMMÉE

Type : P • Action : automatique • Portée : soi-même • Durée : maintenue

Ce pouvoir confère à la créature la faculté de couvrir sa surface extérieure de flammes, infligeant des brûlures à tout ce qui entre en contact avec elle. Les formes les plus intenses de ce pouvoir consument les objets en bois par simple contact, ou provoquent la fonte des armes en plastique ou en métal. Les flammes augmentent de 2 la Puissance des attaques en mêlée de la créature.

Un attaquant qui parvient à toucher, au corps à corps, une créature entourée par une aura de flammes subit des blessures dues à la chaleur intense. Il effectue un test de Résistance aux dégâts contre (Essence de la créature) M. Ses éventuelles protections d'impact peuvent l'aider à résister à ces dommages, si le meneur de jeu estime qu'il a porté son coup avec une partie protégée de son corps.

COLLAGE

Type : P • Action : complexe • Portée : LDV ou Toucher • Durée : Éphémère

Ce pouvoir confère à la créature la capacité de coller sa victime sur une surface ou sur elle-même. Il peut s'agir de



l'entité utilisant ce pouvoir. Collage possède une Force égale au double de l'indice d'Essence de la créature. La victime doit réussir un test de Force contre la Force du pouvoir pour s'en libérer.

COMPÉTENCE MAGIQUE

Type : M • Action : variables • Portée : variable • Durée : variable

Les créatures paranormales les plus intelligentes sont capables d'apprendre et d'utiliser les compétences magiques Sorcellerie et Conjuration comme un magicien normal. La plupart de ces êtres suivent alors la tradition chamanique, mais ne vénèrent pas forcément un totem, ou du moins, pas d'une façon compréhensible par les humains. Cela n'est pas systématique, quelques rares créatures ont adopté la tradition hermétique. Les entités capables d'utiliser la compétence Sorcellerie peuvent apprendre et lancer des sorts, elles bénéficient d'une défense magique et peuvent en faire profiter autrui et elles possèdent une réserve de magie. Celles qui connaissent la Conjuration peuvent invoquer et bannir des esprits, généralement des esprits de la nature. L'attribut Magie de ces êtres est égal à leur Essence.

Les créatures possédant des compétences magiques connaissent la Projection Astrale et peuvent en faire usage de la même façon qu'un magicien normal (page 171). Leurs attributs astraux sont déterminés de la même manière. Les créatures en projection astrale peuvent utiliser tous leurs pouvoirs de type mana, mais pas physique. Une fois projetées dans l'astral, elles ont accès à une réserve de combat astral. Elles procèdent alors à la détermination de leur initiative de façon normale, mais ajoutent 20 au score obtenu.

CONFUSION

Type : M • Action : complexe • Portée : LDV • Durée : maintenue

Ce pouvoir confère à la créature la capacité de faire perdre à sa cible tout sens de la direction et la faire errer sans but à travers le territoire qu'elle contrôle. Les conséquences en sont extrêmement variables. Un esprit du foyer faisant appel à ce pouvoir peut pousser sa cible à se cogner contre les murs en marchant ou à confondre la porte des WC avec la sortie. S'il s'agit d'un esprit des montagnes, il peut forcer quelqu'un à faire un pas de trop en direction du précipice le plus proche.

Un personnage sous l'effet de Confusion voit ses seuils de réussite augmenter de l'attribut d'Essence de la créature utilisant ce pouvoir. De plus, chaque fois qu'il veut prendre une décision, il doit réussir un test de Volonté contre l'Essence de l'entité ou être incapable de le faire. Dans ce cas, quelqu'un ou quelque chose doit lui rappeler l'urgence de prendre une décision. Une attaque ou le rappel d'un compagnon lui fournit l'occasion d'effectuer un nouveau test de Volonté. S'il est laissé seul dans cet état, il risque de se mettre à errer sans but.

CONTRÔLE ANIMALIER

Type : M • Action : complexe • Portée : LDV • Durée : maintenue

Certaines entités ont développé une certaine empathie avec des représentants du règne animal, généralement limitée à un type particulier, carnivores ou reptiles par exemple. Ce pouvoir confère à la créature la capacité d'éviter automatiquement une attaque d'un animal du type concerné. En se concentrant, elle en contrôle un spécimen, dirige son comportement et perçoit le monde par ses sens. Les actions de l'animal doivent cependant demeurer dans son champ de capacité, ce qui signifie par exemple qu'un chimpanzé ainsi manipulé est incapable de conduire un véhicule. Le nombre de petits animaux (chats, rats, etc.) qu'une créature peut contrôler est égal à son Charisme x 5, et le nombre d'animaux de grande taille (loups, lions, ours, etc.) est égal à son Charisme.

DISSIMULATION

Type : P • Action : simple • Portée : LDV • Durée : maintenue

Ce pouvoir confère à la créature la capacité de se dissimuler sur son terrain de prédilection. Il est fréquemment associé aux esprits de la nature. La créature l'utilise pour elle-même ou pour en faire profiter autrui, en cachant des personnes en danger ou simplement des objets. Dissimulation ajoute l'indice d'Essence de la créature au seuil de réussite des tests de Perception requis pour localiser les êtres ou les objets dissimulés de la sorte. Ce pouvoir peut s'exercer sur plusieurs cibles à la fois, qui sont alors capables de se voir.

ENGLOUTISSEMENT

Type : P • Action : complexe exclusive • Portée : toucher • Durée : maintenue

Ce pouvoir confère à la créature la capacité d'attirer sa victime à l'intérieur de sa propre enveloppe ou dans le terrain de l'élément approprié à sa nature. La victime est alors soumise à tous les effets résultant de cette "ingestion", dont le moindre est l'étouffement à court terme.

Les esprits connaissant ce pouvoir obéissent aux règles suivantes :

La tentative d'engloutissement est une attaque au corps à corps. La créature utilise sa Rapidité, et non sa Réaction, pour atteindre sa cible. Celle-ci doit réussir à contrer cette attaque pour éviter tous ses désagréments. Si elle n'y parvient pas, les effets sont très variables.

La victime, une fois engloutie, peut tenter de se libérer à chacune de ses actions. Pour cela, elle effectue un test d'opposition entre sa Force et la Puissance de l'esprit. Si elle le gagne, elle est libre ! Sinon, à chaque action de la créature, elle doit résister aux dommages appropriés (cela inclut l'action au cours de laquelle elle a été engloutie).

Engloutissement par les flammes : la victime doit résister aux mêmes dégâts que ceux qui sont infligés par la créature quand elle combat : dégâts de code (Puissance) M, les flammes ajoutent +2 à la Puissance des attaques (voir *Aura Enflammée*). Les protections d'impact sont efficaces contre ce type de blessures, mais pas les protections balistiques, qui ont tendance à fondre.

Engloutissement par l'eau : la victime doit résister à des dommages étourdissants de code (Puissance de l'esprit) M. La Puissance de ces dommages augmente de 1 par action de la créature à partir du moment où l'engloutissement est devenu effectif. Cette règle est plus sévère que celle de la noyade normale, car la créature est capable d'exercer une forte pression sur la victime engloutie. Si celle-ci parvient à un niveau de dégâts étourdissants Fatals, elle ne peut plus rien faire mais n'échappe pas pour autant aux dégâts infligés par la créature lors de ses actions et endure des blessures physiques. Sans assistance extérieure, elle finit par se noyer.

Engloutissement par l'air : la victime doit résister, avec sa Volonté ou sa Constitution, au choix, à des dommages étourdissants de code (Puissance) G dus au souffle nocif de la créature. Comme celle-ci tente de pénétrer les équipements respiratoires, tels les masques à gaz ou d'autres systèmes de protection, ceux-ci ne sont donc d'aucune utilité. La victime engloutie commence à subir des blessures physiques après avoir sombré dans l'inconscience et peut finir par étouffer.

Engloutissement par la terre : la victime doit résister à des dommages (Puissance) M provoqués par le poids écrasant de la créature. Les protections d'impact protègent contre ce type de dégâts, mais pas les protections balistiques.

GARDE

Type : P • Action : complexe • Portée : LDV • Durée : maintenue

Ce pouvoir confère à la créature la capacité de prévenir tout accident, naturel ou causé par le pouvoir Accident sur le territoire qu'elle contrôle.

IMMUNITÉ

Type : P • Action : systématique • Portée : soi-même • Durée : perpétuelle

Ce pouvoir confère à la créature un "indice d'Armure" égal au double de son indice d'Essence quand elle doit résister à des dommages provenant d'une source contre laquelle elle est immunisée. De plus, si l'attaque ne possède pas une Puissance supérieure à cet indice d'Armure, elle n'a aucun effet. Ce pouvoir fonctionne à la fois contre les effets magiques et non magiques.

Les êtres immunisés contre vieillissement ne souffrent jamais des désavantages liés à la vieillesse, à la fois physiques et mentaux.

L'Immunité contre le feu s'applique à tous les types d'attaques basées sur le feu.

L'Immunité contre les armes ordinaires n'a aucun effet sur les sorts de combat ou les focus d'arme. Contre les blessures liées aux élémentaires (feu, canon à eau, sorts de manipulation élémentaires), divisez l'indice d'Armure par 2. Il est donc égal à l'indice d'Essence. Les munitions APDS et AVM sont considérées comme des armes ordinaires.

INFLUENCE

Type : M • Action : complexe • Portée : LDV • Durée : éphémère

Ce pouvoir confère à la créature la capacité d'insinuer des suggestions dans l'esprit de la cible, l'incitant à accomplir certaines actions ou à ressentir des sentiments. Procédez à un test d'opposition entre le Charisme de l'entité, ou son Essence, si elle ne possède pas la caractéristique précédente, et la Volonté de la cible. La différence entre les succès obtenus de part et d'autre définit l'impact de la suggestion et ses conséquences.

MATÉRIALISATION

Type : P • Action : simple • Portée : soi-même • Durée : spéciale

Ce pouvoir confère à la créature la capacité de prendre une forme solide dans le monde physique. Sauf exception, ses attributs physiques sont alors égaux à son Essence. Les créatures matérialisées ne ressentent pas de besoin en air ou en nourriture et sont totalement immunisées contre le vieillissement, les agents pathogènes et les toxines. Leur Immunité contre les armes ordinaires est basée sur leur Essence (voir *Immunité*, plus haut).

La plupart des créatures n'aiment pas se matérialiser, elles ne s'y résolvent que si elles en reçoivent l'ordre. Même ainsi, la plupart ne veulent pas ou ne peuvent pas demeurer bien longtemps dans le monde physique, mais cela dépend de chaque type de créature. Les esprits de la nature, par exemple, disparaissent après le coucher ou le lever du soleil.

Les créatures créent une enveloppe matérielle capable de les accueillir dans le monde physique en une action simple exclusive, mais demeurer dans cette enveloppe ne leur demande aucun effort supplémentaire. La quitter pour retourner dans l'espace astral requiert également une action simple exclusive.

Les créatures matérialisées reçoivent un bonus de +10 à leur initiative. La plupart sont également capables d'effectuer des attaques physiques en se servant de leur Réaction.



MOUVEMENT

Type : P • Action : complexe • Portée : LDV • Durée : maintenue

Ce pouvoir confère à la créature la capacité d'augmenter ou diminuer l'indice de Mouvement d'une cible évoluant à l'intérieur du terrain qu'elle contrôle. L'indice de Mouvement de la cible est alors multiplié ou diminué par l'Essence de la créature.

Lorsque Mouvement est utilisé sur un véhicule, la créature procède à un test d'Essence dont le seuil de réussite est égal à la moitié de la Structure du véhicule. Multipliez les succès ainsi obtenus par l'indice d'Accélération du véhicule et ajoutez le résultat à – ou diminuez le de – la Vitesse du véhicule lors du prochain tour de combat (de la même manière qu'un véhicule effectue un test d'Accélération ou de Décélération). La créature peut continuer à effectuer des tests d'Essence pour augmenter ou diminuer la vitesse du véhicule chaque tour de combat durant lequel elle maintient son pouvoir. Selon la situation, ce changement de vitesse peut entraîner un test d'Accident ou de Stress.

PEUR

Type : M • Action : complexe • Portée : LDV • Durée : spéciale

Ce pouvoir confère à la créature la capacité d'inspirer à la cible une peur insurmontable, peur de la créature elle-même ou du terrain qui entoure la victime. Celle-ci s'enfuie paniquée en direction de l'endroit apparemment sûr le plus proche

Le meneur de jeu procède à un test d'opposition entre la Volonté de la cible et la Puissance de l'entité faisant usage de ce pouvoir. Les succès en surnombre de la créature déterminent la sévérité de la peur de la victime et le nombre de tours au bout desquels elle est libérée de cette vague de terreur.

PSYCHOKINÉSIE

Type : P • Action : complexe • Portée : LDV • Durée : maintenue

Ce pouvoir confère à la créature la capacité de générer de l'énergie psychocinétique, dont les effets sont similaires au sort Doigts Télékinésiques (page 196). Sa Force et sa Rapidité sont égales à l'Essence de la créature.

RECHERCHE

Type : P • Action : complexe exclusive • Portée : LDV • Durée : spéciale

Ce pouvoir confère à la créature la capacité de chercher une personne, un endroit ou un objet, dans les limites de son territoire. Pour dénicher l'objet de sa recherche, la créature doit réussir un test d'opposition entre le double de son indice d'Essence et l'Intelligence de sa cible. Si c'est un objet, elle doit réussir un test opposant le double de son indice d'Essence et un seuil de réussite égal à la Résistance de l'objet (page 181). Le pouvoir Dissimulation s'oppose directement à celui de Recherche en ajoutant l'indice d'Essence de la créature dissimulant l'objet de la recherche au seuil de réussite mentionné plus haut.

SENS ACCRUS

Type : P • Action : systématique • Portée : soi-même • Durée : perpétuelle

Parmi les sens accrus figurent la vision thermographique ou nocturne, l'odorat et l'ouïe, les organes de détection de la

chaleur, le sens sonar, la détection de mouvement (c'est-à-dire la capacité de ressentir les perturbations de champs électriques), etc.

SORT INNÉ

Type : P • Action : complexe • Portée : LDV • Durée : Éphémère

Ce pouvoir confère à la créature la capacité de générer un effet globalement semblable à ceux d'un sort, généralement un sort de manipulation élémentaire. La créature n'utilise pas de compétence Sorcellerie pour engendrer cet effet, mais tout se passe comme s'il s'agissait réellement d'un lancement de sort. La plupart des créatures ne peuvent générer qu'un seul effet de sort (précisé entre parenthèses après la description du pouvoir). Voir la description des sorts page 190 pour plus de détails.

Quand une créature fait appel à ce pouvoir, considérez qu'elle lance le sort correspondant en remplaçant la compétence Sorcellerie et la Puissance du sort par son indice d'Essence. En raison de l'utilisation particulière de ce pouvoir, les effets qui reproduisent ceux des sorts de manipulation ne peuvent être totalement évités à l'aide de la réserve de combat uniquement. La plupart de ces attaques infligent des dégâts M, mais ce niveau est susceptible de varier suivant les créatures.

Ce pouvoir présente suffisamment d'analogies avec le lancement de sorts standard pour que les personnages Éveillés puissent protéger leur entourage et eux-mêmes de ses effets. Notez toutefois que la défense magique ne fonctionne pas contre les autres pouvoirs d'une créature possédant Sort Inné, à moins qu'elle ne connaisse également la compétence Sorcellerie et s'en serve pour lancer des sorts normaux.

Comme il s'agit d'un pouvoir inné, la créature qui en bénéficie ignore les effets du drain. Il est cependant possible qu'elle en souffre si elle souhaite maintenir les effets de son pouvoir. Le drain est alors appliqué de façon normale, avec un code (Essence de la créature) G. En maintenant ce type d'attaque, la créature augmente la surface de la zone d'effet d'un nombre de mètres carrés égal à son indice d'Essence.

Les sorts innés maintenus peuvent être dissipés.

SOUFFLE NOCIF

Type : P • Action : complexe • Portée : toucher • Durée : éphémère

Ce pouvoir confère à la créature le pouvoir de projeter une odeur écœurante vers une cible. Pour surmonter sa nausée, celle-ci effectue un test de Volonté ou de Constitution, au choix, contre un code de dégâts étourdissants (Essence de la créature) G. Les protections, y compris les armures dermales, ne la protègent pas contre ce type de dommages, mais un dispositif respiratoire ôte 1 niveau de gravité à cette attaque et réduit sa Puissance de 2.

VENIN

Type : P • Action : systématique • Portée : Toucher • Durée : Éphémère

Ce pouvoir confère à la créature la capacité d'empoisonner ceux qu'elle attaque, leur infligeant des dégâts de code (Essence) G. Traitez ce pouvoir comme une toxine qui agit en 1 tour.

VULNÉRABILITÉ (FAIBLESSE)

Le métabolisme de certaines créatures montre une sensibilité et une vulnérabilité particulières à des substances particulières. Les dégâts des armes fabriquées dans ces matériaux augmentent de 1 niveau de gravité contre ces entités. Ainsi, un maillet en bois (2L) infligerait des dégâts de code 2M contre des créatures vulnérables au bois.

Les êtres se remettent des blessures infligées par des substances auxquelles ils sont vulnérables à leur vitesse de récupération normale. Le simple contact avec cet élément est traité comme une réaction allergique de type Nuisance.

COMBAT

Il est fort probable que les personnages rencontrent un jour des dragons ou des esprits hostiles et qu'un combat en résulte. À l'exception de ce qui suit, les esprits et les dragons se réfèrent aux règles normales de combat (voir pages 100 à 129).

INITIATIVE

L'initiative des esprits et des dragons est déterminée de la même façon que celle des personnages normaux. Ces créatures possèdent une Réaction de base et un nombre de dés d'initiative basés sur leurs réflexes (généralement 1, 2 et, oui, jusqu'à 3D6 !). Consultez leurs descriptions pour plus de détails sur leurs caractéristiques. Lancez le dé ou les dés d'initiative et ajoutez le nombre obtenu à la Réaction de la créature pour déterminer son score d'initiative total.

Quand les dragons engagent un combat astral, ils utilisent leur initiative physique normale. Les esprits matérialisés bénéficient d'un +10 à leur initiative.

Les entités en projection astrale suivent la procédure normale, mais ajoutent 20 à leur score d'initiative.

ACTIONS ET COMPÉTENCES

Les esprits et les dragons accomplissent les mêmes actions que les personnages normaux, à la condition qu'ils possèdent une forme physique ou des moyens paranormaux pour le faire. Au meneur de jeu de décider si cela est possible d'après les informations présentées dans ce chapitre. Les dragons apprennent et utilisent les compétences de combat de façon normale.

RÉSERVES DE DÉS

Comme les personnages joueurs et non joueurs, les dragons et les esprits disposent de réserves de dés. Ils ne peuvent faire appel à aucune réserve de dés pour utiliser leurs pouvoirs ou en augmenter les effets, à l'exception de leur réserve de Karma.

Réserve de combat

Les esprits et les dragons impliqués dans un combat disposent d'une réserve de combat, calculée de la même façon que celle des personnages normaux. Elle est donc égale à la somme des indices d'Intelligence, de Charisme et de Volonté, divisée par 2 et arrondie à l'entier inférieur. Toutes les règles relatives aux réserves de combat

SIGNIFICATION DES CARACTÉRISTIQUES

Co : Constitution. Le premier nombre représente l'indice de cet attribut, le second l'indice d'Armure, à la fois balistique et d'impact.
Ra : Rapidité. Le premier nombre représente l'indice de cet attribut, le second le multiplicateur de mouvement pour le mode de déplacement principal de la créature.
F : Force.
Ch : Charisme. Parmi les créatures, seuls les dragons possèdent cet attribut.
I : Intelligence. Cet attribut est utilisé à la fois pour résoudre les tests d'Intelligence et de résistance aux sorts et pour les tests de Perception.
V : Volonté.
E : Essence. Si un A majuscule suit l'indice de cet attribut, la créature est un esprit, dont le lieu de vie principal est le plan astral. S'il s'agit d'un Z, l'entité est de nature duale.
Ré : Réaction. Cet attribut est utilisé pour résoudre les attaques physiques de la créature.
INTV : c'est la somme de la Réaction et du résultat du dé d'initiative.
Attaques : il s'agit de la liste des attaques de la créature et de son code de dégâts. Cette rubrique précise également les éventuels bonus ou pénalités d'Allonge.

des personnages s'appliquent également aux dragons et aux esprits (voir *Réserve de combat*, page 43). Les créatures duales utilisent leur réserve de combat lors d'un combat astral, ainsi que leurs attributs physiques, à moins qu'elles ne se projettent dans l'astral.

Réserve de combat astral

Les dragons en projection astrale disposent d'une réserve de combat astral, offrant les mêmes avantages et obéissant aux mêmes règles (voir page 43) que celle des personnages magiciens. Elle est calculée de la même façon, elle est donc égale à la somme des indices d'Intelligence, de Charisme et de Volonté, divisée par 2 et arrondie à l'entier inférieur. La réserve de combat astral des esprits est égale à leur indice d'Essence x 1,5.

Réserve de magie

Les dragons connaissant la compétence Sorcellerie disposent également d'une réserve de magie, calculée d'une manière identique à celle des personnages magiciens, elle est donc égale à la somme des indices d'Intelligence, de Charisme et de Volonté, divisée par 3 et arrondie à l'entier inférieur. Elle obéit aux règles standard des réserves de magie (page 44).

Réserve de Karma

Les dragons et les esprits disposent d'une réserve de Karma. Et oui, eux aussi peuvent avoir de la chance ! Cette réserve obéit aux mêmes règles d'utilisation et offre les mêmes avantages que celle des personnages (page 242). C'est au meneur de jeu qu'il appartient de décider du nombre de dés offerts par cette réserve, qui est un bon reflet du caractère menaçant de la créature. Comme base de calcul simple, il est conseillé de déterminer le Karma moyen des membres d'une équipe de runners et de l'harmoniser avec la menace que présente l'entité qu'ils affrontent. Toutefois, la réserve de Karma d'un dragon doit être au moins égale au double du Karma moyen d'une équipe de personnages joueurs.

ESPRITS

L'imagerie populaire a donné le nom d'esprit aux entités paranormales qui vivent sur le plan astral et qui ne possèdent pas de corps.

ÉLÉMENTAIRES

Les élémentaires personnifient les quatre éléments hermétiques. Leur apparence dépend de leur élément et du rituel qui les a invoqués dans notre monde. Leur taille est généralement proportionnelle à leur puissance. Pour plus de renseignements sur les élémentaires, rendez-vous au chapitre *Magie*, page 185. Les élémentaires apparaissent dès la fin du rituel d'invocation, le plus souvent près d'une grande quantité de l'élément correspondant.

Élémentaires de l'Air

Ces élémentaires apparaissent sous une forme virevoltante et vaguement humanoïde composée de fumée ou de brume.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P-2	P+3(x4)	P-3	P	P	P	(P)A	P+2

INTV : P + 20 + 1D6 (astrale)/P + 12 + 1D6 (physique)
Attaques : voir *Pouvoirs* ci-dessous
Pouvoirs : Engloutissement, Matérialisation, Mouvement, Psychokinésie, Souffle Nocif
Faiblesses : un élémentaire de l'air peut être isolé et emprisonné dans des réservoirs hermétiques ; Vulnérabilité (Terre)

Élémentaires de l'Eau

Ces élémentaires, composés d'une masse d'eau trouble, n'ont pas de forme réellement définie, elle change sans cesse.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P+2	P(x2)	P	P	P	P	(P)A	P+1

INTV : P + 20 + 1D6 (astrale)/P + 11 + 1D6 (physique)
Attaques : (P)G Étourdissement
Pouvoirs : Engloutissement, Matérialisation, Mouvement
Faiblesses : Vulnérabilité (Feu)

Élémentaires du Feu

Ces élémentaires apparaissent sous une forme humanoïde, composée de flammes tourbillonnantes, ou prennent parfois l'apparence d'une sorte de lézard orangé enflammé.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P+1	P+2(x3)	P-2	P	P	P	(P)A	P+1

INTV : P + 20 + 1D6 (astrale)/P + 11 + 1D6 (physique)
Attaques : (P - 2)M
Pouvoirs : Aura Enflammée, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Sort Inné (Lance-Flammes).
Faiblesses : Vulnérabilité (Eau)

Élémentaire de Terre

Ces élémentaires apparaissent sous une forme vaguement humanoïde, trapue et composée de terre et de pierre.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P+4	P-2(x2)	P+4	P	P	P	(P)A	P-2

INTV : P + 20 + 1D6 (astrale)/P + 8 + 1D6 (physique)
Attaques : (P + 4)G, + 1 en Allonge
Pouvoirs : Engloutissement, Matérialisation, Mouvement
Faiblesses : Vulnérabilité (Air)

ESPRITS DE LA NATURE

Incarnation des forces de la nature et des domaines qui la représentent, ces esprits sont ceux qu'affectionnent les chamans. Il en existe quatre types : les esprits de la Terre (forêt, montagne, désert, prairie), les esprits des Eaux (mer, lac, rivière, marais), les esprits du Ciel (tempête, brouillard) et les esprits de l'Homme (cités, champs, foyer).

Les esprits de la nature apparaissent rarement sous une forme bien définie, mais celle-ci évoque généralement leur domaine d'existence. S'ils sont invoqués par un chaman réellement puissant, ils adoptent une forme lui ressemblant plus ou moins, mais restent composés de l'élément prédominant de leur domaine d'existence. Les esprits de l'Homme font exception à cette règle, car ils assument le plus souvent une forme humanoïde. Il est possible que ces esprits, sous leur forme matérielle, soient à l'origine des vieilles légendes qui évoquent les "brownies" ou le "peuple des fées".

Les esprits de la nature ne peuvent exister ni être invoqués en dehors de leur domaine, et ils ne le quittent jamais. Ainsi, un esprit de la Mer ne va jamais sur terre, un esprit de la Prairie n'entre jamais dans une forêt, etc.

Pour plus d'informations sur les esprits de la nature, référez-vous au chapitre *Magie*, page 183.

Esprits de l'Homme

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P+1	P+2(x3)	P-2	P	P	P	(P)A	P+1

INTV : P + 20 + 1D6 (astrale)/P + 11 + 1D6 (physique)
Attaques : (P - 2)M

Esprits des Champs

Ces esprits prennent généralement la forme d'ouvriers agricoles miniatures, portant salopette et bandana. Des rumeurs parlent d'esprits des Champs en tenue de cow-boys dans le sud-ouest des États-Unis, mais cela n'a jamais été vérifié.

Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Recherche

Esprits des Cités

Les esprits des Cités prennent généralement la forme de petits monceaux de détritus ou de masses amorphes d'ordures. Cela n'est pas une vérité absolue, leurs formes variant considérablement à chaque apparition. Les chamans parlent d'esprits de la Cité qui sont apparus sous la forme de voitures, de lampadaires, de boîtes à lettres, etc. L'un d'entre eux affirme même avoir en vu un sous la forme d'un funiculaire.

Pouvoirs : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Peur, Recherche

Esprits du Foyer

Les esprits du Foyer ressemblent à des humanoïdes de petite taille portant des vêtements totalement démodés. Certains, notamment ceux qui apparaissent dans les immeubles les plus récents, ont une apparence nettement plus moderne.

Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Confusion, Garde, Matérialisation, Recherche

Esprits de la Terre

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P+4	P-2(x2)	P+4	P	P	P	(P)A	P-2

INTV : P + 20 + 1D6 (astrale)/P + 8 + 1D6 (physique)

Attaques : (P + 4)G

Esprits du Désert

Les esprits du Désert se matérialisent sous la forme de petits tourbillons de poussière, qui enflent et se transforment en tempêtes de sable quand ils reçoivent l'ordre d'attaquer.

Pouvoirs : Dissimulation, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Esprits de la Forêt

Les esprits de la Forêt se matérialisent très rarement, mais quand cela se produit, ils apparaissent sous la forme d'arbres vaguement humanoïdes, capables de se déplacer et dotés de membres ressemblant à des branches noueuses.

Pouvoirs : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Peur

Esprits des Montagnes

Les esprits des Montagnes, eux aussi, se manifestent rarement sur le monde physique. Quand c'est le cas, leur arrivée est marquée par un calme absolu et par une présence invisible mais oppressante. Quand ils reçoivent l'ordre de se matérialiser, ils le font sous la forme d'humanoïdes de pierre vivante, taillés à coups de serpes qui, malgré leur petite taille, dégagent une impression de masse énorme.

Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Esprits des Prairies

Les esprits des Prairies se matérialisent sous la forme d'herbes roulées par le vent ou de petits tourbillons de poussière. Les rumeurs parlent de cavaliers miniatures, ressemblant aux anciens Mongols ou Américains Natifs, mais on ignore s'il s'agit ou non de canulars.

Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche.

Esprits du Ciel

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P-2	P+3(x4)	P-3	P	P	P	(P)A	P+2

INTV : P + 20 + 1D6 (astrale)/P + 12 + 1D6 (physique)

Attaques : (P - 3)M Étourdissement, les esprits du ciel ne peuvent attaquer physiquement, ils font uniquement usage de leurs pouvoirs.

Esprits des Brumes

Les esprits des Brumes se matérialisent sous la forme de nuages tourbillonnants de brouillard épais.

Pouvoirs : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Mouvement

Esprit des Tempêtes

Les esprits des Tempêtes se matérialisent sous la forme de gros nuages d'orage, parcourus d'éclairs, ou de tornades. Certains ressemblent à des créatures mythiques, comme les dragons serpentiformes ou les rocs.

Pouvoirs : Confusion, Dissimulation, Matérialisation, Peur, Sort Inné (Éclair)

Esprits du Vent

Les esprits du Vent se matérialisent sous la forme de nuages clairsemés ou de rafales de vent glacé. Ils constituent la base des esprits des cieux et apparaissent, que le ciel soit dégagé ou chargé.

Pouvoirs : Accident, Confusion, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Esprits des Eaux

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P+2	P(x2)	P	P	P	P	(P)A	P-1

INTV : P + 20 + 1D6 (astrale)/P + 9 + 1D6 (physique)

Attaques : (P)G Étourdissement

Esprits des Lacs

Les esprits des Lacs se matérialisent sous la forme de petites étendues d'eau, de trombes et parfois d'humanoïdes à la peau bleue ou composés d'eau.

Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Mouvement, Peur, Recherche

Esprits de la Mer

Les esprits de la Mer ressemblent, généralement, à des tritons et à des créatures mythiques d'aspect humain, à l'exception du bas du corps qui évoque celui d'un poisson. Ils préfèrent parfois l'apparence de vagues impressionnantes ou d'étranges créatures marines.

Pouvoirs : Accident, Confusion, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Mouvement, Peur, Recherche

Esprits des Marais

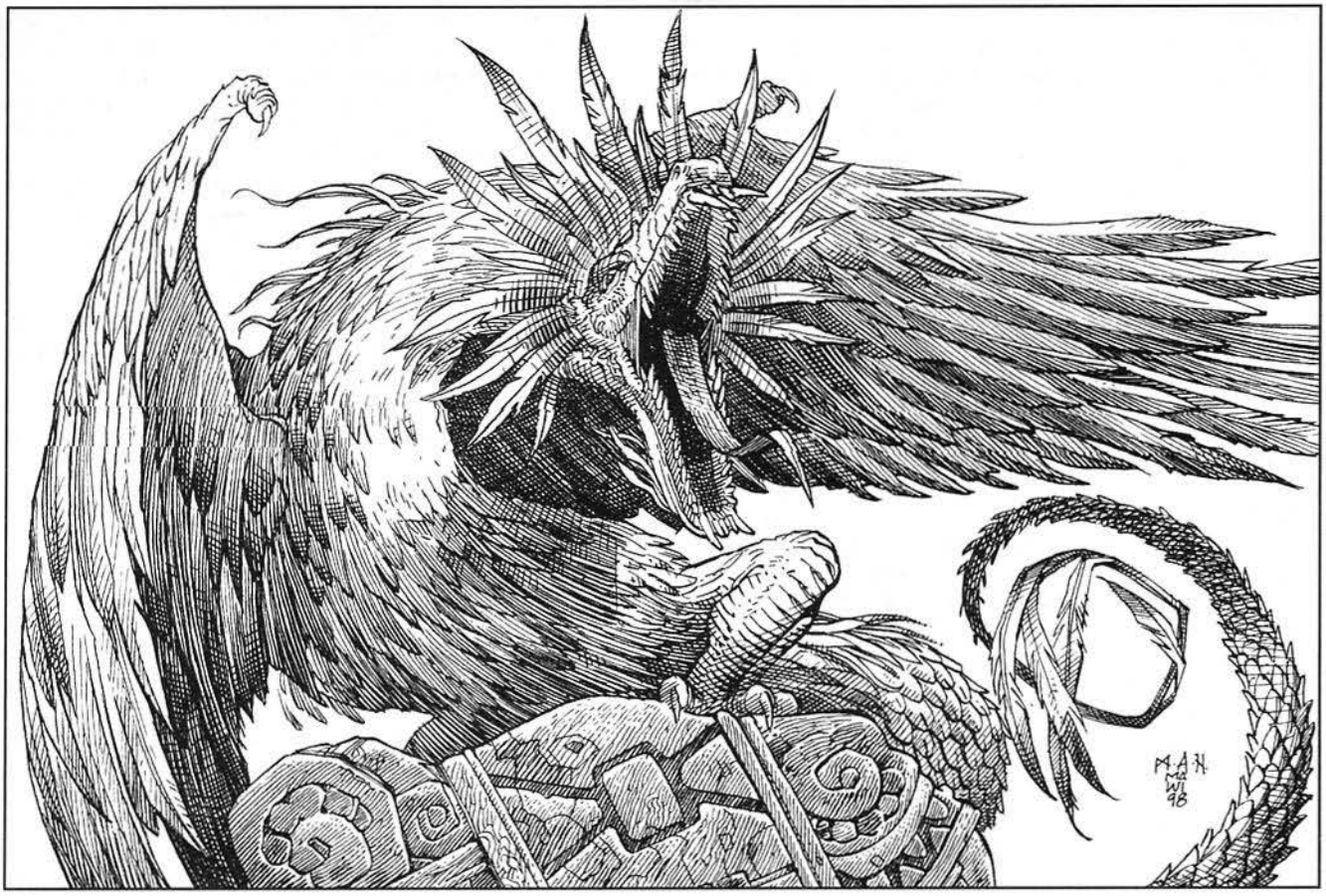
Les esprits des Marais affectionnent se matérialiser sous la forme de sphères de lumière douce, d'arbres morts couverts de mousse ou d'humanoïdes à la chair composée de plantes en putréfaction. D'autres préfèrent l'apparence des créatures qui habitent les marécages, comme les serpents ou les alligators.

Pouvoirs : Accident, Collage, Confusion, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Mouvement, Peur, Recherche

Esprits des Rivières

Les esprits des Rivières se matérialisent généralement sous la forme de petits tourbillons d'eau, mais peuvent aussi ressembler à de petits humanoïdes évoquant des grenouilles, drapées dans des herbes.

Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Mouvement, Peur



DRAGONS

Plusieurs types de dragons vivent dans notre monde. Tous sont d'immenses sauriens à la grande intelligence et tous soutiennent aisément la comparaison avec les dragons et grands serpents de la mythologie et des légendes de leurs contrées d'origine. Le peu que les humains connaissent à leur sujet leur a été appris lors de l'interview du grand dragon Dunkelzahn. La plupart des dragons préfèrent la solitude et évitent, autant que possible, tout contact avec les êtres vivants.

Les dragons ne possèdent pas de langage oral et sont incapables de parler, ce qui ne les empêche pas de communiquer par télépathie avec les êtres se trouvant dans leur champ de vision. Ce type de communication ne peut être enregistré par les récepteurs technologiques, comme les microphones, aussi les dragons font-ils appel à des traducteurs humains ou métahumains quand ils souhaitent faire enregistrer un de leurs discours.

Pouvoirs communs : Armure Astrale, Armure Renforcée, Sens Accrus (Écoute Large Bande, Vision Nocturne, Vision Thermographique).
Pouvoirs constatés chez certains individus : Contrôle Animalier (Reptiles), Influence, Compétences Magiques, Sort Inné (Lance-Flammes), Souffle Nocif, Venin.

Dragons occidentaux

Les dragons occidentaux sont natifs d'Europe et des parties les plus occidentales de l'Asie. Un individu moyen mesure 20 mètres de la tête à la base de la queue, longue de 17 mètres. D'une hauteur de 3 mètres à l'épaule, son envergure atteint les 30 mètres. Cette créature possède quatre membres et une paire d'ailes. Son long cou s'achève par une tête surmontée de cornes. Seules ses pattes antérieures ont un pouce opposable, les pattes postérieures formant ses "jambes". Certains spécimens arborent des épines dorsales, souvent reliées entre elles par des membranes. Les dragons occidentaux sont généralement d'une couleur unie, plus sombre le long des épines dorsales et beaucoup plus claire sur le ventre. Quelques-uns ont une armure dermale de plaques osseuses, qui recouvre les écailles massives communes à tous les spécimens de cette race.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	INTV
15/8	7(x3)	40	8	8	8	(2D6)Z	7	7 + 2D6

Attaques : 14F, + 3 d'Allonge.

Dragons orientaux

Les dragons orientaux sont originaires d'Asie. Un individu moyen mesure 15 mètres de la tête à la base de la queue, longue elle aussi de 15 mètres. D'une hauteur de 2 mètres à l'épaule, il pèse la bagatelle de 7 tonnes et demie. Son corps a la forme d'un serpent ou d'un lézard, sa tête est large et aplatie, et velue au bord du menton et à l'arrière du crâne. Il a deux cornes frontales et une paire de longues et fines moustaches qui prennent naissance sous la région nasale très prononcée. Son dos, son cou et sa queue sont couverts d'une armure d'écailles, surmontée d'une crête d'épines reliées par une membrane souple. Ses pattes, très agiles, possèdent quatre doigts, se terminant tous par une grande griffe. Dans leur grande majorité, les dragons orientaux sont d'un vert particulièrement chatoyant et ils ont des moustaches et un ventre dorés.

Le sirrush, qui vit en Asie Mineure, ressemble beaucoup au dragon oriental, mais ses membres sont plus longs et sa queue est plus courte. Sa tête est plus étroite et plus allongée, et il n'a ni moustache ni barbiche. Le quatrième doigt de ses pattes postérieures est orienté vers l'avant, ce qui limite sa dextérité.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	INTV
14/8	8(x3)	35	9	8	8	(2D6) Z	8	8 + 2D6

Attaques : 14F, + 2 d'Allonge.

Serpents à plumes

Les serpents à plumes sont originaires d'Amérique Centrale et du Sud. Leur corps est allongé et pourvu d'une paire d'ailes et de deux membres. La plupart mesurent 20 mètres de la tête à la queue et ont 15 mètres d'envergure. Les plumes de leur corps et leur collerette proéminente affichent un arc-en-ciel de couleurs vives. Des membranes relient les os longs et fins qui soutiennent leurs larges ailes, derrière lesquelles se trouve une paire de pattes à cinq doigts, dont l'un est opposable. Cela confère aux serpents à plumes une dextérité suffisante pour manipuler des objets. De nombreux spécimens ont une queue qui se termine par un dard relié à une poche de poison, ou des crocs équipés de la même manière.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	INTV
12/8	6(x4)	30	8	8	8	(2D6) Z	9	9 + 2D6

Attaques : 12F, + 2 d'Allonge.

Grands dragons

Les grands dragons sont des représentants particulièrement imposants de leur espèce, leurs dimensions étant souvent de moitié plus importantes que celles d'un individu moyen de la même race. Toutes les espèces de dragons comptent des grands dragons parmi elles. C'est généralement leur taille qui indique qu'ils sont des grands dragons, mais cela n'est pas systématiquement vrai. Tous les grands dragons font preuve d'une très grande intelligence, connaissent au moins une langue humaine, et souvent plusieurs. Ce sont aussi de très puissants magiciens.

Il est de notoriété publique que quelques grands dragons ont la faculté de changer de forme, se transformant en humain ou métahumain, comme l'a révélé le président Dunkelzahn. On ignore encore si cette capacité est commune à tous les grands dragons.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	INTV
+10/12	+3	+10	+5	+5	+5	12 Z	+3	+1D6

Attaques : 16F, + 4 d'Allonge

Note : les indices d'attributs précédés d'un (+) doivent être ajoutés aux attributs normaux correspondants d'un dragon normal de la même espèce.

QUELQUES GRANDS DRAGONS CÉLÈBRES

Aden, un sirrush responsable de la destruction de Téhéran en 2020, après que l'ayatollah régnant à cette époque eut déclaré un djihad contre les Éveillés. On pense qu'il a élu domicile au sommet du Mont Ararat.

Alamais, un dragon occidental, terroriste notoire, soupçonné d'avoir participé aux réunions de Der Nachtmachen, Alt Welt et autres policlubs européens. On ignore où il se trouve à l'heure actuelle.

Celedyr, un dragon occidental, vivant à Cærleon, en Grande-Bretagne, sous les ruines d'un amphithéâtre romain qui est devenu le centre de recherche corporatiste de Transys Neuronet. Il n'a été aperçu que trois fois depuis l'Éveil.

Dunkelzahn, un dragon occidental, ayant apporté aux humains la majeure partie de leurs connaissances sur les dragons. Peu de temps après sa première apparition, il a été interrogé par la journaliste Holly Brighton et a accepté de répondre en échange d'une part substantielle des bénéfices réalisés sur la vente de cet entretien. Il fut le premier être pensant non homo sapiens à briguer un mandat électoral, lorsqu'il se présenta aux élections présidentielles des UCAS en 2057. Peu de temps après son investiture, il fut assassiné par un attentat à la bombe devant l'hôtel Watergate, dans le district fédéral de Columbia.

Hestaby, un dragon occidental, ayant élu domicile au sommet du Mont Shasta dans l'État Libre de Californie. Elle a à sa disposition une petite communauté d'humains et de métahumains pour la servir. Elle a repoussé une invasion de la Californie du Nord par les forces de Tir Tairngire et c'est l'un des principaux adversaires qui s'opposent à leur avancée dans le Nord Ouest Pacifique.

Hualpa, un serpent à plumes, leader spirituel et porte-parole des Éveillés de l'Amazonie. Certains prétendent qu'il s'est établi dans le Yucatan.

Lofwyr, un dragon occidental, devenu PDG de Sæder-Krupp Heavy Industries. Il a entamé un programme d'acquisition de corporations particulièrement agressif et a fait de son consortium le plus grand et le plus puissant au monde. Il est également membre du Conseil des Princes de Tir Tairngire. Il vit dans le Mégaplexe Rhin-Ruhr, au sein de l'Alliance Germanique.

Lung, un dragon oriental, impliqué dans de nombreuses guerres des Triades durant les décennies qui ont suivi l'Éveil, apportant à certaines factions une aide magique et financière. On ignore ses agissements et sa localisation actuels, bien que certains pensent qu'il a établi son antre en Chine continentale.

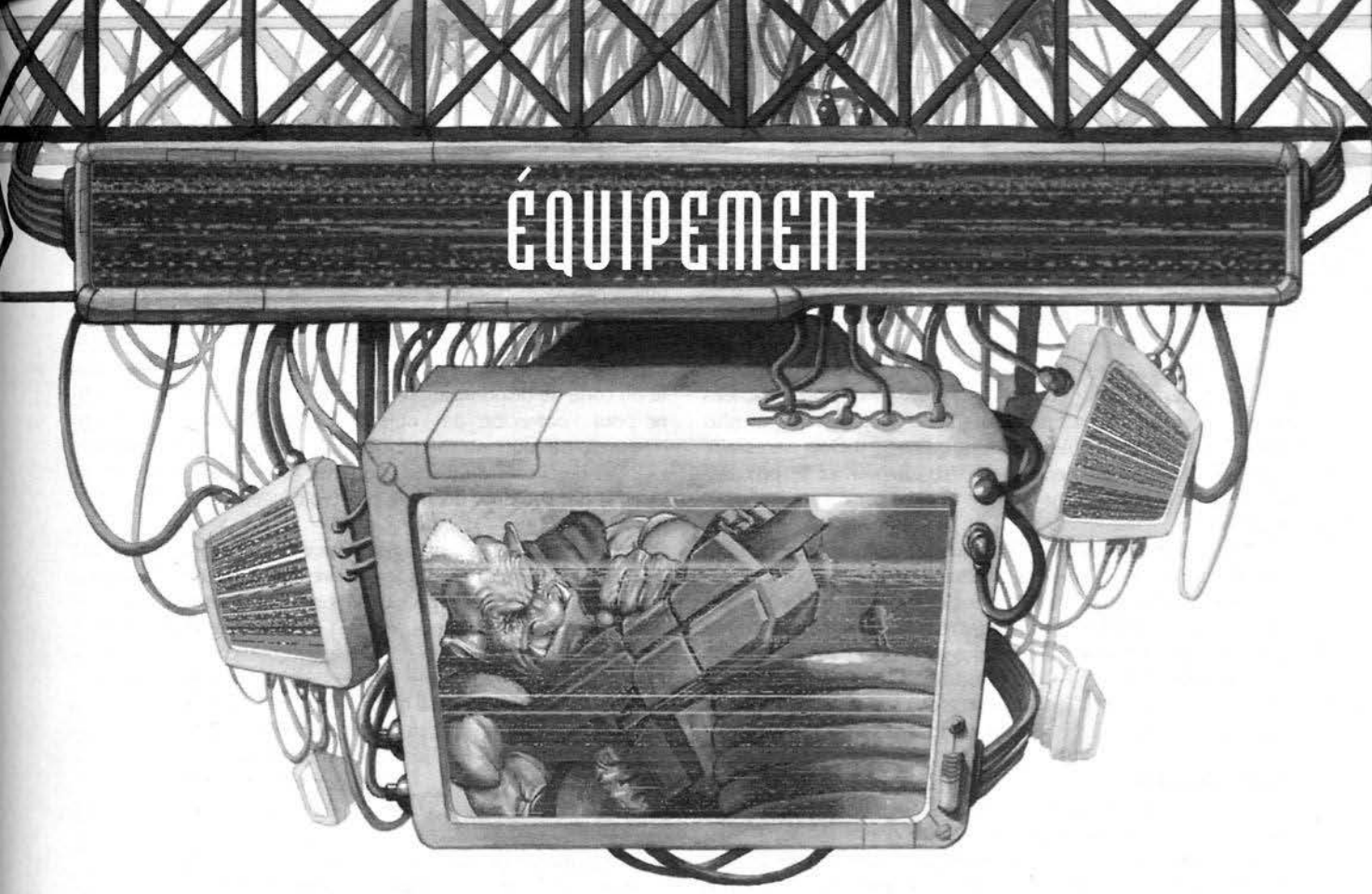
Mujaji, la "Reine des Ondées", un serpent à plumes qui s'est établi dans la République du Cap en Afrique. Il semble que ses rapports avec ses voisins elfes de la Nation Zouloue soient plutôt tendus.

Rhonabwy, un dragon occidental, vivant en Llandovery, dans le Pays de Galles. C'est un meneur dans le jeu corporatiste pour le pouvoir, ainsi qu'un mélomane averti. C'est également un fervent défenseur des droits des Métahumains. On pense qu'il a un grand ennemi au sein de son espèce, connu sous le nom de "Dragon de la Mer" et vivant dans la Baie de Caradigan. Mais il est possible qu'il ne s'agisse que d'une légende locale.

Ryumyo, un dragon oriental, le premier dragon jamais vu par les humains, le 24 décembre 2011, dans les environs du Mont Fuji. Après deux autres apparitions à Ise et Kyoto, il disparut et plus personne ne l'a revu depuis. La rumeur prétend qu'il entretient des liens étroits avec le Yakuza au Japon.

Sirrurg, un dragon occidental, est le responsable présumé de la disparition du vol 329 d'EuroAir en 2041. Il a été identifié au cours de plusieurs attaques contre les intérêts corporatistes et gouvernementaux en Europe et il est possible qu'il ait participé au coup d'état qui a donné naissance à l'Amazonie. On ignore ses faits et gestes actuels.

ÉQUIPEMENT



Ce chapitre décrit une large gamme d'objets disponibles auprès des entremetteurs, au marché noir, dans les catalogues du Shadowland et chez les vendeurs de talismans qui peuplent les rues de 2060. Tous les prix indiqués sont les tarifs standard, mais ils sont susceptibles de varier (voir *Disponibilité*, page suivante). Vous trouverez également dans ce chapitre plusieurs règles concernant l'utilisation et l'achat de ces équipements.

INDICES ET CARACTÉRISTIQUES DES ÉQUIPEMENTS

Quand les joueurs utilisent des pièces de matériel, il est important qu'ils gardent trois paramètres en mémoire : leur indice, leur disponibilité et les considérations logistiques, comme l'encombrement par exemple.

Dans *Shadowrun*, l'utilisation du matériel obéit aux descriptions et aux règles présentées dans ce chapitre. De nombreuses pièces d'équipement possèdent un indice de matériel qui permet de résoudre des tests ou d'autres effets lors de leur utilisation. Par exemple, l'indice d'un pansement dermoactif stimulant détermine le nombre de cases de dommages étourdissants que récupère le personnage qui en bénéficie. Cet indice est parfois utilisé en opposition à d'autres indices de matériels ou même d'attributs, généralement lors de tests d'opposition. Les descriptions de chaque pièce de matériel précisent la procédure de ces tests.

En général, les joueurs n'ont pas le droit de se procurer un équipement d'indice de matériel supérieur à 6 lors de la phase de création de leur personnage. Cette règle évite que les shadowrunners commencent leur première aventure avec des équipements dont l'accès est normalement limité à l'élite des personnels gouvernementaux ou corporatistes, mais cela ne rend pas compte du fait qu'il est parfois très difficile de se procurer certains objets légaux. Pour simuler cela, aucun personnage ne commence à jouer avec un équipement dont la disponibilité est supérieure à 8.

Chaque pièce de matériel est décrite de façon détaillée et figure dans un tableau résumant et chiffrant ces principales caractéristiques.

L'indice de **Dissimulation** définit la facilité de dissimulation de l'objet. Il sert de seuil de réussite aux tests de Perception permettant de découvrir si une personne non soupçonneuse le repère. En cas de fouille attentive, le seuil de réussite est égal à la moitié de l'indice de Dissimulation, arrondi à l'entier inférieur (voir *Perception*, page 228 et *Détection des Armes*, page 234).

L'indice de **Masse** définit la masse en kilogrammes de l'objet (voir *Encombrement*, page 271, pour les règles définissant la masse maximale que peut emporter un personnage).

L'indice de **Disponibilité** définit la facilité avec laquelle un personnage se procure l'objet concerné (voir *Disponibilité*, page suivante).

Le **coût** est le prix de base de l'objet, en nuyens.

L'**index de rue** est le multiplicateur appliqué au prix de base de l'objet au marché noir (voir *Index de rue et coût*, page suivante).

La **légalité** définit le caractère légal ou non de l'objet, de son transport et de son utilisation, mais également les restrictions qui lui sont appliquées et l'autorisation de vente libre.

MODIFICATEURS RACIAUX

Certains équipements standard, en raison de leur taille par exemple, ne conviennent ni aux trolls, ni aux orks, ni aux nains. La plupart, cependant, existent également en versions adaptées aux divers métahumains, mais ils sont alors plus rares et plus chers. Pour simuler les modifications qu'il est parfois nécessaire d'apporter aux équipements standard, augmentez le prix des articles convenant aux nains de 10% et ceux convenant aux trolls et aux orks de 25%.

Ces ajustements de prix s'appliquent également aux versions des véhicules présentés dans ce chapitre, qui s'adressent aux métahumains. La plupart possèdent des sièges renforcés, des commandes manuelles mieux adaptées à un type de clients métahumains, et trouvent même des acheteurs parmi les handicapés humains, orks et elfes. Quand un personnage conduit un véhicule qui n'est pas adapté à sa taille et à son espèce, il subit un malus de +3 aux seuils de réussite de tous ses tests de Pilotage.

AMÉLIORATION

Les personnages souhaitent parfois augmenter l'indice d'un équipement qu'ils possèdent déjà. Cette opération dépend du matériel, mais elle n'est généralement pas très complexe. Le coût des améliorations est égal à la différence entre le prix du produit amélioré, avec son nouvel indice, et celui du produit que possède la personne tentant l'opération. Si, par exemple, un personnage souhaite améliorer un brouilleur d'indice 3 (3000 ¥) pour lui donner un indice 8 (8000 ¥), il lui en coûte 5000 ¥. Référez-vous à la disponibilité et à l'index de rue de l'équipement amélioré pour connaître la difficulté d'obtention des pièces nécessaires au bricolage de ce matériel. La plupart de ces améliorations consistent à faire du neuf avec du vieux matériel et requièrent des tests en Électronique C/R ou d'autres similaires. C'est le meneur de jeu qui fixe le seuil de réussite de ces tests.

ACHAT DE MATÉRIEL

Les personnages désireux de se procurer certains matériels doivent faire appel à un de leurs contacts appropriés (voir le chapitre *Contacts*, page 250). Le plus souvent, les arrangeurs jouent le rôle d'intermédiaires dans ce type de situations, ils cherchent le matériel souhaité en prenant contact avec les vendeurs au marché noir qu'ils connaissent. La facilité avec laquelle on peut se procurer un objet donné est déterminée par sa disponibilité et son prix par son index de rue.

DISPONIBILITÉ

La disponibilité représente la difficulté avec laquelle un personnage trouve l'objet qu'il désire et le temps qu'il met. Le code de disponibilité n'est pas fixe, au meneur de jeu de l'ajuster suivant la situation ou la taille d'une ville, par exemple. Il n'a qu'une fonction : s'assurer que plus un objet est rare ou de haute technologie, plus son prix est élevé.

Le code de disponibilité est composé de deux nombres, séparés par un slash. Celui de gauche est le seuil de réussite qui représente la difficulté d'obtention de l'objet donné, celui de droite le temps de base nécessaire pour le dénicher. Tous deux interviennent lorsqu'un personnage souhaite acquérir autre chose qu'une râpe à fromage.

Pour savoir si un personnage parvient à obtenir l'objet désiré, il doit d'abord joindre un contact, généralement un arrangeur, puis effectuer un test d'Étiquette. Il lance un nombre de dés égal à son indice d'Étiquette, faisant jouer ses contacts pour remonter tout un réseau de connaissances, menant finalement à l'objet de ses rêves (voir le chapitre *Contacts*, page 250, pour plus d'informations sur ce type d'interactions). Certains contacts se montrent plus compétents que d'autres dans leur domaine de prédilection. Les marchands de talismans sont des contacts rêvés pour se procurer des objets magiques, mais pas vraiment pour dénicher des armes de contrebande.

Si le test d'Étiquette donne au moins un succès, le personnage trouve une source et passe commande. Le nombre de droite du code de disponibilité représente la durée de base nécessaire pour l'obtention de l'objet par l'arrangeur, il peut s'agir d'heures, de jours ou même de mois. Divisez cet indice par le nombre de succès du test d'Étiquette. À mi-période, des négociations ont lieu pour définir le prix (voir *Index de rue et coût*, ci-dessous).

Si le personnage n'enregistre aucun succès lors du test d'Étiquette, le contact ne peut, ou ne veut pas, trouver l'objet par l'intermédiaire de ses propres contacts. Cela ne signifie pas que la recherche prend fin pour autant. Le personnage peut prendre son mal en patience et attendre que ses contacts finissent par lui donner satisfaction. À la discrétion du meneur de jeu, le personnage ajoute 2 jours au délai de base et 0,1 à l'index de rue, ce qui augmente le coût, pour réduire de 1 point le seuil de réussite de la disponibilité. L'effet peut être cumulatif. En clair, cela signifie que le personnage a fait passer le message qu'il n'est pas regardant sur les nuyens à dépenser et qu'il a du temps.

Chester veut acheter un fouet monofilament. Cet objet ne possède pas d'identification légale et, même si c'était le cas, Chester n'aurait jamais accepté de donner son nom car l'enregistrement de son achat l'aurait répertoriée comme une utilisatrice potentielle. Non, elle souhaite se le procurer au marché noir. Cette arme possède un code de disponibilité 24/14 jours et un index de rue de 3. Chester bat le pavé pour passer le mot à ses contacts. Elle en connaît trois et effectue donc trois tests d'Étiquette (Rue), mais avec un seuil de réussite de 24, elle n'obtient aucun succès.

Elle a vraiment besoin de cette arme et elle insiste auprès de ses contacts, pour les persuader qu'elle est prête à y mettre le prix. Le bruit ne tarde pas à circuler. Chester décide d'attendre suffisamment pour diviser par deux le seuil de réussite de Disponibilité, celui-ci est désormais égal à 12. Cela signifie qu'elle attendra 24 jours de plus (2 x 12 = 24). Elle possède désormais une petite chance d'acquérir cet objet, mais le délai de base est passé à 38 jours (24 + 14 = 38 jours) et l'index de rue à 4,2 (12 x 0,1 = 1,2, 1,2 + 3 = 4,2). Ce n'est vraiment pas donné ! Elle effectue un nouveau test d'Étiquette et, cette fois, obtient deux succès. Un de ses contacts, un soldat de la Mafia, la rencontre dans un bar et lui annonce qu'elle aura son jouet dans 19 jours (38 jours divisés par 2 succès = 19 jours). Au dixième jour, à mi-période, il souhaite la rencontrer à nouveau.

Les personnages peuvent se partager des contacts et utiliser leurs réseaux de connaissances pour s'aider mutuellement. Pour en revenir à Chester, elle aurait pu chercher le fouet pour un mage de son équipe, car il ne connaît aucun contact capable de lui procurer une arme. De tout le groupe de shadowrunners, c'est elle qui a le plus de chances d'obtenir ce genre de matériel, voilà à quoi sert de se regrouper en équipe.

INDEX DE RUE ET COÛT

Les prix mentionnés dans les différentes listes sont les coûts *légaux*. Le nombre par lequel sera multiplié ce coût, l'index de rue, intervient quand les personnages cherchent à se procurer un objet au marché noir, ce qui arrive dans 99,9% des achats de shadowrunners. Parce qu'obtenir un objet au marché noir implique l'intervention de nombreux intermédiaires (des voleurs ou des magouilleurs divers, à l'arrangeur, puis enfin au runner), son prix



augmente souvent jusqu'à atteindre des sommets vertigineux, ce qui est particulièrement vrai pour les produits les plus "sensibles".

Quand l'objet est déniché par les contacts, le runner en négocie le prix. Le prix d'achat au marché noir est égal au coût de base légal multiplié par l'index de rue, en tenant compte de tous les modificateurs résultant des tentatives destinées à réduire le délai de disponibilité. Ce prix devient la nouvelle base de calcul. Le vendeur et l'acheteur procèdent à un test comparé de Négociation, chacun opposant sa compétence Négociation à la Volonté de l'autre.

Quel que soit le gagnant de ces négociations, il ajuste le prix en sa faveur de 5% du prix de base, par succès en excès. Ainsi, si le joueur enregistre quatre succès et le meneur de jeu deux seulement, l'acheteur obtient deux succès en excès et diminue le prix de 10%. Si le joueur perd, le meneur de jeu peut, soit augmenter le prix, soit exiger la somme supplémentaire pour que le contact s'acquitte des frais divers qu'il a avancés. De nombreux contacts acceptent un règlement inférieur à la somme prévue s'il est effectué en totalité et en liquide, préférant cela à un prix supérieur mais avec des délais de paiement.

Si l'acheteur refuse de s'acquitter de la somme finale, le marché est rompu. Les arrangeurs impliqués dans des transactions interrompues de la sorte, n'oublient jamais la radinerie de leur client et ils ont souvent la langue bien pendue. Aussi, la prochaine fois que le personnage cherchera à faire appel à ce contact, augmentez les seuils de réussite de la disponibilité.

Quand les deux parties sont d'accord sur la somme finale, elles conviennent du lieu et de la date de remise de l'objet. La transaction prend fin au moment où la somme prévue et l'objet sont échangés.

Chester accepte de rencontrer Tony le Squale, son contact qui lui a affirmé qu'il pouvait lui procurer le fouet. Le prix légal de cette arme est de 3000 ¥. Son index de rue habituel est égal à 3, mais il a été porté à 4,2. Cela signifie que le fouet coûte désormais la bagatelle de 12600 ¥. Lors des négociations, Chester obtient quatre succès de plus que Tony. En lui faisant du charme, elle parvient à réduire le prix de 20%, elle ne doit plus payer que 10080 ¥, qu'elle réglera à la réception, dès la semaine suivante. Il ne lui reste plus qu'à se procurer l'argent. C'est parti pour une autre shadowrun...

CODE DE LÉGALITÉ

L'arrivée soudaine de nouvelles technologies a poussé les législateurs à adapter les lois aux nouvelles formes de trafic. Il en a résulté une réglementation plus stricte de l'acquisition et de l'utilisation de ces objets, ainsi que l'aggravation des sanctions pénales punissant les contrevenants.

Pour résumer tout cela, *Shadowrun* fait appel au code de légalité de l'objet, qui représente les ennuis qu'encourent ses possesseurs. Il est composé de deux nombres.

Le premier représente la sévérité des restrictions. Plus il est faible, et plus l'objet est réglementé. En cas de rencontre avec un représentant de la loi, le meneur de jeu procède pour lui à un test de connaissances de Procédures de Police ou de Sécurité contre un seuil de réussite égal au niveau de restriction de l'objet. Bien sûr, si son propriétaire a pris soin de le dissimuler, les fouineurs doivent d'abord le remarquer (test de Perception). Dans la plupart des cas, le test de Procédures de Police n'est requis qu'au moment où les représentants de l'ordre suspectent la présence d'un objet réglementé ou en ont acquis la certitude. Si ce test mène à un échec, l'officier n'identifie pas le matériel prohibé. Avec 1 succès, il sent qu'il y a anguille sous roche, mais ne fait rien pour arrêter le contrevenant (si ce n'est un rapport). Tout succès supplémentaire éveille son instinct policier, ce qui signifie, par exemple, qu'il demande au suspect son permis de port d'armes ou qu'il procède à son arrestation. Sa sévérité dépend du niveau d'illégalité de l'équipement. Dans les régions où les agents de la loi sont assez coulants et ont tendance à regarder ailleurs, augmentez le seuil de réussite de 3. À l'inverse, dans les districts où les gouvernants exigent un respect des lois, diminuez le seuil de réussite de 3 (celui-ci ne pouvant être inférieur à 2, tout de même).

Si le niveau de restriction est suivi d'un "P", les personnages peuvent se procurer des permis qui les autorisent à posséder, transporter et/ou utiliser certains objets et qui facilitent leur acquisition (voir *Permis*, ci-dessous).

La seconde partie du code de légalité indique la catégorie de restriction dans laquelle tombe l'objet. Ces catégories figurent sur la Table des sanctions pénales (Seattle). Cette table sert aussi de guide au meneur de jeu quand il doit définir les désagréments qu'encourent les personnages pris la main dans le sac.

Le code de légalité fait référence aux lois régissant les UCAS et Seattle en particulier. Les règlements sont susceptibles de varier suivant les régions des UCAS, les nations et même les domaines des mégacorporations internationales. Il est possible que certains produits, jugés illégaux à Seattle, fassent l'objet d'un simple contrôle à Mitsuhama.

ACHATS ILLÉGAUX

SR3 ne précise que le prix des objets acquis en total respect des lois. Cela signifie qu'il est possible de se les procurer au prix indiqué, mais en fournissant toutes les autorisations nécessaires. En ce qui concerne les objets légaux, pas de problème : les personnages n'ont qu'à se rendre au plus proche supermarché. Pour les objets dont la vente est réglementée (qui ont donc un code de légalité), un permis est obligatoire pour les obtenir.

Bien sûr, suivre la voie légale pour se procurer des objets dont la vente est réglementée laisse des traces : numéro de compte, signature et renseignements complets, films de caméras de surveillance, etc. Cela dépend évidemment de l'endroit où s'effectue la transaction. Le règlement de ces objets se fait toujours au comptant au moment de l'achat. N'oubliez pas que le souci de maintenir une existence légale entraîne des frais supplémentaires (voir *Contrefaire des créditubes et des ID*, page 236).

Lors de la plupart des ventes légales, les compagnies ayant fabriqué l'objet et les magasins qui assurent sa vente n'aiment pas la mauvaise publicité, en particulier en ce qui concerne les armes. S'ils découvrent que des shadowrunners essaient de les rouler, ils fournissent à la police ou à la sécurité locales toutes les données dont ils disposent au sujet de ces petits malins. La plupart du temps, cela ruine les chances des personnages de réutiliser les documents légaux contrefaits.

PERMIS

Soyons réalistes, la légalité et l'activité de runner ne font pas bon ménage. La plupart des héros de l'ombre ont fréquemment l'occasion de commettre des actes illégaux, notamment quand ils achètent du cyberware. Difficile de vouloir suivre la législation tout en s'asseyant sur quelques lois qui gênent le boulot ! S'ils le souhaitent, les personnages peuvent tout de même se procurer des permis autorisant la possession et le transport de matériel réglementé. Cela est possible si le code de légalité d'un objet est suivi d'un "P". Pour se porter acquéreur d'une de ces autorisations, il faut se rendre dans les bureaux de l'autorité gouvernementale ou corporatiste adéquate et fournir la paperasse nécessaire à l'établissement de son dossier, c'est-à-dire un SIN valable, une preuve de sa qualité de salarié et autres documents que le meneur de jeu estime nécessaire.

Pour refléter la difficulté d'obtention d'un permis, le personnage effectue un test d'Étiquette contre la disponibilité de l'objet, avec un modificateur de +2 au seuil de réussite. Par exemple, si l'objet réglementé possède une disponibilité de 4, le personnage effectue un test d'Étiquette contre un seuil de réussite de 6. Le



SANCTIONS PÉNALES (SEATTLE)

Catégorie	1 Possession	2 Transport	3 Menace	4 Utilisation	5 Préméditation
(A) Lame courte	100 ¥	500 ¥	1 000 ¥	2 000 ¥/2 mois	5 000 ¥/6 mois
(B) Lame longue	200 ¥	800 ¥	2 000 ¥	5 000 ¥/4 mois	10 000 ¥/8 mois
(C) Arme contondante	150 ¥	650 ¥	1 500 ¥	3 000 ¥/3 mois	7 000 ¥/8 mois
(D) Projectile	300 ¥	1 000 ¥	2 000 ¥	3 000 ¥/4 mois	5 000 ¥/8 mois
(E) Pistolet	500 ¥	1 500 ¥	5 000 ¥	10 000 ¥/1 an	10 000 ¥/2 ans
(F) Fusil	1 000 ¥	3 000 ¥	8 000 ¥	8 000 ¥/18 mois	8 000 ¥/3 ans
(G) Arme automatique	5 000 ¥	10 000 ¥	10 000 ¥/ 6 mois	10 000 ¥/2 ans	10 000 ¥/4 ans
(H) Arme lourde	10 000 ¥	20 000 ¥	20 000 ¥/ 1 an	20 000 ¥/4 ans	20 000 ¥/10 ans
(J) Explosifs	10 000 ¥	40 000 ¥	40 000 ¥/ 1 an	40 000 ¥/4 ans	40 000 ¥/10 ans
(K) Arme militaire	10 000 ¥/6 mois	40 000 ¥/1 an	40 000 ¥/2 ans	40 000 ¥/8 ans	40 000 ¥/20 ans
(L) Armure militaire	1 200 ¥				
(M) Munition militaire	3 000 ¥				
(N) Cyberware de classe A	5 000 ¥/3 ans				
(Q) Cyberware de classe B	15 000 ¥				
(R) Cyberware de classe C	15 000 ¥/3 ans				
(S) Matrice classe D	8 000 ¥/2 ans				
(T) Magie classe E	10 000 ¥/1 an				
(U) Équipement classe A	2 000 ¥				
(V) Équipement classe B	4 000 ¥				
(W) Équipement classe C	8 000 ¥/2 ans				
(X) Contrôlé classe A	500 ¥/1 mois				
(Y) Contrôlé classe B	2 000 ¥/1 mois				
(Z) Contrôlé classe C	Fédéral				

Notes :

L'expression Cyberware de classe A et Équipement de classe A fait référence aux objets paralégaux ;

L'expression Cyberware et Équipement de classe B fait référence aux matériels des équipes de sécurité et de police ;

L'expression Cyberware et Équipement de classe C fait référence au matériel militaire ;

L'expression Matrice classe D fait référence à tous les logiciels et consoles non enregistrées ;

L'expression Magie classe E fait référence à tous les sorts, focus et esprits non enregistrés ;

L'expression Contrôlés fait référence aux substances chimiques ou pharmaceutiques (classe A), aux pièces électroniques à application neurale comme les BTL (classe B) et aux agents biologiques (classe C).

délai d'obtention du permis après que la demande a été dûment formulée est égal à la durée d'obtention de base, divisée par le nombre de succès du test d'Étiquette. Le prix du permis pour posséder l'objet est généralement égal à 5 % de son prix de base, et à 10 % pour le posséder et le transporter.

Les permis ne sont pas délivrés à des personnages sans SIN ou pire, possédant des SIN de criminels. Si l'acquéreur fournit une fausse ID, procédez à un test d'opposition entre cette ID et un système de contrôle d'indice 6.

Les permis facilitent l'achat des objets pour lesquels ils sont délivrés. Appliquez un modificateur de -2 à la disponibilité de l'objet lorsque le personnage possède le permis adéquat.

ENCOMBREMENT

Les joueurs ont tendance à équiper leur personnage de tout ce qui leur passe par la tête, du grille-pain au canon d'assaut, avec suffisamment de pain et de munitions pour tenir un siège pendant des années. Si vous trouvez que les vôtres ont la main un peu lourde, imposez-leur les règles d'encombrement suivantes.

Un personnage peut transporter, sans pénalité, une charge de 5 x son indice de Force en kilogrammes. Transporter une charge deux fois plus importante (10 x Force) le laisse légèrement fatigué : il encaisse 1 Blessure Légère Étourdissante après un nombre de tours égal à son indice de Constitution. Il doit alors cocher 1 case de son moniteur de condition (Étourdissement) par tour, jusqu'à ce qu'il tombe inconscient ou qu'il pose la charge à terre. Par exemple, un personnage possédant un indice de Constitution égal à 8 subit au neuvième tour (et les tours suivants tant qu'il reste encombré) 1 Blessure Légère Étourdissante et coche 1 case de son moniteur de condition (Étourdissement) par tour. Transporter une charge trois fois plus importante (15 x Force) le laisse bien fatigué : il encaisse 1 Blessure Moyenne Étourdissante après un nombre de tours égal à son indice de Constitution et voit son indice de Mouvement réduit de moitié. Transporter une charge quatre fois plus importante (20 x Force) le laisse complètement épuisé : il encaisse 1 blessure Grave Étourdissante, là encore après un nombre de tours égal à son indice de Constitution ; il est en outre incapable de courir et ne se déplace plus qu'au quart de sa vitesse de marche normale. Un personnage ne peut jamais transporter une charge plus lourde que (20 x Force), c'est au-dessus de ses forces.

Il n'en va pas de même s'il cherche à soulever une charge sans la transporter. Dans ce cas, il ajoute (indice de Force) D6 kilogrammes à la charge maximale (20 x Force). Néanmoins, il ne peut pas supporter cet effort plus de (indice de Constitution) tours sans désavantage. Au-delà, son niveau de fatigue augmente de 1 par tour.

ARMES INDIVIDUELLES

L'expression armes individuelles désigne tous les engins de mort conçus pour les combats au corps à corps encore utilisés en 2060. Les listes ne mentionnent pas les armes improvisées. Elles indiquent la dissimulation, la masse, l'index de rue, le coût et la légalité de chacun de ces jouets, ainsi que deux autres caractéristiques, les dégâts et l'allonge.

L'allonge définit la longueur de l'arme. Si l'allonge de l'arme d'un personnage est supérieure à celle de son adversaire, il reçoit un modificateur à ces tests lors du combat (voir *Allonge*, page 120.)

Quant aux **dégâts**, il s'agit du code de dégâts de l'arme. À l'exception du fouet monofilament dont les dommages ne sont pas dus à la cinétique du coup, la plupart des armes au corps à corps infligent des dégâts dont la puissance est liée à la Force de leur utilisateur, ajustée par un modificateur. Par exemple, Force +2 confère un bonus de deux points à la Force de l'utilisateur quand il attaque avec cette arme. Plus la puissance d'une arme est grande, plus la cible a du mal à résister aux dommages. La seconde partie du code de dégâts est une lettre, L (Léger), M (Moyen), G (Grave) ou F (Fatal), il s'agit du niveau de gravité des blessures infligées (voir *Code de dégâts*, page 114, pour plus de précisions).



ARMES INDIVIDUELLES

	Dissimulation	Allonge	Dégâts	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Armes tranchantes								
Arme d'estoc/Poinçon	12	0	(For + 2)L	NA	NA	NA	NA	NA
Couteau	8	-	(For)L	0,5	2/4 heures	30 ¥	0,75	8-A
Couteau de survie	6	0	(For + 2)L	0,75	3/36 heures	450 ¥	1	6-A
Épée	4	1	(For + 2)M	1	3/24 heures	500 ¥	1	4-B
Katana	3	1	(For + 3)M	1	4/48 heures	1 000 ¥	2	5-B
Lames d'avant-bras	7	0	(For)M	1,5	4/48 heures	850 ¥	2	4-B
Armes contondantes								
Électro-matraque	4	1	6G Étourd.	1	3/36 heures	750 ¥	1	5-C
Massue	5	1	(For + 1)M Étourd.	1	2/6 heures	10 ¥	1	6-C
Matraque	8	-	(For + 2)M Étourd.	-	2/6 heures	10 ¥	1	5-C
Armes d'hast/Bâtons								
Arme d'hast	2	2	(For + 3)G	4	4/48 heures	500 ¥	2	3-B
Bâton	2	2	(For + 2)M Étourd.	2	3/24 heures	50 ¥	1	8-C
Hache de combat	2	2	(For)G	2	3/24 heures	750 ¥	2	3-B
Autres armes								
Fouet	5	2	(For)L	1	4/48 heures	300 ¥	2	10-C
Fouet monofilament	10	2	10G	-	24/14 jours	3000 ¥	3	1-K
Gant énergétique	9	0	7G Étourd.	0,5	4/48 heures	950 ¥	2	5-B
Mains nues	-	-	(For)M Étourd.	-	-	-	-	-

Voici les armes individuelles les plus courantes :

Arme d'hast : Une arme ressemblant à une lance, mais dont l'extrémité est surmontée d'un fer de hache ou d'une lame. On n'en voit pas souvent dans les rues.

Bâton : Un grand et lourd manche en bois ou en toute autre matière, très populaire parmi les magiciens pour des questions de look.

Couteau de survie : Une lame de très bonne qualité avec un manche abritant une petite boussole, une lampe miniature, une veilleuse et un patch "dernière chance" (voir page 302).

Couteau : La bonne vieille lame à tout faire.

Électro-matraque : C'est l'arme anti-émeute standard (voir *Armes commotionnantes*, page 124).

Épée : Toutes les variétés de type cérémoniel, mais également les couteaux particulièrement longs et tranchants, comme le coupe-coupe.

Fouet monofilament : C'est une arme peu courante et redoutée dans les rues des cités des années 2060. Bien qu'il ne soit pas vraiment monomoléculaire, le monofilament du fouet inflige de cruelles blessures. L'arme consiste en un manche court qui abrite le monofilament quand elle ne fonctionne pas. La longueur du monofilament, environ deux mètres, confère au fouet une Allonge de +2. Le mouvement du fouet, la présence d'un lest au bout du monofilament, le monofilament lui-même rendent difficile et risqué le maniement de cette arme. Si l'attaque rate simplement parce que celui qui manie le fouet a obtenu moins de succès que la cible n'en a obtenu avec sa seule réserve de combat (ce qui n'est possible que si l'option défense totale est utilisée, voir page 123) ou parce qu'il enregistre plus de 1 que de succès, il risque de se blesser lui-même. Quand cela se produit, il effectue un test de Fouet contre un seuil de réussite de 6. Si c'est un échec, il a réussi à ne pas se rater, lui. Il procède alors à un test de Résistance aux dégâts (Constitution plus les dés de sa réserve de combat) contre le code de dégâts standard de l'arme. Les protections d'impact sont efficaces contre le fouet monofilament, mais leur indice est divisé par 2, arrondi à l'entier inférieur. Les indices de Barrière sont doublés face à cette arme.

Fouet : Fouet standard avec un morceau de métal lestant la mèche. Contre des cibles bénéficiant de protections, la puissance des fouets est réduite du double de l'indice des armures d'impact. Les fouets peuvent emprisonner un adversaire plutôt que le blesser, chaque succès du test d'Attaque procurant 1 dé supplémentaire. Ces dés sont alors utilisés lors d'un test ouvert. Le plus élevé des chiffres obtenus devient le seuil du test de réussite de Force de la victime pour qu'elle se libère, ce qui lui demande une action complexe.

Gant énergétique : Un gant constitué d'une matière plastique isolante recouvert, à l'extérieur, d'un treillis métallique. Un choc sur ce gant fait entrer en action des condensateurs délivrant un courant électrique. Quand un personnage attaque avec ce gant, il n'inflige plus qu'une attaque au poing (For - 1) M, mais le gant lui-même occasionne des dégâts étourdissants 7G qui viennent s'y ajouter (voir *Armes commotionnantes*, page 124). Il peut être utilisé 8 fois avant d'être totalement déchargé, le recharger demande 1 heure.

Gourdin : Une massue de petite taille, conçue pour être facilement dissimulable.

Hache de combat : Une hache à la lame en alliage de tungstène avec une pointe dissimulée dans le manche.

Katana : L'épée à deux mains des samouraïs est très appréciée de ceux qui aiment le charme romantique des armes démodées.

Lames d'avant-bras : Ce sont des griffes cybernétiques externes. Trois lames sont logées dans un fourreau sur l'avant-bras et en sortent sur sollicitation musculaire.

Massue : De la batte de baseball au pied-de-biche en passant par la grosse planche avec un clou rouillé planté dedans.



ARMES DE TRAIT

	Dissimulation	FOR min	Dégâts	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Arcs								
Arc standard	2	1+	(For min + 2)M	1	3/36 heures	100 ¥ For min	1	5-D
Flèches	3	NA	idem arc	0,1	3/36 heures	10 ¥	1	10-D
Arbalètes								
Légère	2	3	6L	2	4/36 heures	300 ¥	1	6-D
Moyenne	2	4	6M	3	5/36 heures	500 ¥	1	6-D
Lourde	NA	5	6G	4	6/36 heures	750 ¥	1	5-D
Carreaux	4	-	Idem arbalète	0,05	5/36 heures	5 ¥	1	10-D

ARMES DE JET

Non aérodynamiques								
Couteau de lancer	9	NA	(For)L	0,25	2/24 heures	20 ¥	1	8-D
Aérodynamiques								
Shuriken	8	NA	(For)L	0,25	2/24 heures	30 ¥	2	6-D

ARMES DE TRAIT

La puissance propulsive de ces armes est fournie par l'homme, mais elles font souvent appel à des mécanismes simples destinés à augmenter la vitesse de départ ou la portée. Les règles concernant leur utilisation et la Force minimum pour les manipuler sont fournies page 117. Les *Forces minimales* données dans le tableau ci-dessous correspondent aux indices de Force en dessous desquels un personnage ne peut utiliser un arc ou une arbalète. Les armures les plus efficaces contre ces armes sont les protections d'impact.

Voici les principales armes de trait :

Arc : Un arc long traditionnel en bois ou fibre de verre, ou un arc composite moderne avec poulies.

Arbalète : Ces armes sont répertoriées en trois catégories, légères, moyennes et lourdes. Les premières se rechargent à la main, tandis que les autres requièrent l'utilisation d'une manivelle.

Couteau de lancer : Tout type de lames de lancer de petite taille.

Shuriken : Une arme légère et aérodynamique dotée de plusieurs pointes ou lames tranchantes.

ARMES À FEU

Tout ce qui permet de truffer de plomb, à distance, une cible est une arme à feu. La plupart des armes à feu existent en deux versions : à chargement standard et à chargement rapide, cette seconde version étant bien plus courante en 2060. Une arme à feu tire l'un ou l'autre de ces deux types de munitions, mais pas les deux indifféremment. De toute manière, ces munitions valent le même prix. Dans les deux cas, le nombre de munitions restantes s'affiche sur un compteur digital placé à l'arrière de l'arme pour être bien visible du tireur.

Les caractéristiques des armes à feu sont au nombre de trois : munitions, mode et compensateur de recul. Par **munitions**, on entend le nombre de projectiles qui peuvent être chargés dans l'arme et le mode de rechargement. La lettre (c) indique un chargeur, (o) un système d'ouverture et de basculement du canon, (m) un magasin, (cy) un cylindre et (b) une alimentation par bandes (voir *Recharger une arme*, page 277).

Le **mode** fait référence à la cadence de tir de l'arme. CC signifie que l'arme tire au coup par coup, SA qu'elle est semi-automatique, RAF qu'elle peut tirer en rafale et AU qu'elle est totalement automatique (voir *Armes à feu*, page 114).

Le **compensateur de recul** (CR) indique le nombre de points de compensation de recul disponibles quand l'arme fait feu. Les nombres entre parenthèses ne sont utilisés que sous des conditions de tir optimales (toutes les pièces présentes, entretien régulier, etc.).

Dans *Shadowrun*, les armes à feu comprennent les pistolets, les armes taser, les pistolets-mitrailleurs, les fusils et quelques armes lourdes.

PISTOLETS

Les pistolets les plus courants acceptent un chargeur et un accessoire installé sur le dessus de l'arme. Les revolvers ne peuvent pas être munis d'un silencieux ou d'un atténuateur de sons. Aucun accessoire ne peut être monté sur les pistolets petits calibres, de type Derringer.

Voici les pistolets les plus courants :

Ares Predator : Beaucoup le considèrent comme le meilleur des pistolets lourds. C'est une arme terrible qui a les faveurs des mercenaires et des services de sécurité.

Ares Viper Silvergun : Ce pistolet ne tire que des fléchettes, ce dont tient compte son code de dégâts. Il possède un silencieux incorporé et ses portées sont celles d'un pistolet lourd.

Beretta Model 101T : Ce pistolet aux lignes très aérodynamiques est une arme individuelle légère très appréciée par les personnels corporatistes.

Browning Max Power : C'est le principal concurrent de l'Ares Predator au titre du pistolet lourd le plus redoutable.

Ceska Black Scorpion : Il combine la facilité de dissimulation d'un pistolet léger à la cadence de tir d'un pistolet-mitrailleur. Il est équipé d'une crosse pliante qui apporte 1 point de compensation de recul.

Colt America L36 : Ce modèle léger américain rencontre un grand succès auprès des esthètes en raison de ses formes profilées, qui font qu'il est en plus facilement dissimulable.

Fichetti Security 500 : Conçu pour les missions de sécurité assez peu risquées, le Fichetti 500 accepte un grand nombre d'accessoires d'armes. Les modèles de luxe possèdent un chargeur de 25 balles et une crosse d'épaule escamotable qui procure 1 point de compensation de recul.

Remington Roomsweeper : Ce shotgun à canon court est très populaire auprès des combattants des rues, en raison de sa terrifiante puissance de feu qui en fait un moyen d'intimidation

très performant. Cette arme a les mêmes portées que les pistolets lourds, mais obéit aux règles des shotguns (voir *Shotguns* page 117). Elle peut être chargée avec des munitions normales au lieu des cartouches des shotguns ; dans ce cas, son code de dégâts est 9M.

Ruger Super Warhawk : Ce revolver lourd accepte tous les accessoires standard à l'exception des silencieux.

Streetline Special : Ce pistolet petit calibre est une arme très courante parmi les couches les plus basses de la société. Réalisé en matériaux composites, il est petit, léger et facilement dissimulable.

Walther Palm Pistol : Ce pistolet de poche de fabrication européenne accepte une balle de gros calibre dans chacun de ses deux canons superposés, qui font feu simultanément. Traitez cela comme une rafale (voir *Tir par rafales*, page 114).

ARMES TASER

Lors de missions assez peu dangereuses, certaines forces de sécurité et de police font un usage intensif d'armes délivrant des décharges électriques. Le modèle le plus courant tire un dard accroché à une fibre longue de 15 mètres. Celle-ci véhicule un courant électrique qui réduit la cible à l'impuissance tant que le voltage est maintenu. Une variante tire des dards contenant des condensateurs de très forte capacité, qui se déchargent au contact de la cible, l'étourdissant et la plongeant dans l'inconscience (voir *Armes commotionnantes*, page 124).

Les tasers courants acceptent un accessoire d'arme.

Defiance Super Shock : C'est la plus populaire des armes taser employées par les agences de sécurité des UCAS. Elle tire au coup par coup des dards particulièrement lourds. Le modèle standard est équipé d'une lunette de visée nocturne au-dessus du canon.

PISTOLETS-MITRAILLEURS (PM)

Les pistolets-mitrailleurs acceptent un accessoire sur et sous le canon et un autre intégré à ce dernier, mais pas de lance-grenades. Il n'est pas possible de les munir d'un silencieux ou d'un atténuateur de sons, à moins qu'ils ne soient intégrés à l'arme elle-même.

Voici les pistolets-mitrailleurs les plus courants :

Heckler & Koch HK227 : C'est l'arme qu'emploient de nombreuses forces corporatistes et forces de sécurité militaires. Le modèle standard comporte une crosse rétractable qui procure 1 point de compensation de recul. Il est équipé d'un système de visée laser, monté sous le canon et un compensateur de recul pneumatique d'indice 2 intégré au canon. Sur le modèle S, populaire auprès des forces spéciales et des équipes d'intervention corpos, un silencieux intégré remplace le système anti-recul.

Ingram Smartgun : Le chouchou des samouraïs des rues est équipé, dans sa version standard, d'une broche de connexion, d'une crosse pliante (1 point de compensation de recul) et d'un système pneumatique de compensation de recul d'indice 2 intégré au canon.

Uzi III : C'est le digne descendant du célèbre Uzi israélien. Le modèle de la Fabrique Nationale, fabriqué pour le gouvernement français, est devenu une arme très courante dans les rues. Il possède une crosse pliante (1 point de compensation de recul) et un système de visée laser.

FUSILS

Les fusils acceptent un accessoire d'arme sur et sous le canon et un autre intégré à ce dernier. Certains ont une crosse rigide, d'autres une crosse pliante. Cela n'a aucune importance sur le recul. Les shotguns ne peuvent pas être équipés de silencieux ou d'atténuateurs de sons.

Voici les fusils les plus courants :

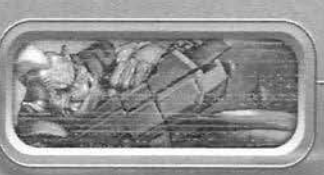
Defiance T-250 : C'est un shotgun à chargement automatique, disponible en version canon long ou court. Cette arme ne possède pas de monture sous le canon. Le code de dégâts tient compte des munitions chargées de plomb. Le code devient 10F(f) si le shotgun utilise des munitions fléchettes. La version canon court obéit aux règles de portée des pistolets lourds, possède un indice de Dissimulation de 6 et occasionne des dommages de code 9M ou 9G (f).

Enfield AS7 : Ce shotgun d'assaut délivre une puissance de feu prodigieuse. Il possède un système de visée laser sur le canon et un chargeur de 10 munitions ou un tambour à 50 coups. Ce dernier apporte un modificateur de -3 à l'indice de Dissimulation et augmente la masse de 2 kg. S'il tire des munitions fléchettes au lieu de cartouches chargées de plomb, son code de dégâts est 8F(f).

FN HAR : Ce fusil d'assaut, très courant en Europe, devient de plus en plus populaire parmi les équipes d'intervention corporatistes et les forces de sécurité privées spécialisées dans les missions en zones à haut risque. Le modèle standard possède une crosse entièrement pliante, un système de visée laser sur le canon et un dispositif pneumatique de compensation de recul d'indice 2 intégré au canon.

Ranger Arms SM-3 : Cette arme possède un système pneumatique de compensation de recul (indice 2) intégré au canon, et un amplificateur d'images d'indice 3 équipé de circuits basculant le dispositif de visée en vision nocturne ou thermographique. Elle est entièrement démontable et livrée avec une mallette de rangement. Démonter ou assembler cette arme requiert 3 actions complexes. C'est l'arme idéale des assassins, mais elle n'est pas adaptée au combat. Le nombre de tours pendant lesquels ce fusil est porté et utilisé pour combattre (c'est-à-dire en dehors de son rôle d'arme de sniper) donne la chance,





ARMES À FEU

	Dissimulation	Munition	Mode	Dégâts	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
PISTOLETS										
Pistolets petit calibre										
Streetline Special	8	6 (c)	CC	4L	0,5	2/12 heures	100 ¥	0,75	10P-E	-
Walther Palm Pistol	9	2 (o)	CC	4L	0,28	3/12 heures	200 ¥	0,75	10P-E	-
Pistolets légers										
Beretta Model 101T	5	12 (c)	SA	6L	1	3/12 heures	350 ¥	0,8	8P-I	-
Colt American L36	6	11 (c)	SA	6L	1	3/12 heures	350 ¥	0,8	8P-I	-
Fichetti Security 500	7	12 (c)	SA	6L	1	3/12 heures	400 ¥	0,8	8P-I	-
Fichetti Security 500a	6	25 (c)	SA	6L	1,25	3/12 heures	550 ¥	0,8	8P-I	(1)
Pistolets automatiques										
Ceska Black Scorpion	5	35 (c)	SA/RAF	6L	3	5/36 heures	850 ¥	2	5-G	(1)
Pistolets lourds										
Ares Predator	5	15 (c)	SA	9M	2,25	3/24 heures	450 ¥	0,5	6P-E	-
Ares Viper Silvergun	6	30 (c)	SA/RAF	9G(f)	2	3/48 heures	600 ¥	1	6P-E	-
Browning Max Power	6	10 (c)	SA	9M	2	3/24 heures	450 ¥	1	6P-E	-
Remington Roomsweeper	6	8 (m)	SA	9G(f)	2,5	3/24 heures	300 ¥	1	6P-E	-
Ruger Super Warhawk	4	6 (cy)	CC	10M	2,5	3/24 heures	300 ¥	1	6P-E	-
Armes spéciales										
Defiance Super Shock	4	4 (m)	SA	10G Étourd.	2	5/24 heures	1 000 ¥	1	6P-E	-
PISTOLETS-MITRAILLEURS										
AK 97 PM/Carabine	4	30 (c)	SA/RAF/AU	6M	4	5/3 jours	800 ¥	1	4-G	(1)
Heckler & Koch HK 227	4	28 (c)	SA/RAF/AU	7M	4	4/24 heures	1 500 ¥	0,75	4-G	2(3)
HK 227-S	5	28 (c)	SA/RAF	7M	3	10/7 jours	1 200 ¥	2	3-G	(1)
Ingram Smartgun	5	32 (c)	RAF/AU	7M	3	4/24 heures	950 ¥	1	4-G	2(3)
Uzi III	5	24 (c)	RAF	6M	4	4/24 heures	600 ¥	0,75	4-G	(1)
FUSILS										
Fusils de sport										
Remington 750	3	5 (m)	SA	7G	3	3/24 heures	600 ¥	1	5P-F	-
Remington 950	2	5 (m)	SA	9G	4	3/24 heures	800 ¥	1	5P-F	-
Fusils pour snipers										
Ranger Amrs SM-3	-	6 (m)	SA	14G	4	12/7 jours	4 000 ¥	4	2-K	2
SHOTGUNS										
Defiance T-250	4	5 (m)	SA	10G	3	3/24 heures	500 ¥	1	5P-F	-
Enfield AS-7	3	10 (c)	SA/RAF	8G	3	8/8 jours	1 000 ¥	1	5P-F	-
FUSILS D'ASSAUT										
AK-97	3	38 (c)	SA/RAF/AU	8M	4,5	3/36 heures	700 ¥	2	2-G	-
AK-98	2	38 (c)	SA/RAF/AU	8M	6	8/4 jours	2 500 ¥	4	1-G	-
FN HAR	2	35 (c)	SA/RAF/AU	8M	4,5	4/48 heures	1 200 ¥	2	2-G	2

sur un jet de 2D6, de voir ce fusil souffrir d'un malus de +2 en raison de la perte d'alignement de ses pièces calibrées et montées avec précision. Par exemple, John Longbone utilise son SM-3 pour décourager ses poursuivants tandis qu'il se retire à travers une rue jonchée de poubelles et d'ordures. Son fusil n'a pas arrêté de cogner contre ces obstacles pendant 3 tours. Si le joueur obtient un score de 3 ou moins sur 2D6, John Longbone ajoute 2 à tous ses seuils de réussite quand il utilise cette arme.

Remington 750 : Longs et aérodynamiques, la carabine de sport 750 et le modèle 950, son grand frère chargé des besognes plus lourdes, possèdent une détente souple et un amplificateur d'images d'indice 1. Aucune de ces armes n'accepte d'accessoires sous le canon.

Soviet AK-97 : Conçu par l'ex Union Soviétique, ce fusil d'assaut est désormais présent sur tous les théâtres d'opération dans le monde. La version PM, avec sa crosse entièrement pliante, est presque aussi populaire. L'AK-98 possède un mini lance-grenades intégré sous le canon.

ARMES LOURDES

Les armes lourdes acceptent un accessoire sur et sous le canon et un autre intégré à ce dernier. Les lance-missiles et les lance-roquettes n'acceptent jamais d'accessoires d'armes à feu standard.

L'indice *Intelligence* indiqué sur les listes d'armes représente, pour un missile, la qualité d'acquisition de la cible et de ses circuits de contrôle (voir *Résolution des tirs de roquettes et de missiles*, page 120).

Voici les armes lourdes les plus courantes :

Canon d'assaut Ares Vigorous : Cette arme massive tire des obus équivalents à des balles explosives mais sans l'instabilité de ces dernières. Elle peut tirer des munitions en bandes.



ARMES LOURDES

	Dissimulation	Munition	Mode	Dégâts	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
MITRAILLEUSES LÉGÈRES										
Ingram Valiant	-	50 (c)/bande	RAF/AU	7G	9	6/5 jours	1 500 ¥	2	1-H	3
ARMES LOURDES										
Canon d'assaut Vigorous	-	20 (c)/bande	CC	18F	20	16/14 jours	6 500 ¥	2	2-H	-
HMG RPK	-	40 (c)/bande	AU	10G	15	18/18 jours	4 000 ¥	2	2-H	(6)
MMG Ultimax	-	40 (c)/bande	AU	9G	12	14/14 jours	2 500 ¥	2	2-H	(6)
LANCE-GRENADES										
Ares Antioch	6 (-3)	6 (m)	CC	Grenade	+2 kg	8/4 jours	1 700 ¥	3	1-K	-
LANCE-MISSILES/LANCE-ROQUETTES										
Multi-lanceur IWS	-	4 (o)	CC	-	8	12/14 jours	8 000 ¥	2	1-K	-

Lance-grenades Ares Antioch : Bien qu'il s'agisse d'une arme à part entière, l'Ares Antioch est fréquemment utilisé comme arme d'ajout installée sous le canon des fusils d'assaut. Le lanceur tire une grenade stockée dans son magasin interne quand le tireur appuie sur un bouton ou une détente séparée. Cette arme ne tire *que* des mini-grenades. La version accessoire pour fusil d'assaut ne peut être montée que sous le canon des armes. Une fois installé, le lance-grenades ne peut être démonté et apporte un modificateur de -3 à l'indice de Dissimulation.

Mitrailleuse légère Ingram Vaillant : Très populaire au sein des troupes mercenaires, l'Ingram est le modèle de mitrailleuse légère le plus fréquemment rencontré. Elle est livrée avec une ceinture de hanche compensatrice de recul (indice 1) et une bande de munitions que l'utilisateur porte sur le dos ou à l'épaule. La version standard comporte un système pneumatique de compensation de recul (indice 2) intégré au canon.

Mitrailleuse moyenne Ultimax : Cette arme fabriquée à Singapour est la préférée des soldats de la Ceinture Pacifique et des groupes de mercenaires partout dans le monde. Elle accepte des bandes de munitions et, bien qu'elle soit le plus souvent installée sur un trépied, elle peut être montée sur un point d'ancrage gyrostabilisé.

Mitrailleuse lourde RMK : Cette mitrailleuse lourde de fabrication russe est généralement montée sur un trépied repliable. Elle peut utiliser des bandes de munitions.

Multi-lanceur IWS : Le plus courant des lance-missiles à rôder dans les ombres du XXI[e] siècle. Son système d'approvisionnement offre une grande flexibilité d'emploi et élimine tout problème de jet de flammes lors du tir. Il doit être ouvert pour être rechargé et accepte jusqu'à quatre missiles au même moment. Son système de visée, son armature d'épaule et ses tubes d'évacuation sont démontables. Une fois désassemblée, cette arme ressemble vraiment à une masse informe et compacte. Des lanceurs et des missiles plus lourds existent sur le marché, mais ils sont rares parmi les ombres.

MUNITIONS

Toutes les munitions sont définies par leur type (standard, gel ou APDS) mais également par les armes auxquelles elles sont destinées, pistolet léger, fusil d'assaut, mitrailleuse moyenne, par exemple. Dans *Shadowrun*, les armes d'un même type partagent leurs munitions, en dehors de toute considération de calibre. Consultez *la Table de portée des armes*, page 111, pour connaître les armes échangeant leurs munitions. C'est toujours le cas pour les shotguns, qu'ils soient des pistolets ou des fusils. Dix balles standard coûtent 20 ¥.

La plupart des armes tirent plusieurs types de munitions : balles APDS (anti-blindage), balles explosives, balles-fléchettes, balles gel et balles traçantes (voir *Munitions*, page 116, pour plus de détails). Le souffle indique la réduction du niveau de puissance de l'explosion.

Voici les différents types de munitions :

Balles APDS : Les balles APDS (ou Armor Piercing Discarding Sabot : il s'agit d'un projectile dont l'enveloppe se désagrège au contact d'un blindage et dont la charge interne pénètre à l'intérieur de la cible NDT) sont spécialement conçues pour être tirées à grande vitesse et traverser les blindages. Traitez-les comme des munitions normales contre les drones et les véhicules. Il est difficile de s'en procurer.

Balles explosives : Ce sont des munitions conçues pour se fragmenter et exploser à l'impact. Certaines unités militaires en reçoivent de très grandes quantités, mais elles ne sont pas très populaires car elles montrent une forte tendance à exploser de

TABLE DE RECHARGEMENT DES ARMES

Mode de chargement	Action requise	Résultat
Bande de munitions (b)	Action complexe	Introduction d'une bande
	Action complexe	Introduction de (indice de Rapidité +2) balles dans la bande
Barillet (cy)	Action complexe	Introduction de (indice de Rapidité) balles
	Action complexe	Utiliser chargeur rapide
Chargeur escamotable (c)	Action simple	Insertion ou extraction du chargeur
	Action complexe	Insertion de (indice de Rapidité) balles dans le chargeur
Magasin interne (m)	Action complexe	Introduction de (indice de Rapidité) balles
Ouverture-Basculement (o)	Action complexe	Introduction de 2 balles

MUNITIONS

Roquettes/Missiles	Intelligence	Dégâts	Souffle	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Roquettes								
Antipersonnel	NA	16F	-1/0,5 m	2	8/14 jours	1 000 ¥	2	1-K
Anti-véhicules	NA	16F	-8/m	3	8/14 jours	2 000 ¥	2	1-K
Haut explosif	NA	16F	-1/m	2	8/14 jours	1 500 ¥	2	1-K
Missiles								
Antipersonnel	3	16F	-1/0,5 m	2,25	12/14 jours	2 500 ¥	3	1-K
Anti-véhicules	4	16F	-8/m	3,25	12/14 jours	5 000 ¥	3	1-K
Haut explosif	3	16F	-1/m	2,25	12/14 jours	3 750 ¥	3	1-K

Munitions, pour 10 coups	Dissimulation*	Dégâts	Masse	Disponibilité**	Coût	Index de rue	Légalité
Balles normales	8	idem arme	0,5	2/24 heures	20 ¥	0,75	idem arme
Balles APDS	8	voir règles	0,25	14/14 jours	70 ¥	4	3-M
Balles explosives	8	voir règles	0,75	3/36 heures	50 ¥	0,8	idem arme
Balles EX	8	voir règles	0,75	6/72 heures	100 ¥	1,5	idem arme
Balles-fléchettes	8	voir règles	0, 5	3/36 heures	100 ¥	0,8	idem arme
Balles gel	8	voir règles	0,25	4/48 heures	30 ¥	1	idem arme
Balles traçantes	8	voir règles	0,5	3/24 heures	75 ¥	1	idem arme
Dard taser	8	spécial	0,5	6/36 heures	50 ¥	1,5	idem arme
Obus de canon d'assaut	3	idem arme	1,25	5/3 jours	450 ¥	2	idem arme
Bande de 100	c'est gros	-	1,25	6/3 jours	4 250 ¥	2	idem arme

* -1 à l'indice de Dissimulation par tranche de 10 balles supplémentaires.
** Munitions en bandes : ajoutez (nombre de balles par bande)/100 à la Disponibilité.

manière intempestive. Elles sont notamment sensibles aux fortes chaleurs. Les balles EX constituent un modèle amélioré.

Balles gel : Plus connues sous le nom de balles en caoutchouc, ces munitions sont conçues pour assurer le maintien de l'ordre en cas d'émeute sans provoquer la mort. La matière qui les constitue s'écrase comme de la gelée au contact de la cible. Les armures d'impact sont très efficaces contre ces munitions, qui affectent de façon normale les protections balistiques.

Balles-fléchettes : Ce sont de minuscules pointes métalliques qui jouent le même rôle que les pointes de fléchettes normales. Leur effet est dévastateur sur les cibles non protégées et elles traversent les armures balistiques standard. Les protections d'impact résistent correctement à ce type de projectiles.

Balles traçantes : Au cours de leur trajectoire, elles consument un produit "traceur" ce qui facilite le cadrage de la cible par le tireur.

Obus de canons d'assaut : Ce sont des balles explosives très stables et de très gros calibre, fabriquées dans un composé en superplast HDX.

Roquettes et missiles à haut explosif (REH/MEH) : Ces projectiles sont conçus pour délivrer un très grand pouvoir destructeur à l'impact.

Roquettes et missiles antipersonnel (RAP/MAP) : Les ogives de ces projectiles emportent une charge de haut explosif, elles se fragmentent à l'impact.

Roquettes et missiles anti-véhicules (RAV/MAV) : Ces projectiles sont conçus pour percer les blindages et n'explosent pas s'ils ratent leur cible.

RECHARGER UNE ARME

Il est plus que vraisemblable qu'au cours d'un combat, les PJ finiront par être à court de munitions et devront recharger leurs armes. Chaque arme à feu possède son propre mode de chargement, indiqué sur la liste par une lettre entre parenthèses. La lettre (c) indique que l'arme utilise des chargeurs escamotables contenant un certain nombre de balles. La lettre (o) indique que l'arme est chargée par ouverture et basculement du canon, ce qui permet l'introduction manuelle de la munition. La lettre (m) indique que l'arme possède un magasin interne, dans lequel le tireur introduit les munitions pour le stockage et le tir. Le symbole (cy) désigne une arme à barillet, dans lequel les balles sont introduites manuellement ou par un système d'approvisionnement. Enfin, la lettre (b) indique que l'arme est alimentée de façon continue par une bande de munitions liées entre elles.

Quel que soit le mode de chargement, recharger nécessite 1 action, dont le type est précisé sur la Table de rechargement des armes (page précédente).

ACCESSOIRES POUR ARMES À FEU

Les armes à feu peuvent accepter différents accessoires, des équipements les plus courants (comme les silencieux) jusqu'aux systèmes de visée ultra perfectionnés. La caractéristique *Monture* sur la Table des accessoires d'armes indique l'endroit où l'accessoire s'installe : sous ou sur le canon ou dans ce dernier. Une monture ne peut accepter qu'un accessoire. Les accessoires intégrés occupent également des montures.

L'indice de Dissimulation de chaque accessoire fait référence à l'installation de ces équipements après achat. Si la description d'une arme mentionne qu'un accessoire est "Intégré", aucun modificateur de dissimulation n'est appliqué, mais l'équipement ne peut être ôté de l'arme.

Voici les accessoires les plus courants :

Atténuateur de sons : Contrairement aux silencieux, cet accessoire s'installe sur les armes à feu tirant en rafale ou entièrement



ARMES À FEU ET ACCESSOIRES

	Monture	Dissimulation	Indice	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Général								
Atténuateur de sons	Canon	-2	-	0,5	6/48 heures	750 ¥	2	idem arme
Bipied	Sous	-	2	2	6/12 heures	400 ¥	1	Légal
Chargeur vide	-	-	-	0,75	2/24 heures	5 ¥	0,75	Légal
Holster dissimulable	-	+2	-	0,1	2/24 heures	100 ¥	0,75	Légal
Silencieux	Canon	- 2	-	0,2	4/48 heures	500 ¥	2	idem arme
Trépied	Sous	-	6	8	10/12 heures	600 ¥	1	
Gyrostabilisateurs, revêtement anti-choc et compensateurs de recul								
Gyrostabilisateur standard	Sous	-5	5	6	4/48 heures	2 500 ¥	1	Légal
Gyrostabilisateur de luxe	Sous	-6	6	8	4/48 heures	6 000 ¥	1	Légal
Revêtement anti-choc	-	-	1	0,25	2/24 heures	200 ¥	0,75	Légal
Système pneumatique II	Canon	-1	2	0,5	2/24 heures	450 ¥	0,8	Légal
Système pneumatique III	Canon	-2	3	0,75	2/24 heures	700 ¥	1	Légal
Systèmes d'imagerie								
Type d'imagerie								
Amplification 1	Sur	-1	1	0,25	3/36 heures	500 ¥	0,8	Légal
Amplification 2	Sur	-1	2	0,25	3/36 heures	800 ¥	0,9	Légal
Amplification 3	Sur	-1	3	0,25	3/36 heures	1 200 ¥	1	Légal
Nocturne	Sur	-2	-	0,25	3/36 heures	1 500 ¥	0,8	Légal
Thermographique	Sur	-2	-	0,25	3/36 heures	1 500 ¥	0,8	Légal
Lunettes ultrasons	-	-	-	-	3/36 heures	1 100 ¥	1	Légal
Visée laser	Sur/Sous	-1	-	0,25	6/36 heures	500 ¥	0,9	Légal
Visée ultrasons	Sur/Sous	-2	-	0,25	8/4 jours	1 300 ¥	0,8	Légal
Interfaces								
Interface câblée externe	Sur/Sous	-2	-	1	4/48 heures	600 ¥	1	4P-N
Interface câblée interne	-	-	-	0,5	idem arme	+100%	arme	4P-N
Lunettes interfacées	Sur	0	-	0,1	3/36 heures	3 000 ¥	1	4P-N

automatiques. Il apporte un modificateur de +2 aux seuils de réussite des personnes qui tentent de remarquer le bruit ou l'éclair des coups de feu ou de repérer le tireur. Il se remplace au bout de 300 balles tirées et diminue l'indice de Dissimulation de 2 points. Installer ou ôter un tel équipement requiert 2 actions complexes.

Bipied : Cet accessoire est constitué de deux tiges métalliques qui se déplient pour former un V renversé et qui permettent de faire feu au ras du sol, et donc de tirer en position assise ou allongé à terre. Comme il est monté sous le canon, il ne modifie pas l'indice de Dissimulation et apporte 2 points de compensation de recul. Installer un bipied requiert une action simple.

Chargeur vide : Vide, cet accessoire coûte 5 ¥ pièce. Il accueille le même nombre de balles qu'un chargeur normal, mais il ne se transfère pas d'arme à arme, même si elles appartiennent à la même catégorie.

Gyrostabilisateur : Cet accessoire consiste en un gros harnais corporel, auquel est attaché un bras articulé, gyrostabilisé, sur lequel est monté une arme lourde ou un fusil. Ce dispositif neutralise les effets du recul et les modificateurs aux mouvements, jusqu'à la valeur de son indice qui est généralement égal à 5, 6 pour les modèles de luxe. Les modèles militaires comportent des lunettes interfacées pourvues d'un câble de connexion renforcé. Les interfaces d'armes peuvent toujours être alimentées par l'intermédiaire des câbles d'induction palmaires. Quand il est porté, le gyrostabilisateur procure 1 point d'armure d'impact et balistique et ne peut être dissimulé. Lors d'un combat au corps à corps, il ajoute un modificateur de +4 aux seuils de réussite de son porteur et ne lui permet pas d'utiliser plus de la moitié de ses dés de réserve de combat. Il faut 5 minutes pour le revêtir et une action complexe pour l'ôter "en catastrophe". Fixer une arme au bras articulé ou l'en détacher requiert deux actions complexes.

Holster dissimulable : S'adaptant à la personne qui le porte, cet accessoire est conçu pour être porté sur la hanche, dans le creux du dos, sous l'aisselle, sur l'avant-bras ou à la cheville. Il ajoute +2 à l'indice de Dissimulation d'un pistolet.

Interface d'arme : Cet accessoire est disponible en version externe ou interne. Le feedback de ses circuits permet de lier l'angle de tir à l'axe de vision du tireur. L'interface interne est intégrée à l'arme et en double le prix si elle est installée après sa fabrication. L'interface externe, installée sur ou sous le canon, peut être transférée d'arme à arme, mais cela exige 1 heure de maintenance et d'alignement du tube. Sans récepteur adapté, lunettes interfacées ou interface câblée, l'interface d'arme ne sert à rien. Une interface d'arme apporte un modificateur de -2 au seuil de réussite des tests relatifs à l'arme sur laquelle elle est montée.

Lunettes interfacées : Cette paire de lunettes démesurées se connecte à une arme interfacée par l'intermédiaire d'un câble en fibres optiques. Les puces de l'arme interfacée envoient leurs données vers les récepteurs des lunettes, engendrant des croix rouges devant les yeux du tireur. Ces croix lui indiquent la direction dans laquelle l'arme est pointée et le nombre de munitions qui lui reste. Cet accessoire se présente sous la forme d'un casque ou, à la condition de doubler le nombre de nuyens, d'une paire de lunettes de soleil. Il est possible de lui incorporer des circuits permettant la vision nocturne ou infrarouge, chacune ajoutant 1 000 ¥ à son prix.



EXPLOSIFS

Grenades

	Dissimulation	Dégâts	Souffle	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Flash-pak	12	Spécial	-	0,2	3/36 heures	250 ¥	1	Légal
Fumée thermique	6	-	-	0,25	4/48 heures	40 ¥	2	5-J
Grenade à concussion	6	12M(Étourd.)	-1/m	0,25	5/4 jours	30 ¥	2	3-J
Grenade à gaz (Neuro-Étourdissant VIII)	6	Spécial	-	0,25	8/4 jours	60 ¥	2	3-J
Grenade défensive (HE ou AP)	6	10G	-1/0,5 m	0,25	4 jours	30 ¥	2	3-J
Grenade fumigène	6	-	-	0,25	3/24 heures	30 ¥	2	5-J
Grenade offensive (HE ou AP)	6	10G	-1/m	0,25	4 jours	30 ¥	2	3-J
Mini-grenade	8	idem grenade	idem grenade	0,1	+2 par grenade	x 2	+1	idem grenade

Explosifs commerciaux, par kilo

	Dissimulation	Indice	Souffle	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Commercial	6	3	-3/m	1	6/48 heures	60 ¥	1	4P-J
Composé plastique IV	6	6	-6/m	1	8/48 heures	80 ¥	1	4-J
Composé plastique XII	6	12	-12/m	1	10/48 heures	200 ¥	2	3-J
Accessoires								
Détonateur radio	8	-	-	0,25	4/48 heures	250 ¥	2	6-J
Minuteur	6	-	-	0,5	4/48 heures	100 ¥	2	6-J

Lunettes ultrasons : Ce viseur de grandes dimensions couvre entièrement les yeux du tireur. Il est relié à une arme équipée d'un émetteur d'ultrasons et d'un récepteur de signaux, par l'intermédiaire d'un câble en fibres optiques. Cet accessoire permet d'obtenir un relevé topographique du terrain entourant la cible. Il peut être incorporé à un casque ou une paire de lunettes de soleil.

Revêtement anti-choc : Cet accessoire se pose sur la crosse des fusils standard ou d'assaut, des shotguns ou à la ceinture de fixation des armes automatiques lourdes. Il procure 1 point de compensation de recul.

Silencieux : Cet accessoire se monte à l'embouchure ou dans le canon de l'arme pour atténuer le bruit et l'éclair qui accompagnent le tir. Il ne s'adapte qu'aux armes au coup par coup ou semi-automatiques, à l'exception des revolvers. Il ajoute +4 au seuil de réussite de toute tentative pour remarquer le départ de la balle ou localiser le tireur. Il diminue de 2 points l'indice de Dissimulation de l'arme qui en est munie. Son montage/démontage requiert une action complexe.

Système d'imagerie : Une large variété de cet accessoire est disponible sur le marché : vision nocturne, infrarouge et amplification optique ou électronique. Ces dispositifs, uniquement montés sur la partie supérieure de l'arme, ne peuvent pas être reliés à des interfaces câblées. Les installer ou les enlever de leur monture requiert une action complexe. Les amplificateurs d'images modifient la distance de tir (voir page 110), ils possèdent un indice de Dissimulation de -1. Cet indice est porté à -2 pour les systèmes d'imagerie nocturne ou infrarouge. De nombreuses versions combinent plusieurs systèmes d'imagerie, l'utilisateur pouvant basculer de l'un à l'autre sans difficulté. Bien sûr, le prix de telles merveilles technologiques s'en ressent. Pour le déterminer, additionnez le coût de tous les systèmes d'imagerie dont elles sont équipées.

Système pneumatique : Le système pneumatique de compensation de recul évacue les gaz produits par les tirs pour contrer l'élévation de l'arme. Il est monté sur son canon et diminue donc l'indice de Dissimulation. Une fois installé, il ne peut être ôté. Le système pneumatique II procure 2 points de compensation, avec un modificateur de -1 à la dissimulation. Le système pneumatique III apporte 3 points de compensation, avec un modificateur de -2 à la dissimulation.

Trépied : Déployé sous une arme, cet accessoire procure une grande stabilité lors du tir, apportant 6 points de compensation de recul. L'installer ne requiert qu'une action simple, le tireur devant se trouver en position assise ou couché sur le sol. Il est impossible de dissimuler un trépied.

Visée laser : Cet accessoire projette une impulsion laser qui engendre un point rouge sur la cible. La visée se déclenche par simple action sur la détente et apporte un modificateur de -1 aux tests d'armes à feu. Le dispositif de visée laser ne peut jamais être utilisé conjointement avec une interface câblée. Il diminue de 1 point l'indice de Dissimulation de l'arme sur laquelle il est installé. Son montage/démontage requiert une action complexe.

Visée ultrasons : Cet accessoire, installé sur ou sous l'arme, projette des impulsions soniques balayant la zone sur laquelle est pointé le canon. Parfait pour les combats de nuit dans l'obscurité totale ou contre des adversaires déjouant la visée thermographique, il divise par 2 les modificateurs dus à l'obscurité (arrondir à l'entier supérieur).

EXPLOSIFS

Cette section traite des grenades, des explosifs plastiques et de toutes les armes aux effets similaires. Le Souffle est la réduction de la puissance de destruction de l'explosif au fur et à mesure que l'on s'éloigne du centre de l'explosion. Pour plus d'éclaircissements, consultez le paragraphe *Grenades*, page 118.

Voici les principaux explosifs :

Explosifs plastiques : Ces substances très stables, modelables et légèrement collantes, sont idéales pour mener à bien certaines tâches, comme percer un trou dans un mur. Leur couleur indique l'intensité du courant nécessaire à leur mise à feu. Cela va du noir qui correspond au courant induit par un champ magnétique faible au blanc pour le 440 V des explosifs industriels. Les explosifs commerciaux non plastiques coûtent 60 ¥ le kilo. Le minuteur permet de retarder l'explosion de 2 secondes à 2 heures et les détonateurs radio possèdent un indice de Flux de 1. Le code de dégâts est égal à (indice)F par kilo. Au cas où les

personnages souhaiteraient déclencher un véritable feu d'artifice, avec plusieurs kilos d'explosifs, calculez le code de dégâts de la façon suivante : (indice x √kilogrammes)F. Le Souffle diminue de l'indice de base par mètre (voir *Effet de souffle*, page 118).

Flash-pak : De la taille d'un paquet de cigarettes, ce boîtier contient quatre flashs halogènes miniatures qui prennent feu en engendrant un effet stroboscopique qui désoriente, distraie ou aveugle temporairement celui qui le regarde et lui impose un modificateur de +4 à son seuil de réussite (+2 si cette personne dispose d'un compensateur de lumière). Ce matériel annule également les modificateurs dus à la faible lumière ou à son absence totale, mais, même dans ce cas, apporte un modificateur de +2.

Grenades à gaz : Au lieu d'exploser, ces grenades cylindriques libèrent un nuage de gaz soporifique, généralement du Neuro-Étourdissant VIII, mais parfois d'autres substances chimiques. Le gaz affecte tout ce qui se trouve dans un rayon de 10 mètres et se dissipe au bout de 2 tours. Bien sûr, cette durée peut être moindre en cas de vent suffisamment fort, à l'appréciation du meneur de jeu.

Grenades à main : Elles sont de petite taille et contiennent une charge explosive, un détonateur et un minuteur. Elles explosent, soit à l'impact, soit entre deux secondes et deux minutes après. Les modèles non aérodynamiques proposent un modèle "attrape-nigaud", équipé d'un système de déclenchement par signal électrique ou relâchement de pression. Ils sont généralement sphériques ou cylindriques. Les modèles aérodynamiques se présentent sous la forme d'anneaux ou de disques, ce qui leur confèrent une plus grande portée de lancer. Les grenades existent en trois versions : défensives, offensives et à concussion. Les grenades défensives possèdent la plus faible zone d'effet, permettant à un personnage de les utiliser tout en avançant vers son objectif. Les grenades offensives possèdent le plus grand rayon d'effets, avec une fragmentation importante. Les grenades à concussion n'ont pas un effet destructeur puissant et se fragmentent peu, misant sur l'effet de choc pour étourdir ou blesser les cibles dans la zone de souffle. De plus, les grenades défensives et offensives existent en deux versions : les modèles standard (HE ou haut explosif) et les modèles antipersonnel avec un pouvoir de fragmentation encore plus grand. Les grenades AP (armor piercing) utilisent les mêmes règles que les balles-fléchettes (voir page 116).

Grenades fumigènes : Leurs effets sont similaires aux grenades à gaz, mais elles délivrent un nuage de fumée dans un rayon de 20 mètres, toujours pendant 2 tours. Là encore, le vent réduit cette durée. La fumée affecte la visibilité et impose les modificateurs appropriés à différents tests. La fumée thermique contient des particules portées à haute température qui obscurcissent la vision thermographique.

Mini-grenades : Elles ont la taille des balles de gros calibre et sont conçues pour les lance-grenades. Pour garantir la sûreté du tireur, elles sont activées électroniquement par l'éjection hors du canon et ne s'arment pas avant d'avoir parcouru cinq mètres. Cela signifie qu'elles possèdent une portée minimale et ne peuvent être lancées à la main, à moins que l'utilisateur ne parvienne à contourner la sécurité grâce à un test d'Électronique C/R (6). La durée de base de ce test est égale à 5 minutes. Les mini-grenades existent en trois versions : offensive, défensive et concussion, qui possèdent les mêmes caractéristiques que les grenades à main.

PROTECTION

Il existe deux types de protections : les armures dermales (naturelles ou cybernétiques) et les armures externes.

Les armures dermales protègent des attaques en ajoutant leur indice à la Constitution de leurs bénéficiaires. Elles ne favorisent pas la guérison. Les armures externes possèdent deux indices, balistique et d'impact. Les armures *balistiques* bloquent les projectiles délivrant de grandes quantités d'énergie cinétique en très peu de temps (il s'agit la plupart du temps de balles). Les armures *d'impact* sont efficaces contre les projectiles à l'énergie cinétique moindre, comme les armes de trait, les explosifs, les armes de mêlée, les sorts de manipulation et les armes à concussion. Chaque type d'armure ôte son indice à la Puissance des attaques de l'arme, sauf en cas de règle spéciale pour celle-ci (voir *Test de Résistance aux dégâts*, page 113).

Les indices d'armure balistique et d'impact sont généralement notés sous la forme (B/I), l'indice balistique se trouvant à gauche du slash. Les armures protègent leur porteur à tout moment, mais inutile de préciser que porter une armure en public nuit aux rapports sociaux (voir *Armures et société*, page 93).

Vêtements blindés : C'est la protection de choix pour les missions discrètes dans les rues des villes de 2060. Les concepteurs de mode du monde entier offrent une large variété de ces produits descendant du Kevlar™.

Veste blindée : Disponible sous des formes et des coupes très nombreuses, depuis le style le plus chic jusqu'au look rembourré paramilitaire qui plaît beaucoup aux machos, ce vêtement offre une protection relativement importante.

Chemise blindée : C'est une protection souple et fine portée sous les vêtements ordinaires. Des plaques rigides supplémentaires améliorent les protections aux dépends de la discrétion.

Vêtements de camouflage : Ces vêtements sont disponibles sous de vastes choix de coloris reproduisant les caractéristiques environnementales, désert, neige, terrain boisé, printanier ou enneigé, ou zone urbaine. Ils sont réversibles et possèdent deux schémas du même camouflage, diurne ou nocturne sur l'envers. Ils ajoutent +4 au seuil de réussite des tests de Perception pour repérer une personne camouflée quand elle porte le vêtement adéquat. Si ce n'est pas le cas, par exemple si un personnage porte un camouflage hivernal en pleine rue, ce modificateur est alors égal à -2.

Manteau renforcé : Disponible dans une grande variété de styles, le manteau renforcé est une protection très populaire, car il évoque les longs manteaux du Far West de l'époque héroïque. Les modèles actuels mettent en œuvre des plaques rigides entre différentes couches de tissu balistique afin de protéger les organes vitaux. Un objet dissimulé sous un manteau renforcé voit son indice de Dissimulation augmenter de 50%.

Bouclier anti-émeute : Fabriqué dans du plastique densifié particulièrement résistant aux chocs, ce type de boucliers est le plus souvent destiné aux forces de sécurité intervenant lors d'émeutes. Il est disponible en version pour gaucher ou droitier et en deux tailles. Des modèles spéciaux, balistiques et opaques, sont utilisés par les représentants de la loi pour mener des raids dans les domiciles de suspects et par les groupes d'élite d'intervention, comme les SWAT. S'il est utilisé comme arme, le bouclier inflige des dégâts étourdissants de code (FOR - 2)L. Il ajoute +2 à toutes les attaques au corps à corps, à la fois pour le porteur et pour ses adversaires. En effet, il est suffisamment large pour gêner les mouvements et donc les attaques de son porteur. Tout personnage possédant une allonge supérieure ou égale à +2, en comptant les bonus apportés par l'arme employée, contourne le bouclier.

Vêtement blindé Securetech : Ce type de vêtement blindé, aux effets similaires à ceux des modèles normaux (voir plus haut), sont légèrement plus adaptés à la vie en société et aux missions nécessitant un minimum de discrétion et une protection efficace. Le long manteau Securetech augmente de 50% l'indice de Dissimulation des armes cachées dessous.

Armure de sécurité : Cette armure intégrale qui protège tout le corps est utilisée par un très grand nombre de personnels de sécurité du monde entier. Conçue pour ne pas gêner le



VÊTEMENTS ET ARMURES

	Dissimulation	Balistique	Impact	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Général								
Vêtements de qualité	-	0	0	1	Totale	500 ¥	1	Légal
Vêtements chic	-	0	0	1	Totale	1 000 ¥	1	Légal
Vêtements ordinaires	-	0	0	1	Totale	50 ¥	0,8	Légal
Bouclier anti-émeute								
Petit	-	1	2	2	8/14 jours	1 500 ¥	2	Légal
Grand	-	2	3	2	8/14 jours	1 500 ¥	2	Légal
Balistique	-	3	1	2	8/14 jours	1 500 ¥	2	Légal
Vêtements de protection								
Vêtements blindés	10	3	0	2	2/36 heures	500 ¥	1	Légal
Veste blindée	6	5	3	2	3/36 heures	900 ¥	0,75	Légal
Chemise blindée	12	2	1	1	2/36 heures	200 ¥	0,8	Légal
Idem avec plaques	10	4	3	2	3/36 heures	600 ¥	1	Légal
Manteau rembourré	8	4	2	1	2/24 heures	700 ¥	0,75	Légal
Vêtements renforcés	12	3	0	1,5	3/36 heures	450 ¥	0,9	Légal
Veste renforcée	9	5	3	3	4/36 heures	850 ¥	0,8	Légal
Chemise renforcée	15	2	1	0,75	3/36 heures	175 ¥	0,9	Légal
Chemise ultra renforcée	14	3	2	2,5	3/36 heures	350 ¥	0,9	Légal
Manteau renforcé	10	4	2	2	3/24 heures	650 ¥	0,9	Légal
Camouflage								
Combinaison	-	5	3	2	5/36 heures	800 ¥	1	Légal
Veste	-	3	1	1,5	4/36 heures	1 200 ¥	1	Légal
Cuir								
Réel		-	0	2	1	Totale	750 ¥	0,75
Légal								
Synthétique	-	0	1	1	Totale	250 ¥	0,6	Légal
Armure de sécurité								
Légère	-	6	4	9 + Constitution	12/10 jours	7 500 ¥	2	4P-L
Moyenne	-	6	5	11 + Constitution	14/10 jours	9 000 ¥	2,5	3P-L
Lourde	-	7	5	13 + Constitution	16/14 jours	12 000 ¥	3	2P-L
Casque	-	+1	+2	-	12/14 jours	250 ¥	2	(-1)P-L

mouvement, elle procure une grande protection et elle est très dissuasive. Elle est constituée d'une couche de tissu rembourré sur lequel ont été collées des plaques de blindage. Elle a une influence sur la réserve de combat de son porteur (voir *Armure et réserve de combat*, ci-dessous). De plus, les personnages ont la possibilité d'y ajouter les options suivantes :

Casque avec dispositifs d'amélioration de la vision : augmentation électronique 3 (900 ¥), augmentation optique 3 (1 200 ¥), vision thermographique (700 ¥), ultrasons (1 000 ¥) et lunettes interfacées (3 000 ¥).

Communications : émetteur récepteur de poignet ou intégré au casque (2 500 ¥), émetteur de signaux (100 ¥ x indice), localisateur de signal (1 000 ¥ x indice) et affichage tête haute disposant de 100 Mp de mémoire (1 000 ¥).

Contrôle environnemental : combinaison étanche aux agents chimiques (12 000 ¥) et respirateur (500 ¥) nécessaire. L'activation de l'étanchéité requiert une action complexe, elle protége le porteur des gaz et autres déchets toxiques.

ARMURE ET RÉSERVE DE COMBAT

Porter une armure est pénible et fatiguant, ce qui réduit le mouvement et l'agilité. Pour refléter cela, chaque tranche de 2 points de protection balistique et d'impact excédant l'indice de Rapidité ôte 1 dé à la réserve de combat. Ainsi, un personnage avec une Rapidité de 3 et portant une armure (5/3) perd 1 dé de sa réserve de combat.

Porter plusieurs couches d'armure

Cela est possible et fournit une meilleure protection au porteur, mais seulement de façon limitée. Pour déterminer l'efficacité de cette armure stratifiée, ajoutez l'indice de Protection le plus élevé à la moitié de celui immédiatement inférieur.

Est-il bien utile de préciser que cela nuit au mouvement du personnage ? Pour déterminer ce handicap, faites la somme des indices d'Armure Balistique des protections enfilées les unes sur les autres. Chaque point excédant l'indice de Rapidité du personnage est ajouté au seuil de réussite des tests liés à cet attribut ou à des compétences qui en dépendent. De plus, retranchez ces points de l'indice de Rapidité pour calculer la vitesse de déplacement du personnage (voir page 108).

Généralement, il n'est possible de porter qu'une veste ou qu'un manteau au-dessus d'un vêtement renforcé ou blindé, sauf à souhaiter ressembler à un punching-ball sur pattes. En cas d'utilisation d'un casque ou d'un bouclier, leur bonus d'armure est ajouté à l'indice des autres protections. Cela n'est pas considéré comme une superposition d'armure mais doit être comptabilisé dans les malus de Rapidité.

Twitch est un elfe samouraï des rues câblé, avec un indice de Rapidité de 6. Sa mission le conduit à pénétrer un camp bien protégé et il s'attend donc à être la cible de nombreux tirs. Il n'est pas totalement inconscient et revêt donc quelques protections. Il a choisi de porter un pull pourvu de plaques de blindage (4/3), enfile son manteau renforcé (4/2) et n'oublie pas son bouclier anti-émeute (1/2). Ces différentes protections lui procurent 7 points d'armure balistique [4 + (4:2) + 1] et 6 points d'armure d'impact [3 + (2:2) + 2]. Toutefois la somme des indices de ses armures balistiques (4 + 4 + 1) est supérieure sa Rapidité, égale à 6. Tous ses tests de compétences en rapport avec la Rapidité voient donc leur seuil de réussite augmenter de 3.

De plus, comme Twitch porte 7 points d'armure balistique et 9 points d'armure d'impact, soit 1 + 2 = 3 points au-dessus de son indice de Rapidité, il perd 2 dés de sa réserve de combat (1 pour la première tranche de 2 points, 1 autre pour la seconde).

NIVEAU DE VIE

Les dépenses liées au niveau de vie incluent les frais de loyer, l'argent consacré aux loisirs et l'achat de certains équipements omniprésents au XXI[e] siècle, comme le créditube ou le téléphone portable.

ABRIS

Les conditions d'hébergement sont définies par le mode de vie. Généralement, les personnages veulent disposer d'une maison sûre qui leur permet de disparaître de la circulation pendant quelque temps, de stocker certains produits, de se réunir avec d'autres compères et même d'interroger des prisonniers (voir *Niveau de vie des riches et des gens de l'ombre*, page 236).

Ils ont aussi la possibilité de se rendre dans un hôtel caveau. C'est un moyen de passer la nuit et de dormir qui combine un faible prix, un confort relatif (mais il ne faut pas rêver) et une sécurité surprenante. Chaque étage abrite d'une douzaine à une centaine de cavités rectangulaires superposées, accessibles par une passerelle. Ces "chambres" ont mérité le surnom de caveaux en raison de leurs dimensions, 1 x 1 x 2 mètres, juste assez importantes pour accueillir un lit et permettre au client de ramper à l'intérieur et de fermer la porte. À l'intérieur, on trouve, outre le lit, une étagère de rangement et une lampe de chevet, souvent un tridiphone payant et parfois un simdeck. Il y a un WC et une salle de bains par étage.

En 2060, la plupart de ces hôtels sont totalement automatisés. Il suffit d'entrer dans l'établissement, de trouver un caveau libre et d'introduire un créditube dans le lecteur installé sur la porte. Si c'est un créditube certifié, il faut également fournir une empreinte digitale, qui devient la clef du locataire. La porte se verrouille une fois fermée et déclenche une alarme quand elle reste ouverte plus d'une minute. Elle se verrouille également quand le créditube est épuisé, même si le locataire est à l'intérieur du caveau. Dans ce cas, espérons qu'il lui reste suffisamment d'argent sur son compte pour sortir... L'indice de Barrière du caveau est égal à 12, son verrou possède un indice de 5.

À tout moment, il y a 2D6 x 10 clients dans l'établissement. Le prix de la location d'une chambre est de 30 ¥ par 24 heures.

LOISIRS

Musique : Les enregistrements musicaux se présentent sous la forme de disques compacts (CD) ou de puces optiques (PO). Les deux formats offrent une qualité de rendu du son suffisante pour satisfaire le plus exigeant des mélomanes. Les lecteurs sont généralement à peine plus larges que le support de l'enregistrement, il est donc aisé de les porter à la main ou à la ceinture. Des "baffes" supplémentaires permettent d'atteindre une "totale dimension du son". Les casques et implants mastoïdes sont disponibles pour une écoute privée. Certaines unités sont livrées avec des écrans plats pour les disques audio vidéo.

Vidéo/Tridéo : Les systèmes d'enregistrement vidéo ont depuis longtemps adopté le stockage digital de l'information et les écrans à cristaux liquides. La plupart des postes font appel au format pseudo holographique, popularisé sous le nom de tridéo, ou tridi. Les dimensions des écrans tridi varient des 30 mm des versions portables au poignet, jusqu'à quelques mètres pour les écrans muraux. Les écrans capables de passer des images enregistrées offrent tous les mêmes capacités d'avance rapide et de contrôle de la qualité, tels les effets de distorsion de l'image et d'altération des couleurs.

Simsens : Les impressions sensorielles simulées constituent la dernière mode en matière de distraction. Le dispositif, dont le fonctionnement est basé sur le SISA (système d'induction sensorielle artificielle), se compose d'un casque léger, qui délivre des signaux sensitifs erronés au cerveau de l'utilisateur, ce qui trompe ses sens. Malgré le caractère imparfait de la simulation et les sensations parasites venant du monde réel alentours, l'usager vit une séquence programmée de stimuli, pendant que son système nerveux est neutralisé, ce qui lui évite de se blesser ou de blesser quelqu'un. En d'autres termes, le simsens permet de vivre une expérience déjà vécue par une autre personne.

Il existe deux types d'enregistrements simsens : standard et ultra X. Les versions standard offrent les sensations fournies par les organes de perception, mentaux et physiques, ainsi que les stimuli. L'utilisateur éprouve les sensations de l'acteur, mais ses émotions restent les siennes. Les versions ultra X manipulent les sensations et les émotions de l'utilisateur. Pendant la séance de simsens X, l'utilisateur devient l'acteur de l'enregistrement.

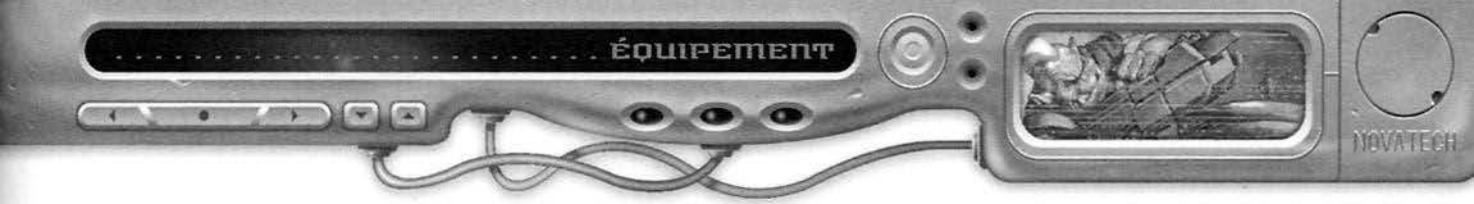
La plupart des utilisateurs préfèrent les programmes qui proposent de vivre de façon réaliste les expériences réelles des stars du simsens. La plupart de ces stars sont adorées par des hordes de fans qui imitent leur démarche et leurs postures.

Les simsens sont enregistrées sur puces ou sur CD et il existe un large marché de séances payantes sur la Matrice. On distingue deux types d'enregistrement de sensations : le format sortie et le mode PDV. Les enregistrements sont d'abord réalisés au format Expérience Directe (Dir-X), la plus proche de la source. Comme la Dir-X nécessite de vastes espaces mémoire, la plupart des enregistrements de longue durée sont compressés au format Contrôle de Transport SISA (CTS). Cela altère la qualité de la simulation, l'enregistrement est moins *intense*. Un troisième format, illégal celui-là, est en vente au marché noir.

Le mode PDV (point de vue) peut être monoPDV ou polyPDV. Les monoPDV font vivre les sensations d'un seul acteur, les polyPDV impliquent plusieurs acteurs et permettent de passer de l'un à l'autre à volonté. Il est tout à fait possible que plusieurs utilisateurs assistent au même spectacle de simsens polyPDV et échangent leur personnage. Le polyPDV est depuis peu devenu le standard de fabrication.

Les enregistrements simsens sont visionnés par l'intermédiaire d'un lecteur, nommé simdeck, ou directement par l'intermédiaire d'une broche cérébrale et d'une connexion à la Matrice.

Concerts : Les grands shows continuent à être populaires au XXI[e] siècle. Les acteurs et les chanteurs utilisent souvent des amplificateurs vocaux, qu'il s'agisse de modèles simples ou d'émetteurs dirigés vers des hauts parleurs disposés tout autour et dans la salle. Ces équipements comportent souvent des systèmes d'altération de voix et de générateurs de sons. La forme et la fonction des instruments n'ont pas beaucoup changées en 70 ans, mais les modèles électroniques sont encore plus nombreux. Rares sont les vedettes du show-biz qui utilisent autre chose que des synthétiseurs. Les musiciens les plus compétents emploient un synthécâble, un système spécial qui passe par un datajack et qui leur permet de contrôler cybernétiquement leur instrument et ainsi d'obtenir un son et des effets plus complexes Certaines



LOISIRS

	Dissimulation	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue
Musique					
Disque/Puce	12	-	Totale	20 ¥	0,75
Lecteur Magnéto	3	2	Totale	200 ¥	0,75
Haut parleur quadruple	-	-	Totale	100 ¥	0,75
Vidéo					
Disque/Puce	12	-	Totale	20 ¥	0,75
Lecteur	2	2	Totale	400 ¥	0,75
Écran	-	3	Totale	150 ¥	0,75
Decks simsens					
Sony Beautiful Dreamer (monoPDV CTS)	3	3	Totale	200 ¥	1
Novatech Sandman (polyPDV CTS)	2	5,5	Totale	2 500 ¥	1
Truman Paradiso (polyPDV CTS ou Dir-X)	-	6	Totale	75 000 ¥	1
Enregistrements simsens					
(Le prix indiqué s'applique aux enregistrements monoPDV. Il doit être triplé pour les ultra X. Pour les polyPDV, multipliez-le par le nombre de PDV.)					
Enregistrements CTS	10	-	Totale	2 ¥/minute	0,75
Enregistrements Dir-X	10	-	Totale	90 ¥/minute	0,75

vedettes font même appel à la magie pour améliorer leurs performances

Réseaux et stations pirates : En 2060, les réseaux sont contrôlés par les corporations et financés par leurs abonnés. Ils diffusent la majorité des programmes tridéo. La plupart des émissions sont digitalisées et transmises par fibres optiques jusqu'aux abonnés, mais il existe encore des émissions gratuites. Les émissions satellite et par la Matrice sont devenues assez courantes.

C'est l'accès de plus en plus large aux nouvelles technologies qui a permis aux stations pirates de voir le jour. Ces stations diffusent des émissions gratuites. Leurs programmes sont très variés, allant des sports les plus sanglants jusqu'à la propagande des policlubs en passant par les news pour shadowrunners. La plupart des stations pirates changent fréquemment d'emplacement et maintiennent un personnel de sécurité très costaud pour éviter les descentes des équipes d'intervention corpos.

À l'exception de la tridi et de la radio hertzienne, tous les services, depuis le téléphone fixe jusqu'au contrat de réception satellite, requièrent un SIN. Il n'est pas rare que les deckers shadowrunners réalisent un profit substantiel en procurant des spectacles tridi ou matriciels à des personnes dépourvues de SIN.

ÉLECTRONIQUE INDIVIDUELLE

L'industrie de l'électronique individuelle, à distinguer des applications informatiques et cybernétiques, est l'un des secteurs de l'économie mondiale qui connaît la plus grande expansion dans les années 2060. Elle inonde le marché, surtout dans le domaine des loisirs. Partout où il se trouve, le citoyen lambda est bombardé de flashs publicitaires et de slogans vantant les merveilles technologiques du XXI[e] siècle.

Créditube : Ce cylindre de la taille d'un stylo sert à la fois de passeport, de carte de crédit, de carte commerciale, de carnet de chèques et de porte-clefs. Sa puce contient le SIN du propriétaire, l'état de son compte, le résumé de ses actions bancaires ainsi que le code de ses verrous (voir *Créditubes et ID*, page 235 pour plus de détails).

Lecteur de créditube : Les systèmes de vérification d'ID et de créditube possèdent un indice qui reflète leur capacité à passer au peigne fin les informations de la banque de données mondiale. Plus ils sont efficaces, plus leur indice est grand et plus longue est la vérification. Cet indice limite également le volume des transactions auxquelles ils peuvent procéder. Les unités dont l'indice ne dépasse pas 3 sont portatives et livrées complètes avec un modem cellulaire.

Télécom : Également appelé tridiphone, le télécom est le noyau du système de communication et de loisirs du foyer moderne. Il sert aussi de station de travail à domicile aux travailleurs corporatistes. Le modèle standard fonctionne comme un téléphone pourvu d'un émetteur-récepteur d'images (il fait généralement appel à des récepteurs intégrés, mais peut se présenter sous la forme d'un set de poignet ou crânien, connecté ou non à un câble de fibre), un ordinateur avec écran et clavier (pour les plus modernes, avec datajacks et interface) et une télévision ou une tridéo (les modèles les plus luxueux intègrent un lecteur de simsens). Les services accessibles par le tridiphone dépendent bien sûr de l'abonnement. Ils comprennent : loisirs usuels, achat à distance, informations, actualités mondiales, sportives, littéraires et autres, services magazines et informations, avec possibilité d'imprimer les données par l'intermédiaire de l'imprimante familiale, accès aux données publiques, services téléphoniques locaux ou à longue distance et services de secrétariat. Les services téléphoniques offrent l'affichage de l'ID de l'appelant, le blocage de certaines ID indésirables, le transfert d'appel, l'appel différé, les boîtes à lettres et fax. Les télécoms sont également des points de connexion à la Matrice et permettent d'accéder à un e-mail et autres fonctions liées à la Matrice.

Téléphones cellulaires : Différents modèles de téléphones portables existent en 2060, des téléphones de poignet, avec ou sans écran, jusqu'aux variantes uniquement réceptrices incorporables à l'oreille et dotées de microphones miniatures, en passant par le modèle standard semblable, en apparence, à celui que nous connaissons de nos jours. Tous ces téléphones offrent les mêmes services que les tridiphones. L'utilisateur doit se trouver dans la grille de couverture, mais celle-ci couvre la majeure partie des terres en 2060. Les services téléphoniques ne couvrent qu'une région spécifique, mais il suffit que l'utilisateur prévienne de son départ de cette zone pour qu'ils soient transférés à la région de destination. Les téléphones cellulaires sont sensibles aux distorsions électromagnétiques et donc au brouillage. Pour résoudre toute tentative de brouillage ou autre manipulation, considérez qu'ils ont un indice de Matériel égal à 2. Ils ne permettent pas de pénétrer dans la Matrice.

Les technologies dont bénéficie le réseau de communications téléphoniques cellulaires sont telles, que les services de communication sont capables de trianguler le signal d'un téléphone portable

ÉLECTRONIQUE

	Dissimulation	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue
Télécom	-	15	Totale	Coût de la mémoire x 1,5	1
Communications					
Téléphone cellulaire de poignet	4	-	Totale	100 ¥	0,75
avec écran	-	-	Totale	150 ¥	1
Téléphone cellulaire					
set "mains"	3	1	Totale	50 ¥	0,75
set "oreilles"	8	-	Totale	100 ¥	1,5
Récepteur	10	-	Totale	10 ¥	1
Secrétaire de poche	3	0,5	Totale	2000 ¥	1
Ordinateur individuel					
Standard	-	10	Totale	Coût de la mémoire	0,75
De poche	3	1	Totale	Coût de la mémoire x 1,5	1
De poignet	4	-	Totale	Coût de la mémoire x 20	1,5
Imprimante	NA	10	Totale	100 ¥	1
Mémoire (non cyber)	NA	-	Totale	20 ¥ x Mp	0,75
Systèmes d'affichage de données (en fonction de la capacité maximale de mémoire)					
Écran standard (1000 Mp)	3	2	Totale	Coût de la mémoire	1
Set crânien (500 Mp)	4	1	Totale	Coût de la mémoire x 2	1,5
Idem "Tête haute" (200 Mp)	NA	1	6/7 jours	Coût de la mémoire x 10	3

Lecteurs de vérification de créditubes

Indice	Limite de transaction	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue
1	5000 ¥	1	Totale	12000 ¥	1
2-3	20000 ¥	1	Totale	45000 ¥ (60000 ¥ si portable)	1
4-5	200000 ¥	1	Totale	100000 ¥	1
6-7	500000 ¥	1	Restreinte	Usage restreint	NA
8-9	1000000 ¥	1	Restreinte	Usage restreint	NA

et déterminer sa localisation, avec une précision de cinq mètres, dans le monde entier. Il n'est pas nécessaire que le propriétaire appelle une autre personne pour que cela soit possible, il suffit que le téléphone soit allumé. De nombreuses personnes, très soucieuses de leur sécurité, n'allument leur téléphone portable qu'au moment où c'est nécessaire ou utilisent des ID falsifiées. Les appels de ces téléphones passent brièvement par la Matrice, les deckers ont donc la possibilité d'exploiter le signal.

Récepteurs de poche : Les récepteurs de poche modernes ont la taille d'un créditube standard, sont dotés d'un affichage alphanumérique et offrent la possibilité de réentendre un appel. Ils possèdent 5 Mp de mémoire et reçoivent les fichiers texte, les e-mail et les messages vocaux. Contrairement aux téléphones cellulaires, il n'est pas possible de déterminer la localisation de l'utilisateur d'un de ces équipements, du fait qu'ils ne jouent jamais le rôle d'émetteur. Toutefois, il est possible de mémoriser la fréquence d'un récepteur de poche et de vérifier tous les appels qui lui sont destinés.

Secrétaire de poche : Très utile pour les hommes d'affaires en déplacement, cette unité compacte cumule les fonctions de téléphone cellulaire, d'ordinateur (100 Mp), d'appareil photo numérique et de gestionnaire de fichiers. Les modèles standard offrent les services suivants : affichage des appels, répondeur, téléconfirmation automatique des transactions financières, synthèse vocale en lettres normalisée ou symboles sténographiques. Ils ne permettent pas de s'introduire dans la Matrice. Ils sont fournis avec une mallette étanche, résistante aux chocs.

Ordinateur individuel : L'ordinateur individuel des années 2060 a la taille d'un clavier avec un écran escamotable extra plat. Les liaisons avec les périphériques sont assurées par signaux radio digitaux. Les broches de programmes et de données ont la taille d'un créditube standard, elles sont insérées dans des emplacement ménagés dans le clavier. L'espace mémoire interne est largement suffisant pour les programmes usuels, l'acquisition de données ou le synthétiseur vocal, le traitement de texte, les logiciels de communication et les jeux. La mémoire n'est pas volatile, ce qui signifie que les données sont stockées de façon permanente. Les imprimantes monochromes sont disposées sur des rames de papier et n'augmentent guère la taille de l'ordinateur. Les imprimantes couleur prennent un peu plus de place, mais ne sont hautes que de deux centimètres. Des ordinateurs plus petits existent, mais ils sont limités à des utilisations bien précises. Ils acceptent une gamme limitée de commandes vocales et ressortent les données sous forme de message audio. Il est possible de les connecter à un écran par l'intermédiaire de fibres optiques. Leur capacité de mémoire est faible et, à l'inverse de leurs grands frères, ils n'acceptent pas les programmes standard et bases de données sous forme de cartouches enfichables. Quelques modèles possèdent des claviers miniatures qui nécessitent l'emploi d'un stylet. Ils peuvent être connectés à des claviers ordinaires et à une tête de lecture ou reconnaissent l'écriture à la main.

Systèmes d'affichage de données : Les centrales de données typiques possèdent des écrans pliants qui acceptent l'acquisition en ligne d'informations ou l'insertion de puces de données standard. Elles fonctionnent alors comme un écran d'ordinateur, une télévision, un lecteur vidéo ou tridéo ou un simple lecteur de donnés. Les personnes qui ont les mains occupées ont la possibilité de prendre connaissance des données grâce à un set crânien et un mode d'affichage "tête haute" sur une surface adéquate, une

visière transparente, les verres d'une paire de lunettes ou même d'un monocle, par exemple. Le set crânien ne possède généralement qu'un emplacement d'insertion pour cartouche de données (1 000 Mp). Les personnels d'intervention gouvernementaux ou corpos sont fréquemment équipés de sets crâniens qui permettent à chaque membre d'une escouade de recevoir des données tactiques tout en continuant les opérations.

OUTILS

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût *	Index de rue
Kit	3	5	5/48 heures	500 ¥	2
Boutique	-	-	8/72 heures	5 000 ¥	3
Installation	-	-	14/7 jours	100 000 ¥	4

* Travail général (coût de base). Travail sur véhicule (coût x 2). Travail sur Électronique/Informatique/Cyberware (coût x 3).

OUTILS

Il faut des outils pour utiliser les compétences de Construction/Réparation. Ils sont disponibles en kits, en boutiques et en installations. Un kit est portable et contient le matériel de base pour faire des réparations. Une boutique peut être ambulante ou transportée par l'intermédiaire d'une grande camionnette ou d'un petit camion. Une installation est immobile en raison des machines lourdes et encombrantes présentes.

Leur prix est fonction de leur type. Les outils de base, nécessaires à une tâche de construction ou de réparation générale, coûtent le prix de base. Les outils microtroniques, requis pour les réparations d'électronique, d'informatique ou de cyberware, coûtent le triple du prix de base. Les outils pour véhicules coûtent le double du prix de base.

SURVEILLANCE ET SÉCURITÉ

L'équipement de surveillance et de sécurité comprend des amplificateurs de vision, du matériel de communication, et diverses autres mesures et contre-mesures de surveillance et de sécurité, allant des localisateurs de signaux aux détecteurs de micros, en passant par les dispositifs de décodage.

AMPLIFICATEURS DE VISION

Les amplificateurs de vision comprennent les jumelles, les lampes torches et les lunettes.

Jumelles : Ces instruments, plats et compacts, transmettent l'information sous la forme d'une image digitalisée de haute résolution permettant un grossissement de 50 fois maximum. Des variantes à verres optiques sont disponibles pour les magiciens. Les modèles les plus perfectionnés amplifient la lumière ou offrent une vision thermographique.

Lampes torches : Cette catégorie inclut les lampes torches courantes, ainsi que les modèles de poche et plus gros qui peuvent être dépliés en matraque, si nécessaire.

Lunettes : Les modèles standard ou les visières de casques permettent d'agrandir les images. Certains modèles sont dotés de capacités thermographiques ou de vision infrarouge.

COMMUNICATIONS

Le matériel de communication comprend trois catégories : émetteurs, récepteurs et émetteurs-récepteurs. Les émetteurs transmettent, mais ne reçoivent pas, sur les fréquences radio. Les récepteurs sont à l'écoute des fréquences radio, mais ils ne transmettent pas. Les émetteurs-récepteurs, comme leur nom l'indique, transmettent et reçoivent à la fois.

En 2060, les communications radio standard sont gérées par un système mono-fréquence simple, ce qui signifie qu'un émetteur-récepteur transmet et reçoit sur la même fréquence. En d'autres termes, lorsqu'un un tel appareil est en train de transmettre, il ne peut recevoir en même temps.

L'indice d'Appareil d'un matériel de communication détermine sa portée et son indice de Flux (voir la *Table d'indice de Flux*, page 135, et la *Table de Portée des Flux*, page 136). Les appareils de communication peuvent aussi être équipés de CCME et d'un programme de codage (voir page suivante). Programmer de nouvelles fréquences requiert une action complexe, sauf si c'est accompli cybernétiquement, par l'intermédiaire de communications Cephaloware ou par un dispositif branché. Dans ces cas, il s'agit d'une action simple.

Une addition Kleen-tac™ permet de fixer presque partout certains des objets suivants :

Micro émetteur-récepteur : Cette unités se compose d'un micro mini-gorge (fixé au cou), d'un écouteur auriculaire et d'un module émetteur-récepteur (porté à la ceinture ou dans une poche). En 2060, la plupart des modèles ont des composants sans fil et émettent ou reçoivent des fréquences présélectionnées qui peuvent être programmées. Chaque unité est capable de garder en mémoire (indice x 2) fréquences programmées.

Microphone subvocal : Fixé au centre de la gorge, cet instrument permet de subvocaliser ses communications, c'est-à-dire de les rendre moins perceptibles aux individus auxquels elles ne sont pas adressées. Il ajoute un modificateur de +4 au seuil de réussite de tous les tests de Perception visant à écouter ce que l'utilisateur dit.

Émetteur-récepteur : C'est une radio de main émettrice/réceptrice standard. En 2060, beaucoup de modèles sont équipés d'un casque d'écoute, d'un combiné ou d'un écouteur. Les fréquences sont programmables et chaque unité peut garder en mémoire (indice x 2) fréquences programmées.

Amplificateur de signal : Cet accessoire utile accroît la puissance électromagnétique disponible pour la transmission, augmentant ainsi la portée d'un appareil. Son indice s'ajoute au Flux de l'appareil.

Répéteur de signal : Cet appareil reçoit les signaux venant d'appareils (généralement) basse puissance et les retransmet par des fréquences séparées sur une zone plus grande. Les réseaux de radio qui utilisent un répéteur émettent sur une fréquence mais reçoivent sur une autre. Les agences de police en mettent dans leurs véhicules pour retransmettre les signaux de leurs radios de poche à travers l'agglomération urbaine, comme le font de nombreuses autres agences civiles et corporatistes. Beaucoup de sprawls ont des compagnies qui vendent du "temps de répéteur" – vous leur donnez les fréquences et vous les payez, et ils retransmettent vos signaux à travers la zone que vous couvrez.

Pour calculer la portée d'un signal lors de l'utilisation d'un répéteur, additionnez les indices de Flux de l'appareil de transmission et du répéteur. Lorsqu'ils sont confrontés à des contre-mesures électroniques (voir *CCME*, page suivante), les indices de Flux du répéteur et de l'appareil restent séparés pour la résolution des tests.

Les répéteurs coûtent leur indice x 1 000 ¥. La location de temps de répéteur coûte généralement indice x 100 ¥ par jour, avec des rabais pour de longues périodes. Le processus de location nécessite un SIN et une vérification de routine du casier judiciaire.

Simrig : Cet appareil est constitué de nombreuses électrodes à induction qu'une personne doit porter pour enregistrer un signal simsens de base (voir *Simsens*, page 282). Contrairement à la version cyberware, l'interface est portée en externe au lieu d'être implantée, mais elle ne peut enregistrer

SURVEILLANCE ET SÉCURITÉ

AMPLIFICATEURS DE VISION

	Dissimulation	Grossissement	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Jumelles						
Lumière faible	5	50 x	1	Totale	100 ¥	0,8
Thermographique	-	-	-	4/48 heures	+200 ¥	1,25
Lampe torche						
Poche	12	-	-	Totale	10 ¥	1
Grande	7	-	2	Totale	25 ¥	1
Lunettes	6	20 x	-	4/48 heures	1 500 ¥	1,5
Lumière faible	-	-	-	6/48 heures	+500 ¥	2
Thermographique	-	-	-	6/48 heures	+700 ¥	2

COMMUNICATIONS

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Micro émetteur-récepteur	10	-	indice/48 heures	indice x 1 000 ¥	2	8P-U
Microphone subvocal	12	-	3/48 heures	500 ¥	1,25	9P-U
Émetteur-récepteur	8	1	indice/48 heures	indice x 500 ¥	2	8P-U
Amplificateur de signal	3	indice	indice/(indice x 12) heures	indice x 250 ¥	1,5	10P-U
Répéteur de signal	-	indice x 2	indice x 2/48 heures	indice x 1 000 ¥	3	6P-U
Simrig	10	0,5	8/2 semaines	50 000 ¥	2	Légal
Simlink	8	0,5	8/2 semaines	25 000 ¥ + (5 000 x indice) 2	8P-U	
Vidéo-transmetteur	9	1	4/1 semaine	2 000 ¥ x indice	2	8P-U
Scanner	8	1	indice/24 heures	indice x 100 ¥	2	Légal
CCME	-	-	+1 par unité	1 000 ¥ par unité	0,5 par unité	Légal

Codage/Décodage de signaux

	Coût	Index de rue	Légalité
Codage			
indice 1-4	indice x 1 000 ¥	1	8P-V
indice 5-7	indice x 2 000 ¥	1	8P-V
indice 8-9	indice x 4 000 ¥	1	8P-W
indice 10	indice x 5 000 ¥	1	8P-W
Décodage			
indice 1-4	indice x 2 000 ¥	1	8P-V
indice 5-7	indice x 4 000 ¥	1	8P-W
indice 8	40 000 ¥	1	8P-W

de l'ultra-X. Le simrig peut être relié à n'importe quel format de stockage digital ou optique (nécessitant 1 Mp par seconde) ou à un simlink.

Simlink : Cet appareil à la portée relativement courte transmet les données d'un simrig à une unité réceptrice. L'unité réceptrice se branche à un deck, un cyberdeck ou une console à distance d'interfacé, et permet à l'utilisateur d'expérimenter l'enregistrement en temps réel ou à un enregistreur simlink de produire un enregistrement mouillé (au sens phonétique du terme). L'indice de Flux du simlink est égal au quart de son indice, arrondi à l'inférieur. Le coût inclut l'ensemble complet : émetteur, récepteur et enregistreur.

Vidéo-transmetteur : Similaire à un simlink, le vidéo-transmetteur comprend un émetteur, un récepteur et un enregistreur. Il est surtout utilisé pour transmettre les enregistrements des micro-cams, des portacams ou des opticams avec accès datajack de surveillance. Ce système peut gérer de la vidéo et de la tridéo. L'indice de Flux est égal à la moitié de son indice d'Appareil.

Scanner : Cet appareil reçoit les émissions radio. Il peut être programmé pour surveiller des fréquences spécifiques ou pour parcourir une gamme de fréquences à la recherche de signaux actifs. L'interception d'un signal sur une fréquence connue de l'utilisateur ne nécessite pas de test. Pour localiser et intercepter un signal spécifique (pour trouver la fréquence), le personnage procède à un test de réussite de l'indice du Scanner contre un seuil de réussite égal à l'indice +3 de l'appareil transmetteur. La compétence Matériel de Guerre peut être utilisée comme une compétence complémentaire pour ce test (voir *Compétences complémentaires*, page 97). Chaque succès permet au personnage de localiser une des fréquences qu'il cherche, et il peut alors la surveiller. Par ailleurs, les succès peuvent être utilisés pour réduire le temps de base de la recherche de 30 minutes. Si les transmissions sont cryptées (voir *Codage de signaux cryptés*, page suivante), elles doivent être décryptées avant qu'un personnage puisse en comprendre quoi que ce soit. Les scanners comprennent des écrans repliables pour les appels vidéo interceptés.

CCME

Tout l'équipement de communication par émission d'ondes est sujet à des interférences et du brouillage, connus sous le nom de contre-mesures électroniques (CME). Les CME sont elles-mêmes contrées par les contre contre-mesures électroniques (CCME), comme les filtreurs de sons et les amplificateurs de signaux. Sauf mention contraire, chaque unité de communication dispose d'une CME d'indice 1. Si l'acheteur préfère acquérir un équipement d'indice 0 (ce qui signifie qu'il n'a pas de CME/CCME et perd donc automatiquement toute opposition face à un matériel équipé), multipliez le coût de base par 0,75. Les personnages peuvent également acheter de l'équipement doté d'un indice CCME supérieur. Chaque point d'indice de CCME entraîne un surcoût de 1 000 ¥, ajoute 1 à la disponibilité de l'article et augmente son index de rue de 0,5.

La CCME diminue l'indice de Flux d'une unité par la moitié de son propre indice (voir *Contre-mesures électroniques*, page 137, pour des précisions sur les règles des CME et des CCME).



Codage de signaux cryptés

Le matériel de codage de signaux peut s'acheter avec un programme de codage intégré, qui permet la transmission et la réception de signaux aux codages cryptés sophistiqués et d'algorithmes de modulations de fréquence. Chaque signal transmis par un tel système ne peut être reçu que par un système lui-même doté de l'équipement de décodage adéquat. En d'autres termes, votre coéquipier doit posséder le même codage que vous si vous voulez communiquer l'un avec l'autre. La sophistication du codage est déterminée par son indice de Codage. Le codage réduit l'indice de Flux de 0,5.

Pour décoder un signal crypté, procédez à un test de Décodage contre l'indice de Codage +4. La compétence Matériel de Guerre peut être utilisée comme compétence complémentaire pour ce test. Le personnage doit obtenir un nombre de succès supérieur à la moitié de l'indice de Codage, arrondie à l'entier supérieur ; sinon, la tentative échoue. Le temps de base nécessaire au décodage d'un signal est égal à (indice de Codage x 5) minutes, divisé par le nombre de succès supplémentaires.

Ces règles ne s'appliquent qu'aux communications cryptées et décryptées ; elles ne concernent pas le codage de données. Les transmissions de communications ne peuvent pas être enregistrées, puis décryptées ultérieurement.

MESURES DE SURVEILLANCE

La portée et le Flux du matériel de surveillance sont déterminés par son indice d'Appareil (voir la Table d'indice de Flux, page 136, et la Table de portée des Flux, page 137, pour plus de détails). L'équipement de surveillance comprend les éléments suivants :

Adaptateur tridéo : Cet appareil permet aux utilisateurs équipés d'un datajack de contrôler les caméras tridéo (ou vidéo) via des commandes mentales. Le tridéo se branche sur le datajack de l'utilisateur et est relié à la caméra par un câble en fibre optique.

Cybercam Sony CB5000 : Cette version cybernétique de la portacam permet aux utilisateurs équipés d'un datajack et d'un adaptateur tridéo de contrôler la caméra via l'interface cybernétique. L'utilisateur n'est pas interfacé avec l'appareil, il ne "voit" pas comme la caméra. Cependant, s'il dispose d'un afficheur vidéorétinien (page 296), il peut ouvrir une fenêtre dans son champ de vision.

Décodeur de données : Ce petit appareillage sophistiqué contient une version de l'utilitaire de décryptage des deckers. Les données cryptées sont stockées par des méthodes standard (puces, CD) ou via un câble à fibre optique (lui-même connecté à un autre dispositif, tel qu'un dérivateur de ligne). Voir *Codeur de données*, page suivante, pour plus de détails concernant le décodage de données.

Dérivateur de lignes : Une fois installé sur une ligne de transfert de données, ce dispositif transmet vers un récepteur spécifique toute information empruntant cette ligne – soit par la Matrice, soit par un signal radio (dont l'indice de Flux est égal l'indice du dérivateur/4, arrondi à l'entier inférieur). Les câbles à fibre optique ne pouvant être mis sur écoute, ce genre de procédé ne peut être installé qu'en certains endroits bien spécifiques : à l'intérieur d'un appareil ou d'un dispositif, entre l'appareil et le branchement du câble en fibre optique, raccordé à la fibre optique par des boîtiers de jonction, etc. Pour éviter les détections, de nombreux dispositifs sont installés afin de transmettre des blocs de données à intervalles irréguliers. De tels dispositifs peuvent même enregistrer l'alimentation simsens liée au run d'un decker dans la Matrice.

Les deckers peuvent utiliser cet appareil pour créer des points d'entrée illégaux (voir *Les points d'entrée*, page 200). L'indice du dérivateur doit être égal au MPCP du cyberdeck utilisé. Le coût est égal à l'indice x 1 000 ¥ (indice x 1 500 ¥ pour les modèles transmetteurs).

Émetteur de signaux : Ce générateur de signaux (un petit disque de 4 cm de diamètre), muni d'un Kleen-tac sur la face arrière, émettent de manière normale ou par activation sur ordre (ASO). Les deux modèles sont en communication satellite. Le modèle standard, une fois activé, transmet ses coordonnées en permanence jusqu'à ce qu'il soit désactivé manuellement. Le modèle ASO ne transmet sa localisation qu'à réception d'un signal codé en provenance d'une unité de surveillance. Les signaux de localisation ne sont transmis que pendant 5 secondes, ce qui limite les chances d'interception.

Les autorités judiciaires placent souvent de tels dispositifs sur un bracelet verrouillé à la cheville des criminels, afin de connaître leur position en permanence.

Identificateur vocal : Ce système a pour effet de contrer les dispositifs permettant de masquer la voix. Il analyse la voix modifiée et offre ensuite plusieurs versions possibles de la version originelle. Pour déterminer s'il parvient à identifier la voix originale, procédez à un test d'opposition entre l'indice d'Appareil du masque vocal et l'indice d'Appareil de l'identificateur vocal. Si l'identificateur obtient plus de succès, il parvient, par extrapolation, à recréer la voix originale.

Micro-cam : Souvent utilisée pour la surveillance, la micro-cam peut être intégrée à un vidéo-transmetteur (voir page précédente) pour enregistrer discrètement des images et les transmettre hors site. Les micro-cams intégrées peuvent être activées et désactivées à distance. Le boîtier (3 x 5 x 2 cm) comprend une cartouche vidéo de trois heures. La micro-cam peut être réglée pour s'activer après détection d'un mouvement. L'enregistrement précise toujours l'heure et la date, en se basant sur l'horloge interne de l'appareil.

Micro-enregistreur : Ce petit boîtier (3 x 3 x 1,5 cm) est doté d'un microphone sensitif d'une capacité d'enregistrement de 6 heures. Il peut être réglé pour s'activer lorsqu'il capte des voix, ce qui augmente la durée effective de l'enregistrement. Un modèle est équipé d'un émetteur radio qui lui permet de diffuser hors site ce qu'il a enregistré. L'indice de Flux de l'émetteur est égal à l'indice d'Appareil du micro-enregistreur. Ce modèle peut aussi être réglé pour transmettre dès qu'il détecte une voix. On peut l'activer ou le désactiver à distance.

Microphone directionnel : Ce cône (de 30 x 8 cm, comportant le microphone et une protection en mousse de polyester accroché à un manche de type pistolet) est un dispositif qui permet d'écouter des conversations à distance. Tout obstacle solide se trouvant devant la source visée ou tout bruit parasite puissant bloque la réception du son.

Microphone laser : Cet appareillage émet un faisceau laser qui rebondit sur toute paroi solide rencontrée et enregistre les variations des vibrations. Celles-ci sont ensuite transformées en sons, identiques à ceux produits du côté opposé de la surface visée. Ce dispositif est donc très efficace pour écouter les conversations se déroulant dans une pièce adjacente.

Pisteur de signaux : Cet appareil est capable de recevoir les coordonnées transmises par un émetteur de signaux. Le modèle d'activation sur ordre (ASO) est capable d'émettre une séquence codée qui activera en même temps l'émetteur de signal. Le pisteur se présente sous la forme d'une mallette en plastique dur, avec un écran sur la face interne du couvercle. Une sonde détachable lui permet d'effectuer une triangulation sur tout émetteur de signaux qui se trouve à portée, et d'indiquer sa position sur la carte affichée par l'écran. Il peut pendant ce temps balayer d'autres bandes de transmission et localiser d'autres émetteurs.

Portacam Sony HB500 : Cette petite caméra tridéo professionnelle, particulièrement compacte, peut être aisément transportée (les contrôles sont intégrés dans la poignée) ou encore installée sur une monture d'épaule et télécommandée à distance.



MESURES DE SURVEILLANCE

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Adaptateur tridéo	6	1	2/72 heures	700 ¥	1	Légal
Cybercam Sony CB5000	-	5,5	5/72 heures	2 700 ¥	2	Légal
Décodeur de données	2	5	indice/10 jours	10 000 ¥ x indice	1,5	4P-V
Dérivateur de lignes	12	-	indice/8 jours	1 000 ¥ x indice	1,5	6P-V
Émetteur de signaux (standard)	9	-	indice/72 heures	500 ¥ x indice	2	8P-U
Émetteur de signaux (ASO)	9	-	indice/72 heures	600 ¥ x indice	2	8P-U
Identificateur vocal	2	5	indice/72 heures	2 000 ¥ x indice	2	5P-V
Micro-cam	8	-	6/48 heures	2 500 ¥	2	8P-U
Micro-enregistreur	9	-	6/48 heures	500 ¥ x indice	2	8P-U
Microphone directionnel	5	1	indice/36 heures	1 000 ¥ x indice	1	6P-U
Microphone laser	5	1	indice/48 heures	1 500 ¥ x indice	1,5	6P-U
Pisteur de signaux (standard)	3	2	indice/48 heures	200 ¥ x indice	1,5	8P-U
Pisteur de signaux (ASO)	3	2	indice/48 heures	500 ¥ x indice	1,5	8P-U
Portacam Sony HB500	-	3,5	4/72 heures	2 200 ¥	2	Légal

CONTRE-MESURES DE SURVEILLANCE

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Brouilleur	2	5	indice/72 heures	1 000 ¥ x indice	1,5	3P-U
Codeur de données	2	1	indice/14 jours	1 000 ¥ x indice	2	4P-V
Détecteur de micro-émetteurs	3	1	indice/48 heures	500 ¥ x indice	1,5	5P-V
Détecteur de dérivation	2	1	indice/14 jours	100 ¥ x indice	2	4P-U
Générateur de bruit de fond	3	1	indice/72 heures	1 500 ¥ x indice	1,5	8P-U
Masque vocal	6	-	indice/72 heures	3 000 ¥ x indice	1,5	5P-V

Dissimulation améliorée

Certains personnages peuvent préférer disposer d'appareils de surveillance dont l'indice de Dissimulation est amélioré, de façon à augmenter leurs chances de ne pas être détectés. De tels articles sont effectivement disponibles, mais coûtent beaucoup plus cher et sont plus difficiles à obtenir. C'est au meneur de jeu d'établir ces augmentations, mais nous suggérons d'augmenter le coût d'un tel appareil de 50% par point de dissimulation supplémentaire.

CONTRE-MESURES DE SURVEILLANCE

Brouilleur : Ce transmetteur brouille les signaux émis sur une bande de fréquences en la saturant d'interférences produites par des contre-mesures électroniques (CME). Cette technique peut viser toutes les fréquences radio. Les brouilleurs disposent d'un indice de Flux égal à leur indice d'Appareil x 1,5.

Pour déterminer si un brouilleur parvient à créer des interférences efficaces sur un appareil de transmission, procédez à un test comparé entre les deux dispositifs. Le test du brouilleur permet de lancer un nombre de dés égal à son propre indice de Flux contre un seuil de réussite égal à l'indice de l'appareil de sa cible. Le test de l'appareil de transmission, quant à lui, se résout en lançant un nombre de dés égal à son propre indice de Flux, le seuil de réussite étant égal à l'indice d'Appareil (CME) du brouilleur. Si le brouilleur obtient plus de succès que sa cible, le signal est brouillé ; sinon, le signal n'est pas perturbé.

Si l'appareil visé est équipé de CCME, procédez à un test d'opposition entre l'indice CME du brouilleur et l'indice CCME de la cible. Chaque succès net obtenu par l'appareil cible lui permet de diminuer d'autant le nombre de succès du brouilleur dans le test comparé précédent.

Codeur de données : Cet appareil contient une version intégrée du programme CI Brouillage, capable de coder les données qu'il reçoit. Un autre appareil similaire possédant la séquence de décodage idoine peut décoder l'information. Le codeur de données peut aussi être branché en série sur un système de transmission par fibre optique (télécom, fax) de telle manière que les appels téléphoniques, les e-mails ou autre soient transformés et ne puissent pas être décryptés par un récepteur ne disposant pas de la séquence de décodage appropriée. La cellule de contrôle de ce dispositif permet de sélectionner un code aléatoire ou préprogrammé. L'indice de Codage des données codées est égal à l'indice d'Appareil du codeur de données (voir *Codage de données*, page 292).

Détecteur de dérivation : Ce dispositif, après avoir été branché en série sur un système, émet un signal et analyse l'écho engendré afin de détecter la présence d'éventuels dérivateurs de ligne, même si ceux-ci ne sont pas en train de transmettre à ce moment-là. Si un dérivateur a été installé sur l'appareil surveillé, procédez à un test d'opposition entre le détecteur et le dérivateur, en vous référant à l'indice d'Appareil des deux dispositifs. Si le détecteur obtient davantage de succès, il détecte la présence d'un dérivateur ; sinon, il ne constate aucune anomalie. Le détecteur de dérivation ne permet pas de déterminer la position d'un dérivateur de ligne, mais seulement d'établir sa présence.

Détecteur de micro-émetteurs : Ce dispositif, suffisamment miniaturisé pour tenir dans la main, permet de localiser les champs de micro-induction engendrés par les micro-émetteurs et autres dispositifs de surveillance, mais uniquement quand ils sont en train d'émettre. Il ne détecte donc pas les micros cachés lorsqu'ils n'émettent pas. Pour déterminer s'il localise la transmission d'un signal, procédez à un test de réussite de l'indice du détecteur contre un seuil de réussite égal à l'indice de l'appareil qui émet +3. Pour chaque tranche de 2 points d'indice de Flux (arrondir à l'entier inférieur), appliquez un modificateur de -1 à ce seuil de réussite. La compétence Matériel de Guerre peut être utilisée comme compétence complémentaire pour ce test (voir *Compétences complémentaires*, page 97). Chaque succès permet de localiser une fréquence locale, et l'écran holographique

inclus dans le boîtier fournit alors, à l'aide d'une flèche, la direction dans laquelle se trouve l'émetteur. En outre, les succès obtenus peuvent être utilisés pour réduire le temps de base nécessaire à cette recherche de 30 minutes. Les détecteurs de micro-émetteurs peuvent être placés en mode d'alarme "passive". Ils se contentent alors d'émettre une lumière rouge clignotante lorsqu'ils ont détecté une transmission.

Générateur de bruit de fond : Conçu pour empêcher les écoutes indiscrètes ou faire échec aux microphones à longue portée (directionnels ou lasers), ce dispositif produit des bruits de fond qui masquent les sons dans la zone d'utilisation. Lorsqu'un générateur de bruit de fond est activé, procédez à un test d'opposition entre son propre indice d'Appareil et celui de n'importe quel microphone. Pour les enregistreurs implantés ou les amplificateurs auditifs, faites appel à la Perception du personnage utilisant ce genre d'appareillages. Si c'est le générateur qui obtient le plus de succès, le personnage qui écoute ne perçoit que des parasites.

Masque vocal : Ce petit disque de 3 cm de diamètre crée une fréquence de résonance qui engendre une distorsion de la voix lorsqu'il se trouve près de la gorge. Il ne peut pas être utilisé pour imiter d'autres voix ou pour déjouer les systèmes de reconnaissance vocale.

Codage de données

Les données, qu'elles soient stockées dans un ordinateur, un secrétaire de poche ou une mémoire Cephaloware, peuvent être codées à l'aide de programmes générés par des dispositifs comme le système de codage de données. Ce système fonctionne également pour les données transmises via les médias électroniques, comme la Matrice.

Le logiciel qui effectue le codage de données est une variante de la CI brouillage. Un tel codage peut être décrypté par un decker se servant d'un utilitaire de décryptage ou par quelqu'un utilisant un décodeur de données (dont l'architecture de programme est basée sur l'utilitaire de décryptage). Pour décrypter les données, le personnage effectue un test d'Informatique (indice de Codage). Diminuez le seuil de réussite du test d'un nombre égal à l'indice de l'utilitaire de décryptage ou à l'indice du décodeur de données. Si le test est réussi, les données sont décryptées.

Le temps de base nécessaire au décodage des informations s'élève à (indice de Décodage x 10) minutes. Chaque succès supplémentaire permet de raccourcir cette durée.

CODAGE/DÉCODAGE DE DONNÉES

	Coût	Légalité
Codage		
indice 1-3	indice x indice x 50 ¥	8P-V
indice 4-6	indice x indice x 100 ¥	8P-V
indice 7-9	indice x indice x 250 ¥	8P-W
indice 10+	indice x indice x 500 ¥	8P-W
Décodage		
Indice 1-3	Indice x indice x 100 ¥	8P-V
Indice 4-6	Indice x indice x 200 ¥	8P-W
Indice 7-9	Indice x indice x 500 ¥	8P-W
Indice 10+	Indice x indice x 1 000 ¥	8P-W

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ

Voici une liste non exhaustive des systèmes de sécurité fréquemment utilisés dans le monde de *Shadowrun* :

Brouilleur cortical : Ces deux écouteurs comportent des sangles qui les "fixent" autour de la tête d'un prisonnier. Chaque fois que le prisonnier essaie de se servir d'une radio ou d'un téléphone implanté, le brouilleur cortical lui inflige des dégâts étourdissants qui s'élèvent à (indice)G, tout en brouillant le signal qui lui est adressé.

DAM : Le détecteur d'anomalie magnétique révèle la présence d'armes et d'autres concentrations de métal (voir *Détection des armes*, page 234). De la forme d'une baguette, il est, soit tenu à la main, soit fixé au sol ou intégré à l'architecture des systèmes d'ouverture (portes, ascenseurs, etc.).

Détecteur de cyberware : Il s'agit d'un microprocesseur tenu à la main, comprenant un moniteur repliable et une tige de détection sonique/magnétique. L'appareil détecte le cyberware et affiche les informations le concernant sur l'écran. Il existe des modèles intégrés à l'architecture des lieux (voir *Détection des armes*, page 234).

Dispositif PANICBUTTON : Ce dispositif miniaturisé est un téléphone cellulaire relié directement à la Lone Star ou à un autre service de sécurité de la région. Lorsqu'il est activé, en plus de la communication établie avec le service de sécurité, il envoie automatiquement un signal, de la même façon qu'un émetteur de signaux (voir page 287). Pour ce qui concerne les tentatives de brouillage, l'indice d'Appareil du dispositif PANICBUTTON est égal à 2.

Hurleur : Conçue officiellement pour interdire l'accès à certains lieux, cette petite boîte est très souvent employée dans les grandes corporations. Leurs salariés ou les visiteurs portent souvent un tel dispositif accroché à la cheville ou au poignet. Au moment où l'un d'eux approche d'un endroit dont l'accès ne lui est pas autorisé, le hurleur l'en avertit poliment et lui conseille de faire demi-tour. Si l'audacieux passe outre, la machine envoie un signal d'alarme aux services de sécurité et déclenche une sirène pour alerter les gardes se trouvant aux alentours. Elle possède un indice de 5 en Flux et en appareil pour résister aux tentatives de neutralisation des dispositifs d'alerte.

Menottes à contraction : Conçues pour les poignets et les chevilles, ces menottes intègrent un mécanisme qui les resserre de plus en plus fermement, écrasant les tendons et les os chaque fois que le prisonnier fait jaillir des lames digitales, des griffes ou tout autre mécanisme cybernétique similaire. Chaque tour au cours duquel le cyberware est activé, l'utilisateur entravé par ce genre de menottes doit résister à des dégâts physiques de 5G et à des dégâts étourdissants de 4M.

Menottes : Les menottes ordinaires, faites de métal, n'ont guère évolué depuis le XX^{e} siècle. On trouve, également, des modèles plus modernes en plastacier très résistant que l'on peut souder sous l'effet d'une chaleur importante autour des poignets ou des chevilles d'un prisonnier. Celui-ci reste entravé jusqu'à ce qu'on coupe ces menottes, ce qui peut s'avérer douloureux pour lui s'il résiste. Les modèles en métal possèdent un indice de Barrière égal à 12, les modèles en plastique ont, eux, un indice de Barrière s'élevant à 15.

Obturateur de jack : Ce jack factice est conçu pour se ficher à l'intérieur d'un datajack ou d'un chipjack. Il injecte alors une résine époxydique à prise rapide qui le colle au jack et obture son conduit. Les forces de l'ordre utilise cet appareil sur les deckers capturés ou les accro au BTL. Nettoyer un jack ainsi obturé nécessite un test de Biotech (6) (temps de base de 90 minutes) ainsi qu'une dose de solvant de résine à 10 ¥, qu'on peut trouver dans les drogueries.

Renifleur chimique : Cet appareil, qui peut être tenu à la main ou, au contraire, intégré à une architecture spécifique (une porte, par exemple), analyse les molécules de l'air ambiant et déclenche une alarme dès qu'il détecte des concentrations d'explosifs ou de poudre de munitions (voir *Détection des armes*, page 234).

Système d'identification : Ce terme désigne une large gamme de moyens technologiques, allant des lecteurs d'empreintes digitales ou palmaires aux analyseurs rétiniens. La plupart



SYSTÈMES DE SÉCURITÉ

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Brouilleur cortical	3	1	Indice/72 heures	1 200 ¥ x indice	2	5P-V
Détecteur d'anomalie magnétique						
Portable	6	-	indice/36 heures	2 500 ¥ x indice	2	8P-U
Intégré à une porte	8	-	indice/2 semaines	5 000 ¥ x indice	3	9P-U
Détecteur de cyberware						
Portable	6	1	Indice/72 heures	2 000 ¥ x indice	2	8P-U
Intégré à une porte	8	-	Indice/2 semaines	4 000 ¥ x indice	3	9P-U
Dispositif PANICBUTTON	10	-	Totale	1 000 ¥	1	Légal
Hurleur	4	-	6/72 heures	100 ¥	2	Légal
Menottes à contraction	-	5	8/1 semaine	2 500 ¥	2	4P-U
Menottes						
Métal	3	0,5	4/48 heures	20 ¥	1	6P-U
Plastacier	3	-	4/48 heures	50 ¥	1	9P-U
Obturateur de jack	10	-	4/48 heures	100 ¥	2	8P-V
Renifleur chimique						
Portable	6	1	Indice/72 heures	10 000 ¥ x indice	2	8P-U
Intégré à une porte	4	-	Indice/2 semaines	20 000 ¥ x indice	3	9P-U
Système d'identification						
Empreinte digitale	-	-	Indice/72 heures	200 ¥ x indice	1	Légal
Empreinte palmaire	-	-	(Indice + 1)/72 heures	300 ¥ x indice	2	Légal
Empreinte rétinienne	-	-	(Indice + 2)/72 heures	1 000 ¥ x indice	3	Légal
Troubleur	9	-	6/72 heures	200 ¥	2	4P-V
Verrou Magnétique						
Type I (indice 1-3)	-	-	indice/2 jours	75 ¥ x indice	0,75	Légal
Type II (indice 4-6)	-	-	indice/3 jours	100 ¥ x indice	1	Léga
Type III (indice 7-9)	-	-	indice/3,5 jours	150 ¥ x indice	1,25	Légal
Type IV (indice 10)	-	-	indice/4 jours	250 ¥ x indice	1,5	Légal
Verrou magnétique biométrique	-	-	indice/5 jours	350 ¥ x indice	2	Légal

CONTRE-MESURES DE SÉCURITÉ

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Coupe-barbelé	12	1	totale	25 ¥	1	Légal
Détecteur d'ultrasons	10	-	6/72 heures	40 ¥	3	Légal
Détecteur de gaz	5	1	(indice x 3)/7 jours	(1 000 ¥ x indice)	2	Légal
Émetteur/Détecteur d'ultrasons	8	0,5	(indice x 2)/72 heures	indice x 400 ¥	3	8P-V
Passes magnétiques (illégal)	9	1	(indice x 2)/10 jours	10 000 ¥ x indice	3	4P-V
Séquenceur	8	2	(indice x 2)/2 semaines	(500 ¥ x indice x indice)	3	4P-V

enregistrent les "empreintes" des personnes qui tentent de les utiliser, et nombre de gens tenant à leur intimité en installent sur leurs verrous afin qu'ils ne s'ouvrent qu'en présence des empreintes autorisées. Les règles permettant de contourner ce genre de systèmes sont fournies pages 232 – 233.

Troubleur : D'un aspect similaire à un logiciel de compétences standard (voir page suivante), le troubleur envoie un signal de brouillage à l'intérieur des implants cybernétiques destinés normalement à recevoir les signaux émis par les logiciels de compétences. Lorsqu'il est branché sur un jack, le troubleur impose à sa victime une pénalité lors de l'utilisation de n'importe quelle compétence active (qu'elle provienne ou pas d'un logiciel de compétences). Cette pénalité, égale à l'indice d'Appareil du troubleur, s'ajoute au seuil de réussite de la compétence active utilisé. Le troubleur est souvent associé à un obturateur de jack pour rendre son extraction difficile.

Verrou magnétique : Ce type de verrous, très employé, assure la sécurité de la plupart des appartements et commerces. Contrôlé par ordinateur, il ne s'ouvre qu'en présence des cartes, codes d'accès, empreintes digitales, palmaires, vocales ou rétiniennes convenables. Il ne comporte qu'une seule partie visible, la fente d'accès pour les cartes ou le clavier nécessaire à l'entrée du code. Il peut être relié à la Matrice et il est parfois couplé aux dispositifs d'identification cités plus haut ou au système PANICBUTTON, qui déclenche une alarme en cas de tentative d'effraction (voir *Verrous magnétiques*, page 232). On distingue quatre niveaux de sécurité pour les verrous magnétiques, du type I jusqu'au type IV. Les verrous magnétiques dits biométriques sont ceux de types III et IV qui utilisent les systèmes de d'empreinte mentionnés ci-dessus. Particulièrement efficaces, les verrous biométriques ajoutent 2 à leur indice d'Appareil pour toute tentative visant à les contourner.

CONTRE-MESURES DE SÉCURITÉ

Voici une liste des contre-mesures de sécurité les plus couramment utilisées :

Coupe-barbelé : Cet appareil double l'indice de Force effectif lorsque l'utilisateur cherche à couper des câbles ou des barbelés.

Détecteur d'ultrasons : Ce dispositif simple est capable de détecter les champs d'ultrasons émis dans son rayon d'efficacité. Il prévient automatiquement son utilisateur de toute activation

d'un système de détection de mouvements par ultrasons ou de visée par ultrasons.

Détecteur de gaz : Portable, cet appareil est utilisé pour détecter la présence de différents gaz soporifiques, toxiques et militaires. Lorsqu'un tel gaz est présent, procédez à un test de l'indice d'Appareil du détecteur de gaz contre un seuil de réussite de 6. Appliquez un modificateur de -1 à ce seuil de réussite pour chaque seconde supplémentaire que le détecteur passe à analyser le gaz. Un personnage transportant ou situé à proximité d'un détecteur de gaz procède à un test de Réaction (6) pour effectuer une action appropriée à cette menace, à condition de disposer d'une action retardée (ou de pouvoir agir à cette phase de combat) et d'avoir été exposé au gaz à la même passe d'initiative que celle où l'alarme du détecteur de gaz a retenti.

Émetteur/Détecteur d'ultrasons : Ce dispositif détecte et analyse les champs d'ultrasons produits par certains détecteurs de mouvements. Il peut également tenter de tromper le détecteur de mouvements en lui faisant croire que rien ne se déplace dans son champ. Cela nécessite un test d'opposition entre l'indice d'Appareil du détecteur de mouvements et l'indice d'Appareil de l'émetteur/détecteur d'ultrasons. Si c'est l'utilisateur de l'émetteur/détecteur d'ultrasons qui remporte ce test, il peut progresser de 2 mètres par tour de combat à l'intérieur du champ d'ultrasons sans être détecté. La réussite d'un test de Furtivité contre un seuil égal à l'indice d'Appareil du détecteur de mouvements lui permet d'ajouter autant de dés que de succès obtenus à tous les dés utilisés lors du test d'opposition du tour de combat en cours. Se déplacer à moins de la moitié de la vitesse de marche normale réduit le seuil de réussite du test d'opposition de 1 pour chaque tranche de 50 centimètres parcourus plus lentement que d'ordinaire (maximum : 2 mètres de moins). Se déplacer plus vite augmente le seuil de réussite de 1 pour chaque quart de mètre parcouru en plus.

Passe magnétique : Ce prodige de l'électronique, qu'on insère dans les fentes comme un vrai passe, abuse les verrous magnétiques et provoque leur ouverture. Il laisse malgré tout des traces de son passage, brouillant la programmation du dispositif mis en échec ou ne causant qu'un retard dans le déclenchement de l'alarme, informant ainsi la victime de l'effraction (voir *Verrous magnétiques*, page 232).

Séquenceur : Cet appareil est conçu pour vaincre les systèmes de verrouillage codés ou les verrous magnétiques (voir *Verrou magnétique*, ci-dessus). Il doit être directement relié aux circuits du clavier de verrouillage, c'est pourquoi son utilisateur doit d'abord mettre à nu le dispositif interne du clavier.

ÉQUIPEMENT DE SURVIE

L'équipement de survie est entièrement légal. Voici le matériel de survie communément disponible :

Câble de furtivité : Contrairement à la corde ou au câble classique, le câble de furtivité n'est guère encombrant après son utilisation. Lorsqu'il est mis en contact avec un bâton catalyseur, il se produit une réaction chimique qui le fait se désagréger en quelques secondes. Le bâton catalyseur, lui, est réutilisable.

Combinaison protectrice : Ce vêtement ciré et imperméable est généralement constitué de bottes, d'un poncho avec capuchon et de moufles. Le capuchon, souvent transparent, du moins devant le visage, est muni d'un masque respiratoire. Les versions couture connaissent un grand succès dans les UCAS et d'autres pays fortement industrialisés, les habitants de ces contrées la revêtant les jours de "mauvaise" pluie (pluies acides, etc.).

GPS : Le système de positionnement global est capable de positionner l'utilisateur par recoupement d'informations via satellites et de lui donner sa position exacte avec une précision de deux mètres. L'appareil est fourni avec un système de cartes digitales internes très détaillées, accessibles par datajack. De nombreuses fonctions de navigation utiles sont également intégrées.

Kit de survie : Dans ce sac résistant se trouve tout un assortiment bien utile à la survie : couteau multi-usage, allumettes, briquet, boussole, couverture chauffante de survie, plusieurs jours de nourriture en tablettes, masque filtrant, unité de purification d'eau et tout autre matériel jugé approprié par le meneur de jeu et les joueurs.

Masque respiratoire : Ce système prend la forme d'un cylindre d'oxygène de 20 x 10 cm, relié par un tube en plastique à un masque partiel ou intégral. Il possède une autonomie de quelques heures. Un régulateur de pression optionnel rend possible son utilisation sous l'eau. Dans une atmosphère de gaz hautement toxique occasionnant des dégâts, il réduit la Puissance de l'attaque de 2 points d'indice et les dégâts de 1 niveau.

Matériel d'escalade : Tout le nécessaire d'escalade, comprenant les harnais, les cordes, les gants, les crampons, les pitons, etc.

Micro-fusées : Ce lance-fusée miniature (de la taille d'un stylo) projette des fusées rouges, blanches ou vertes à plus de 200 mètres. La fusée illumine une zone équivalente à un pâté de maisons, ce qui annule l'éventuel modificateur standard de +2 dû à la lumière faible. La fusée en elle-même occasionne des dégâts de niveau 4M et enflamme tout matériau inflammable.

Pistolet à grappin : Ce pistolet peut projeter un grappin à plus de 50 mètres. Il est équipé d'une bobine interne. Utilisé comme une arme, il tire aux mêmes portées qu'une arbalète lourde et occasionne des dégâts étourdissants de 5M. Le câble relié au grappin peut soutenir aisément un poids de 1,000 kg.

LOGICIELS DE COMPÉTENCES ET PUCES

Les puces à mémoire optique (PMO) sont des dispositifs de stockage de mémoire petits et plats, d'environ 2 x 3 x 1 cm. Ce sont les disquettes du XXI[e] siècle. Les PMO vierges coûtent environ 5 ¥ par Mp.

Pour mieux contrer les problèmes de piratage de logiciels, les programmes sont généralement codés et vendus dans des puces à code optique (PCO). Les PCO sont semblables aux PMO, à l'exception du programme enregistré, qui est littéralement gravé à l'intérieur de la puce. La trame cristalline interne de la puce a été altérée et le programme y est implanté de manière définitive. Les programmes de PCO peuvent être directement copiés dans des mémoires informatiques (ordinateur, Cephaloware, etc.), mais c'est tout. Toute copie ultérieure est obligatoirement corrompue. En fait, un mécanisme de protection des droits d'auteur est intégré dans la puce, de manière à ce qu'une copie du programme puisse être faite à partir de la puce elle-même, mais que toute copie de seconde génération n'ait plus la moindre valeur. Cela permet aux utilisateurs de copier les programmes dans leur mémoire Cephaloware ou leur cyberdeck pour leur usage personnel, sans leur donner la possibilité de faire des copies à bas prix.

Les programmes utilitaires de la Matrice, les logiciels de compétences et les BTL sont tous gravés dans des puces à code optique.

CODE SOURCE ET CODE OBJET

Le programme source, également appelé code source, constitue la forme originale primaire de tout programme. Tous les programmes sources sont écrits dans des langages de programmation intelligibles et compréhensibles par les humains. Les langages de programmation les plus courants dans le Sixième Monde sont le HoloLISP, l'InterMod, le MATCom et l'Oblong. Ces langages utilisent diverses combinaisons d'entrées verbales ou écrites et des manipulations actives d'icônes permettant d'insérer des cônes codées dans la réalité virtuelle afin de construire, littéralement, des programmes.





ÉQUIPEMENT DE SURVIE

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Combinaison protectrice	-	1	(indice)/(indice) jours	200 ¥ x indice	1	Légal
GPS	8	0,5	6/48 heures	700 ¥	1	Légal
Kit de survie	-	2	2/48 heures	100 ¥	1	Légal
Lance micro-fusées	6	2	Totale	50 ¥	1	Légal
Micro-fusées	10	-	Totale	75 ¥	1	Légal
Masque respiratoire	-	1	4/48 heures	500 ¥	2	Légal
Régulateur de pression	-	0,5	6/48 heures	250 ¥	2	Légal
Matériel d'escalade						
Corde (50 m)	3	1	Totale	125 ¥	1	Légal
Gants de rappel	9	-	Totale	70 ¥	1	Légal
Harnais d'ascension/descente	3	0,25	Totale	75 ¥	1	Légal
Kit d'ascension/descente	3	2	Totale	250 ¥	1	Légal
Pistolet à grappin	7	2,25	4/36 heures	450 ¥	2	4P-U
Bâton catalyseur	9	-	6/72 heures	120 ¥	2	Légal
Câble de furtivité	3	3 par 100 mètres	6/72 heures	85 ¥ par 100 mètres	3	6P-V
Câble du grappin	3	2 par 100 mètres	4/36 heures	50 ¥ par 100 mètres	2	Légal
Ration de nourriture (10 jours)	-	1	2/48 heures	30 ¥	1	Légal

Après qu'un programmeur a écrit le code source de son programme, il peut le traduire dans un format objet. Le format objet est le véritable "langage machine", série de constructs holographiques qui forment la base des programmes exécutables. Le code objet est gravé dans un PCO, puis chargé dans la mémoire dès que l'utilitaire est lancé.

Il faut le code source d'un programme pour le copier, le mettre à jour ou le modifier. Il est impossible d'utiliser des copies de code objet pour modifier un programme. De même, un programme ne peut être copié et utilisé par des tierces personnes que si le code source original est utilisé pour faire les copies du code objet. Certains pirates informatiques ont trouvé une méthode pour "cracker" les PCO et les codes objet pour ensuite copier des logiciels, mais ils gardent précieusement leur secret.

Logiciels de compétences : Il s'agit de microprocesseurs à mémoire étendue qui, utilisés en conjonction avec les implants Cephaloware ou Somatoware adaptés, permettent à l'utilisateur de connaître et d'accomplir des choses qui lui sont normalement inaccessibles. Comme les logiciels de compétences codent les informations d'une façon radicalement différente de celle de la mémoire naturelle, un système d'impulsions doit prendre le relais des réflexes, capacités et mémoire de l'utilisateur, qui doit s'en remettre totalement aux capacités codées. Quand une personne fait appel à un logiciel de compétences qui reproduit une compétence qu'elle possède déjà de façon naturelle, elle utilise donc uniquement le logiciel. La capacité naturelle correspondante est perdue tant que le logiciel de compétences est activé.

Les logiciels de compétences sont de trois types : les logiciels de connaissances, les logiciels fichiers et les réflexogiciels.

- **Les logiciels de connaissances** reproduisent les compétences de connaissances, comme les compétences intellectuelles ou scientifiques. Ils comprennent, en outre, une sous-classe dite de logiciels linguistiques, qui permettent l'utilisation de divers langages et remplacent les compétences de langues habituelles.
- **Les logiciels fichiers** contiennent des données brutes, de l'information pure comme celle que l'on peut trouver dans un livre de cours. Ils ne procurent aucune facilité de compréhension ou d'application, juste des données.
- **Les réflexogiciels** reproduisent les compétences actives telles que les compétences physiques, techniques, de combat ou de pilotage.

Les logiciels de connaissances ne peuvent être utilisés que par l'intermédiaire d'un chipjack ou, s'ils sont chargés dans la mémoire d'un implant Cephaloware, grâce à une interface de logiciel de connaissances. Les logiciels fichiers, eux, nécessitent l'emploi d'un chipjack ou d'un datajack, ou alors un enregistrement préalable dans les mémoires des implants Cephaloware. Dans les deux cas, les données sont ensuite exportées vers une interface de logiciels de connaissances ou un afficheur rétinien. Les réflexogiciels requièrent un système d'interfaces de compétences intégral.

Des chipjacks ou des datajacks supplémentaires permettent d'accéder à autant de logiciels de compétences. Ceux-ci sont normalement vendus dans des cylindres de 5 cm de longueur qui protègent la puce jusqu'à son insertion dans un chipjack ou un datajack. Cela fait, et une fois la donnée transférée, on peut retirer la puce. L'utilisation d'un logiciel de compétences est la même, que l'on ait disposé d'un chipjack ou que l'on ait dû en charger le contenu dans la mémoire d'un implant Cephaloware. Dans ce dernier cas toutefois, le programme concerné occupe un espace mémoire déterminé à l'aide de la *Table des tailles de programme*.

Le possesseur de réflexogiciels ne dispose pas de réserve de dés. Par exemple, l'utilisateur d'un réflexogiciel de pistolets n'a pas de réserve de combat lorsqu'il effectue des tests de Pistolets (même s'il possède naturellement la compétence Pistolets). De plus, les compétences magiques, comme la Sorcellerie et l'Invocation, ne peuvent être reproduites en réflexogiciels.

Taille mémoire : Pour déterminer le nombre de Mp utilisés par un logiciel de compétences, utilisez la Table des tailles de programmes (page 220). Les compétences de base issues des logiciels de compétences possèdent un multiplicateur de 3, les spécialisations, quant à elles, se voient attribuer un multiplicateur de 2. Consultez la Table des *cyberdecks et programmes* (page 301) pour établir les coûts, disponibilité et index de rue des compétences de logiciels.

Jukebox : Il s'agit, en fait, d'un micro-ordinateur portable, doté de nombreux ports permettant d'insérer plusieurs logiciels de compétences. Le jukebox est connecté via un câble à fibre optique à un datajack ou un chipjack. Par l'intermédiaire d'un clavier, d'une commande vocale ou d'un ordre mental (cette dernière possibilité étant réservée aux possesseurs d'un datajack), l'utilisateur peut "sauter" d'un logiciel de connaissances à l'autre.

LOGICIELS DE COMPÉTENCES ET PUCES

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Logiciels de connaissances	12	Mp x 150 ¥	5/4 jours	1,25	Légal
Logiciels linguistiques	12	Mp x 50 ¥	6/36 heures	1,25	Légal
Logiciels fichiers	12	Mp x 100 ¥*	4/4 jours	1,25	Légal
Réflexogiciels	12	Mp x 100 ¥	6/4 jours	1,25	Légal
Jukebox	3	Ports x Mp x 20 ¥	3/72 heures	1	Légal
Puces à mémoire optique	12	Mp x 5 ¥	Totale	1	Légal
Puces autonav	12	25 ¥	Totale	1	Légal
Puce d'enseignement virtuel	12	Mp x 100 ¥	Total des indices/72 heures	1	Légal/3- ¥
* des données recherchées coûtent plus cher.					
BTL					
Puce à induction directe	12	250 ¥	3/12 heures	1	3- ¥
Puce onirique	12	100 ¥	3/12 heures	1	3- ¥
Simdeck modifié pour BTL	3	250 ¥	3/12 heures	1	3- ¥

Cet appareil est idéal pour le combat et toute autre situation nécessitant l'utilisation rapide et successive de plusieurs compétences précises.

Puces autonav : Ce sont des cartes détaillées de la plupart des agglomérations urbaines, qui permettent aux véhicules dotés d'un indice d'Auto-Nav supérieur ou égal à 2 de suivre automatiquement n'importe quelle route figurant sur la carte, à condition qu'elle ne soit pas encombrée par des obstacles importants.

Puces BTL (Better than life) : Ce sont des enregistrements simsens sur lesquels sont gravés des contrôleurs de signaux à haute intensité. La plupart des BTL voient leur intensité retranscrite telle quelle, ressortant du SISA en amplitude haute et stimulant directement les centres de plaisir du cerveau.

Les puces BTL se présentent sous deux formes distinctes. La puce onirique nécessite un deck simsens spécialement modifié pour produire des signaux BTL (très facile à faire). La puce à induction directe est directement insérée dans un datajack ou un chipjack ; elle contient tous les composants électroniques nécessaires. Toutes deux grillent automatiquement leurs propres circuits après une unique utilisation, bien qu'il soit possible de modifier cette particularité.

Une grande variété de BTL circulent dans la rue. Certaines versions permettent d'annuler la sécurité RAS, permettant à l'utilisateur de parler et de marcher tout en accédant à ses puces ou à son microprocesseur. D'autres ne sont que des diffusions en boucle d'une émotion particulièrement intense ou euphorique. Une variété, appelée Personafix, modifie les réactions liées à la personnalité de l'utilisateur lorsqu'il est plongé dans certaines conditions psychologiques. Le Personafix peut même créer une personnalité artificielle, fondée sur une figure connue ou historique.

Les BTL provoquent un phénomène de dépendance extrêmement puissant, et nombre d'utilisateurs finissent par les utiliser en boucle toute la journée. Une utilisation intensive entraîne des effets secondaires très désagréables, comme la catatonie, les dédoublements de personnalité, l'amnésie, les flash-back, les névroses, les synesthésies (cross over sensoriel) et même la mort. La plupart des utilisateurs de BTL périssent dans des accidents survenus alors qu'ils étaient sous l'influence de la puce. Beaucoup meurent de malnutrition, de déshydratation ou par suicide.

CYBERWARE

Un coût en Essence est associé à chaque article de Cyberware. Il représente la réduction de l'indice d'Essence du personnage, qui se produit lorsque le cyberware est implanté. Si l'Essence d'un personnage descend en dessous de zéro, sa force de vie s'amenuise et il ne tarde pas à mourir.

Le cyberware de 2060 est très varié, aussi bien pour le Cephaloware, le Somatoware que pour les cybermembres complets. Tout le cyberware présenté dans ce livre est disponible en modèle standard ou alpha.

ALPHAWARE

L'Alphaware est une catégorie de cyberware de meilleure qualité, offrant à la fois un coût en Essence plus réduit et une meilleure résistance aux dégâts. En contrepartie, il est plus cher et plus difficile à réparer. Si un personnage décide de se greffer une pièce de cyberware de type Alphaware plutôt que de qualité standard, réduisez le coût d'Essence de 20% (arrondir à l'entier supérieur) et multipliez le coût de l'article par 2.

Les accessoires d'un matériel Alphaware sont obligatoirement de qualité Alphaware. En d'autres termes, si vous vous êtes greffé des yeux cybernétiques Alphaware et que vous souhaitez les doter d'une vision thermographique, les modules thermographiques doivent être de qualité Alphaware également.

CEPHALOWARE

La greffe de ce matériel sophistiqué et de faible dimension nécessite le remplacement d'une partie de la boîte crânienne par des plaques de plastique ou d'os artificiel, sans que cela entraîne une diminution de la résistance du crâne.

Communications

La portée et le Flux du matériel de communication sont déterminés par leur indice. Reportez-vous à la Table d'indice de Flux et la Table de portée des Flux (pages 136 et 137). Les dispositifs de communication peuvent également être équipés de CCME et d'émetteurs de signaux cryptés (voir pages 137 et 287).

Microphone subvocal : Cet appareil permet à l'utilisateur équipé d'une radio ou d'un téléphone implanté de communiquer sans avoir à parler fort. Au contraire, l'utilisateur peut se permettre de murmurer ou, selon le terme consacré en 2060, de subvocaliser. Si son entourage ne peut pas l'entendre, son interlocuteur, lui, le comprend parfaitement. S'il possède un datajack, l'utilisateur du microphone subvocal peut se connecter à une radio ou à un téléphone externe et subvocaliser de la même manière.

Radio : Cet implant Cephaloware permet les communications à des distances limitées sur toutes les fréquences, bien qu'il ne garde en mémoire qu'un nombre de fréquences programmées égal à son indice x 2. Cette diversité le rend très populaire auprès des forces armées et des gens soucieux d'éviter un brouillage éventuel. Cela compense la mauvaise qualité



de la transmission, bien inférieure à celle procurée par un téléphone standard. L'utilisateur doit toujours parler quand il transmet des informations, mais peut le faire sur un ton inaudible pour les personnes qui l'entourent. Ces radios existent aussi en version récepteur uniquement, plus économique en nuyens et en Essence.

Scanner de fréquences intégré : Version interne du scanner (voir page 289), le scanner de fréquences intégré est également un accessoire que l'on peut coupler aux émetteurs/récepteurs radio ou téléphoniques. En lui-même, le scanner de fréquences intégré permet de détecter et surveiller une gamme de fréquences. Combiné avec un implant radio ou téléphone, il peut en même temps surveiller et accéder à un nombre de fréquences radio ou téléphoniques égal à son indice x 2. Ces fréquences sont programmables et peuvent être changées à volonté, ou au contraire bloquées de manière à réduire l'encombrement radio. L'utilisateur dévoué peut même recevoir et gérer plusieurs appels dans sa tête.

La réception du tridiphone se fait en mode exclusivement vocal, à moins que l'utilisateur ne soit également équipé d'un afficheur vidéo rétinien. Si c'est le cas, un état de la situation des fréquences surveillées s'affiche sur son champ de vision. De même, les appels entrants sont signalés par une petite icône clignotante. Le scanner de fréquences intégré est vendu et implanté en kit complet comprenant, soit une radio interne, soit un téléphone ; dans les deux cas, le coût d'Essence du scanner de fréquences intégré est réduit de moitié.

Téléphone : Cet implant Cephaloware est un véritable téléphone qui permet d'accéder à l'ensemble du réseau cellulaire des télécommunications. Il est sensible aux CME et au brouillage ; à cet égard, il dispose d'un indice d'Appareil de 2. La réception d'un tridiphone implanté est exclusivement vocale, à moins que l'utilisateur ne soit équipé d'un afficheur vidéo rétinien. Comme la plupart des appareils de télécommunication, les téléphones Cephaloware peuvent recevoir des fax, bien qu'ils ne disposent que d'un espace mémoire limité à 5Mp.

CEPHALOWARE INTERNE

Bombe corticale : La loi interdit formellement l'utilisation de cet instrument de persuasion. Il en existe trois types : la nano-bombe, la micro-bombe et la méga-bombe.

La nano-bombe est un dispositif minuscule dont l'explosion n'endommage qu'une toute petite partie de la tête de la victime. Elle peut être réglée pour détruire de la mémoire Cephaloware, un datalock, etc., ou encore pour endommager une partie du cerveau de manière à provoquer certains effets secondaires : cécité, bégaiement, surdité, etc.

La micro-bombe est juste assez puissante pour tuer celui qui la porte.

La méga-bombe, également appelée Nuke Crânienne, est constituée d'une quantité d'explosif suffisamment importante pour provoquer un effet de souffle. Elle inflige une migraine fatale à celui la porte, mais blesse aussi les personnes qui l'entourent.

Les conditions de mise à feu de la bombe sont programmées au moment de l'installation du système. Il peut aussi bien s'agir d'un compte à rebours que de la réception d'un signal électromagnétique provoquant une explosion instantanée. Une bombe corticale peut même être réglée pour exploser après reconnaissance d'un son spécifique. Dans ce dernier cas, il ne peut s'agir que d'une bombe qui tuera automatiquement son porteur. Les méga-bombes disponibles sont de puissances variables. Leur niveau de Puissance varie de 3 à 8 et leur niveau



CEPHALOWARE

	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Bombe corticale					
Nano-bombe	-	28.000 ¥	12/14 jours	1,5	2-R
Micro-bombe	-	65.500 ¥	18/48 heures	1,25	2-R
Méga-bombe	-	500.000 ¥	20/14 jours	1	2-R
Chipjack	0,2	1.000 ¥	3/72 heures	0,9	Légal
Compartiment dentaire					
Cassable	-	700 ¥	3/48 heures	1,5	10P-Q
Stockage	-	1.500 ¥	2/48 heures	1,25	Légal
Datajack	0,2	1.000 ¥	Totale	0,9	Légal
Datalock	0,2	1.000 ¥ + coût décryptage	6/36 heures	1,5	Selon décryptage
Interface de logiciels de connaissances		0,1	1.000 ¥	3/24 heures	1 Légal
Mémoire		Mp / 300	Mp x 150 ¥	3/24 heures	0,8Légal
COMMUNICATIONS					
Microphone subvocal	0,1	850 ¥	4/72 heures	2	Légal
Radio	0,75	Indice x 2.000 ¥	2/24 heures	0,8	Légal
Récepteur radio	0,4	Indice x 1.000 ¥	2/24 heures	0,8	Légal
Scanner de fréquences intégré	0,3	Indice x 5.000 ¥	3/48 heures	1	Légal
Téléphone	0,5	3.700 ¥	3/24 heures	0,9	Légal

de dégâts va de M à F. L'effet de souffle de toutes les méga-bombes diminue de 1 par mètre.

Les bombes corticales sont également placées dans d'autres parties du corps de la victime, bien que la tête soit le choix le plus courant. Les autres parties privilégiées, en particulier pour les nano-bombes, sont la colonne vertébrale et certaines pièces de cyberware.

Compartiment dentaire : Ces dents creuses existent en modèle cassable ou en modèle de stockage. Le modèle cassable produit son effet lorsque le porteur mord puissamment sur sa dent. Selon les cas, il émet alors un signal de pistage ou libère un poison. Briser la dent nécessite un test de Volonté (2). Si le contenu du compartiment dentaire est mortel, le seuil de réussite du test de Volonté passe à 4. Le contenu de cette dent peut être retiré ou replacé en 3 minutes. Le modèle de stockage est généralement utilisé pour passer du petit matériel de contrebande, comme une micropuce ou des échantillons médicaux. Pour ôter une dent de stockage, il faut réussir un test de Rapidité (4) et consacrer deux actions complexes.

Chipjack : Cette forme spécialisée de datajack donne accès aux logiciels de connaissances et aux logiciels fichiers. Si l'utilisateur est également équipé d'une interface neuromusculaire, il a aussi accès aux réflexogiciels. Il n'est possible d'insérer qu'une seule puce à la fois dans un chipjack. Néanmoins, il est possible de se faire greffer plusieurs chipjacks.

Datajack : Marque universelle de tous ceux qui ont ouvert leur conscience à la cybernétique, le datajack standard permet l'exportation ou l'importation de signaux digitaux entre certains implants Cephaloware et Somatoware. L'utilisateur peut ainsi s'interfacer cybernétiquement avec du matériel équipé de manière adéquate, comme le cyberdeck, les consoles de contrôle à distance, les véhicules dotés de ports datajack. De la sorte, il est à même de manipuler tous ces outils, de leur donner des ordres, etc.

Le datajack permet également à l'utilisateur d'accéder mentalement à sa mémoire Cephaloware. Des logiciels ou leur contenu peuvent aussi être téléchargés dans la mémoire Cephaloware de l'utilisateur par l'intermédiaire de son datajack. Sans une interface de logiciels de connaissances, il est en revanche impossible d'accéder via un datajack à des logiciels de connaissances. De même, l'utilisateur d'un datajack ne peut accéder aux logiciels fichiers sans un afficheur rétinien ou vidéo rétinien, et il lui faut nécessairement une interface neuromusculaire pour accéder aux réflexogiciels. Les données récupérées via un datajack (en provenance d'un cyberdeck, d'une cybercam tridéo, d'un véhicule, etc.) peuvent, à leur tour, être transférées sur un afficheur rétinien, un afficheur vidéo rétinien ou dans une mémoire Cephaloware.

Les deckers implantent généralement leur datajack sur la tempe pour le connecter directement aux fonctions supérieures de leur cerveau. Les interfacés, en revanche, les implantent généralement sous ou derrière l'oreille, ce qui leur permet d'accéder plus facilement aux glandes mandibulaires et à la partie inférieure du cerveau. Il n'est pas rare de rencontrer des personnes équipées de plusieurs datajacks.

Datalock : Ce dispositif est en fait un système de cryptage de datajack. Lorsqu'il est installé, les informations qui entrent ou qui sortent du datajack sont instantanément bloquées si un code spécial n'est pas fourni. Cette option est très populaire auprès des coursiers, car elle peut interdire tout accès à leur propre espace mémoire Cephaloware, ce qui est un gage de sécurité. Le datalock rend également le piratage Cephaloware beaucoup plus difficile. Le coût de cet article est de 1 000 ¥ + coût du codage de données (voir page 288).

Interface de logiciels de connaissances : Ce dispositif permet à l'utilisateur d'accéder mentalement à des logiciels de connaissances, qu'ils aient déjà été stockés dans la mémoire d'un implant Cephaloware ou téléchargés par l'intermédiaire d'un datajack.

Mémoire : Ce terme définit la puissance informatique du dispositif cybernétique Cephaloware d'un personnage, de même que sa capacité de stockage d'informations. La capacité de la mémoire correspond à l'espace disponible en Mégapulses (Mp). La mémoire enregistre les données en provenance d'une caméra, d'un datajack, d'un enregistreur auriculaire, d'un téléphone ou d'une radio Cephaloware, d'une opticam, d'un simrig, etc. Des données brutes, des logiciels de compétences et certains programmes peuvent également occuper cet espace, mais leur exploitation peut requérir des équipements supplémentaires, comme un datajack, un système de communication Cephaloware, une interface de logiciels de connaissances, un afficheur rétinien ou vidéo rétinien.

OREILLES

	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Amortisseur de sons	0,1	3500 ¥	4/48 heures	1,25	Légal
Amplificateur auditif	0,2	3500 ¥	4/48 heures	1,25	Légal
Enregistreur	0,3	7000 ¥	8/48 heures	2	12P-N
Filtre sonore sélectif (niveau 1-5)	0,2	niveau x 10000 ¥	6/48 heures	1,25	Légal
Implant basse fréquence	0,2	3000 ¥	4/48 heures	1,25	Légal
Implant haute fréquence	0,2	3000 ¥	4/48 heures	1,25	Légal
Modification esthétique	-	1000 ¥	2/24 heures	0,8	Légal
Remplacement cybernétique	0,3	4000 ¥	2/24 heures	0,75	Légal

Oreilles cybernétiques

Les oreilles peuvent être, soit modifiées par une opération chirurgicale, en recevant éventuellement des implants, soit totalement remplacées par des oreilles cybernétiques. Dans tous les cas, les deux oreilles sont opérées pour éviter de déséquilibrer l'ouïe du bénéficiaire.

Ces simples modifications sont très discrètes extérieurement, bien que chaque ajout ait un réel impact sur le système auditif du bénéficiaire.

Les implants cybernétiques remplaçant totalement les oreilles constituent autant de prothèses peu discrètes qui fournissent une ouïe parfaite dans les limites de leur portée. Les oreilles cybernétiques acceptent des modifications supplémentaires mineures (pour une perte d'Essence totale théorique n'excédant pas 0,5) sans que le bénéficiaire ne subisse de perte d'Essence.

Voici une liste non exhaustive des modifications cybernétiques auriculaires :

Amortisseur de sons : Cette modification met son bénéficiaire à l'abri des augmentations soudaines du volume sonore et lui procure une protection partielle contre les fréquences dangereuses pour lui.

Amplificateur auditif : Cette modification augmente la sensibilité auditive du bénéficiaire sur toute la gamme du spectre sonore. L'effet est assez similaire à celui du microphone directionnel, permettant ainsi à l'utilisateur d'écouter des conversations à distance comme si elles étaient dix fois plus proches de lui. L'utilisation de l'amortisseur de sons est hautement recommandée lorsqu'un amplificateur auditif est implanté.

Enregistreur : Cet implant rend son porteur capable de transférer tout ce qu'il entend, soit sur sa mémoire Cephaloware (où les sons sont enregistrés), soit sur un système de communication Cephaloware (où le son peut être diffusé), soit encore dans son datajack (qui transcrit l'information à l'appareil auquel il est relié, comme un enregistreur externe). Si les sons sont enregistrés dans sa mémoire Cephaloware, l'utilisateur peut par la suite réécouter l'enregistrement à volonté dans sa tête. S'il possède un datajack, il peut se brancher sur des haut-parleurs et faire écouter ses enregistrements à un public plus large.

Filtre sonore sélectif : Cet implant rend l'utilisateur capable de filtrer de manière sélective certains sons sans affecter les autres. Il peut, par exemple, éliminer le bruit de fond de manière à se concentrer sur une conversation. Chaque niveau de filtre sonore permet d'ajouter 1 dé aux tests de Perception liés à l'ouïe. De plus, pour tous les tests d'opposition contre les générateurs de bruit de fond, l'utilisateur prend le double du niveau de son filtre sonore pour déterminer si son écoute est brouillée. Le niveau maximum est égal à 5.

Implant haute fréquence : L'utilisateur peut entendre des sons de fréquence trop élevée pour être perçus par un homme normal.

Implant basse fréquence : L'utilisateur peut entendre des sons de fréquence trop basse pour être perçus par un homme normal.

Modification esthétique : Les catalogues présentent une variété infinie de formes et de tailles pour ces prothèses purement décoratives. Les plus populaires, et de loin, sont celles qui confèrent un petit air métahumain en allongeant les oreilles ou en les rendant pointues.

Yeux cybernétiques

Les yeux cybernétiques offrent en général une vision parfaite (10/10). Dans la très grande majorité des cas, les deux yeux sont remplacés pour éviter que le cerveau reçoive des signaux incohérents, ce qui peut avoir des conséquences sérieuses.

Ces implants peuvent être parfaitement semblables aux yeux originaux, du moins sans examen ophtalmologique, ou au contraire, être très bizarres, d'un or irisé, fluorescents avec en prime le logo du fabricant inscrit en lettres dorées ou encore d'une uniformité de chrome poli. Les yeux cybernétiques acceptent des améliorations supplémentaires pour un total de coût en Essence n'excédant pas 0,5 sans pour autant engendrer une nouvelle perte d'Essence à leur porteur. Au-delà de 0,5, il doit payer le coût normal en Essence pour profiter des autres améliorations sur ses yeux cybernétiques. Les implants oculaires sont toujours vendus avec du matériel de nettoyage et d'entretien dont il faut se servir régulièrement.

Si un métahumain décide de procéder au remplacement cybernétique de ses yeux, il perd automatiquement ses avantages naturels de vision nocturne ou de vision thermographique. Mais il peut, bien entendu, doter ses nouveaux yeux des mêmes caractéristiques. Les modifications rétiniennes sont une alternative au remplacement des yeux, qui permettent de conserver une apparence naturelle, chacune ayant son propre impact sur le système visuel du bénéficiaire.

Voici une liste des améliorations cybernétiques oculaires courantes :

Afficheur rétinien : Ce dispositif permet au personnage d'afficher, sous forme de texte uniquement, des données issues de sa mémoire Cephaloware ou transitant à travers un datajack. Le texte s'affiche sur une "fenêtre" qui apparaît dans son champ de vision, lui permettant de lire des données invisibles aux yeux des personnes de son entourage.

Afficheur vidéo rétinien : Version plus sophistiquée de l'afficheur rétinien, ce dispositif permet au personnage d'afficher également des images (y compris de la vidéo) dans son champ de vision. Les données proviennent, soit de sa mémoire Cephaloware, soit d'un autre dispositif (les informations doivent alors transiter par un datajack).

Anti-flash : Ce dispositif protège des flashes de lumière aveuglants, voire du simple éclat du soleil. Ne tenez donc pas compte des modificateurs qu'entraîne l'éblouissement en combat ou dans toute autre situation délicate.

Caméra : Ce dispositif capture, de façon digitale, toute image perçue par les yeux du personnage. S'il est relié à un datajack standard, le personnage peut exporter l'image digitale dans sa mémoire Cephaloware ou vers un système de lecture de données (l'enregistrement d'une séquence vidéo d'une seconde, soit 60 images, occupe 1 Mp d'espace mémoire). Dans le cas contraire, le microprocesseur de stockage d'images doit être extrait du compartiment aménagé pour lui dans l'œil.

Duplicateur rétinien : La duplication du modèle rétinien d'une autre personne, que l'opération soit permanente ou temporaire (grâce à une fonction cybernétique appropriée), est un crime capital. Son utilité est, en outre, incertaine, la duplication étant rarement assez fidèle pour tromper efficacement tous les scanners rétiniens.

YEUX

	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Afficheur rétinien	0,1	1 000 ¥	4/36 heures	1	Légal
Afficheur vidéo rétinien	0,2	1 600 ¥	4/48 heures	2	Légal
Anti-flash	0,1	2 000 ¥	5/48 heures	1,25	Légal
Caméra	0,4	5 000 ¥	6/24 heures	2	Légal
Duplicateur rétinien (illégal)	0,1	indice x 25 000 ¥	8/7 jours	2	3-Q
Grossissement					
Optique 1	0,2	2 500 ¥	4/48 heures	1	Légal
Optique 2	0,2	4 000 ¥	4/48 heures	1	Légal
Optique 3	0,2	6 000 ¥	5/48 heures	1	Légal
Électronique 1	0,1	3 500 ¥	5/48 heures	1	Légal
Électronique 2	0,1	7 500 ¥	5/48 heures	1	Légal
Électronique 3	0,1	11 000 ¥	8/48 heures	1	Légal
Horloge rétinienne	0,1	450 ¥	3/24 heures	1	Légal
Lunettes de protection	-	500 ¥	4/48 heures	1,5	Légal
Modification esthétique	-	1 000 ¥	2/24 heures	0,75	Légal
Opticam	0,5	20 000 ¥	5/72 heures	2	Légal
Remplacement cybernétique	0,2	5 000 ¥	2/24 heures	0,75	Légal
Vision nocturne	0,2	3 000 ¥	4/36 heures	1,25	Légal
Vision thermographique	0,2	3 000 ¥	4/36 heures	1,25	Légal

Grossissement : Ce dispositif agrandit l'image visuelle perçue par le personnage, de la même manière qu'une lunette de visée (page 278). Le seuil de réussite basé sur la portée (voir page 110) est donc modifié. Les systèmes de Grossissement existent en version électronique ou optique (cette dernière étant nécessaire pour les personnages magiciens dotés d'yeux cybernétiques). Les systèmes optiques greffés sur des yeux normaux disposent d'un indice de Dissimulation égal à 9; les autres versions sont indétectables sans un examen biotech approfondi.

Horloge rétinienne : Ce dispositif affiche l'heure et la date précise dans un coin du champ de vision du personnage. L'horloge peut être modifiée pour tenir compte du décalage horaire et des changements liés aux saisons. Elle comprend des options de chronomètre et de compte à rebours.

Lunettes de protection : Cet accessoire protège à la fois les yeux cybernétiques et les yeux normaux contre les impacts et les particules. À la discrétion du meneur de jeu, les lunettes fournissent 1 point d'armure d'impact sur la zone oculaire. Les lunettes teintées ou réfléchissantes coûtent 100 ¥ de plus.

Modification esthétique : Changer la coloration de l'iris constitue l'intervention la plus fréquente, mais des altérations de la forme de la pupille et de la pigmentation de la cornée sont devenues courantes elles aussi.

Opticam : Cet enregistreur vidéo permet la capture d'images vues par les yeux du personnage, soit dans sa mémoire Cephaloware, soit dans un vidéo-transmetteur ou autre système de données. Dans ce dernier cas, la transmission des images se fait via un datajack. L'enregistrement d'une minute de vidéo occupe 1 Mp d'espace mémoire.

Vision nocturne : Ce dispositif permet au personnage de voir parfaitement même lorsqu'il y a très peu de lumière, sous un ciel nocturne étoilé, par exemple. Une obscurité totale, rare dans les zones urbaines des années 2060, le laisse néanmoins aussi aveugle que le serait une personne normale.

Vision thermographique : Ce dispositif opère dans la zone infrarouge du spectre des longueurs d'onde, ce qui permet au personnage de voir les sources de chaleur. L'intensité lumineuse ne l'affecte pas, mais des dégagements de chaleur particulièrement importants peuvent le rendre aveugle.

SOMATOWARE

On désigne sous le terme de Somatoware tout type de cyberware implanté dans des parties du corps autre que la tête. Notez que certains implants, telle l'armure dermale, comprennent néanmoins des modifications crâniennes.

Accélérateur de réaction : En remplaçant une partie de la colonne vertébrale par des matériaux supraconducteurs, le personnage améliore sa vitesse de réaction. Il existe 6 niveaux d'accélérateur de réaction; chacun augmentant de 1 point l'attribut Réaction du personnage. L'accélérateur de réaction est compatible avec d'autres "boosters" de réaction ou d'initiative.

Armure dermale : Ce système de protection invasif est constitué de plaques en plastique très résistant ou en fibres de métal, reliées à la peau du porteur. Le dispositif est tout sauf discret et il nuit à la souplesse de la peau. Il s'adapte à la texture et la coloration de toutes les peaux. Les armures dermales sont réparties en trois niveaux, qui correspondent aussi à leur caractère plus ou moins invasif. Leur indice est ajouté à la Constitution du personnage lorsqu'il résiste aux dégâts, mais pas à ses test de Guérison.

Compartiment digital : Ce petit casier, idéal pour dissimuler des puces de données, remplace la dernière phalange d'un doigt. On l'utilise aussi assez fréquemment pour cacher un fouet monofilament, car la prothèse peut remplacer le lest pour le contrôle de l'arme.

Déclencheur de réflexes : C'est un accessoire destiné au dispositif de réflexes câblés, qui permet à son utilisateur d'activer ou de désactiver à volonté ses réflexes câblés, par un ordre cybernétique, en une action simple. Les réflexes câblés et le déclencheur de réflexes doivent être installés simultanément, en un "pack"; il est impossible d'intégrer ultérieurement un déclencheur à un système de réflexes câblés qui n'en était pas équipé au départ. Lorsque les réflexes câblés sont désactivés grâce au déclencheur de réflexes, le bénéficiaire accorde +4 au seuil de réussite de tout test effectué contre lui par un cyberscanner visant à détecter la présence de réflexes câblés.

Griffes : Cette lame fine, ancrée dans un des os du porteur, possède le tranchant d'une lame de rasoir. Les versions rétractiles

s'installent en tout endroit permettant leur glissement le long d'un os. On peut aussi avoir trois lames moins longues ancrées sur le dos de la main. Les griffes occasionnent des dégâts qui s'élèvent à (For)M.

Interface câblée : Ce circuit de rétroaction est nécessaire à qui veut bénéficier de tous les avantages offerts par une arme à feu assistée cybernétiquement. Les paramètres de visée apparaissent sur la rétine ou l'œil cybernétique de l'utilisateur sous la forme d'une petite croix ou d'un point indiquant l'actuelle cible de l'arme. Les systèmes courants font appel à un récepteur subdermal implanté dans la paume et permettant la connexion avec l'arme.

Interface de contrôle de véhicule (ICV) : Elle permet le Transfert d'Impulsions Musculaires (TIM) et des améliorations neuronales et apporte, par niveau, un bonus de +2 à la Réaction et +1D6 d'initiative supplémentaire quand l'utilisateur est interfacé à son véhicule. Le véhicule doit être équipé du matériel de pilotage adéquat pour que l'interfacé puisse se servir de cette interface. L'ICV permet également à son utilisateur de prendre par défaut son attribut Réaction pour n'importe quelle compétence de pilotage. Dans ce cas, au lieu du traditionnel modificateur de +4 au seuil de réussite, l'interfacé ne subit qu'un modificateur de +2.

Interface neuromusculaire : Ce système neuromusculaire de contrôle s'avère indispensable à qui veut tirer parti des réflexogiciels (voir *Logiciels de compétences*, page 292). Grâce à lui, l'utilisateur s'interface avec les puces optiques codées que sont les réflexogiciels et agit comme s'il maîtrisait naturellement les compétences actives ainsi copiées. Au moment de son achat, choisissez le niveau maximum à la fois des Mp et des indices de réflexogiciels du système ; cela détermine l'indice total et la taille totale de tous les réflexogiciels que le personnage peut utiliser à un moment donné. Le chipjack (permettant l'insertion des réflexogiciels) et/ou la mémoire Cephaloware s'achètent séparément.

Lame de poing : Cette lame implantée au dos de la main, dans l'axe du poignet, existe en version fixe ou rétractile, la plus courante. Elle occasionne des dégâts s'élevant à (For + 3)L.

Lames digitales : Ces lames de 2,5 cm de longueur, constituées d'acier ou de fibres et fichées dans l'os des doigts, remplacent les ongles. Les versions rétractiles glissent sous de faux ongles synthétiques jusqu'à un emplacement interne. Les lames digitales occasionnent des dégâts s'élevant à (For)L. Une version améliorée au carbure compressé permet d'effectuer des dégâts s'élevant à (For + 2)L, mais elle est beaucoup plus coûteuse.

Modulateur vocal : Ce genre d'implants rencontre un grand succès auprès des hommes de scène. Les acteurs de théâtre utilisent fréquemment l'amplificateur vocal, alors que les chanteurs se servent plus souvent des modulateurs de timbre. Les amplificateurs vocaux transforment l'utilisateur en un véritable haut-parleur. Quant aux modulateurs de timbre, ils modifient la voix jusqu'à obtenir la perfection d'un chant d'oiseau, d'une ode merveilleuse et d'effets vocaux inoubliables. Ils ne permettent normalement pas d'abuser un analyseur vocal, mais il en existe une version illégale (le "schéma vocal secondaire") qui modifie le schéma vocal de l'utilisateur, après téléchargement issu de sa mémoire Cephaloware, ou via un datajack, le rendant indiscernable d'une voix non modifiée. Le timbre de voix peut même avoir été enregistré préalablement par l'enregistreur auriculaire de l'utilisateur. L'option playback donne au porteur la possibilité de reproduire quasi parfaitement cet enregistrement audio à partir d'une mémoire Cephaloware ou par l'intermédiaire d'un datajack. Cela dit, l'option playback transforme l'utilisateur en une sorte de perroquet, puisqu'il ne peut que reproduire les paroles exactes enregistrées, et en aucun cas les modifier.

Ossature renforcée : Il s'agit d'un procédé renforçant la structure cellulaire des os du personnage par un treillage de plastique ou de métal greffé sur l'os, ce qui améliore grandement sa structure et sa résistance. Tenez compte de la surcharge pondérale osseuse occasionnée par cet implant dans le calcul de l'encombrement (plastique, +5 kg ; aluminium, +10 kg ; titane, +15 kg). Une ossature renforcée au plastique ou à l'aluminium confère un bonus de +1 à la Constitution du bénéficiaire. Le bonus pour une ossature renforcée au titane s'élève, lui, à +2. Le renforcement à l'aluminium offre automatiquement 1 niveau d'armure d'impact, tandis que le renforcement au titane offre à la fois 1 niveau d'armure d'impact et 1 niveau de protection balistique. Les protections ainsi offertes sont cumulables avec les niveaux de l'armure éventuellement portée. Les coups à mains nues portés par un individu bénéficiant d'une ossature renforcée sont plus puissants. Le niveau de dégâts à mains nues s'élève à (For + 2)M Étourdissement pour une ossature renforcée au plastique, (For + 3)M Étourdissement pour de l'aluminium et (For + 4)M Étourdissement pour du titane. Les os ainsi renforcés sont virtuellement incassables, tout du moins dans les situations courantes ; toutefois, s'ils sont soumis à une très grande pression délibérée, ils rompent. L'indice de Barrière d'une ossature renforcée au plastique est de 6, 8 pour l'aluminium et 10 pour le titane. Les détecteurs de métaux conventionnels réagissent aux ossatures renforcées à l'aluminium ou au titane. Un personnage doté d'une ossature renforcée peut choisir d'effectuer des dégâts physiques plutôt qu'étourdissants lors des combats à mains nues. La Puissance de l'attaque est alors divisée par 2 (exemple : [(For + 4)/2]M pour un coup de poing porté par un individu au squelette renforcé au titane).

Réflexes boostés : Ce traitement électrochimique irréversible améliore les réflexes naturels du corps. Mais le bénéficiaire, en contrepartie, ne peut jamais utiliser de réflexes câblés ni d'interface de contrôle de véhicule. Il est impossible d'annuler ce traitement une fois que l'opération a eu lieu, il est bel et bien permanent et définitif.

Réflexes câblés : Il s'agit de survolteurs neuraux et de stimulateurs d'adrénaline. Leurs bénéficiaires ont tendance à avoir des petits mouvements secs et saccadés, qu'ils ne peuvent contrôler, excepté ceux qui sont équipés d'un déclencheur de réflexes. Chaque niveau fournit un bonus de +2 à la Réaction et +1D6 supplémentaire à l'initiative.

Simlink : C'est un système émetteur/récepteur conçu pour transporter les données d'un simsens. Accessoire privilégié du simrig, l'implant simlink peut transmettre les données du simrig à une unité réceptrice. L'unité réceptrice est reliée à un enregistreur simlink, ou directement à un simdeck, un cyberdeck ou une console à distance, permettant à un utilisateur d'expérimenter l'enregistrement en temps réel. L'indice de Flux d'un simlink est égal au quart de son indice (arrondir à l'entier inférieur). Le coût inclut l'ensemble complet : implant émetteur/récepteur et enregistreur.

Simrig : Cet implant permet l'enregistrement de signaux simsens (soit standard, soit ultra-X ; voir *Simsens*, page 282). Les signaux du simrig peuvent aller directement dans la mémoire Cephaloware, être transmis par un simlink, ou être canalisés par un datajack dans n'importe quel format de stockage digital ou optique. Un simdeck ou un cyberdeck est nécessaire pour retranscrire à volonté les impressions sensorielles enregistrées. L'enregistrement standard nécessite un espace mémoire de 1Mp par seconde ; l'ultra-X en nécessite 3 par seconde. Le simrig fonctionne aussi à l'envers, permettant à l'utilisateur de lire des puces comme s'il disposait d'un simdeck implanté.

Substituts musculaires : Des muscles synthétiques, cultivés in vitro, remplacent ceux du personnage après implantation. Des traitements de calcification et des consolidations du squelette engendrent ensuite une augmentation générale de la Force et de la Rapidité du personnage (d'un niveau égal à l'indice des substituts musculaires), mais pas de sa Réaction. L'augmentation maximum est de 4.



SOMATOWARE

	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Compartiment digital	0,1	3000 ¥	3/24 heures	1	Légal
Griffes	0,1	7000 ¥	3/72 heures	1	3-N
Rétractiles	0,3	11500 ¥	5/72 heures	1	3-N
Interface câblée	0,5	2500 ¥	3/36 heures	1	5P-N
Lame de poing	0,1	7500 ¥	6/5 jours	1,5	4P-R
Rétractile	0,25	10000 ¥	6/5 jours	1,5	3P-R
Lames digitales	0,1	4500 ¥	3/72 heures	1	3-N
Améliorées	NA	+8500 ¥	6/72 heures	1	3-N
Rétractiles	0,2	9000 ¥	5/72 heures	1	3-N
Modulateur vocal	0,2	45000 ¥	2/24 heures	1	Légal
Amplificateur	-	10000 ¥	2/24 heures	1	Légal
Modulateur de timbre	-	25000 ¥	2/24 heures	1	Légal
Playback	0,2	40000 ¥	4/48 heures	1	Légal
Schéma vocal secondaire	-	30000 ¥ + (20000 ¥ x indice)	6/7 jours	2	3-Q
Ossature renforcée					
Plastique	0,5	7500 ¥	5/14 jours	1,5	6P-N
Aluminium	1,15	25000 ¥	5/14 jours	1,5	6P-Q
Titane	2,25	75000 ¥	5/14 jours	1,5	6-R
Substituts musculaires (indice max = 4)	indice	indice x 20000 ¥	4/4 jours	1	5P-Q
Armure dermale					
Niveau 1	0,5	6000 ¥	4/12 jours	1	6P-N
Niveau 2	1	15000 ¥	4/12 jours	1	6P-N
Niveau 3	1,5	45000 ¥	4/12 jours	1	5P-N
Interface de contrôle de véhicule					
Niveau 1	2	12000 ¥	6/48 heures	1	6P-N
Niveau 2	3	60000 ¥	8/48 heures	1,25	6P-N
Niveau 3	5	300000 ¥	8/48 heures	1,5	5P-N
Interface neuromusculaire	0,2 x indice total	Total Mp max x indice max x 500 ¥	indice/10 jours	1	Légal
Réflexes boostés					
Niveau 1	0,5	15000 ¥	3/24 heures	1	8P-Q
Niveau 2	1,25	40000 ¥	3/24 heures	1,25	6P-Q
Niveau 3	2,8	90000 ¥	3/24 heures	1,5	5P-Q
Réflexes câblés					
Réflexes câblés standard					
Niveau 1	2	55000 ¥	4/8 jours	1	5P-Q
Niveau 2	3	165000 ¥	4/8 jours	1	4P-Q
Niveau 3	5	550000 ¥	8/14 jours	1	3R
Accélérateur de réaction	0,3/point	60000 ¥/point	6/7 jours	2	6P-Q
Déclencheur de réflexes	+0,2	13000 ¥	Idem réflexes câblés	Idem réflexes câblés	4P-Q
Simrig					
Simrig cybernétique standard	2	300000 ¥	2/5 jours	1	Légal
Simrig cybernétique ultra-X	2	500000 ¥	6/12 jours	3	Légal
Simlink (indice 1-10)	6	70k ¥ + (10k ¥ x indice)	3/5 jours	1,5	Légal
Système de filtrage					
Air	indice/10	indice x 15000 ¥	6/4 jours	1	Légal
Sang	indice/5	indice x 10000 ¥	6/4 jours	1	Légal
Toxines injectées	indice/5	indice x 10000 ¥	6/4 jours	1	Légal

Systèmes de filtrage : Ils protègent l'utilisateur des effets de substances toxiques spécifiques. Plusieurs modèles sont disponibles. Une trachée cybernétique équipée de filtres préserve des effets de la fumée et de la plupart des gaz. Un rein artificiel comportant des filtres anti-toxines permet de débarrasser le flux de sang de toute impureté qui y aurait été mêlée et s'avère très efficace contre de nombreuses maladies et les drogues injectées par seringues ou par patch. Un autre système de filtres implantés neutralise la toxicité d'une grande variété de poisons ingérés par voie buccale, l'alcool y compris. Les systèmes de filtrage réduisent la puissance des toxines et des gaz d'un niveau égal à l'indice du système. Tous les indices sont disponibles, jusqu'à un maximum de 10.

CYBERMEMBRES

Les membres cybernétiques existent en deux versions, l'une, plus ou moins chromée, au caractère cybernétique apparent, l'autre (dite "synthétique") reproduisant plus ou moins fidèlement

MEMBRES

	Dissimulation	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Bras/jambe cybernétique apparent	-	1	75 000 ¥	4/4 jours	1	Légal
Bras/jambe synthétique	8	1	100 000 ¥	4/4 jours	1	Légal
Accroissement de force						
1-3 points (par membre)	-1 par	-	50 000 ¥/point	6/4 jours	1,5	6P-Q
4 points et + (par membre)	-2 par	0,4/point	75 000 ¥/point	6/4 jours	1,5	6P-R
Dispositif intégré	Variable	-	4 x coût normal	Variable	Variable	Variable
Interface câblée d'arme intégrée	-	0,25	2 500 ¥	6/4 jours	1,5	5P-N
Interface neurale directe	-	0,1	4 500 ¥	4/6 jours	1	5P-Q

l'aspect du membre original tout en restant pleinement opérationnelle. Les cybermembres apparents s'équipent et s'améliorent très facilement, mais risquent de gêner le personnage dans ses interactions sociales (voir *Cyberware et interaction sociale*, page 93). Ils attirent, en outre, l'attention du personnel de sécurité. Les cybermembres synthétiques peuvent, eux aussi, être dotés de capacités spéciales. Mais chaque amélioration est non seulement beaucoup plus coûteuse que la version apparente, mais elle rend également la nature artificielle du membre plus difficile à cacher.

Les cybermembres synthétiques ont un indice de Dissimulation, modifié par chaque implant. Le fait de porter des vêtements sur un membre ajoute 3 à sa dissimulation. Le prix d'une modification sur un cybermembre synthétique augmente de 50% par rapport au coût indiqué sur la liste (qui s'applique donc aux cybermembres apparents).

Les cybermembres disposent d'un attribut Force de base légèrement supérieur à celui de la moyenne raciale du porteur. Les cybermembres destinés aux humains et aux elfes sont construits avec une Force de base de 4. Ceux qui sont destinés aux orks et aux nains ont une Force de base de 6. Ceux des trolls ont une Force de base de 8.

Les remplacements multiples rendent les utilisateurs plus résistants. Une paire de bras cybernétiques ajoute +1 à la Constitution du personnage, une paire de jambes cybernétiques, +2. Les cybermembres ajoutent également +1 à la Puissance des attaques à mains nues. Le bonus passe à +2 si le personnage est doté de deux cybermembres ou plus.

Accroissement de force : Cette modification intègre dans le cybermembre des servomécanismes ainsi que de puissants micromoteurs et pneumatiques qui augmentent son indice de Force. Si cette augmentation est très importante, elle entraîne un coût d'Essence supplémentaire.

Dispositif intégré : Certains dispositifs peuvent être intégrés dans des cybermembres à un coût d'Essence réduit, en particulier s'ils sont suffisamment petits pour contenir à l'intérieur du membre et ne nécessitent qu'un nombre limité de connexions neurologiques. Le cyberware de type griffes, lame de poing, lames digitales et compartiment digital s'ajoute sans coût d'Essence supplémentaire. Le coût des autres dispositifs, comme les radios, brouilleurs et autres, est laissé à l'appréciation du meneur de jeu.

Interface câblée : Les interfaces câblées d'armes intégrées dans des bras cybernétiques ont un coût d'Essence réduit, puisqu'il ne s'élève qu'à 0,25 au lieu de 0,5.

Interface neurale directe : Elle permet de contrôler cybernétiquement un dispositif, implanté dans un cybermembre, mais qui n'était, à l'origine, pas conçu pour recevoir des ordres cybernétiques. Le coût du dispositif ainsi modifié est augmenté de 50%.

CYBERDECKS ET PROGRAMMES

Les cyberdecks et les programmes sont décrits dans le chapitre *La Matrice*, page 205. Les caractéristiques de ces cyberdecks de stockage (MPCP, renfort, etc.) figurent page 205. La Table des tailles de programmes se trouve page 220.

Le code de légalité de tous les cyberdecks est de 4P-S.

BIOTECH

L'équipement biotech disponible comprend :

Biomoniteur : Un objet petit et compact, porté autour du poignet, en haut du bras ou sur la poitrine au niveau du cœur, qui mesure les signes de vie du porteur – rythme cardiaque, pression sanguine, température, etc. Il peut même analyser des échantillons de sang, de sueur et de peau. Les biomoniteurs sont conçus pour transmettre ces informations sur un écran d'affichage. La plupart des modèles sont fournis avec un transmetteur interne et leur coût comprend les unités de lecture. Pour le même prix, un modèle secondaire peut facilement être accroché à un vidéolien ou à un autre transmetteur pour envoyer simultanément des données avec une alimentation vidéo ou d'autres signaux. Le modèle transmetteur possède un indice de 2.

Contrat DocWagon™ : Ne sortez pas sans lui! DocWagon™ propose des soins médicaux de première classe, 24 heures sur 24, que l'appel à l'aide vienne de chez vous ou de la rue. Il existe quatre types de contrats : basique, or, platine et super-platine. Un contrat DocWagon™ requiert le dépôt d'échantillons de peau (conservés dans une chambre forte surveillée par des gardes et

OSSATURE RENFORCÉE

Matériau	Bonus	Coup à mains nues
Plastique	+1 Constitution	(For + 2)M Étourd.
Aluminium	+1 Constitution, +1 Impact	(For + 3)M Étourd.
Titane	+2 Constitution, +1 Impact, +1 Balistique	(For + 4)M Étourd.

RÉFLEXES CÂBLÉS

Réflexes boostés	Bonus de réaction	Bonus d'Initiative
Niveau 1	-	+1D6
Niveau 2	+1	+1D6
Niveau 3	+2	+2D6



mages assermentés), et comprend la fourniture d'un téléphone de poignet à numérotation automatique et bande scellée, qui sert aussi de balise pour les ambulances et les hélicos itinérants de DocWagon™ (indice 2 pour les tentatives de brouillage). L'interruption de l'émission alertera le représentant DocWagon™. Une fois que l'appel d'un bénéficiaire de contrat est confirmé, la plupart des franchises DocWagon™ garantissent l'arrivée d'une équipe de soins d'urgence en moins de 10 minutes, faute de quoi les soins médicaux immédiats sont gratuits. Le service de réanimation, comme le service Réponse à une Menace Grave (RMG), implique une prime élevée. Dans le cas de RMG, le client (ou son héritier) est tenu de payer les factures de soins, y compris les compensations pour le décès des employés DocWagon™. Le contrat or inclut une réanimation gratuite par an, une réduction de moitié des tarifs du service RMG, et un rabais de 10% sur les soins de longue durée. Le contrat platine inclut quatre réanimations gratuites par an et une réduction de moitié des soins de longue durée. Le service RMG devient gratuit, à l'exception des compensations pour le décès des employés qui sont toujours valables. Ceux qui souscrivent à un contrat super-platine bénéficient de cinq réanimations gratuites par an et n'ont pas à payer le service RMG ni les compensations pour décès. Le téléphone de poignet super-platine contient également un biomoniteur qui appelle automatiquement DocWagon™ si les signes vitaux du client s'écartent des paramètres "normaux", et déclenchera une alarme sonore.

DocWagon™ ne répond aux appels provenant d'une propriété gouvernementale ou corporatiste extraterritoriale qu'avec la permission de l'autorité qui en a la charge.

Médikit : Le médikit de 2060 est bien équipé pour assurer la plupart des urgences médicales courantes. Il inclut des réserves de médicaments, des bandages, des outils et même un "docteur" – un système expert (Biotech 3) conçu pour poser un diagnostique des problèmes à partir des informations fournies par l'utilisateur. Le système demande plus d'informations si le diagnostic est incertain. Après avoir déterminé le traitement à suivre, le médikit conseille à l'utilisateur les techniques à employer. Il est capable de concocter un antidote spécifique à une toxine (faire un test de compétence Biotech contre l'indice de la toxine), annulant ainsi ses effets. Les médikits ne sont pas infaillibles, et un formulaire standard doit être signé lors de l'achat, déchargeant le fabricant de toute responsabilité. La plupart des modèles avertissent les utilisateurs de leur incapacité à fournir un traitement adéquat, et émettent des rappels quand leur stock de matériels baisse. Ces réserves s'épuisent quand le personnage obtient un résultat de 1 sur un jet de 1D6 à la suite d'un traitement.

Remplacements organiques : Les tissus et organes de remplacement produits en cuves sont facilement disponibles. Les plus communs sont de type O. Ils sont conçus pour minimiser le risque de rejet de la part de l'organisme, mais nécessitent quand même un programme de traitement immuno-suppresseur adapté pour éviter le rejet de la greffe. Les organes cultivés à partir des cellules du patient présentent le moins de danger. Malheureusement, le remplacement des tissus du cerveau ou des nerfs n'existe pas encore, et les clones complètement viables restent du domaine de la fiction (voir *Dégâts et guérison*, page 125, pour plus de détails).

Unité de stabilisation : Ce caisson isolé, muni de poignées pour le transport, permet de stabiliser l'état d'une personne grièvement blessée jusqu'à ce que des secours médicaux appropriés lui soient donnés. C'est un équipement standard des véhicules DocWagon™ et il est utilisé par tous les

CYBERDECKS ET PROGRAMMES

Cyberdecks de stockage

	Disponibilité	Coût	Index de rue
Allegiance Sigma	4/7 jours	14000 ¥	1
Sony CTY-360-D	4/7 jours	70000 ¥	1
Novatech Hyperdeck-6	4/7 jours	125000 ¥	1
CMT Avatar	6/7 jours	250000 ¥	1
Renraku Kraftwerk-8	10/7 jours	450000 ¥	1
Transys Highlander	14/7 jours	600000 ¥	1
Novatech Slimcase-10	18/7 jours	960000 ¥	1
Fairlight Excalibur	22/7 jours	1500000 ¥	1

Accessoires pour cyberdecks

	Disponibilité	Coût	Index de rue
Écran vidéo	2/24 heures	100 ¥	1
Jack pour visiteurs	2/48 heures	250 ¥	1
Unités de stockage externes	2/24 heures	50 + (5xMp) ¥	1

COÛT ET DISPONIBILITÉ DES PROGRAMMES

Indice	Disponibilité	Coût	Index de rue
1-3	2/7 jours	Taille x 100 ¥	1
4-6	4/7 jours	Taille x 200 ¥	1,5
7-9	8/14 jours	Taille x 500 ¥	2
10+	16/30 jours	Taille x 1000 ¥	3

BIOTECH

	Indice	Disponibilité	Poids	Coût	Index de rue
Biomoniteur	2	6/72 heures	1	1000 ¥	2
Contrat DocWagon‰	-				
Service basique	-	Dès paiement	-	5000 ¥ par an	-
Service or	-	Dès paiement	-	25000 ¥ par an	-
Service platine	-	Dès paiement	-	50000 ¥ par an	-
Service super-platine	-	Dès paiement	-	100000 ¥ par an	-
Médikit	3	2/24 heures	3	200 ¥	1.5
Recharges de médikit	-	2/24 heures	-	50 ¥	1.5
Unité de stabilisation	2	12/1 mois	30	10000 ¥	3
Unité de luxe	6	16/1 mois	35	20000 ¥	3

PATCHS DERMOACTIFS

Patch antidote	Maximum 8	6/72 heures	-	indice x 50 ¥	2
Patch stimulant	Maximum 6	2/24 heures	-	indice x 25 ¥	1
Patch tranquillisant	Maximum 10	4/48 heures	-	indice x 20 ¥	2
Patch "dernière chance"	-	4/48 heures	-	500 ¥	4

meilleurs services d'ambulances. Il stabilise automatiquement l'état de toute personne placée à l'intérieur. Il fait si bien son travail que le patient reçoit un modificateur de -2 au seuil de réussite pour tous les tests de Guérison qu'il fait pour récupérer de ses blessures.

PATCHS DERMOACTIFS

Les patchs dermoactifs sont des pansements autocollants qui dispensent de façon continue et en toute sécurité des produits chimiques nécessaires. Ils doivent être collés sur la peau. Une armure dermale affecte leur efficacité (réduisez l'indice du patch par l'indice d'Armure), et les implants de filtration sanguine rendent inopérants tous les patchs sauf le patch "dernière chance".

Il y existe quatre variétés de patchs dermoactifs : les patchs antidotes, stimulants, tranquillisants et "dernière chance".

Patch antidote : Ce pansement libère un antidote à large spectre pour aider le patient à résister aux effets d'une toxine. S'il est appliqué immédiatement après exposition (avant que le test de Résistance aux dégâts), il réduit la Puissance de la toxine par son indice. Si l'utilisateur subit des dégâts physiques Fatals, ajoutez un nombre de dés égal à l'indice du patch à tous les tests de stabilisation (voir page 129). Des patchs multiples n'ont pas d'effets supplémentaires.

Patch stimulant : Ce pansement libère un stimulant qui ne crée pas de dépendance et qui empêche le patient de s'endormir quand rester conscient est vital. Il réduit les dégâts étourdissants du moniteur de condition du personnage d'un nombre de cases égal à son indice. Les magiciens doivent néanmoins faire attention aux effets secondaires qui risquent de perturber leur capacité à faire de la magie. Le magicien fait un test de Magie contre un seuil de réussite égal à l'indice du patch. En cas d'échec, il suit la procédure relative aux pertes de Magie comme s'il avait subi une blessure Fatale (voir *Dégâts et guérison*, page 125.) Les effets du patch se dissipent en 2D6 minutes, et la colonne Étourdissement du moniteur de condition retrouve son niveau de dégâts originel, plus une case.

Patch tranquillisant : Ce pansement anesthésie le patient qui va subir une intervention chirurgicale. Il est aussi utilisé dans certains milieux pour calmer les prisonniers récalcitrants. Procédez à un test d'opposition entre l'indice du patch et la Constitution du personnage. Si c'est le patch qui obtient le plus de succès, chaque succès net coche une case de la colonne Étourdissement du moniteur de condition du personnage.

Patch "dernière chance" : Ce pansement constitue le dernier espoir de ceux qui sont dans l'impossibilité de recevoir des soins médicaux. Il est placé sur la poitrine au niveau du cœur et accorde une dernière chance face à la mort (voir *Dégâts et guérison*, page 125).

ÉQUIPEMENT MAGIQUE

La description des objets magiques se trouve dans le chapitre *Magie*, page 188. Tous les sorts, focus et esprits de puissance 3 ou plus sont illégaux et ont un code de légalité de (8 – Puissance)P-T.

VÉHICULES

Pour les définitions des diverses caractéristiques des véhicules (voir le chapitre *Véhicules et drones*, page 130).

OPTIONS DE CONTRÔLE POUR VÉHICULES

Les personnages peuvent équiper les véhicules qu'ils achètent ou possèdent avec un dispositif de contrôle direct, une interface de contrôle distant ou un port datajack à la place des contrôles normaux. Le port datajack permet à une personne dotée d'un datajack de contrôler directement le véhicule à travers une interface neurale. Cette connexion est insuffisante pour que quelqu'un doté d'une ICV puisse s'interfacer avec le véhicule, mais ajoute +1 à la Réaction du pilote pour les tests de Pilotage et le combat de véhicule. Un port de datajack coûte 2 500 ¥ (5 000 ¥ pour les motos), et utilise 1 facteur de Cargaison (FC) et 15 kg de chargement.

L'interface de contrôle distant permet au véhicule de recevoir et de transmettre des informations d'un réseau de contrôle distant d'interfacé. En d'autres termes, le véhicule peut être utilisé comme un drone. Pour accepter une interface de contrôle distant, le véhicule doit avoir un indice de Senseurs de 1 ou plus. Adapter un véhicule de cette façon donne au véhicule un indice de Pilotage de 1. Une interface de contrôle distant coûte 2 500 ¥ x l'indice de Structure du véhicule, mais ne prend pas d'espace de cargaison.

L'installation d'une interface consiste en une "boîte noire" qui traduit

ÉQUIPEMENT MAGIQUE

Focus	Disponibilité	Coût	Index de rue
Focus d'arme	8/72 heures	Puissance x 90 000 ¥	2
Focus d'esprit	4/48 heures	Puissance x 60 000 ¥	2
Focus de catégories de sorts	5/48 heures	Puissance x 75 000 ¥	2
Focus de maintien	2/48 heures	[(Allonge + 1) x 100 000 ¥]	2
Focus de pouvoir	6/72 heures	Puissance x 105 000 ¥	2
Focus de sorts non réutilisables	3/26 heures	Puissance x 1 500 ¥	1
Focus de sort spécifique	4/48 heures	Puissance x 45 000 ¥	2
Réserves Magiques			
Bibliothèque hermétique (par compétence)	indice/7 jours	(indice x indice) x 1 000 ¥	1
Matériaux d'invocation des élémentaires	Puissance/24 heures	Puissance x 1 000 ¥	1
Matériaux de loge chamanique	Puissance/24 heures	indice x 500 ¥	1
Fétiches			
Combat	3/24 heures	200 ¥	1
Détection	3/24 heures	50 ¥	1
Guérison	3/24 heures	500 ¥	1
Illusion	3/24 heures	100 ¥	1
Manipulation	3/24 heures	300 ¥	1
Formules de sorts			
Drain L	Puissance/24 heures	Puissance x 50 ¥	2
Drain M	Puissance/48 heures	Puissance x 100 ¥	2
Drain G	Puissance/72 heures	Puissance x 500 ¥	2
Drain F	Puissance/7 jours	Puissance x 1 000 ¥	2



MATÉRIEL D'INTERFACÉ ET DE VÉHICULES

	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Matériel de contrôle à distance	4/72 heures	2 500 ¥ x Structure	2	Légal
Matériel de contrôle de véhicule	4/7 jours	2 500 ¥	2	Légal
Port Datajack	3/72 heures	2 500 ¥ (5 000 motos)	1,5	Légal

	Poids	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
CCME contrôlée à distance					
indices 1-3	1,5	indice x 7 500 ¥	4/7 jours	2	Légal
indices 4-6	2	indice x 15 000 ¥	6/14 jours	3	6P-V
indices 7-9	2,5	indice x 35 000 ¥	12/28 jours	4	5P-W
indice 10	2,5	500 000 ¥	18/45 jours	-	4P-W
Console de contrôle à distance	3	5 000 ¥ x indice	4/72 heures	2	Légal
Écrans d'Affichage Audio/Vidéo	0,5	100 ¥	2/24 heures	1	Légal
Jacks pour visiteurs	0	indice x 100 ¥ par jack	2/48 heures	1	Légal
Micro Intercom	0,5	25 ¥	2/24 heures	1	Légal

le code machine en stimuli neurologiques et vice-versa, permettant à un personnage équipé d'une ICV de s'interfacer avec le véhicule. Le véhicule doit être équipé d'un port datajack ou d'un matériel de contrôle distant, et doit avoir un indice de Senseurs de 1 ou plus. Installer une interface coûte 2 500 ¥, et utilise 1 FC et 10 kg de chargement.

ÉQUIPEMENT D'INTERFAÇAGE

L'équipement d'interfaçage comprend :

Console de contrôle à distance : Cette console portable permet le contrôle à distance d'un véhicule via un contact radio. Ce contact est sujet à la perturbation des brouilleurs et des conditions atmosphériques. Des accessoires, comme les jacks pour visiteurs, écrans d'affichage et intercom, permettent à l'interfacé de communiquer avec d'autres personnes alors qu'il est branché, ou permettent aux autres de "kiffer" avec lui.

Contrôle à distance CCME : Ce dispositif agit sur la console distante d'un interfacé comme une CCME, pour le protéger des interférences et du brouillage (voir *Contre-mesures électroniques*, page 137).

VÉHICULES TERRESTRES

Les véhicules terrestres se meuvent grâce à des sources d'énergie diverses. Les modèles économiques et ceux qui sont destinés à circuler sur le réseau guidé utilisent généralement des accumulateurs de haute capacité qui peuvent être rechargés dans les stations-service, les parkings et sur les pistes du réseau guidé. Certains disposent de cellules solaires auxiliaires, mais celles-ci ne fournissent qu'une énergie limitée. Les Américains d'Origine et ceux des zones voisines s'en remettent parfois aux carburants dérivés de l'alcool, facilement obtenus à partir de matériaux organiques. Les véhicules de longue distance utilisent toujours des carburants dérivés du pétrole. Les véhicules de luxe utilisent généralement des carburants pétrochimiques. Quel que soit le carburant, cela n'affecte pas la qualité de maniement des véhicules ; les principales différences portent sur le coût et la disponibilité du carburant et sur l'autonomie qu'il confère aux véhicules.

Certains véhicules terrestres ont une capacité de pilotage automatique limitée, connue sous le nom d'autonav. Ils peuvent suivre une carte programmée et réagissent toujours à leur environnement. L'autopilote est très prudent, stoppant souvent sans raison apparente pour les passagers. Tout obstacle imprévu sur le trajet suivi le plonge dans une confusion suffisante pour qu'il demande de nouvelles instructions.

BATEAUX

Les véhicules aquatiques utilisent les mêmes sources d'énergie que les véhicules terrestres, bien que les carburants pétrochimiques soient les plus fréquents. Les grands transporteurs sont presque complètement contrôlés robotiquement. Les plus grands transporteurs géants et tankers ont des réacteurs à fusion.

VÉHICULES AÉRIENS

À l'exception d'une poignée de modèles de plaisance et de reconnaissance à propulsion solaire, les véhicules aériens sont de grands consommateurs de carburants pétrochimiques. Leur conception est sophistiquée, mettant généralement en œuvre des contrôles câblés et des structures ajustables. Si l'on ajoute à cela la disponibilité des nouveaux matériaux composites, on peut considérer que les rêves des concepteurs visionnaires du XX^{e} siècle sont devenus réalité.

Les pilotes automatiques fonctionnent d'une manière similaire aux autonav des véhicules terrestres, mais ils sont presque toujours liés au système de localisation par satellite Navstar. Les véhicules aériens sont classés selon leur système propulseur.

VÉHICULES MILITAIRES ET D'ACCÈS RESTREINT

C'est le meneur de jeu qui détermine le code de légalité des véhicules militaires et de sécurité.

Panzers : Sous cette appellation générique sont regroupés les véhicules de basse altitude (VBA) en service dans les forces armées des corporations et des nations du monde entier. Lourdement armés et blindés, ces engins sont particulièrement adaptés aux opérations militaires prolongées en environnement hostile.

Véhicules de sécurité : Cette classification comprend divers véhicules de combat urbain allant des voitures d'escouades de la police aux véhicules d'assaut anti-terroristes. Tous sont lourdement blindés et capables de traverser les décombres urbains typiques.

DRONES

Les interfacés utilisent ces véhicules pilotés à distance dans de nombreux buts : surveillance, reconnaissance, combat, etc. Les drones contrôlés à distances ont des autopilotes et peuvent fonctionner indépendamment pendant de courtes périodes, mais non sans un risque pour les véhicules, puisque les autopilotes peuvent rarement réagir aux éléments imprévus. Les drones sont équipés avec du matériel d'interfaçage. Il revient au meneur de jeu de déterminer le code de légalité des drones.

VOITURES

CHRYSLER-NISSAN JACKRABBIT

Son faible prix et une campagne de publicité intensive ont fait de cette deux-places luisante la voiture la plus courante sur les autoroutes nord-américaines.

	Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
Électrique	3/8	60	4	3	0	5	1	-	0	1	45
Méthylène	3/8	90	6	3	0	4	1	-	0	2	90

Sièges : 2 avant + 1 arrière (Élec.)
2 avant (Méth.)
Points d'entrée : 2 + 1h
Coût : 16300 ¥/18000 ¥
Disponibilité : 2/24 heures
Index de rue : 0,75

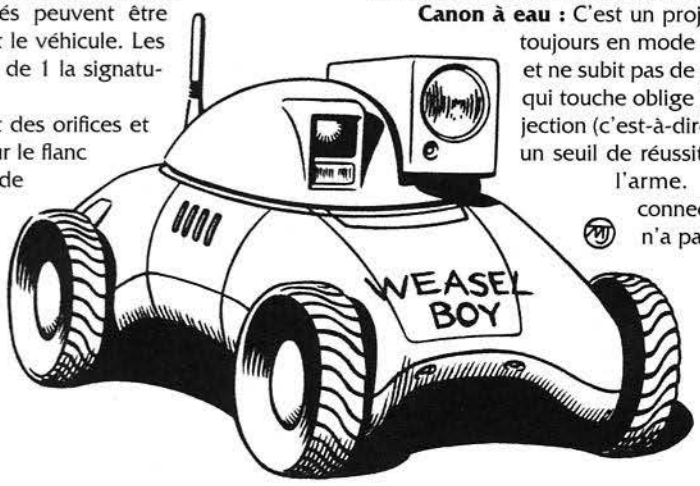
SUPPORTS D'ARMES SUR VÉHICULES

Diverses armes peuvent être placées sur les supports de véhicules, appelés points lourds et points forts. Les armes lourdes et de véhicules (mitrailleuses moyennes et plus grandes) doivent être montées sur des points lourds; les armes plus petites (mitrailleuses légères, fusils d'assaut et plus petit) peuvent être montées sur des points forts. L'indice de Structure du véhicule détermine le nombre de points lourds ou forts qu'il peut avoir. Chaque point lourd vaut 2 points de structure, et chaque point fort compte pour 1 point. Par exemple, un véhicule avec une structure 4 pourrait avoir 2 points lourds OU 1 point lourd et 2 points forts OU 4 points forts. Les points forts peuvent être des supports fixes ou de flanc. Les points lourds peuvent être des supports fixes ou des tourelles.

Les supports fixes ont un arc de tir stable, et l'arme est en permanence fixée au socle. Ils font généralement face à l'avant ou à l'arrière. Les supports fixes tirant sur le côté ajoutent leur recul à l'indice de Maniabilité du véhicule au moment du tir; le pilote fait aussi un test d'Accident. Les socles fixés réduisent les modificateurs de recul de moitié (annulant le modificateur de double recul des armes lourdes, mais chaque missile ou roquette réduit aussi l'indice de Charge des véhicules aériens).

Les armes sur les socles fixés peuvent être maniées par l'interfacé pilotant le véhicule. Les socles fixés externes réduisent de 1 la signature du véhicule.

Les supports de flanc sont des orifices et des pivots renforcés montés sur le flanc du véhicule. Ils offrent un arc de tir de 60 degrés et ajoutent 2 points à la compensation de recul.



Une tourelle utilise 2 points lourds et réduit de 1 la signature du véhicule, mais ajoute aussi 2 FC. Elle offre un arc de tir de 360 degrés, avec une élévation de 45 degrés. Elle réduit de moitié les modificateurs de recul et doit être maniée par un canonnier. Une mini-tourelle utilise 1 point lourd, réduit de 1 la signature et ajoute 1 FC. Elle ne peut porter que des armes de la taille d'une mitrailleuse moyenne ou plus petites.

Équiper un véhicule d'un support fixe nécessite un test de Véhicule C/R (4) dont le temps de base est de 24 heures. Installer des supports de flanc requiert un test de Véhicule C/R (2) dont le temps de base est de 12 heures. Installer des tourelles requiert un test de Véhicule C/R (4) dont le temps de base est de 72 heures.

Les véhicules aériens peuvent porter un nombre de supports à missiles externes égal à l'indice de Structure de l'engin. Chaque support peut porter jusqu'à 300 kg de missiles ou de roquettes. Les supports à missiles ne comptent pas comme des points lourds ou forts contre l'indice de Structure, et leur coût est négligeable.

ARMES DE VÉHICULES

Autocanon Ares Vermicide : Ce canon léger est fourni avec un chargeur automatique et tire en mode semi-automatique.

Canon à eau : C'est un projecteur à haute pression qui tire toujours en mode automatique (10 tirs par action) et ne subit pas de pénalités de recul. Chaque coup qui touche oblige la victime à faire un test de projection (c'est-à-dire un test de Constitution) contre un seuil de réussite égal à la puissance totale de l'arme. Si la pompe du canon est connectée à une source d'eau, l'arme n'a pas besoin de "recharger".



ABRÉVIATIONS UTILISÉES

o = ouvert (ex : moto)
pc = porte coulissante (ex : camionnette)
db = double porte (ex : camion)
t = toit ouvrant
h = hayon (ex : voiture de tourisme)
PA = porte arrière à double battant (ex : ambulance)
pa = porte arrière (ex : véhicule blindé)

VOITURES

EUROCAR WESTWIND 2000

Un engin de course, bas et profilé. Cette voiture de luxe, à hautes performances, comporte une suspension améliorée… et cela a un prix. Ses caractéristiques comprennent un Système Avancé de Protection de Passager qui réduit de moitié la Puissance des dégâts d'un accident. Sortir de la voiture après l'accident nécessite cependant la réussite d'un test de Force (5).

	Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
Standard	3/8	210	10	3	0	2	3	-	1	5	45
Turbo	3/8	240	12	3	0	1	3	-	1	5	45

Sièges : 2 avant + 1 arrière
Coût : 109000 ¥/138000 ¥
Index de rue : 2
Points d'entrée : 2 + 1h
Disponibilité : 6/6 jours (7/7 turbo)
Autres caractéristiques : SAPP, turbocharge (prix compris dans la variante turbo)

FORD AMERICAR

L'Americar reste la plus populaire des voitures Ford de catégorie moyenne.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
4/8	105	8	3	0	2	2	-	1	10	110

Sièges : 4 en banquette (2 avant, 2 arrière)
Coût : 20000 ¥
Index de rue : 0,75
Points d'entrée : 2 + 1h
Disponibilité : 2/24 heures

MOTOS

DODGE SCOOT

Ce scooter électrique est parfait pour dévaler les rues d'une ville.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
3/6	60	3	2	0	5	0	-	-	1	15

Sièges : 1 siège
Autres caractéristiques : Lien avec la Grille
Index de rue : 0,75
Coût : 2000 ¥
Disponibilité : 2/24 heures

HARLEY-DAVIDSON SCORPION

Cette moto classique et massive est de celles qui tiennent la route.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
4/5	120	6	2	1	2	2	-	0	4	60

Sièges : 2 en banquette (1 avant, 1 arrière)
Disponibilité : 2/24 heures
Coût : 14300 ¥
Index de rue : 0,75

YAMAHA RAPIER

Un engin souple et maniable, très populaire parmi les gangs de motards.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
3/6	195	10	2	0	2	1	-	0	1	40

Sièges : 1 en banquette
Coût : 12700 ¥
Index de rue : 0,75
Points d'entrée : o
Disponibilité : 2/24 heures

ARES ROADMASTER

Ce grand transporteur de marchandises, de la taille d'un camion, peut devenir un véhicule de sécurité moyennant quelques transplantations de pièces aisément interchangeables.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
4/10	90	3	5	0	2	2	-	0	80	2000

Sièges : 2 sièges, 1 banquette pliante
Coût : 45000 ¥
Index de rue : 1
Points d'entrée : 2 + 1h
Disponibilité : 3/3 jours

FORD-CANADA BISON

Une suspension tous terrains et des pneus ballons excellents font du Bison un véhicule passe-partout.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
4/3	135	6	4	4	3	3	-	1	67	2000

Sièges : 2 sièges, 2 banquettes pliantes
Coût : 150000 ¥
Index de rue : 2
Points d'entrée : 2 + 1pc + 1db
Disponibilité : 8/8 jours
Autres caractéristiques : Blindage camouflé (Dissimulation 7), aménagements intérieurs (basiques)

HOVERCRAFTS

CHRYSLER-NISSAN G12A

Ce véhicule à coussins d'air multi-fonction, prévu en principe pour transporter des passagers, peut facilement être transformé en véhicule de transport de marchandises.

	Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
Pass.	4	120	5	4	0	2	2	-	0	6	250
March.	4	120	5	4	0	2	2	-	0	66	1000

Sièges : 4 sièges 2 avant, 2 arrière) (x 5)/2 sièges
Coût : 50000 ¥
Index de rue : 1
Points d'entrée : 2 + 1 + 2 + PA/2 + 1pc
Disponibilité : 3/3 jours

BATEAUX

SAMUVANI CRISCRAFT OTTER

Bateau populaire de taille moyenne, idéal pour la plaisance, l'Otter peut aussi faire du travail pratique et du remorquage léger. La coque ouverte de ce navire long de cinq mètres est faite de fibre de verre.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
4	45	6	5	0	3	2	-	1	18	300

Sièges : 2 sièges (avant), 2 banquettes rétractables (x 2) (arrière)
Coût : 27500 ¥
Index de rue : 1
Points d'entrée : 0
Disponibilité : 2/2 jours

SENDAKO MARLIN

Conçu comme un voilier de plaisance, ce bateau long de 4,5 mètres est devenu célèbre en tant que bateau favori du terrible contrebandier Janos Smoot, depuis la diffusion sur la Chaîne 32 d'une docufiction sur la vie de l'irascible criminel.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
3	30	3	3	0	6	0	-	-	12	150

Sièges : 2 sièges (avant), 2 banquettes (arrière)
Coût : 22500 ¥
Index de rue : 0,75
Points d'entrée : 0
Disponibilité : 2/2 jours

VÉHICULES AÉRIENS AILÉS

CESSNA C750
Ce bimoteur peut transporter des passagers ou servir d'avion de surveillance.

	Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
Standard 5	135/340	22	6	0	4	2	-	1	46	1 100	
Pass.	5	135/340	22	6	0	4	2	-	1	0/10 500	

Sièges : 2 sièges/4 sièges, 2 avant, 2 arrière (x3)
Atterrissage/Décollage : STOL
Disponibilité : 11/11 jours
Points d'entrée : 1 + 1h
Coût : 205 000 ¥
Index de rue : 2

HÉLICOPTÈRES

ARES DRAGON
Cet hélicoptère solide et versatile peut se voir équiper de conteneurs de marchandises supplémentaires.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
5	260	10	7	0	3	3	-	1	5/90	3 250

Sièges : 3 sièges (2 avant, 1 arrière)
Coût : 589 000 ¥
Index de rue : 4
Points d'entrée : 2 + 1
Disponibilité : 30/30 jours

HUGUES WK-2 STALLION
Cet hélicoptère dur au labeur peut être adapté au transport de marchandises, bien que cela réduise sa vitesse.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
5	190	14	4	0	3	3	-	1	72	1 250

Sièges : 2 sièges
Coût : 256 000 ¥
Index de rue : 3
Points d'entrée : 2 + 1pc
Disponibilité : 13/13 jours

VÉHICULES DE SÉCURITÉ

ARES CITYMASTER
Le véhicule de contrôle des émeutes urbaines Citymaster fait office de poste de commande mobile.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
5/11	120	3	5	10	2	3	-	0	17	525

Sièges : 2 sièges + 2 banquettes rétractables (x 5)
Coût : 582 000 ¥
Index de rue : 4
Points d'entrée : 2 + 1pa
Disponibilité : 30/30 jours
Autres caractéristiques : EnviroScellé (gaz), Support Vital (20 heures-humains), Tourelle (arme non incluse)

CHRYSLER NISSAN PATROL-1
La Patrol-1 est la voiture de patrouille urbaine la plus répandue de nos jours.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
4/8	180	10	3	2	2	3	-	0	11	35

Sièges : 2 sièges + 3 banquettes
Coût : 174 000 ¥
Index de rue : 2
Points d'entrée : 2 + 2 + 1h
Disponibilité : 9/9 jours
Autres caractéristiques : Port Électronique (avec radio), EnviroScellé (gaz), 2 supports de flanc, Déflecteurs Thermaux 1 (configuration d'usine), Turbocharge 2 (config. usine)

GMC BANSHEE
Ce panzer léger a été conçu pour des missions de reconnaissance et de courrier.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
3	250/1 000	50	6	18	5	2	-	7	30	805

Sièges : 1 éjection + 2 éjection **Points d'entrée :** 3t + 1t
Atterrissage/Décollage : VSTOL **Coût :** 8 440 000 ¥
Disponibilité : NA **Index de rue :** NA
Autres caractéristiques : CME 5, CCME 5, Point Lourd Fixé Externe (arme non incluse), Matériaux Absorbants d'ondes Radar 2 (configuration d'usine), Tourelle (armes non incluses)

GMC BEACHCRAFT PATROLLER
Le Beachcraft est un véhicule de patrouille souple et maniable, doté d'un armement léger.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
4	165	9	4	6	1	2	-	7	65	510

Sièges : 2 sièges **Points d'entrée :** 2 + 1pc
Coût : 349 000 ¥ **Disponibilité :** 18/18 jours
Index de rue : 3
Autres caractéristiques : Point Lourd Fixé Externe (arme non incluse), Turbocharge 1 (config. usine)

DOC WAGON OSPREY II
L'Osprey II permet aux équipes Doc Wagon d'évacuer les personnes blessées hors des zones de combat.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
5	380	12	6	3	4	3	-	1	12	300

Sièges : 2 sièges **Points d'entrée :** 1 + 1pa
Atterrissage/Décollage : VTOL **Coût :** 817 000 ¥
Disponibilité : NA **Index de rue :** NA
Autres caractéristiques : Système Anti-Vol (6), 2 Points Lourds Externes (armes non incluses), Matériel de Traitement Médical (2 patients), capacité VTOL

NORTHRUP WASP (VARIANTE PRC-42B)
Cet engin à rotors a été conçu pour des missions policières et militaires.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
3	130	15	2	0	3	0	-	2	2	68

Sièges : 1 siège **Points d'entrée :** 1
Atterrissage/Décollage : VTOL **Coût :** 122 000 ¥
Disponibilité : 7/7 jours **Index de rue :** 1
Autres caractéristiques : CCME 1, Micro-Tourelle (arme non incluse)

DRONES

GM-NISSAN DOBERMAN
Le Doberman est un drone de patrouille de périmètre, aussi efficace dans des conditions diurnes que nocturnes.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
3/5	70	8	2	6	4	-	2	1	1	51

Allumage/Arrêt : 5 minutes **Coût :** 25 600 ¥
Disponibilité : 2/24 heures **Index de rue :** 1
Autres caractéristiques : Point Solide Fixé Externe (arme non incluse), Micro-Tourelle (arme non incluse), Interface de contrôle à distance, Installation d'interface.

GAZ-NIKI GNRD-71 BIS SNOOPER
Le drone de sécurité Snooper peut traverser les terrains les plus difficiles.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
4/3	75	3	1	0	8	-	1	1	0,5	6

Allumage/Arrêt : Aucun délai **Coût :** 1 750 ¥
Disponibilité : 2/24 heures **Index de rue :** 0,75
Autres caractéristiques : Interface de contrôle à distance, Adaptation pour interfacé

DRONE DE SURVEILLANCE GÉNÉRIQUE
Le drone de surveillance typique est équipé de scanners thermographiques et d'amplificateurs vidéo de lumière faible (vision nocturne).

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
3	70	9	1	0	5	-	2	1	0	10

Allumage/Arrêt : 3 minutes **Atterrissage/Décollage :** VTOL
Coût : 6 250 ¥ **Disponibilité :** 2/24 heures
Index de rue : 0,75
Autres caractéristiques : Interface de contrôle à distance, Installation d'interface

ROTO-DRONE MCT-NISSAN
Le Roto-Drone est un drone à rotor au design simple et sobre.

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
4	70	6	2	0	5	-	1	1	4	150

Allumage/Arrêt : 8 minutes **Atterrissage/Décollage :** VTOL
Coût : 6 600 ¥ **Disponibilité :** 2/24 heures
Index de rue : 0,75
Autres Caractéristiques : Interface de contrôle à distance, Installation d'interface

CYBERSPACE DESIGNS DALMATIAN

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
3	105	8	2	0	5	-	2	1	3	80

Allumage/Arrêt : 5 minutes **Atterrissage/Décollage :** VTOL
Coût : 15 800 ¥ **Disponibilité :** 2/24 heures
Index de rue : 0,75
Autres caractéristiques : Interface de contrôle à distance, Installation d'interface

SUPPORTS POUR VÉHICULES

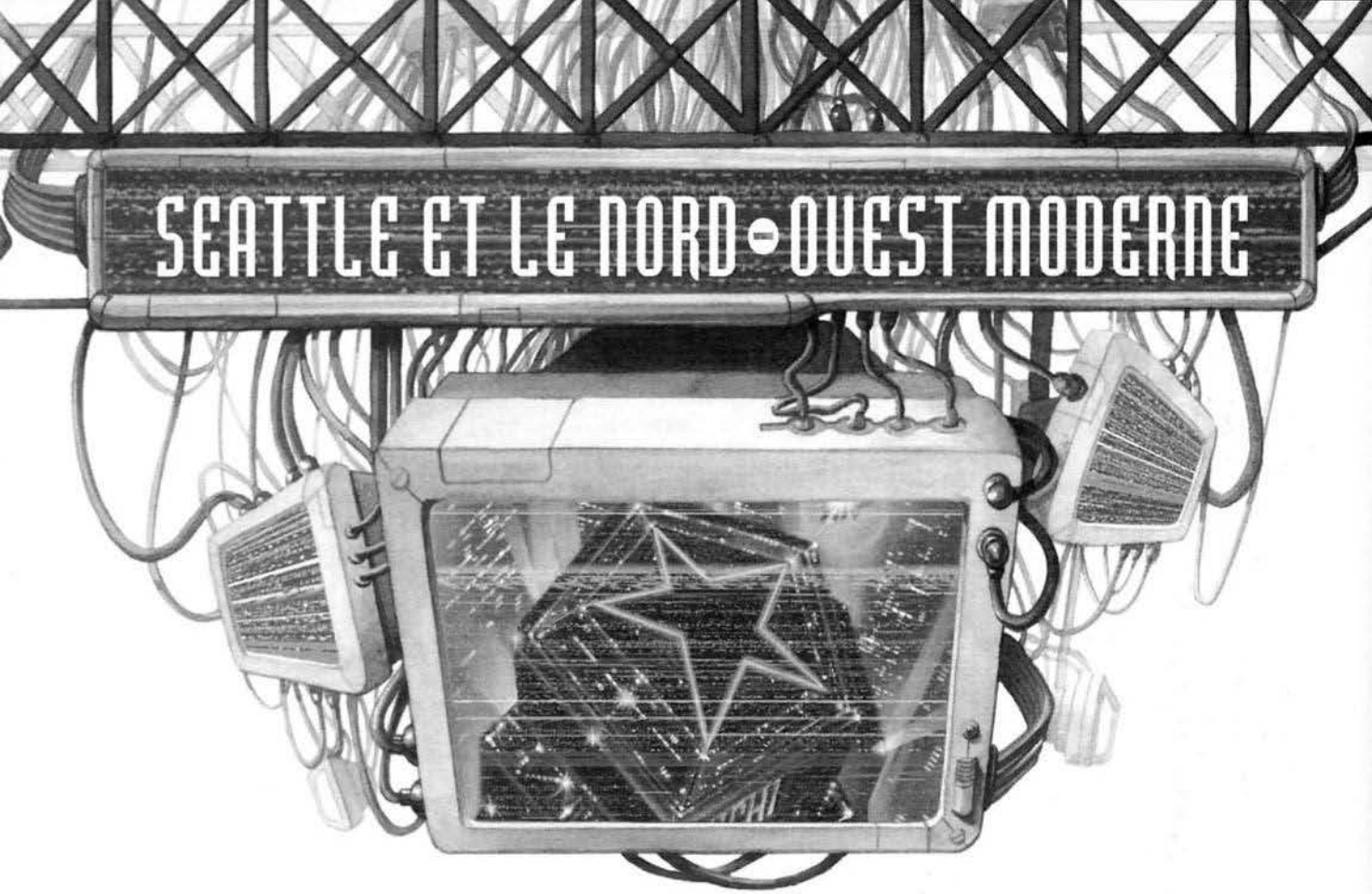
	FC	Charge	Disponibilité	Coût	Indice de Rue	Légalité	RC
Support fixe pour Point Solide Externe	1	10 kg	6/7 jours	750 ¥	2	3P-V	-1/2
Support fixe pour Point Lourd Externe	2	10 kg	6/7 jours	2 000 ¥	2	3P-V	-1/2
Support fixe pour Point Solide Interne	5	10 kg	6/7 jours	1 500 ¥	2	3P-V	-1/2
Support fixe pour Point Lourd Interne	7	10 kg	6/7 jours	3 000 ¥	2	3P-V	-1/2
Support de flanc	0	0	4/96 heures	50 ¥	1.5	Légal	2
Tourelle	8	100 kg	12/30 jours	7 500 ¥	3	3P-V	-1/2
Mini-tourelle	7	25 kg	12/30 jours	5 000 ¥	2	3P-V	-1/2

ARMES DE VÉHICULES

Au meneur de jeu de déterminer la disponibilité, le code de légalité et l'index de rue des armes destinées aux véhicules.

	Type	Chargeur	Mode	Dégâts	Poids	Coût
Autocanon Ares Vermicide	Canon	10 (c)	SA	12D	45	12 000 ¥
Canon à Eau	"Shotgun"	"20"	"SA"	6M Étourd	12	20 000 ¥

SEATTLE ET LE NORD-OUEST MODERNE



Il y a eu beaucoup de changements en Amérique du Nord occidentale depuis la signature du traité de Denver, en 2018. De nombreuses nations souveraines existent désormais dans ce qui fut le territoire des États-Unis, côtoyant des postes avancés éparpillés, ayant appartenu aux anciens gouvernements des États-Unis et du Canada. Les pouvoirs dominants de la région sont diverses Nations des Américains d'Origine (NAO), le royaume elfique de Tir Tairngire et le métroplexe tentaculaire que constitue la cité-État de Seattle. Ce chapitre propose un survol de Seattle et du Nord-Ouest Pacifique moderne, cœur de l'univers de *Shadowrun*.

SEATTLE

Plus grande ville du Nord-Ouest, la conurbation Seattle-Everett-Tacoma est devenue le dernier bastion du pouvoir gouvernemental des UCAS dans la région. Ce complexe urbain reste un centre important de commerce et d'échanges avec les Nations des Américains d'Origine, Tir Tairngire et les nations de la Bordure Pacifique. En tant qu'île des UCAS entourée par une mer de pays étrangers, la ville de Seattle est un lieu où de nombreux conflits nationaux et corporatistes se règlent dans les ombres. Avec une guerre des rues sanglante, qui se calme à peine, et une terrible guerre des corpos, toujours d'actualité, Seattle est sans conteste l'endroit des UCAS le plus rentable pour un shadowrunner.

Les passages suivants décrivent brièvement le métroplexe de Seattle : son fonctionnement, ses hommes de pouvoir et d'influence, et où trouver les meilleures opportunités de shadowrun.

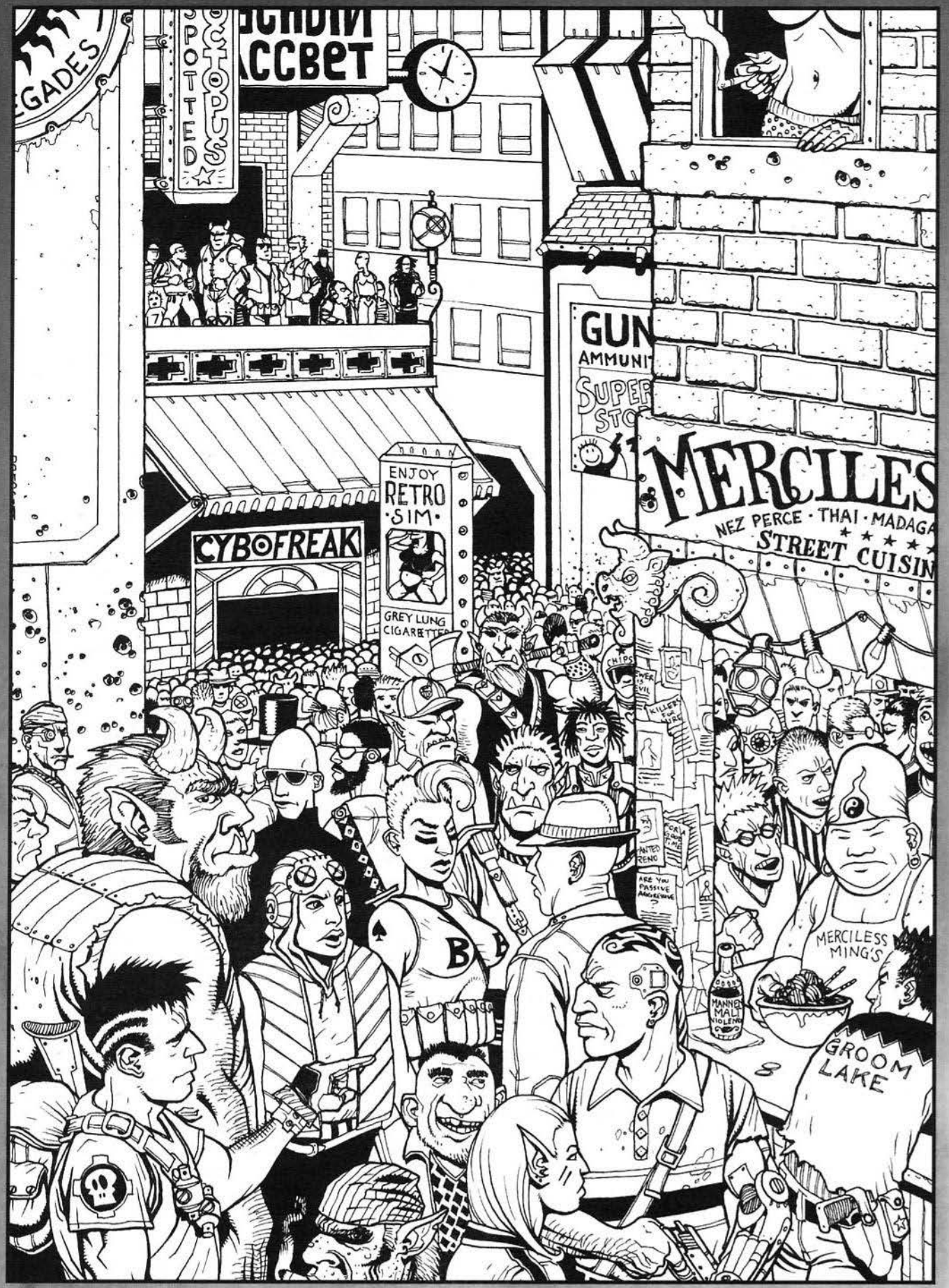
SEATTLE EN UN COUP D'ŒIL

Population : 3 000 000+
- Humains : 63 %
- Elfes : 12 %
- Nains : 3 %
- Orks : 19 %
- Trolls : 2 %
- Autres : 1 %

Densité de population : 500 et plus par kilomètre carré
Revenu par habitant : 26 000 ¥
Population en dessous du seuil de pauvreté : 32 %
Population affiliée à une corporation : 52 %
Hôpitaux : 51
Taux de criminalité : 18 pour 1 000 par an

ENTRER ET SORTIR

En tant qu'extension territoriale située en plein cœur d'un territoire étranger, il est relativement facile d'entrer à Seattle en dépit de son isolation géographique du reste des UCAS. L'aéroport


POTTED
CYBOFREAK
ENJOY
RETRO
·SIM·
GREY LUNG
CIGARETTES
MERCILES
NEZ PERCE · THAI · MADAGA
STREET CUISIN
MERCILESS
MING'S
GROOM
LAKE
MANNEN
MALT
VIOLENC

international Sea-Tac est le principal axe du trafic aérien, accueillant des vols quotidiens du monde entier. Le métroplexe a aussi de nombreux aéroports plus petits. Même sur les vols domestiques, la sécurité est très vigilante ; il est déconseillé aux runners visiteurs de transporter quoi que ce soit d'illégal sur eux (à moins qu'ils ne désirent avoir une conversation longue et déplaisante avec les autorités aéroportuaires).

Les trois principales routes terrestres qui entrent et sortent de Seattle sont les routes Nord, Sud et Est. Les routes Nord et Sud suivent la vieille Autoroute Interstate 5 des États-Unis. La Route Est, précédemment la I-90, finit par rejoindre la I-82 et la I-84. De plus, un train à grande vitesse maglev sous tunnel hermétique relie San Francisco à Seattle via Tir Tairngire et le Conseil Salish-Shidhe. Cette ligne est le seul service ferroviaire destiné aux passagers voyageant dans le métroplexe. Le voyage prend environ deux heures et est fréquemment effectué par des employés des corporations japonaises ayant des intérêts dans les deux villes.

Le voyage maritime est une autre façon d'entrer dans Seattle, en raison du grand nombre de bateaux de passagers et commerciaux qui abordent quotidiennement dans la baie affairée de la ville. Les nouveaux venus arrivant par la mer doivent se présenter au Complexe du Port d'Entrée afin que leurs informations de transit soient vérifiées et mises à jour. Dans les faits, beaucoup de gens pénètrent clandestinement dans le métroplexe par le front de mer. Les contrebandiers et trafiquants de marché noir font fréquemment passer en douce des passagers dans la ville, moyennant un bon prix.

À l'intérieur du métroplexe, les locaux et les visiteurs peuvent se déplacer par air, voiture, ferry ou transport public.

Air

La plupart des installations corporatistes et gouvernementales ont des héliports, et la ville propose cinq services d'aéro-taxis qui relient l'aéroport Sea-Tac et les grands centres corporatistes à tous les endroits importants de la ville. Les aéro-taxis doivent faire enregistrer leur plan de vol par la tour de contrôle de Sea-Tac et sont surveillés par des radars locaux et corporatistes. Toute déviation suspicieuse du plan de vol annoncé garantit d'abord un avertissement, puis la visite d'un chopper de patrouille de la Lone Star.

Voiture

Seattle dispose d'un vaste système routier remarquablement bien entretenu. La plupart des routes sont connectées au réseau guidé sur lequel se branchent les voitures électriques, car ce mode de transport constitue le gros du trafic. Voyager à travers le métroplexe prend généralement environ 3 heures en cas de trafic léger, plus longtemps durant les heures de pointe.

Dans les zones privées d'électricité, comme les Barrens, le réseau guidé est souvent endommagé ou a cessé de fonctionner, et la maintenance routière est virtuellement inexistante. Les résidents locaux qui conduisent ont tendance à préférer les motos du fait de leur taille réduite et de leur capacité à manœuvrer autour des obstacles. Ceux qui voyagent tard le soir dans les Barrens ou sur les autoroutes importantes de Seattle courent le risque de rencontrer l'un ou l'autre des nombreux gangs de motards qui terrorisent ceux qui s'aventurent dans les sections de la route qu'ils revendiquent comme "leur" territoire. À l'occasion, une corruption adéquate peut persuader un gang de vous laisser tranquille ; sinon, des moyens de persuasion plus radicaux ou un véhicule rapide et de bonnes compétences de pilotage sont nécessaires pour se tirer d'ennui.

Ferry

Pendant la journée, le Système de Ferry de Seattle fait fonctionner vingt bateaux de tailles variables du front de mer jusqu'aux îles de Puget Sound. Les bateaux partent à l'heure pile, du Dock 66, dans le centre de Seattle, vers Tacoma et Everett. Certains ferries peuvent transporter jusqu'à cinquante voitures ; les voyageurs peuvent aussi emprunter des ferries plus petits pour passagers ou des hydrofoils express.

Transport Public

La Metro Transit Company dirige le système de transport public de Seattle. Des bus suivent des itinéraires à travers le métroplexe, et Seattle dispose aussi d'un système monorail qui a été révisé et étendu de nombreuses fois au cours des cent dernières années. Le monorail fait une boucle autour du district du centre-ville sur des voies surélevées, avec des arrêts dans les endroits importants comme le Seattle Center et la Renraku Arcology.

GOUVERNEMENT

Le métroplexe de Seattle est divisé en dix districts, gouvernés chacun par un maire et par un conseil de district. Un gouverneur dirige le métroplexe en entier, conseillé par un Cabinet de vingt-et-un membres. Seattle dispose aussi d'un Congrès, composé d'une centaine de représentants élus par les districts. Le district de Fort Lewis est sous la juridiction de l'armée des UCAS, c'est pourquoi le commandant de la Garde du métroplexe fait traditionnellement office de maire de ce district.

Le gouverneur actuellement en fonction, Ivar Lindstrom, a pris le poste au lendemain de la récente disparition du gouverneur Marilyn Schultz à l'intérieur de Renraku Arcology, privée d'électricité. Il communique avec brio avec les médias et entretient un débat vigoureux opposant les nombreuses factions en compétition dans le métroplexe. Dynamique et populaire, Lindstrom a de bonnes chances de s'accrocher à son poste dans un futur immédiat, sauf en cas de réapparition inattendue de son prédécesseur.

APPLICATION DE LA LOI

Les Services de Sécurité de la Lone Star constituent les principaux fournisseurs de police du métroplexe de Seattle, bien que d'autres firmes de sécurité privées offrent des services de meilleure qualité à ceux qui en ont les moyens. Réputée pour son attitude de "je tire d'abord, je pose des questions après", la Lone Star accomplit un travail correct en parcourant les rues dans la plupart des circonstances et dans la plupart des voisinages. Les taudis comme les tristement célèbres Redmond Barrens, cependant, ont tendance à ne voir les flics de la Star que très occasionnellement, et dans ce cas, toujours équipés de matériel lourd anti-émeute ou à l'intérieur de véhicules de patrouille Citymaster armés jusqu'aux dents. La récente guerre des gangs dans Seattle a testé la Lone Star jusque dans ses limites, et la rumeur voudrait que le Gouverneur Lindstrom songe à mettre un terme au contrat unissant la Lone Star à la ville.

De nombreuses autres corporations de sécurité guettent la moindre opportunité, avides de prendre la place de la Lone Star. Au premier rang se trouve la Knight Errant Security, connue pour être le joujou du cerveau corpo et gros bonnet, Damien Knight, d'Ares Macrotechnology. Knight Errant s'occupe déjà de la sécurité de nombreuses installations corporatistes dans la ville et accueillerait avec joie une telle occasion d'étendre son autorité. Le personnel de Knight Errant est bien entraîné et doté de l'équipement dernier cri de filiales comme Ares Arms. Stylés, dans leurs élégants uniformes noirs et lisses, les agents de sécurité Knight Errant sont considérés comme l'élite, par opposition aux banals "flics qui font la ronde" de la Lone Star.

Au moins vingt autres fournisseurs de sécurité privée opèrent aussi à Seattle, des grands bataillons comme Eagle Security et Hard Corps, Inc. jusqu'aux petites compagnies comme Emerald City Security, Nightingale et Olympic Security. La plupart de

ces firmes tirent leur argent de contrats privés avec de petites entreprises incapables de s'offrir la Lone Star ou Knight Errant.

Parmi les personnalités connues pour leurs efforts visant à maintenir le contrat de la Lone Star, citons le chef du service de police de la Lone Star de Seattle, William Loudon, qui a commencé à engager des shadowrunners pour s'occuper de missions pas vraiment légales destinées à réfréner les pires excès du crime organisé. Il a récemment rétabli les Shadowriders, une division secrète d'opérations illégales de la Lone Star de Seattle, pour gérer les besoins de shadowruns de la corporation.

La Garde du métroplexe de Seattle

En tant que cité-État des UCAS perdue en territoire hostile, Seattle bénéficie de la protection militaire des UCAS. La Garde du métroplexe fait ce travail au mieux de ses capacités, en dépit d'une taille réduite à trois bataillons et un matériel souvent dépassé. Ses soldats sont un mélange de professionnels à plein temps et de réservistes à temps partiel. Ses officiers d'encadrement et de terrain forment un rassemblement éclectique, allant des officiers de l'Armée des UCAS jusqu'à des délégués politiques. La Garde peut être activée par le gouverneur ou par un ordre exécutif du conseil de la ville, bien que le Congrès de Seattle doive ratifier une telle action dans les 48 heures.

CORPORATIONS

Seattle a toujours été un terrain de jeu pour les corporations, et le récent conflit corporatiste a accentué le phénomène. En plus des mégacorporations bien établies, comme Mitsuhama Computer Technologies et Renraku Corporation, les mégacorpos montantes, comme Wuxing et Cross Applied Technologies, se sont de plus en plus laissé attirer par le métroplexe. Les largesses de l'héritage cédé par celui qui fut le président des UCAS, le dragon Dunkelzahn, couplées avec les opportunités ouvertes par la terrible "guerre" des corporations, ont fourni un terrain fertile pour que beaucoup de corpos de taille petite ou moyenne puissent mettre aussi un pied à Seattle. La compétition entre les compagnies locales et les géants mégacorporatistes est féroce, et se résout souvent par des accords dans la pénombre des arrière-salles ou par des frappes illicites contre des rivaux – celles-ci étant fréquemment accomplies par des équipes de shadowrunners qui ne figurent pas officiellement sur les feuilles de paie corporatistes.

Holdings mégacorporatistes

Toutes les mégacorporations AAA possèdent quelque intérêt à Seattle, d'une filiale de bureaux de la marque à des labos de recherche high-tech, en passant par de vastes parcs industriels.

Ares Macrotechnology possède de nombreuses compagnies de transport aérien et maritime dans la zone de Seattle, et sa branche Knight Errant Security Services fournit un service de sécurité à de très nombreuses entreprises et installations corporatistes à travers le métroplexe. Ares est aussi le principal fournisseur de pistolets de la chaîne de magasins WeaponsWorld, et a des sous-contrats lucratifs avec la compagnie aérospatiale locale Federated Bœing. Le QG de la corporation, basé à Seattle, dispose des systèmes de défense et de sécurité dernier cri.

Aztechnology Corporation considère sa Division Nord-Occidentale basée à Seattle comme une tête de pont économique vitale en Amérique du Nord, d'autant que cette corporation n'a légalement pas le droit de faire des affaires en Californie et à Tir Tairngire. La Pyramide Aztechnology est un repère dans l'horizon de Seattle, comprenant des installations pour toutes les divisions majeures d'Aztechnology, dont un labo de recherche magique dans les niveaux supérieurs. Au moins un bataillon de troupes aztlanes est stationné à Seattle pour protéger la Pyramide et des "intérêts corporatistes" non spécifiés.

Cross Applied Technologies, nouveau venu relatif sur la scène de Seattle, a commencé la construction de son installation de Seattle en 2056. La branche locale, Cross Advanced Electronics, s'occupe de hardware électronique, ce qui comprend des ordinateurs, des lecteurs et des tables d'enregistrement simsens. À la tête de la division se trouve Nicholas Aurelius, fils de Leonard Aurelius, ancien président du Bureau d'Ares Macrotechnology et ennemi juré de l'homme fort d'Ares, Damien Knight. L'animosité opposant Knight à la famille Aurelius garantit virtuellement que les opérations d'Ares et de Cross dans Seattle chercheront presque systématiquement des moyens de se nuire mutuellement. Ils engageront probablement des shadowrunners pour faire le sale boulot.

Six gratte-ciel noirs et argents le long du rivage du lac Washington constituent les quartiers généraux d'Amérique du Nord de **Mitsuhama Computer Technologies**. Mitsuhama est le plus connu pour ses produits high-tech à la pointe du progrès et pour ses liens forts avec le Yakuza, bien que ceux-ci n'aient jamais été prouvés. Les dégâts occasionnés aux rivaux Renraku et Fuchi durant le récent conflit corporatiste ont donné à Mitsuhama une opportunité en or pour s'emparer de la place de leader dans les domaines de l'informatique et de l'électronique, ce que la corporation semble tout à fait disposée à maintenir.

Novatech Incorporated, la réincarnation de la défunte branche nord-américaine de Fuchi Industrial Electronics, est le tout nouveau venu mégacorporatiste sur la scène de Seattle. Novatech a repris le terrain jadis occupé par Fuchi en Amérique du Nord, et à Seattle en particulier. La nature impitoyable et le sens des affaires affûté de son propriétaire, Richard Villiers, vont probablement l'emmener beaucoup plus loin dans un avenir proche. Novatech Seattle est la porte d'entrée de la corporation sur la Bordure Pacifique et l'Asie, où de nombreuses opportunités financières peuvent être saisies. William Ager, ex-"gestionnaire des ressources" de Fuchi, a été embauché par Novatech Seattle. Selon la rumeur, il recruterait régulièrement des shadowrunners pour faire avancer les intérêts de Novatech dans la ville.

La vénérable **Renraku Corporation** s'accroche toujours à son marché de Seattle, mais s'est pris une grosse claque durant la guerre des corporations, d'abord, puis à la suite de la mystérieuse panne de son bijou de la couronne, l'arcologie Renraku. L'incorporation d'un tiers des actions Fuchi dans une prise de contrôle amicale a évité à Renraku de glisser encore plus bas dans la chaîne alimentaire corporatiste, et la corporation fait tout son possible pour reprendre le contrôle de l'arcologie dans les plus brefs délais.

Sæder-Krupp Corporation, plus grande mégacorporation du monde et jouet favori de son propriétaire, le grand dragon Lofwyr, n'a techniquement ni bureaux ni installations à Seattle. Cependant, des filiales de Sæder-Krupp possèdent de nombreuses petites usines et fonderies locales, et la corporation maintient des bureaux à travers la ville pour l'équipe d'encadrement chargée de transmettre des informations au siège principal, en Allemagne. Comme il est interdit à Sæder-Krupp de faire des affaires à Tir Tairngire et en Californie, Seattle constitue un important "poste d'écoute" pour garder un œil sur la Côte Pacifique d'Amérique du Nord.

Des tours jumelles d'acier et de verre miroir renferment les bureaux de la branche de Seattle de **Shiawase Corporation**, qui surveille diverses opérations dans le Nord-Ouest Pacifique. Shiawase a de grands intérêts à Seattle, d'une centrale à fusion à Redmond jusqu'à son contrat de travaux publics avec le gouvernement du métroplexe, en passant par une division de biotechnologie en pleine expansion. De fréquentes luttes intestines entre les nombreuses divisions de Shiawase ont souvent entraîné des shadowruns organisées par une partie de la compagnie contre une autre. Avec la récente acquisition par Shiawase d'anciens actifs de Fuchi, la corporation est en train de pénétrer rapidement le marché du cyberware, et tous les projets qui ont cours à Seattle sont considérés top secrets.

Wuxing, Inc., une corporation basée à Hong Kong qui a récemment atteint le statut de mégacorporation, est également devenue une présence active à Seattle. Wuxing devient de plus en plus entreprenante dans l'économie et la politique de Seattle, poussant à des alliances commerciales entre le métroplexe et les nations de la Bordure Pacifique comme Hong Kong, la Corée, Singapour, la Russie et d'autres intérêts non japonais. Rien de tout cela n'a contribué à faire apprécier Wuxing de ses contreparties japonaises, et beaucoup d'entre elles aimeraient voir Wuxing remise à sa place. En attendant, Wuxing continue de rénover son QG de Seattle et institue une politique d'embauche agressive dans le métroplexe.

Yamatetsu Corporation, jadis le vilain petit canard des mégacorpos japonaises, s'est soudainement retrouvé sous le feu des projecteurs en déménageant ses quartiers généraux mondiaux du Japon au port russe de Vladivostok. Connue comme étant la seule mégacorpo japonaise amicale envers les métahumains, Yamatetsu n'a pas tardé à confirmer sur sa réputation, en initiant une vague rapide d'embauches parmi les métahumains de Seattle. Son départ sans précédent du Japon a entraîné des conflits avec certains des employés les plus conservateurs de la compagnie, déclenchant des luttes de pouvoir intestines au sein de l'infrastructure corporatiste.

Corporations locales

Les corporations locales de Seattle vont du géant aérospatial Federated Bœing, le plus grand employeur du métroplexe, aux Brackhaven Investments aux multiples facettes, que dirige l'ancien candidat à la présidence des UCAS Kenneth Brackhaven, un ultraconservateur à tendance "humano-suprémaciste". Parmi les autres acteurs majeurs sur la scène de Seattle, on peut citer Global Technologies, Inc., une petite corporation high-tech qui se spécialise dans la technologie du simsens et des logiciels de compétences ; MegaMedia, le plus grand producteur de simsens de Seattle, ayant des contacts avec des compagnies hollywoodiennes majeures comme Amalgamated Studios et Virtual World-Disney ; Microdeck Industries, un producteur de hardware et software à bas prix qui possède un accord de licence lucratif avec Mitsuhama ; Pacific Rim Communications, qui dirige le Seattle LTG ; Telestian Industries, un conglomérat détenu par Tir Tairngire disposant d'intérêts dans pratiquement tous les domaines de pointe ; Universal Omnitech, détenteur de patentes de bioware qui rapportent plus d'un milliard de nuyens par an ; et Visionquest Entertainment, une compagnie de production de simsens dirigée par le grand dragon Dunkelzahn avant sa mort prématurée.

SEATTLE DANS LES OMBRES

Comme toute ville majeure de l'univers de *Shadowrun*, Seattle est dotée d'une face cachée sombre où les gens en marge de la société vivent, travaillent et, souvent, meurent. Qu'il s'agisse des équipes de runners free-lances, des gangs ou des syndicats du crime organisé, le milieu de Seattle grouille d'activité. Les malins et les chanceux prospèrent dans ce ragoût mijotant des antres de contrebandiers, des maisons de jeux, des bordels et des ruelles sombres où se pratique le trafic de drogue ; les autres essaient juste de vivre quotidiennement sans se faire remarquer par les pontes du crime ou les gangs vicieux à la recherche d'un peu d'excitation.

Les syndicats de gros calibre qui opèrent à Seattle – la Mafia, le Yakuza, les Triades et les Anneaux de Seoulpa – font tourner l'économie de l'ombre. Beaucoup d'entre eux ont recours aux gangers locaux pour mettre en place les rackets de "protection" ou pour revendre des biens illicites comme les puces BTL, ce qui entraîne de sanglantes guerres de territoires.

La Mafia

L'histoire de *La Famille* à Seattle est très ancienne. Elle commence avec le contrôle des quais et des syndicats de la ville. Elle s'est depuis étendue dans presque tous les rackets criminels qu'on puisse imaginer. La Mafia a maintenu sa force en dépit d'un conflit sanglant toujours en cours avec le Yakuza et de luttes de pouvoir occasionnelles au sein de ses propres rangs. Maurice Bigio est le Don actuel de Seattle, et la Famille Bigio gère les affaires de la Mafia dans une bonne partie du sud du métroplexe. La famille tire la plupart de ses ressources de la contrebande et des rackets de protection instaurés sur les quais de Tacoma. Elle possède aussi quelques intérêts dans beaucoup d'entreprises locales, à travers des opérations terroristes d'usure. Parmi les autres acteurs majeurs de la Mafia de Seattle, on peut citer Rowena O'Malley, fille du précédent Don, à la tête de la Famille Finnigan, et Vince "Numbers" Ciarniello, le vieux capo roublard de la Famille Ciarniello.

Le Yakuza

Le Yakuza a commencé à opérer à Seattle vers le début du siècle, accompagnant les mégacorporations japonaises dont l'importance était grandissante. Il a gardé des contacts avec elles durant quelques années, jusqu'à ce que le syndicat soit devenu suffisamment grand pour former de nouveaux clans dans la région. Au fil des ans, ces clans yakuza ont grandi jusqu'à former le plus puissant syndicat du crime du Nord-Ouest Pacifique, se brouillant fréquemment avec la Mafia et continuant à étendre leurs opérations même au moment des purges ordonnées par les pontes du Japon. Hanzo Shotozumi, l'ambitieux oyabun actuel de Seattle, a récemment déclaré l'indépendance de son organisation vis-à-vis de ses chefs japonais, ce qui menace de faire exploser une guerre de l'ombre entre le Yakuza de Seattle et les autres clans yakuza.

Les Triades

Les syndicats chinois appelés Triades sont les acteurs montants de la pègre de Seattle. Ils contrôlent Hong Kong et la plupart de la Chine continentale, mais ont des intérêts dans le monde entier. Les Triades de Seattle – et plus notamment le Lotus Jaune, les Quatre-Vingt-Huit et l'Octogone – sont lourdement impliquées dans divers trafics, concernant notamment la drogue, les puces, les armes et autres articles similaires. Ces opérations lucratives les mettent en compétition avec le Yakuza et la Mafia ; les combats opposants des trafiquants appartenant à différents syndicats du crime deviennent de plus en plus courants.

Les Triades ont récemment réussi un gros coup sur le marché des puces BTL, en recelant des puces bon marché originaires de Hong Kong (les puces Kong), copies de mauvaise qualité des BTL traditionnellement trafiquées par la Mafia et le Yakuza. Les puces Kong prennent progressivement les parts de marché des autres syndicats, ce qui les ne réjouit guère, on s'en doute.

Les Anneaux de Seoulpa

Seattle est le lieu de naissance des Anneaux de Seoulpa, qui se sont développés dans les années 2040 à la suite d'une violente purge du Yakuza parmi ses membres coréens. Ce sont les cartes imprévisibles du milieu de Seattle : petits et bien organisés, ayant chacun leurs propres buts et plans, ils s'associent parfois pour certaines opérations, alors que tout les oppose à d'autres moments. Beaucoup d'entre eux ont noué des contacts avec de petits gangs locaux, qu'ils utilisent pour accomplir à peu près n'importe quel type d'affaires illégales, du trafic de BTL au vice, en passant par l'extorsion. Parmi les acteurs majeurs, on peut citer l'Anneau de Choson, le plus grand de Seattle, l'Anneau de Komun'go, connu pour son utilisation intensive de la magie, et l'Anneau du Tartare, pourvoyeur d'organes humains de contrebande.

Gangs majeurs

Seattle est la demeure de nombreux gangs, de ceux qui sont assez grands et centralisés pour postuler au rang de mini-syndicats

jusqu'aux gangs d'excités, petits mais vicieux, qui terrorisent les autoroutes de Seattle. Parmi les plus grands et plus puissants gangs de Seattle, citons les Anciens, les Cutters et les Merlyns.

Les Anciens sont un gang de motards composé exclusivement d'elfes, qui comptent des chapitres dans la plupart des grandes villes d'Amérique du Nord. Ils contrôlent le commerce de contrebande entre Seattle et les villes de Tir Tairngire que sont Salem et Portland, et procèdent à quelques rackets de protection et autres opérations de petit calibre. Les Cutters, en hausse sensible depuis que la branche de Seattle a été pratiquement liquidée il y a cinq ans, s'organisent selon des méthodes corporatistes et se considèrent comme des hommes d'affaires. Ils recrutent actuellement de nouveaux membres, espérant retrouver leurs anciens effectifs et l'influence dont ils disposaient avant la purge. Les opérations des Cutters vont de la contrebande à l'extorsion et au trafic de drogue et de puces, sans oublier le kidnapping et les jobs de sécurité en Freelance. Les Merlyns, le plus grand et le plus ancien des gangs de magots de Seattle, mettent leur puissance magique presque exclusivement au service de la Mafia.

INSTALLATIONS MÉDICALES

Du runner malchanceux qui se chope une rafale de plomb au samouraï des rues qui se fait greffer le dernier cri du cyber-gadget létal, ceux qui vivent de l'ombre finissent un jour ou l'autre par avoir besoin des services d'un bon médecin. Seattle revendique plus de cinquante hôpitaux et cliniques, et bien que la plupart d'entre eux requièrent la preuve d'un SIN valide avant de fournir un quelconque soin, les médecins de beaucoup de ces installations sont disposés à oublier les règles, en échange d'une petite compensation. De nombreux médecins dirigent, en dehors de leur travail, des "cliniques de l'ombre" pour traiter des patients ayant des "besoins spéciaux" (et des créditubes bien remplis).

Les services médicaux sont aussi disponibles par DocWagon™, le principal service hospitalier et ambulancier de Seattle. DocWagon™ est surtout connue pour ses équipes itinérantes de personnel médical armé, qui sauvent ses clients de situations périlleuses, comme les batailles de rues ou les fusillades. Néanmoins, la corpo médicale dirige aussi des cliniques dans divers quartiers de Seattle.

En plus de ses hôpitaux, Seattle abrite un nombre respectable de boutiques d'organes, légales et illégales. Ces dernières sont bien moins pointilleuses à propos de leur clientèle que les premières, et comptent ainsi beaucoup de shadowrunners parmi leurs patients. Les runners entrent dans ces établissements à leurs risques et périls, cependant. La rumeur veut que certaines boutiques d'organes, de même que les cliniques ou les hôpitaux quelque peu miteux, revendent des organes humains à des trafiquants du marché noir.



RÉSEAUX D'INFOS

Seattle génère de l'information en permanence, et les réseaux d'infos locaux se battent comme des tigres pour obtenir le scoop le plus juteux. Travailler pour un réseau d'infos ou lui vendre des informations peut constituer, pour un runner, un à-côté très lucratif, bien que parfois risqué. Les gens qui ont des secrets à protéger ne veulent généralement pas les voir diffusés en tridéo dans tout le pays, et prendront souvent des mesures extrêmes pour éviter que cela se produise.

Independent Information Network (IIN)

IIN est une organisation mondiale qui vend les informations de ses journalistes et ses fouines aux réseaux de toute la planète. Lorsqu'il s'agir de remuer la saleté, les chasseurs d'infos d'IIN ont une réputation que seuls les furets de NewsNet peuvent leur contester. Des métahumains possèdent et font marcher IIN, ce qui lui donne un avantage pour toute information concernant les métahumains, ou pour opérer dans des milieux restrictifs l'Underground Ork, l'enclave elfique de Tarislar et le district elfe de Seattle. On ne s'étonne pas qu'IIN ait fait l'objet de nombreuses menaces de mort émanant de groupuscules "humano-suprémacistes".

Des runners peuvent gagner de l'argent en travaillant avec les fouineurs d'IIN, qui ont besoin d'aide pour déterrer des pistes et de faits pour étayer leurs histoires. Un bon decker est presque assuré d'avoir du travail en fouillant les systèmes corporatistes et les serveurs gouvernementaux. La chef de bureau maintiendrait, selon la rumeur, une caisse noire grâce à laquelle elle engagerait des runners pour intimider les groupes qui menacent ou s'opposent aux opérations d'IIN. L'IIN est aussi une source potentielle d'infos payantes lucrative : des scandales actuels, des fichiers de pistes criminelles avortées et autres bandes tridéo incriminantes valent tous beaucoup pour le client adéquat, surtout si toutes les autres copies répertoriées ont mystérieusement disparu.

NewsNet

NewsNet est le plus gros réseau d'information indépendant au monde. N'étant contrôlé ou possédé par aucune

mégacorporation, NewsNet est connu pour tirer au petit bonheur sur tout ce qui bouge. Les fouines de NewsNet sont les maîtres du déterrement de scandales et du journalisme d'investigation à la mode d'antan. Selon la rumeur, ils payent grassement les pistes sur tout sujet brûlant, en particulier lorsqu'ils concernent les corpos. Les runners doivent néanmoins se méfier avant de leur vendre leurs informations : NewsNet protège, certes, ses sources, mais les mégacorpos consacrent souvent des efforts considérables à retrouver et réduire au silence les gens qui parlent trop.

KSAF

Selon toute apparence, la station locale KSAF est un petit réseau mineur indépendant de tridéo. Les employés de KSAF semblent cependant jouir d'une chance éblouissante, et sont parvenus à filmer des événements importants du XXI[e] siècle au moment même où ceux-ci éclataient. À ce jour, personne ne sait comment ils repèrent les événements qui passeront à la postérité, ni comment ils parviennent à envoyer leurs équipes à travers le métroplexe et l'Amérique du Nord pour filmer les événements historiques au moment même où ils se produisent.

Tridi pirates

Seattle ne manque pas de personnes dotées d'une caméra tridéo et du désir de faire connaître "la vérité" aux masses, quelle qu'elle soit. Beaucoup de ces tridi pirates en profitent pour régler leurs comptes. D'autres ne sont intéressées que par l'argent, et produisent des projections en pay-per-view d'émissions illégales, comme les matches à la mort organisés dans la nation Aztlan.

TERRES TRIBALES ET AUTRES VOISINS

Le métroplexe de Seattle est entourée par des nations étrangères dont le comportement varie de la tolérance de mauvaise grâce à la franche hostilité. Parmi ses turbulents voisins, on trouve le Conseil Salish-Shidhe, la NAO sécessionniste des Tsimshian, et la nation elfique de Tir Tairngire.

LE CONSEIL SALISH-SHIDHE

Le Conseil Salish-Shidhe (CSS) regroupe la plupart anciens États de Washington et de l'Idaho, de même qu'une partie importante de ce qui fut, jadis, la Colombie britannique, dont Vancouver. Heureusement pour Seattle, le CSS est indifférent plutôt qu'hostile au métroplexe et aux UCAS. Tant que Seattle n'exporte pas ses problèmes hors de ses frontières, le Salish-Shidhe la laissera tranquille. En tant que principal fournisseur d'énergie de Seattle, le CSS dispose d'un pouvoir important sur le métroplexe ; si jamais la Gæatronics Corporation, propriété salish, cessait un jour de soutenir l'infrastructure de Seattle, la ville en subirait de graves dommages.

Le Conseil Salish-Shidhe est constitué de nombreuses tribus majeures, dont deux à prédominance métahumaine. Les diverses tribus contrôlent chacune leur propre zone de la nation, administrée par un chef tribal. Chaque tribu envoie un représentant au Conseil Salish-Shidhe, qui décide de la politique à mener pour l'ensemble de la nation.

Voici les descriptions des tribus majeures du CSS.

SALISH

Race prédominante : Humaine
Territoire : La plus grosse partie de la région à l'ouest et au sud du Puget Sound
Chef : Harold Ours Gris
Chef chaman : Saumon Bondissant
Principales activités commerciales : Production d'énergie, pêche et tourisme

Les Salish, fondateurs et propriétaires de Gæatronics Corporation, sont la tribu du CSS la plus sophistiquée d'un point de vue technologique. Gaeatronics dirige la centrale à fusion qui fournit la majorité de l'électricité de Seattle, à côté de générateurs solaires et éoliens dispersés dans le territoire du CSS et de valves géothermiques le long des volcans de la Cascade. L'habileté économique, politique et technologique des Salish leur permet de dominer le Conseil, un état de fait qui irrite d'autres tribus comme les Makah et les bien moins prospères Orks des Cascades. En règle générale, cependant, les Salish sont respectés par leurs voisins.

SINSEARACH

Race prédominante : Elfe
Territoire : Sud-ouest de Seattle, y compris le Mont Rainier
Chef : Gillian Chant-du-Matin, une chaman Coyote
Chaman chef : Ryan Hauts Sourcils
Principales activités commerciales : Produits forestiers naturels, artisanat, tourisme et élevage

La tribu sinsearach est majoritairement composée d'elfes qui ont choisi de joindre les NAO après que le Conseil Tribal Souverain (CTS) a publiquement accueilli les métahumains dans ses terres. Beaucoup des membres originels de cette tribu étaient des "pieds tendres", des elfes d'origine non tribale qui choisirent le style de vie tribal. Le temps passant, un schisme crût entre les elfes qui voulaient rester partie intégrante des NAO et ceux qui craignaient que le CTS n'oppresse les métahumains. Finalement la tribu s'est divisée entre les elfes Sinsearach et elfes Cénesté, ou "renonciateurs". Les Cénesté coupèrent tous liens avec le Conseil Salish-Shidhe et invitèrent d'autres immigrants elfes à se joindre à eux lorsqu'ils fondèrent Tir Tairngire en 2035. Les relations entre les deux nations restent mitigées, bien que certaines factions Sinsearach maintiennent, d'après la rumeur, des liens forts avec leurs cousins de Tir.

Les Sinsearach ont une forte "éco-conscience" et préfèrent utiliser aussi peu que possible de technologie envahissante. Autosuffisants, ils vivent de leurs activités agricoles et forestières, de l'artisanat indien et du tourisme le long des Montagnes des Cascades

MAKAH

Race Prédominante : Humaine
Territoire : Nord-Ouest de la Péninsule olympique
Chef : George Mât-de-Hutte
Chef chaman : Loutre Noire
Principales activités commerciales : Exploitation forestière

Les Makah contrôlent la pointe nordique de la Péninsule olympique, y compris les riches terres boisées et les anciennes bases navales des anciens États-Unis, aujourd'hui exploitées par le CSS. Les Makah contrôlent aussi une base sous-marine Trident et de nombreuses autres anciennes installations de l'US Navy, ce qui leur confère une importance majeure pour ce qui concerne la défense du territoire du Conseil et de la Péninsule olympique.

Les Makah tirent la plupart de leurs revenus de l'industrie du bois. La tribu expédie du bois pour la charpente, du papier et autres dérivés du bois à Seattle et Vancouver, où ils sont acheminés par bateau sur toute la Bordure Pacifique.

CROWS DES CASCADES

Race Prédominante : Humaine
Territoire : La plus grande partie des territoires à l'est de Seattle, jusqu'aux montagnes des Cascades **Chef :** Frederick Œil d'Aigle
Chef chaman : Femme Bison-Rouge
Principales activités commerciales : Élevage (chevaux et bétail), agriculture, transport maritime

La tribu des Crows des Cascades est partisane d'un retour aux coutumes traditionnelles des Américains d'Origine et de l'exclusion de tous les "étrangers" des terres du Nord-Ouest, y compris de Seattle. Heureusement pour le métroplexe, les

propositions de la tribu de s'emparer de Seattle ont jusqu'ici été rejetées par le Conseil, qui n'a aucun désir de violer le Traité de Denver alors qu'il a tant de problèmes internes plus urgents à régler.

Les Crows des Cascades contrôlent Vancouver, la plus grande ville portuaire du CSS. Le métroplexe de Seattle est le principal concurrent de Vancouver. Le contrôle des deux villes donnerait à la tribu un contrôle total sur l'industrie du transport maritime de la région. Les Salish et les Makah s'opposent à cela, préférant une compétition saine et un des débouchés pour leurs produits. Les problèmes de concurrence entre des deux factions se résolvent fréquemment dans les ombres de Seattle : les Crows des Cascades essaient parfois de saboter le commerce maritime de Seattle, tandis que les autres tribus agissent pour les contrer.

ORKS DES CASCADES

Race prédominante : Ork
Territoire : Petit domaine dans les Cascades, juste au nord de la route Est venant de Seattle
Chef : Pawl Montagne Touffue (troll)
Chef chaman : Skink (ork)
Principales activités commerciales : Élevage de moutons, activité minière et contrebande

La tribu des Orks des Cascades est principalement composée d'orks, de trolls, et de quelques nains et humains d'origine Crows des Cascades. La tribu s'est constituée peu de temps après la formation des NAO, pour établir son propre territoire autonome dans les montagnes, où les membres de la tribu élèvent un cheptel et exploitent des mines. Moins sentimentaux que les autres tribus à propos de la "terre sacrée", les Orks des Cascades dirigent des exploitations minières qui ne respectent souvent pas les standards environnementaux du CSS. Ils tirent aussi un petit revenu de la vente d'objets "artisanaux" indiens, fabriqués à partir de modèles informatiques.

Une part non négligeable de la richesse de la petite tribu vient de l'aide qu'elle apporte aux contrebandiers qui traversent les Cascades pour se rendre à Seattle. Le territoire des Orks des Cascades est réputé être un lieu de passage pour les panzers contrebandiers qui transportent du fret de Seattle à Denver et à des points au sud et à l'est. Les autres tribus font comme si de rien n'était, principalement parce que les trafics aboutissent généralement à Seattle plutôt que dans les territoires des NAO.

Des contacts avec les Orks des Cascades peuvent s'avérer utiles lorsqu'il s'agit de voyager discrètement vers ou hors de Seattle. Certains contrebandiers emportent des passagers moyennant rémunération, et les Orks des Cascades savent en général à qui s'adresser.

Vancouver

Située sur la Côte Pacifique à l'embouchure du fleuve Frasier, Vancouver est la "Porte de l'Est" du Conseil Salish-Shidhe, et fait office de plus important port maritime. La ville accueille des tonnes de fret, en particulier en provenance de Californie, du Japon et de Hong Kong. Elle exporte du bois de construction, du poisson, de l'essence et des produits alimentaires aux villes de la Bordure Pacifique. La tribu des Crows des Cascades maintient Vancouver propre, saine et belle, un exemple éblouissant de la civilisation moderne des Américains d'Origine.

Sous cette surface brillante, cependant, s'étendent les ombres de Vancouver. Les intérêts corporatistes de la ville mettent sur pied diverses formes d'opérations de l'ombre. Leurs efforts visent à marginaliser leurs rivaux dans la très lucrative industrie du transport de Vancouver, qui est aussi une proie idéale pour les syndicats du crime organisé. Les Triades sont particulièrement agressives à Vancouver, étant impliquées dans la plupart des cargaisons en provenance de Hong Kong. La ville est aussi le dernier arrêt sur la très rentable voie de contrebande aérienne empruntée par les panzers, qui, de Seattle, remonte l'autoroute Alaskane jusqu'en Sibérie, en Russie, puis à Vladivostok, via les nations NAO des Tsimshian et du Conseil Athabaskan. Les biens illégaux inondent également Vancouver par voie maritime, avant de s'exporter sur Seattle.

Les Cascades

La chaîne montagneuse des Cascades parcourt le territoire du CSS, décrivant une ligne courbe reliant le bas de Seattle jusqu'aux terres Sinsearach et Tir Tairngire. En plus de leur beauté naturelle, ces montagnes assurent un revenu aux NAO, en attirant les randonneurs, les campeurs et les touristes. Pour les trafiquants de l'ombre, les Cascades constituent une route de contrebande primordiale à destination du métroplexe de Seattle. Cette route est fréquemment empruntée par des panzers chargés de produits illicites.

Le Salish-Shidhe et les elfes de Tir Tairngire considèrent les Cascades comme une importante zone spirituelle et magique, en particulier ses volcans, toujours actifs, que la Grande Danse des Fantômes a réveillés. Beaucoup de chamans ont des loges et des terres rituelles dans les montagnes. Les Cascades abritent aussi de nombreuses espèces de plantes et d'animaux Éveillés, de même que de puissants esprits du feu.

TSIMSHIAN

Tsimshian s'est séparé des Nations des Américains d'Origine en 2037, et a, depuis sa fondation, été dirigée par un gouvernement systématiquement conservateur et anti "anglo-américain". Grand Chef Deborah Jim, une magicienne compétente, gouverne Tsimshian depuis plus de vingt ans.

Tous les habitants de Tsimshian sont des Américains d'Origine, principalement des membres des tribus Tsimshian et Tlingit. Une petite minorité appartient aux tribus Haida et Kwakiutl, et ils sont traités comme des citoyens de seconde classe par la population majoritaire. Cette oppression systématique a conduit les tribus défavorisées à former des groupes militants, comme le Front National Haida et la Confrérie de la Longue Maison, tous deux supposés impliqués dans des activités terroristes.

Les lois de Tsimshian sont assez sévères, et la plupart des crimes sont punis par l'esclavage (ou la "servitude forcée" comme les Tsimshian préfèrent l'appeler). Les forces de police locales ont suivi un entraînement paramilitaire et utilisent fréquemment des armures et des armes de type militaire.

Tsimshian tire ses revenus de l'exploitation forestière et minière de ses riches ressources naturelles. Contrairement à la plupart des NAO, Tsimshian se soucie peu de l'environnement ; la coupe claire et les mines à ciel ouvert sont monnaie courante. La plus grande industrie officieuse dans Tsmishian est la contrebande ; la nation s'étale le long d'une route de contrebande majeure, qui court depuis Seattle le long de la Mendiante Alaskane et à travers le détroit de Béring jusqu'à la Russie et la Sibérie. Des vols de panzers réguliers transportent des biens dans les deux sens entre Seattle et d'autres points méridionaux jusqu'au marché noir très rentable de Vladivostok, d'où ils se répandent à travers l'Asie. La rumeur veut que certains officiels du gouvernement reçoivent des pots-de-vin pour fermer les yeux sur cette pratique.

TIR TAIRNGIRE

Tir Tairngire, "La Terre Promise", dans la langue elfique du sperethiel, occupe la plus grande partie de l'ancien État de l'Oregon, plus d'importantes portions de Washington et de la Californie. Bien que beaucoup des habitants originels de Tir Tairngire provinssent du Nord-Ouest Pacifique, un très grand nombre d'elfes et d'autres métahumains en plus petit nombre émigrèrent vers la nouvelle "terre promise" quand le Tir proposa aux métahumains de toutes les nations un havre de sécurité. Le prodigieux

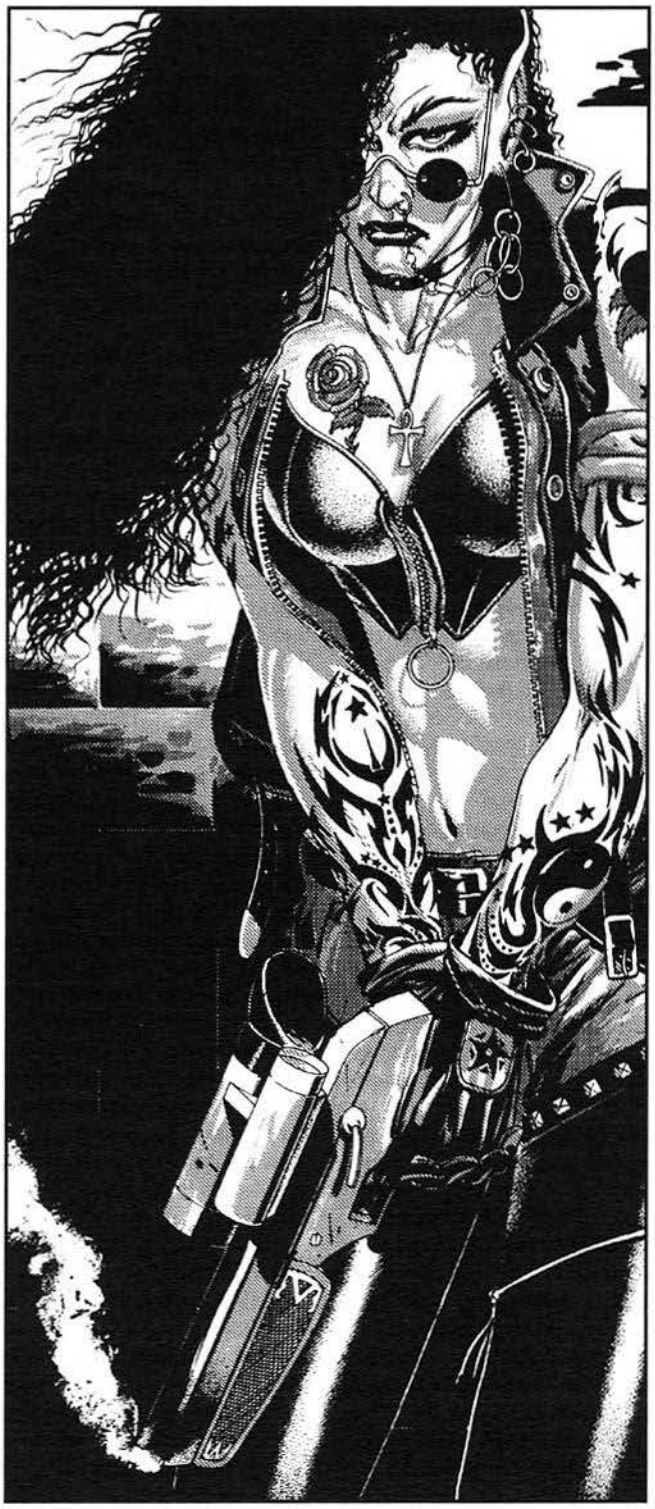
afflux de métahumains accrédita les déclarations selon lesquelles Tir Tairngire était une terre magique.

Le Haut Prince Lugh Surehand dirige actuellement Tir Tairngire, avec l'aide et les suggestions du Conseil des Princes. Le Conseil compte quinze sièges, la plupart occupés par des elfes, bien que le Grand Dragon Lofwyr y ait sa place. La nation elfique est une société fermée ; elle applique des règles d'immigration extrêmement rigoureuses, et la plus grande partie des rares visas consentis est attribuée à des elfes. Ses frontières sont l'objet de nombreuses patrouilles et sont protégées par une haute technologie, de puissantes magies et, si la rumeur dit vrai, par toutes sortes de créatures paranormales. Peu de gens réussissent à les franchir illégalement. Ceux qui échouent se font administrer une drogue qui leur efface la mémoire, avant d'être expulsés hors des terres de Tir Tairngire. Depuis l'assassinat du président Dunkelzahn, en 2057, les frontières font l'objet d'une surveillance encore plus étroite.

La nation elfique entretient des liens commerciaux forts avec le métroplexe de Seattle. En 2050, le gouverneur du métroplexe signa, avec le Conseil des Princes, un accord commercial exclusif qui fait de Seattle le port principal par lequel transitent les produits en provenance de Tir Tairngire, avant d'être écoulés dans les UCAS et le reste du monde. En 2054, le Conseil des Princes a signé un autre accord faisant de Seattle la principale source d'importation et d'exportation vis-à-vis de la nation elfique. Dans les faits, les accords permettent à Tir Tairngire d'éliminer virtuellement tout trafic reliant la nation elfique et l'étranger, et lui donnent également un contrôle sur une part importante de l'économie de Seattle. Bien que certains s'inquiètent d'une prise de contrôle pure et simple du métroplexe par Tir, Seattle sert plus simplement de zone tampon entre la nation elfique et le reste du monde, et lui sert également de lieu d'expulsion de tous ses sujets indésirables.

Portland

La situation de Portland lui confère une position unique dans Tir Tairngire. La ville longe la frontière avec les Nations des Américains d'Origine, séparée du reste du pays par le Mur de Portland. Portland est le seul endroit où les visiteurs du Tir peuvent venir sans se soumettre à l'observation intensive du Département d'Immigration du Tir. En conséquence, Portland est le lien du Tir avec le monde extérieur.



La ville vit sous un régime de loi martiale modéré, surveillée par un tribunal militaire et par le Conseil des Princes. La police locale est armée jusqu'aux dents et dispose d'un armement et d'un entraînement de type militaire. Le Mur de Portland, haut de dix mètres, est protégé par des mesures de sécurité à la pointe de la technologie. Le district de Royal Hill, qui fait l'objet de nombreuses patrouilles, est le quartier où vivent et se rencontrent les Princes de Tir Tairngire. Il est situé juste en dehors du Mur, près de la Porte du Couchant.

Les ombres de Portland sont sombres et profondes. Les runners qui veulent travailler à l'intérieur de la nation elfique doivent connaître suffisamment bien leur métier pour échapper aux Forces de Défenses du Tir et à la police locale, toutes deux bien plus paranoïaques et vigilantes que même la très zélée Lone Star de Seattle. Cependant, les propres ombres de Seattle offrent une multitudes de runs liés au Tir. Le Tir a, dans le métroplexe, toutes sortes d'intérêts, légitimes ou non, et dispose de bien des manières de faire passer en contrebande des personnes ou des biens.



LA PAROLE AU CONCEPTEUR

Beaucoup de choses changent en dix ans.

En 1989, FASA lança un nouveau jeu appelé *Shadowrun*. La combinaison des deux genres très différents que sont le fantastique et le cyberpunk (également appelé futur proche dystopique) provoqua un électrochoc dans le monde du jeu de rôle. Les univers fantastiques sont peuplés d'elfes et de dragons, baignés par la magie et se focalisent sur la lutte entre le bien et le mal. L'univers cyberpunk, lui, est fait d'ombres et de ténèbres, d'armes à feu, de robots, de conditionnement mental et d'entités oppressives à l'affût de la moindre opportunité pour vous voler votre âme. C'est un monde écrasé par les mégacorporations et les gouvernements omnipotents, où le bien n'existe pas, où la seule couleur est le gris teinté de mal. Malgré les différences fondamentales entre ces deux univers, les créatifs de FASA de l'époque, et en particulier Jordan Weisman, eurent la conviction que ces deux opposés pouvaient se combiner pour former un monde nouveau extrêmement intéressant. Dans une nouvelle et heureuse inspiration, ils décidèrent que plutôt que de créer un monde ou une planète fictive pour y développer cet univers, autant utiliser la Terre, avec son histoire, ses peurs, ses évolutions connues de tous. Le résultat de ces innovations est un cadre fictif qui mélange le monde de la science-fiction et celui du fantastique pour créer une entité unique qui n'est ni vraiment l'un, ni vraiment l'autre, et en même temps les deux.

Ah oui, j'oubliais. Ils en ont fait un jeu.

Vous tenez entre vos mains la troisième édition de ce jeu. Le monde est le même. La différence réside dans le style et la présentation – et c'est vrai, dans certains cas, les règles ont été changées.

Pourquoi ce remaniement ? La réponse la plus simple est : parce qu'il le fallait. Il y a dix ans, la concurrence que pouvait craindre un nouveau jeu de rôle venait de la sortie d'un autre jeu de rôle. Aujourd'hui, la concurrence est omniprésente – télévision par câble ou satellite, jeux vidéo, Internet, sites de jeux interactifs... Un produit conçu il y a dix ans pour concurrencer uniquement les autres jeux de rôle n'aurait aucune chance de subsister face à ces innovations.

Alors, nous avons changé tout ce qui pouvait l'être.

Nouveau look, nouveau style, nouvelle approche, nouvelle perspective. Cela ressemble à une mauvaise campagne marketing, et cela le serait si ce n'était pas la pure vérité. Dix ans constituent une longue période en termes de jeu. En l'an 2000, un monde du futur proche où "l'homme, la machine et la magie ne font plus qu'un" nous semblait être un cadre de jeu révolu. Nous avons donc imaginé un jeu en nous fondant sur deux constats. En premier lieu, le monde de *Shadowrun* est riche, évolutif et vivant ; gardons-le tel quel. Ensuite, la présentation du livre de base est désuète et n'incite pas les nouveaux joueurs à se lancer dans le jeu ; changeons-la !

Durant deux ans, j'ai mangé, dormi et rêvé du *Shadowrun*, et je ne parvenais pourtant toujours pas à trouver certaines règles dans le livre de base. Et quand j'allais sur le net, quand je me rendais à une convention ou dans une boutique de jeu, je rencontrais des fans dévoués mais frustrés qui me disaient : vous n'attirerez pas de nouveaux joueurs. De manière évidente, il nous fallait repenser l'organisation et la présentation du jeu. Cela signifiait, entre autres, inclure davantage d'exemples, créer un chapitre de Principes de jeu utile, réunir les informations de même type au même endroit, en agrandissant notamment la section consacrée à l'équipement. Exposé ainsi, cela paraît simple. En réalité, cela fut particulièrement ardu !

Dans la période de dix ans durant laquelle le jeu s'est retrouvé sur le marché, nous avons publié de nombreux livrets pour tenter de corriger, ajuster et clarifier les règles. Dans certains cas, nous avons même créé de nouvelles règles qui auraient dû figurer dans le livre de base. Ces différents livres ont, à chaque fois, joué leur rôle avec succès, mais sur le long terme, nous nous retrouvions toujours confrontés au même problème : vous prenez le livre de base de *Shadowrun*, et vous n'y trouvez pas toutes les règles vous permettant de jouer. Les règles de la Matrice étaient détaillées dans un livret séparé, celles des interfacés et des drones figuraient dans un autre, la magie fut révisée dans un troisième et d'autres règles fondamentales furent clarifiées dans un quatrième. Il y a des années, les gens acceptaient volontiers d'acheter plusieurs livres de règles pour avoir un produit jouable complet. Mais aujourd'hui, si vous expliquez au rôliste qu'il doit acheter quatre ou cinq livres séparés uniquement pour disposer des règles de base du jeu, vous pouvez tout aussi bien faire vos bagages et rentrer chez vous.

Nous voulions que *SR3* soit LE livre consacré aux shadowrunners et à leurs activités. Cela signifiait adopter une nouvelle perspective pour décrire les règles et donner un nouveau ton à l'écriture. Nous devions montrer comment se déroule une partie, comment créer un personnage, utiliser ses compétences. En tant que joueur, vous deviez comprendre ce qu'est un shadowrunner et ce qu'il fait. Le jeu devait être conçu pour que *vous* puissiez y jouer et nous devions trouver le moyen d'y parvenir. Nous nous sommes dit que plus nous nous adresserions à *vous* directement, plus nous *vous* montrerions comment accomplir tout type d'actions, et plus votre plaisir de jeu serait grand, plus vous seriez incité à jouer à *Shadowrun*. Et, vous l'avez deviné, ce fut très, très difficile.

Enfin, nous avons aussi voulu changer l'allure du jeu. L'équipe artistique de FASA s'est mise au travail pour recréer un look et un style propres au monde de *Shadowrun*. Elle décida de faire des runners le point de mire des illustrations. Pas très difficile de mon point de vue, mais nettement plus pour les illustrateurs.

Alors, cela étant dit, avons-nous un meilleur produit ? Je réponds avec une confiance absolue "OUI" à cette question. Le look et le style du livre confèrent à *Shadowrun* un tout nouvel impact visuel, beaucoup plus saisissant, illustrant graphiquement ce que "courir les ombres" signifie, comment cela se fait et dans quel univers. La présentation des règles fournit des exemples qui se focalisent sur vous, les joueurs, les shadowrunners, sur ce que vous faites et comment vous le faites. Les nouvelles règles que nous avons ajoutées rendent le jeu plus compréhensible et plus facile à jouer. La magie utilise désormais les mêmes mécanismes que le reste du jeu. Les compétences ont été simplifiées et proposent des valeurs par défaut standard et de nouvelles options. L'initiative a été retravaillée pour que chacun puisse contribuer à l'effort de l'équipe aussi vite que possible lors des combats.

Dix années constituent une longue période, et pourtant, nous sommes persuadés que, grâce à cette nouvelle édition, *Shadowrun* va connaître une nouvelle décennie.

Rendez-vous en 2010 !

Amusez-vous bien ! Jouez à *Shadowrun* !

Mike Mulvihill



MISE A JOUR DES SUPPLEMENTS

Les joueurs déjà familiarisés avec le système de jeu de *Shadowrun* et ses suppléments peuvent se référer aux règles et aux conseils qui suivent pour rendre les personnages et les aides de jeu des suppléments de la deuxième édition compatibles avec la troisième édition. La première partie de ce chapitre est consacrée à la conversion des PJ et des PNJ de *SR2* à la version *SR3*. La seconde partie se concentre plus particulièrement sur les changements de règles de *SR3*, de manière à les appliquer aux divers suppléments de la gamme.

Un résumé complet de toutes les modifications entre la deuxième et la troisième édition sera prochainement publié sur le site internet de FASA, à l'adresse suivante : http://www.FASA.com

Vous pouvez également consulter le site de DESCARTES, dont l'adresse est : http://www.jeux-descartes.fr

CONVERTIR LES PERSONNAGES

Les PJ et PNJ de *SR2* ne nécessitent que quelques modifications mineures pour être entièrement compatibles avec les nouvelles règles. Plutôt que de repartir de zéro en suivant la procédure complète de création de personnage de *SR3*, nous suggérons aux joueurs comme au meneur de jeu de reprendre simplement les caractéristiques des personnages de l'ancienne version et d'appliquer les quelques changements précisés dans ce chapitre. La conversion qui en résultera sera, certes, approximative, mais nous pensons qu'en plus d'être rapide et facile à opérer, elle satisfait amplement les besoins du jeu.

Compétences

Pour convertir les compétences d'un personnage à *SR3*, commencez par comparer chacune d'entre elles à la liste qui figure page 82. Dans la plupart des cas, elles portent exactement le même nom et leur indice est alors le même.

Si la compétence *SR2* dispose d'une concentration, cherchez dans la liste des compétences de *SR3* une spécialisation équivalente. Si vous en trouvez une, renommez simplement la concentration spécialisation et gardez son indice. Sinon, choisissez une nouvelle spécialisation pour la compétence de base en reprenant le même indice que la concentration. Par exemple, Furtivité 4 (Environnement Urbain 6) pourrait être converti ainsi : Furtivité 4 (Déplacement 6).

Si la compétence *SR2* disposait à la fois d'une concentration et d'une spécialisation, comparez la compétence, la concentration et la spécialisation à la liste des compétences de *SR3* et choisissez une compétence de base correspondante. Puis choisissez, soit la concentration, soit la spécialisation de la compétence *SR2*, pour en faire une spécialisation *SR3*. Enfin, ajoutez 1 à l'indice de la compétence de base et à celui de la spécialisation. Prenons, par exemple, la compétence *SR2* suivante : Motos 2 (Motos de Course 4 [Yamaha Rapier 6]). La conversion *SR3* pourrait donner : Motos 3 (Yamaha Rapier 7).

Les concentrations de la plupart des compétences de combat et de connaissances de *SR2* sont devenues des compétences de base dans *SR3*. Dans ce cas, ignorez purement et simplement les compétences de base *SR2* et convertissez directement les concentrations en compétences de base de *SR3*, en reprenant les mêmes indices. Par exemple, Biologie 3 (Botanique 5) devient Botanique 5. De même, Armes à Feu 4 (Pistolets 6 [Ares Predator 8]) devient Pistolets 6 (Ares Predator 8).

Pour convertir les compétences d'étiquette, donnez au personnage la compétence de base Étiquette avec un indice inférieur de 2 points à celui de *SR2*, mais avec une spécialisation reprenant le nom de la concentration *SR2* et en gardant son indice. Par exemple, la compétence *SR2* Étiquette (Rue) 4 devient, dans *SR3*, Étiquette 2 (Rue 4). Si le personnage disposait de plusieurs compétences d'étiquette, prenez l'indice *SR2* le plus élevé pour établir l'indice de base de la compétence Étiquette de *SR3*. Par exemple, les compétences Étiquette (Tribus) 2 et Étiquette (Médias) 6 d'un personnage *SR2* se convertissent de la manière suivante : Étiquette 4 (Médias 6).

Les meneurs de jeu et les joueurs sont invités à se montrer créatifs et flexibles lors de la conversion des compétences. Par exemple, un personnage de *SR2* doté de la compétence Armes Lourdes 3 (Mitrailleuses 5) peut la convertir, dans *SR3*, soit en Artillerie 5, soit en Armes Lourdes 5. Le meneur de jeu peut également autoriser le joueur à prendre les deux compétences en répartissant l'indice de l'ancienne compétence, par exemple de la manière suivante : Armes Lourdes 3 et Artillerie 2.

Compétences additionnelles

Pour tenir compte du nombre plus important de compétences mises à la disposition des personnages de *SR3* par rapport à l'édition précédente, nous suggérons d'attribuer à chaque personnage de *SR2* converti un nombre de points de compétences de connaissances égal à son Intelligence x 5. Ces compétences s'achètent selon les règles normales de création d'un personnage de *SR3* (voir page 52). Mais avant, soustrayez au total de points ainsi disponibles la somme des indices des compétences de connaissances déjà possédées par le personnage. Les points ainsi soustraits servent à acheter de nouvelles compétences actives, en appliquant les règles de création de personnage.

Enfin, chaque personnage dispose d'une compétence Lire/Écrire égale à la moitié de l'indice (arrondir à l'entier inférieur) de chacune des compétences de Langues qu'il maîtrise.

Le personnage SR2 que Sébastien veut convertir à la troisième édition possède une Intelligence de 6. Ce qui lui confère (6 x 5) = 30 points pour acheter des compétences de connaissances. Comme il dispose déjà des compétences de connaissances (converties) Environnement Magique 4 et Parazoologie 3 (soit un total de 7), il ne lui reste plus que (30 – 7) = 23 points à dépenser pour les compétences de connaissances. Cependant, les 7 points qu'il vient de soustraire lui serviront à acheter de nouvelles compétences actives.

RÉSERVES DE DÉS ET INDICE DE DANGER

Les réserves de combat, de contrôle et de magie des personnages à convertir restent identiques. La réserve de combat astral et la réserve matricielle sont calculées différemment. Reportez-vous aux règles, page 43.

L'indice de Danger des personnages non joueurs et des métacréatures est supprimé. Il vous faut désormais calculer pour eux les réserves de dés exactement comme pour des personnages classiques.

Karma

Pour les personnages elfes, nains, orks et trolls, divisez la réserve de Karma de la précédente édition par 2 (arrondir à l'entier inférieur, avec un minimum de 1). Le résultat donne la réserve de Karma du personnage après conversion. La différence



entre l'ancienne réserve de Karma et la nouvelle doit être ajoutée au Karma utile du personnage, qui s'utilise comme précisé dans les règles de *SR3*.

Les PNJ et les métacréatures reçoivent également une réserve de Karma, calculée selon les indications fournies page 245.

MAGIE

Les adeptes magiques de *SR2* deviennent des magiciens spécialisés dans *SR3* et bénéficient désormais de la capacité de perception astrale. Les adeptes physiques sont simplement appelés adeptes dans *SR3*. Le coût en points de pouvoir des adeptes doit être recalculé selon le barème de la nouvelle édition, car certains pouvoirs d'adepte étant désormais moins chers, des personnages de *SR2* sont susceptibles d'en acheter de nouveaux. En outre, certains pouvoirs, comme Compétence Améliorée ou Réflexes Améliorés, ont changé et nécessitent donc un ajustement.

Les chamans doivent relire la description de leur totem (page 162), car certains modificateurs totémiques ont changé.

Comme un certain nombre de sorts ont été modifiés ou redéfinis, procédez aux ajustements nécessaires des sorts des personnages convertis. Certains sorts ont également été combinés. Si un personnage *SR2* maîtrisait plus d'un de ces sorts combinés (comme Éclair de Force et Boule de Force), le joueur ne doit convertir qu'un seul d'entre eux pour déterminer l'indice du nouveau sort combiné. Mais il peut alors acheter un nouveau sort dont l'indice est égal à celui du sort *SR2* non converti.

Les sorts associés aux fétiches non réutilisables disparaissent ; de tels sorts deviennent exclusifs ou voient leur indice de Puissance diminuer de 2 points après conversion. De plus, les fétiches réutilisables et les sorts exclusifs ont été redéfinis. Un personnage doté de ce type de sorts peut choisir, soit la limitation liée au coût (auquel cas la Puissance du sort ne nécessite plus d'ajustement ; réduisez-la simplement de 1 ou 2 points), soit la limitation liée à la réduction de la Puissance du sort pour ce qui concerne le drain (auquel cas, le personnage doit payer 1 ou 2 points de Karma pour le sort, ou alors réduire sa Puissance).

Les Spell locks ont été éliminés du jeu. Lorsqu'un personnage de *SR2* en possède un, vous pouvez le convertir en focus de maintien (ou focalisateur de sort) de Puissance 3 (voir page 189) ou accorder 45 000 nuyens supplémentaires au personnage. Si le joueur souhaite disposer d'un focus de maintien de plus grande Puissance, il peut augmenter l'indice de cette Puissance en payant 15 000 nuyens par point supplémentaire (avec un maximum de 6), avec l'accord de son meneur de jeu.

Enfin, l'initiative astrale a également subi des modifications pour les personnages magiciens. Calculez la nouvelle initiative astrale du personnage de la manière suivante : Intelligence + 20 + 1D6.

ÉQUIPEMENT

Certains objets et équipements ont changé, que ce soit au niveau de leur coût ou de leur fonction. Mais ces changements ne doivent pas entraîner de manipulations ou de calculs fastidieux de la part des joueurs pour les convertir à la troisième édition. Si un objet décrit dans le chapitre Équipement de *SR2* n'existe pas dans *SR3*, le meneur de jeu le convertit simplement en un objet qui s'en rapproche sensiblement, ou encore accorde au personnage un crédit de nuyens égal à la valeur de l'objet précisée dans *SR2*.

Cyberware

L'interface de logiciels de données est à présent appelé interface de logiciels de connaissances, pour retranscrire de manière plus fidèle son utilité.

On distingue désormais deux types de cybermembres : synthétiques et apparents (voir page 299). Les personnages dotés de cybermembres doivent donc choisir le modèle qu'ils préfèrent et calculer son indice de dissimulation.

CONVERTIR LES SUPPLÉMENTS

Cette troisième édition de Shadowrun apporte un nombre important de clarifications ainsi que quelques changements mineurs qui ont des répercussions sur la gamme de suppléments déjà publiés. Lorsque, sur un sujet donné, vous trouvez une contradiction entre les règles publiées dans un supplément antérieur et celles de *SR3*, optez pour les règles de *SR3*.

Les informations contenues dans les suppléments *Awakenings*, *Les chiens de guerre*, *Le Grimoire*, *Cybertechnology* et le *Street Samurai Catalog* feront l'objet de mises à jour dans des ouvrages à venir afin de traduire les changements intervenus dans la nouvelle édition. Les différents livrets consacrés à la magie seront combinés en un unique volume reprenant les règles de la troisième édition, et comprenant notamment de nouvelles options techniques, de nouveaux sorts, pouvoirs, etc. Les livres sur la technologie et les armes bénéficieront du même traitement.

Enfin, l'ensemble des métacréatures apparues dans la gamme Shadowrun seront décrites dans l'écran *SR3* du meneur de jeu.

RIGGER 2

Les règles qui apparaissent dans *Rigger 2* prennent le pas sur toute autre règle de Shadowrun concernant les véhicules, excepté lorsqu'elles entrent en conflit avec les règles de *SR3*. En cas de doute, préférez toujours les règles de *SR3*, sauf mention contraire précisée ci-dessous.

Dans un véhicule, un passager ne peut jamais agir avant l'interfacé lors de la première passe d'initiative. Un personnage disposant d'un score d'initiative supérieur à l'interfacé devra alors retarder son action. À partir de la deuxième passe d'initiative, le tour de combat se déroule normalement.

Le *Deceleration Stress Test*, qui figure page 22 de *Rigger 2*, a été simplifié dans *SR3* en un test d'Accident. Toutefois, si vous disposez du supplément *Rigger 2*, mieux vaut continuer à utiliser les règles de ce test, car elles sont plus précises.

Lorsqu'ils se retrouvent dans des situations autres que celles du combat, les interfacés reçoivent un modificateur à leurs tests de Conduite, égal à l'indice de leur interface de contrôle de véhicule (ICV - *VCR* en anglais). Lors des situations de combat, ce modificateur s'élève à 2 fois l'indice de leur ICV (soit l'inverse de ce qui est précisé à ce sujet dans *Rigger 2*).

Lors d'un combat, les interfacés peuvent tenter d'esquiver n'importe quelle attaque à distance (voir *Test d'Esquive*, page 113) en faisant appel à leur réserve de contrôle plutôt qu'à leur réserve de combat. Le seuil de réussite de ce test est égal à l'indice de Maniabilité du véhicule plus les éventuels modificateurs standard liés aux tests de Conduite (dommages du véhicule, terrain restreint, etc.).

Pour établir les dégâts sur les véhicules provoqués par les armes, utilisez les règles de *SR3* plutôt que celles de *Rigger 2*. La puissance des attaques est réduite de moitié (arrondir à l'entier inférieur) et le niveau de dégâts est réduit de 1. Quant aux dommages proprement dits, ils sont directement contrés par l'armure renforcée (la Puissance modifiée doit être supérieure à l'armure pour qu'un effet soit effectif, l'armure réduisant également la Puissance).

Pour déterminer les dégâts sur les véhicules provoqués par les sorts, les règles de *SR3* supplantent celles de *Rigger 2*. Les sorts de combat, lorsqu'ils visent des véhicules, se voient attribuer un seuil de réussite de 8 + Structure + la moitié de l'indice de Blindage. Les véhicules ne procèdent pas à des tests de Résistance aux dégâts contre les sorts de combat, mais peuvent bénéficier de dés de la défense magique. Considérez les sorts de manipulation élémentaires comme des armes normales.

Les passagers d'un véhicule attaqué peuvent utiliser la moitié de leur réserve de combat (arrondir à l'entier inférieur) pour esquiver ou résister aux dégâts.

RÉALITÉS VIRTUELLES 2.0

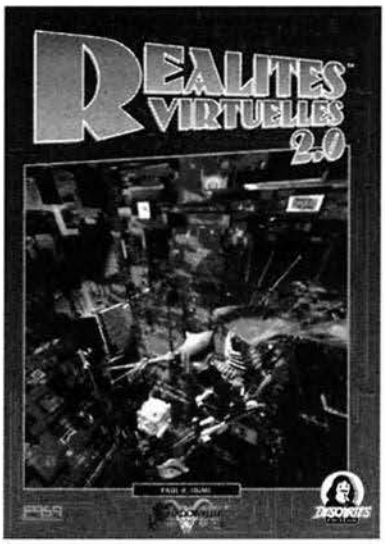
Les règles qui figurent dans *RV2* supplantent toutes les précédentes règles concernant la Matrice, excepté lorsqu'elles entrent en contradiction avec celles de *SR3*. En cas de conflit, préférez les règles de *SR3*. Ce qui suit concerne les changements les plus significatifs apparus entre *RV2* et *SR3*.

Les systèmes Verts, Oranges et Rouges *entament leur réinitialisation* en 3D6 minutes, à condition que le decker n'y ait pas déclenché une alerte passive ou active.

Le principe du renfort a été clarifié. Désormais, pour chaque point de Renfort, il faut réduire la Puissance des dégâts infligés par une CI noire à une icône online ou à un decker, de 1 point lors des tests de Résistance. Si une CI grise plante votre icône et qu'elle effectue un test d'Attaque, le seuil de réussite de ce test augmente de 1 par point de Renfort. Le renfort fonctionne également contre les utilitaires Marteau Noir et Killjoy, mais pas contre les autres.

Le test de Senseurs permettant de repérer de nouvelles icônes est désormais une action automatique (voir page 207).

Après avoir utilisé l'utilitaire Ralentissement sur une CI, l'effacer complètement nécessite 1 point de *Facteur de Détection* (pas de Masque).



Les opérations Édition de Fichiers, Appel Télécom et Écoute Télécom ont été clarifiées et réécrites dans *SR3*. Reportez-vous à leurs descriptions, qui commencent à la page 212.

Toutes les icônes de la Matrice utilisent désormais le moniteur de condition standard de *Shadowrun* (voir page 125), et non plus celui proposé dans *RV2*. Notez que les icônes n'utilisent qu'un seul compteur de dégâts (elles ne peuvent subir de dégâts étourdissants).

Chaque CI kamikaze est préprogrammée pour frapper un type d'utilitaire bien précis (opérationnel, offensif, défensif, spécial) déterminé par le meneur de jeu.

La CI ripper, version grise de la CI crippler, attaque de la même façon que cette dernière, à ceci près que lorsqu'un programme ripper réduit l'attribut d'une icône à zéro, il faut procéder à un test de Ripper contre un seuil de réussite égal à l'indice du MPCP du deck (le Renfort augmente ce seuil). Pour chaque tranche de 2 succès obtenue au test, réduisez l'indice du MPCP de 1 point. Remplacer la puce du persona est le seul moyen de réparer ces dommages.



L'ADEPTE



Race : Humain

Nom : _____

Initiative : 6 (8) + 1D6 (2D6)
Réserve de combat : 8
Réserve de Karma : 1

Armes
Bâtons en rotin (+1 d'Allonge, 8L)
5 boules en ivoire (7L Étourd.)
Gants énergétiques (7G Étourd.)
Mains Tueuses (7M)

Armure
Veste blindée (5/3)

Équipement
Brouilleur (indice 5), Flash-pak, lunettes lumière faible, matériel d'escalade (harnais, cordes, gants, crampons, 50 m de corde), micro émetteur-récepteur (indice 5), 5 patches stimulants (indice 4), 3 patches tranquillisants (indice 5), secrétaire de poche

Niveau de vie
Bas (5 mois)

Contacts
Arrangeur (niveau 1)
Garde du corps professionnel (niveau 1)

Nuyens
248 ¥ + (3D6 x 100 ¥)

Notes : Priorité B pour la magie

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

LA CHAMAN TRIBALE



Race : Naine

Nom : _____

Initiative : 4 + 1D6
Initiative astrale : 24 + 1D6
Réserve de combat : 7
Réserve de combat astral : 8
Réserve de Karma : 1
Réserve de magie : 5

Armes
Arc (6M), (FOR min. de 4) 10 flèches
Portée : 0-FOR, puis FOR x 10, puis FOR x 30, puis FOR x 60
Couteau de survie (6L)

Armure
Cuir réel (0/2)

Équipement
Fétiche (Soins), kit de survie, loge chamanique (indice 5), médikit

Niveau de vie
À la rue

Contacts
Chef tribal des Orks des Cascades (niveau 1)
Marchand de talismans (niveau 1)

Nuyens
(3D6 x 100 ¥)

Notes : Totem Corbeau, +2 dés aux sorts de manipulation, +2 dés pour les esprits du ciel, +1 à tous les seuils de réussite pour les tests de magie si la chaman tribale ne se trouve pas en plein air, vision thermographique naturelle, Résistance (+2 en Constitution) contre n'importe quelle maladie ou toxine, le sort portant l'annotation (F) requiert l'utilisation du fétiche, priorité A pour la magie.

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

LA CHAMAN URBAINE



Race : Ork

Nom : _____

Initiative : 5 + 1D6
Initiative astrale : 25 + 1D6
Réserve de combat : 8
Réserve de combat astral : 8
Réserve de Karma : 1
Réserve de magie : 5

Armes
Remington Roomsweeper (SA, 9G) avec 50 cartouches
Portée : 0-5, 6-20, 21-40, 41-60

Armure
Manteau renforcé (4/2)

Équipement
Fétiche (Analyser objet), 2 patches antidote (indice 5), sacoche remplie de bric-à-brac, loge chamanique (indice 6)

Niveau de vie
À la rue

Contacts
Marchand de talismans (niveau 1)
Membre d'un gang (niveau 1)

Nuyens
35 ¥ + (3D6 x 100 ¥)

Notes : Totem Rat, +2 dés aux sorts de détection et d'illusion, +2 dés pour les esprits des cités, - 1 dé aux sorts de combat, vision nocturne naturelle, les sorts portant l'annotation (F) requièrent l'utilisation du fétiche.

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

LE DECKER DE COMBAT



Race : Ork

Nom : _____

Initiative : 4 (6) + 1D6 (2D6)
Initiative matricielle : 6 + 2D6
Réserve de combat : 7
Réserve de Karma : 1
Réserve matricielle : 4

Armes
Ceska Black Scorpion (SA/RAF: 6L) (avec interface câblée) avec 50 cartouches et 20 balles explosives (7L)
Portée : 0-5, 6-15, 16-30, 31-50
Griffes rétractiles (7M)

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

Armure
Veste blindée (5/3)

Équipement
Boutique d'outils informatiques, Cyberdeck CMT Avatar (MPCP 7, accroissement de réponse 1) avec les programmes suivants : Analyse 4, Armure 6, Attaque 6F, Catalogue 6, Commande 4, Communications 5, Décryptage 6, Invisibilité 6, Killjoy 5, Lecture/Écriture 5, Medic 6, Mystification 6, Re-localisation 5, Scanner 4, Voile 4
Yamaha Rapier avec port datajack

Niveau de vie
Bas (2 mois)
Moyen (2 mois)

Contacts
Arrangeur (niveau 1)
Barman (niveau 1)
Decker corporatiste de Renraku (niveau 2)
Mercenaire (niveau 1)
Technicien (niveau 2)

Nuyens
250 ¥ + (3D6 x 100 ¥)

Notes : Vision nocturne naturelle

LE DÉTECTIVE



Race : Ork

Nom : _____

Initiative : 5 + 1D6
Réserve de combat : 7
Réserve de Karma : 1

Armes
Browning Max-Power (SA, 9M) avec visée laser, holster dissimulable et 50 cartouches
Portée : 0-5, 6-20, 21-40, 41-60

Armure
Manteau renforcé (4/2)

Équipement
Contrat DocWagon basique (1 an), détecteur de micro-émetteurs (indice 6), dérivateur de lignes (indice 6), émetteur et pisteur de signaux (ASO, indice 5), Ford Americar, grande lampe torche, jumelles lumière faible, kit d'outils électroniques, médikit, menottes en plastacier (2 paires), microphone directionnel (indice 5), microphone laser (indice 4), micro-cam, scanner (indice 6), 2 patches stimulants (indice 4), 2 patches tranquillisants (indice 5), secrétaire de poche, séquenceur (indice 4), téléphone cellulaire de poignet, vidéo-transmetteur (indice 2)

Niveau de vie
2 Bas (3 mois chacun)

Contacts
Barman (niveau 1)
Decker (niveau 1)
Détective de la Lone Star (niveau 2)

Nuyens
398 ¥ + (3D6 x 100 ¥)

Notes : Vision nocturne naturelle

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

L'EXPERT TECHNIQUE



Race : Nain

Nom : _____

Initiative : 5 + 1D6
Initiative matricielle : 7 + 2D6
Réserve de combat : 8
Réserve de Karma : 1
Réserve matricielle : 4

Armes
Remington Roomsweeper (SA, 9G(f)) avec 50 cartouches
Portée : 0-5, 6-15, 16-30, 31-50

Armure
Veste blindée (5/3) (adaptée à la morphologie naine)

Équipement
Novatech Hyperdeck-6 (MPCP 6, accroissement de réponse 1) avec jack pour visiteurs et doté des programmes suivants : Analyse 4, Catalogue 4, Communications 6, Décryptage 5, Invisibilité 5, Lecture/Écriture 4, Mystification 4 Dérivateur de lignes (indice 6), Kit et boutique d'outils électroniques, kit et boutique d'outils informatiques, kit d'outils pour véhicules (adapté à la morphologie naine), micro émetteur-récepteur (indice 5), ordinateur individuel de poche (500 MP) avec imprimante, passe magnétique (indice 4), scanner (indice 6), séquenceur (indice 4), téléphone cellulaire de poignet

Niveau de vie
Bas (3 mois)
Moyen (2 mois)

Contacts
Arrangeur (niveau 1)
Deckmeister (niveau 1)

Nuyens
526 ¥ + (3D6 x 100 ¥)

Notes : Vision thermographique naturelle, Résistance (+2 en Constitution) contre n'importe quelle maladie ou toxine

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

LA FACE



Race : Elfe

Nom : _____

Initiative : 6 + 1D6
Réserve de combat : 8
Réserve de Karma : 1

Armes
Fichetti Security 500 (SA, 6L) avec 50 cartouches et holster dissimulable
Portée : 0-5, 6-15, 16-30, 31-50
Fichetti Security 500a (SA, 6L) avec 50 cartouches et silencieux
Portée : 0-5, 6-15, 16-30, 31-50

Armure
Veste en cuir réel (0/2)
Manteau renforcé (4/2)

Équipement
Contrat DocWagon service Or (1 an), détecteur de dérivation (indice 6), détecteur de micro-émetteurs (indice 6), Eurocar Westwind 2000 Turbo avec port datajack, générateur de bruit de fond (indice 5), micro-cam, micro émetteur-récepteur (indice 5), Samuvani Criscraft Otter, secrétaire de poche, téléphone cellulaire de poignet avec écran réversible, vêtements très chic, vidéo-transmetteur (indice 5)

Contacts
Agent gouvernemental (niveau 2)
Arrangeur (niveau 2)
Contacts mégacorporatistes avec les Big 10 (1 par mégacorpo, niveau 1)
Decker (niveau 2)
Flic de la Lone Star (niveau 1)
Mage urbain (niveau 1)
Receleur (niveau 1)
Homme de main des Triades (niveau 1)
Homme de main du Yakuza (niveau 1)
Sottocapo de la Mafia (niveau 2)
Technicien (niveau 1)
10 autres contacts de niveau 1 selon nécessité

Niveau de vie
Bas (10 mois)
2 Élevés (4 mois chacun)
Luxueux (1 mois)

Nuyens
635 ¥ + (3D6 x 100 ¥)

Notes : Vision nocturne naturelle

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

LE GANGER DU SPRAWL



Race : Troll

Nom : _____

Initiative : 4 + 1D6
Réserve de combat : 5
Réserve de Karma : 1

Armes
Barre à mine (11M Étourd.)
Chaînes lourdes (10L Étourd., +2 d'Allonge)
Lame de poing rétractile (13L)
Ruger Super Warhawk (CC, 10M) (customisé à la troll) avec 50 cartouches
Portée 0-5, 6-20, 21-40, 41-60

Armure
Maillot de corps blindé (2/1)

Équipement
Simdeck BTL et 5 puces BTL

Niveau de vie
Squatter (5 mois)

Contacts
Barman (niveau 1)
Receleur (niveau 1)
Technicien (niveau 2)

Nuyens
200 ¥ + (3D6 x 100 ¥)

Notes : Armure dermale naturelle, vision thermographique naturelle, +1 d'Allonge

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

L'INTERFACÉ AUX DRONES



Race : Nain

Nom : _____

Initiative : 5 + 1D6
Initiative sous interface : 9 + 3D6
Réserve de combat : 7
Réserve de contrôle : 9
Réserve de Karma : 1

Armes
Browning Max-Power (SA, 9M) (avec interface câblée d'armes) et 50 cartouches
Portée : 0-5, 6-20, 21-40, 41-60

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

Armure
Veste blindée (5/3)

Équipement
Chrysler-Nissan Jackrabbit (interfacée, contrôlable à distance, adaptée à la morphologie naine), console de contrôle à distance (indice 6) avec écran d'affichage, intercom et 4 jacks pour visiteurs, drone Cyberspace Designs Dalmatian, kit d'outils électroniques, drone GM-Nissan Doberman avec mitrailleuse légère Ingram Valiant (interfacée, 100 cartouches) et taser Defiance Super Shock (interfacé, 10 dards taser), kit et boutique d'outils pour véhicules, Roto-drone MCT-Nissan avec point fort interne et microphone laser (indice 6), secrétaire de poche

Niveau de vie
2 Moyens (3 mois chacun)

Contacts
Bookmaker de la mafia (niveau 1)
Fouineur des médias (niveau 1)
Mécanicien (niveau 2)

Nuyens
460 ¥ + (3D6 x 100 ¥)

Notes : Vision thermographique naturelle perdue à cause du cyberware, Résistance (+2 en Constitution) à n'importe quelle maladie ou toxine

L'INTERFACÉ AUX VÉHICULES



Race : Nain

Nom : _____

Initiative : 5 + 1D6
Initiative sous interface : 11 + 4D6
Réserve de combat : 8
Réserve de contrôle : 11
Réserve de Karma : 1

Armes
Shotgun Enfield AS-7 (SA/RAF, 8G) (interface câblée d'armes et modification pour anatomie naine) avec compensateur de recul pneumatique 3, lance-grenades incorporé au canon, 50 cartouches et 10 mini-grenades offensives HE (10G)
Portée : 0-10, 11-40, 41-80, 81-150

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

Armure
Maillot de corps ultra renforcé (3/2) adapté à l'anatomie naine

Équipement
Console de contrôle à distance (indice 4), drone de sécurité Gaz-Niki Snooper, Ford Americar (interfacée, contrôlable à distance), hélicoptère Hugues WK-2 Stallion (interfacé) avec point fort externe (Autocanon Ares Vermicide, interfacé, 100 cartouches) et 3 missiles AV, kit et boutique d'outils pour véhicules (adaptés à l'anatomie naine), lance-fusées et 4 micro-fusées, véhicule tous terrains Ford-Canada Bison (interfacé), scanner (indice 5), système GPS, véhicule de sécurité Northrup Wasp (interfacé, contrôlable à distance) avec mitrailleuse légère Ingram Valiant (interfacée, 100 cartouches)

Niveau de vie
2 Moyens (2 mois chacun)

Contacts
Arrangeur (niveau 1)
Ouvrier DMV de Seattle (niveau 1)
Technicien (niveau 2)

Nuyens
(3D6 x 100 ¥)

Notes : Vision thermographique naturelle, Résistance (+2 en Constitution) à n'importe quelle maladie ou toxine

LE MAGE DE COMBAT



Race : Troll

Nom : _____

Initiative : 4 + 1D6
Initiative astrale : 24 + 1D6
Réserve de combat : 7
Réserve de combat astral : 7
Réserve de Karma : 1
Réserve de magie : 5

Armes
Uzi III (RAF, 6M) (customisé à la troll) avec 50 cartouches
Portée : 0-10, 11-40, 41-80, 81-150
Épée (8M, allonge +1)

Armure
Maillot de corps ultra renforcé (3/2)

Équipement
2 focus de sorts non réutilisables (Combat, Puissance 2), Matériaux d'invocation (Puissance 5)

Niveau de vie
Bas (1 mois)

Contacts
Marchand de talismans (niveau 1)
Homme de main des Triades (niveau 1)

Nuyens
25 ¥ + (3D6 x 100 ¥)

Notes : Armure dermale naturelle, vision thermographique naturelle, +1 d'Allonge, les sorts portant l'annotation (E) sont des sorts exclusifs, priorité A pour la magie

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

LA MAGE URBAINE



Race : Elfe

Nom : _____

Initiative : 4 + 1D6
Initiative astrale : 25 + 1D6
Réserve de combat : 7
Réserve de combat astral : 8
Réserve de Karma : 1
Réserve de magie : 5

Armes
Remington Roomsweeper (SA, 9G) avec 50 cartouches
Portée : 0-5, 6-20, 21-40, 41-60

Armure
Manteau renforcé (4/2)

Équipement
Bibliothèque hermétique (Sorcellerie 6, Invocation 6), Contrat DocWagon service Or (1 an), focus de sorts réutilisables (Combat, Puissance 4), focus de sorts non réutilisables (Manipulation de transformation, Puissance 4), jumelles, matériaux d'invocation élémentaire (Puissance 6, 3 ensembles), micro émetteur-récepteur (indice 6), 2 patches stimulants (indice 4), secrétaire de poche

Niveau de vie
2 Moyens (3 mois chacun)

Contacts
Chaman urbain (niveau 1)
Marchand de talismans (niveau 1)
Membre du gang des Anciens (niveau 1)

Nuyens
365 ¥ + (3D6 x 100 ¥)

Notes : Vision nocturne naturelle, priorité A pour la magie

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

LE MERCENAIRE



Race : Troll

Nom : _____

Initiative : 4 (5) + 1D6 (2D6)
Réserve de combat : 7
Réserve de Karma : 1

Armes
Lance-grenades Ares Antioch (CC, comme les grenades) (interfacé) avec 10 mini-grenades offensives HE (10G)
Portée : 5-50, 51-100, 101-150, 151-300
Mitrailleuse légère Ingram Valiant (RAF/AU, 7G) (interfacée) avec 200 balles standard, 100 balles explosives EX (9G) et compensateur de recul monture gyro de luxe
Portée : 0-75, 76-200, 201-400, 401-800
Beretta Model 101T (SA, 6L) (interfacé) avec 50 cartouches
Portée : 0-5, 6-15, 16-30, 31-50
FN HAR (SA/RAF/AU, 8M) (interfacé) avec 100 cartouches
Portée : 0-50, 51-150, 151-350, 351-550
Ossature renforcée au titanium (15M Étourd., combat à mains nues)

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

Armure
Maillot de corps blindé avec plaques (4/3)
Combinaison de camouflage (3/1)
Ossature renforcée au titanium (1/1)

Équipement
Barres de rations, kit de survie, lunettes avec amplificateur lumière faible et vision thermographique, micro émetteur-récepteur (indice 5), 3 pansements "dernière chance", système GPS

Niveau de vie
Moyen (3 mois)

Nuyens
330 ¥ + (3D6 x 100 ¥)

Contacts
Dealer (arrangeur mercenaire, niveau 1)
Directeur de l'Intendance chez Ares (niveau 2)
Doc des rues (niveau 2)
Officier militaire des UCAS (niveau 1)

Notes : Vision thermographique naturelle, armure dermale, +1 d'allonge

LE SAMOURAÏ DES RUES



Race : Humain

Nom : _____

Initiative : 6 (11) + 1D6 (3D6)
Réserve de combat : 7
Réserve de Karma : 1

Armes
Ingram Smartgun (RAF/AU, 7M) avec 50 cartouches
Portée : 0-10, 11-40, 41-80, 81-150
Ares Predator (SA, 9M) (interfacé) avec 300 balles standard, 100 balles explosives EX (10M) et un silencieux
Portée : 0-5, 6-20, 21-40, 41-60
Colt American L36 (SA, 6L) (interfacé) avec 150 cartouches et holster dissimulable
Portée : 0-5, 6-15, 16-30, 31-50
2 Ingram Smartgun (RAF/AU, 7M) (interfacés) avec 200 balles standard et 50 balles gel chacun
Portée : 0-10, 11-40, 41-80, 81-150
Griffes rétractiles (7M)
Couteau de survie (9L)
Épée (9M)

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

Armure
Veste blindée (5/3)

Équipement
Contrat DocWagon service Or (1 an), 5 grenades à concussion (12M Étourd.), lunettes et visée ultrasons, menottes en plastacier (2 paires), micro émetteur-récepteur (indice 5), 2 pansements "dernière chance", 2 patches stimulants (indice 6), téléphone cellulaire de poignet

Niveau de vie
2 Moyens (3 mois chacun)

Nuyens
220 ¥ + (3D6 x 100 ¥)

Contacts
Armurier (niveau 1)
Arrangeur (niveau 1)
Barman (niveau 1)

LA SPÉCIALISTE DES ARMES



Race : Humaine

Nom : _____

Initiative : 6 (7) + 1D6 (2D6)
Réserve de combat : 7
Réserve de Karma : 1

Armes
Pistolet-mitrailleur AK-97 (SA/RAF/AU) (interfacé) avec atténuateur de son, 50 cartouches et 50 balles gel
Ingram Smartgun (RAF/AU, 7M) avec 50 cartouches
Portée : 0-10, 11-40, 41-80, 81-150
Ares Predator (SA, 9M) (interfacé) avec 50 balles standard, 20 balles explosives (10M)
Ruger Super Warhawk (CC, 10M) avec 50 balles, 50 balles gel
Portée : 0-5, 6-20, 21-40, 41-60
Fichetti Security 500a (SA, 6L) (interfacé) avec 50 cartouches et holster dissimulable
Portée : 0-5, 6-15, 16-30, 31-50
Mitrailleuse légère Ingram Valiant (RAF/AU, 7G) (interfacée) avec 100 cartouches
Portée : 0-75, 76-200, 201-400, 401-800
Arbalète lourde avec 50 carreaux (8G)
Portée : 0-25, 26-75, 76-200, 201-300
Katana (8M)
10 shurikens (5L)
Couteau de survie (7L)

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

Armure
Veste blindée (5/3)
Combinaison de camouflage (3/1)
Bouclier anti-émeutes (3/1)

Équipement
5 grenades à concussion (12M Étourd.), 5 grenades offensives (HE) (10G), 5 grenades fumigènes (IR), kit d'outils pour pistolets, lunettes thermographiques, médi-kit, micro émetteur-récepteur (indice 1), téléphone cellulaire de poignet

Niveau de vie
2 Bas (1 mois chacun)

Nuyens
35 ¥ + (3D6 x 100 ¥)

Contacts
Garde de la sécurité de Knight Errant (niveau 1)
Trafiquant d'armes (niveau 1)

LA SPÉCIALISTE DES OPÉRATIONS CLANDESTINES



Race : Elfe

Nom : _____

Initiative : 4 + 1D6 (2D6)
Réserve de combat : 6
Réserve de Karma : 1

Armes
Defiance Super Shock (SA, 10G) (interfacé) et 40 dards taser
Portée : 0-5, 6-10, 11-12, 13-15
Walther Palm Pistol (CC, 4L) (interfacé) avec 20 balles explosives EXD (6L)
Portée : 0-5, 6-15, 16-30, 31-50
Électro-matraque (6G Étourd.)

Moniteur de condition

Étourd.	Physique
10	10

(voir page 126 pour les modificateurs)

Armure
Vêtements renforcés (3/0)

Équipement
Câble de furtivité (100 m) avec bâton catalyseur, contrat DocWagon basique (1 an), dérivateur de lignes (indice 6), émetteur et pisteur de signaux (ASO, indice 6), Flash-pak, kit d'outils électroniques, grande lampe torche, lunettes grossissantes, masque respiratoire avec régulateur de pression, matériel d'escalade (harnais, gants, crampons, 50 m de corde), microphone laser (indice 5), ordinateur individuel standard (200 Mp), 5 patches tranquillisants (indice 5), pistolet à grappin, scanner (indice 6), secrétaire de poche, séquenceur (indice 4), téléphone cellulaire de poignet avec écran réversible, vêtements très chic

Niveau de vie
Élevé (2 mois)
2 Moyens (2 mois chacun)

Nuyens
1 200 ¥ + (3D6 x 100 ¥)

Contacts
Arrangeur (niveau 1)
Costard de Novatech (niveau 1)
Directeur commercial de Yamatetsu (niveau 1)
Flic de la Lone Star (niveau 1)

Notes : Vision nocturne naturelle perdue à cause des remplacement cybernétiques.



A

Abris 282
Accélérateur de réaction (implant) 297
Accélération (attribut de véhicule) 132
Accélerer/freiner (combat de véhicules) 141
Accessoires pour armes à feu 277
Accident (pouvoir esprits et dragons) 258
Accidents 147
Accroissement de force (implant) 300
Accroissement de réponse 206
Achat de matériel 268
Achats illégaux de matériel 270
Acheter des dés supplémentaires 243
Acheter des succès 243
Acheter un niveau de vie 238
Action par défaut 84
Actions automatiques (cybercombat) 221
Actions automatiques (combat) 105
Actions complexes (cybercombat) 222
Actions complexes (combat) 107
Actions dans un cybercombat 221
Actions des passagers (combat de véhicules) 144
Actions des PJ 39
Actions des véhicules 141
Actions étendues 243
Actions exclusives (magie) 158
Actions retardées 40, 103
Actions simples (cybercombat) 221
Actions simples (combat) 105
Activation d'un focus 189
Activer du cyberware (action automatique) 105
Activer un focus (action simple) 106
Activités draconiques 26
Activités mafieuses 35
Adaptateur tridéo 287
Adepte (l') 65
Adeptes 42, 55, 167
Adversaire à terre 122
Adversaires multiples 122
Aérostats (compétence) 87
Afficheur rétinien (implant) 296
Afficheur vidéo rétinien (implant) 296
Agissements corporatistes 31
Ajuster un tir (action simple) 106
Alarmes de porte et de fenêtre (sécurité technique) 231
Alerte des systèmes 210
Allonge (armes) 271
Allonge des armes de mêlée 120
Alphaware 45, 293
Amélioration des équipements 268
Amélioration du personnage 240
Améliorer les attributs 240
Améliorer les compétences 240
Amortisseur de sons (implant) 296
Amplificateur auditif (implant) 296
Amplificateur d'images 110, 112
Amplificateur de signal 285
Amplificateurs de vision 285
Analyse (utilitaire opérationnel) 218
Analyse astrale 170
Analyse d'Icône (opération système) 213
Analyse de CI (opération système) 213
Analyse de Sécurité (opération système) 213
Analyse de Serveur (opération système) 213
Analyse de Sous-Système (opération système) 213
Analyser la Vérité (sort de détection) 191
Analyser Objet (sort de détection) 191
Animation Suspendue (pouvoir d'adepte) 167
Anneaux de Seoulpa 314
Antidote (sort de guérison) 192
Anti-flash (implant) 297
Appareils à Poussée Vectorielle (compétence) 87
Apparition (sort d'illusion indirect) 194
Apparition Tridi (sort d'illusion indirect) 194
Appel Télécom (opération système) 213
Appeler les esprits de la nature 183
Appeler un esprit de la nature (action complexe) 107
Apprendre de nouvelles compétences 242
Apprentissage de sorts 179
Arbalète 273
Arc 273
Archétypes (fiches) 65-80
Archétypes 52, 64,
Ares Macrotechnology (mégacorporation) 313
Ares Predator 273
Ares Viper Silvergun 273
Arme d'hast 272
Armes à feu 114, 273
Armes commotionnantes 124
Armes Cyber-implantées (compétence) 86
Armes d'hast/Bâtons (compétence) 86
Armes de Jet (compétence) 86
Armes de Lancement (compétence) 86
Armes de mêlée 120
Armes de Trait (compétence) 86
Armes de trait 117, 273
Armes de véhicules 304
Armes individuelles 271
Armes Laser (compétence) 86
Armes Lourdes (compétence) 86
Armes lourdes 275
Armes taser 274
Armes Tranchantes (compétence) 86
Armure (sort de manipulation de transformation) 197
Armure (utilitaire défensif) 219
Armure Astrale (pouvoir esprits et dragons) 258
Armure de sécurité 280
Armure dermale (implant) 297
Armure et réserve de combat 281
Armure et société 93
Armure Mystique (pouvoir d'adepte) 167
Armure Renforcée (pouvoir esprits et dragons) 258
Arrangeur (contact) 254
Artillerie (compétence) 86
Artillerie assistée par senseurs (véhicule) 152
Artillerie de véhicule 151
Artillerie manuelle (véhicule) 151
Assistance à l'étude (service d'élémentaires) 186
Assistance sorcière (service d'élémentaires) 186
Athlétisme (compétence) 87
Attaquant blessé 112
Attaquant en combat rapproché 112
Attaquant en pleine course 112
Attaquant en train de marcher 112
Attaque (utilitaire offensif) 219
Attaquer au corps à corps (action complexe) 107
Attaques contre les passagers d'un véhicule 148
Attaques contre un véhicule 148
Attaques surpuissantes 126
Atténuateur de sons 277
Attribuer le Karma 240
Attribut Physique Amélioré (pouvoir d'adepte) 168
Attributs astraux 171
Attributs des véhicules 130
Attributs mentaux 41
Attributs physiques 40
Attributs spéciaux 41
Attributs 40
Augmentation d'Attribut (pouvoir d'adepte) 167
Augmenter (Attribut cyber) (sort de guérison) 192
Augmenter (Attribut) (sort de guérison) 192
Augmenter la Réaction (sort de guérison) 192
Augmenter les Réflexes (sort de guérison) 192
Aura Enflammée (pouvoir esprits et dragons) 258
Autocanon Ares Vermicide 304
Auto-nav (attribut de véhicule) 132
Avions (compétence) 87
Aztechnology Corporation (mégacorporation) 313

B

Balles APDS 116, 276
Balles explosives 116, 276
Balles-fléchettes 116, 277
Balles gel 116, 277
Balles traçantes 116, 277
Bannir un esprit (action complexe) 107
Bannissement d'un esprit 188
Barman (contact) 254
Barrières 124
Barrière Astrale (sort de manipulation de transformation) 197
Barrière naturelle (sécurité physique) 231
Barrière Physique (sort de manipulation de transformation) 197
Barrières artificielles (sécurité physique) 231
Barrières astrales 172
Basculer d'un monde à l'autre (action simple) 106
Bases de données réparties 203
Bateaux 303
Bateaux à Moteur (compétence) 87
Bateaux à Voiles (compétence) 87
Bâton 272
Beretta Model 101T 273
Bibliothèques hermétiques 166
Biomoniteur 300



Biotech (compétence) 89
Biotech 128, 300
Bipied 278
Blaster (CI grise) 225
Blessures 125
Blessures fatales 127, 129
Blindage (attribut de véhicule) 132
Blocage d'une attaque (manœuvre de cybercombat) 223
Bombe corticale 294
Bouclier anti-émeute 280
Boule de Feu (sort de manipulation élémentaire) 196
Boule de Force (sort de combat) 190
Boule Étourdissante (sort de combat) 190
Boule Fulgurante (sort de manipulation élémentaire) 195
Boule Mana (sort de combat) 190
Brouillage (CI blanche) 225
Brouilleur cortical 289
Brouilleur 288
Browning Max Power 273
Brûler du Karma 243
Butin 234

C

Câble de furtivité 291
Cadence de tir (mode) 273
Caméra (implant) 297
Caméras de surveillance (sécurité technique) 231
Canon à eau 304
Canon d'assaut Ares Vigorous 275
Caractéristiques des équipements 267
Carte de l'Amérique du Nord 13
Cascades (les) 317
Casques améliorés 281
Catalogue (utilitaire opérationnel) 218
CCME 286
Centres d'intérêt 91
Cephaloware 293
Cephaloware interne 294
Cercle hermétique 166
Ceska Black Scorpion 273
Chaman tribale (la) 66
Chaman urbaine (la) 67
Chamans 42, 55
Chamans spécialisés 158
Changer de mode de tir (action automatique) 105
Changer de mode de tir (action simple) 106
Changer de position (action simple) 107
Chaos (sort d'illusion dirigé) 194
Charge (attribut de véhicule) 133
Chargeur vide 278
Charisme 41
Chemise blindée 280
Chipjack 295
Choc d'éjection (cybercombat) 224
Choisir ses attributs 55
Chute 124
CI blanches 224
CI grises 225
CI noires 227
Cible en pleine course 111
Cible immobile 112
Cibles multiples 111, 116, 122
Cités libres 30
Clairaudience (sort de détection) 191
Clairvoyance (sort de détection) 191
Claviers (verrou magnétique) 232
Clôtures électriques (sécurité physique) 231
CME/CCME (attribut de véhicule) 133
Codage de données 289
Codage de signaux cryptés 287
Code de dégâts des armes 45, 114, 271
Code de légalité du matériel 270
Code source et code objet 291
Codes de Sécurité 204
Codeur de données 288
Collage (pouvoir esprits et dragons) 258
Collision d'un véhicule avec des objets 147
Colt America L36 273
Combat 100, 104
Combat à distance 109
Combat à Mains Nues (compétence) 86
Combat astral 173
Combat au contact 120
Combat contre dragons et esprits 262
Combat Sous-Marin (compétence) 86
Combats d'esprits 187
Combats de véhicules 138
Combats de véhicules à grande échelle 144
Combinaison protectrice 291
Commande (utilitaire opérationnel) 218
Commander un esprit (action simple) 107
Communications (utilitaire opérationnel) 218
Communications 285
Compartiment dentaire 295
Compartiment digital (implant) 297
Compensateur de recul 112, 273
Compétence Améliorée (pouvoir d'adepte) 168
Compétence de Construction/Réparation 85
Compétences 43, 56, 81, 98
Compétences actives 43, 56, 82, 85
Compétences complémentaires 43, 97
Compétences de base 43, 81
Compétences de combat 86
Compétences de connaissances 43, 82, 90
Compétences de langues 59, 82
Compétences de pilotage 87
Compétences magiques (pouvoir esprits et dragons) 260
Compétences magiques 87, 158
Compétences physiques 87
Compétences sociales 88
Compétences techniques 89
Compteur des dégâts étourdissants 46
Compteur des dégâts physiques 46
Concerts 282
Confusion (pouvoir esprits et dragons) 260
Confusion (sort d'illusion dirigé) 194
Confusion de Masse (sort d'illusion dirigé) .194
Connaissances de la rue 90
Connaissances des environnements 90
Connaissances du sixième monde 90
Connaissances universitaires 90
Connexion à un Serveur (opération système) 214
Connexion à une GTL (opération système) .214
Connexion à une GTR (opération système) .214
Conseil Salish-Shidhe 316
Conséquences magiques singulières 26
Console de contrôle à distance 303
Constitution 40
Construire un personnage 52
Contacts 45, 61
Contacts (niveau) 252
Contacts types 253
Contrat DocWagon‰ 300
Contrefaçon de créditubes 236
Contre-mesures d'intrusion 224
Contre-mesures de sécurité 290
Contre-mesures de surveillance 288
Contre-mesures électroniques (CME) 137
Contrôle à distance CCME 303
Contrôle Animalier (pouvoir esprits et dragons) 260
Contrôle Corporel (pouvoir d'adepte) 168
Contrôle d'Esclave (opération système) 214
Contrôle d'un esprit 188
Contrôle des Actes (sort de manipulation de contrôle) 195
Contrôle des Emotions (sort de manipulation de contrôle) 195
Contrôle des Pensées (sort de manipulation de contrôle) 195
Contrôler un esprit (action complexe) 107
Couche de Glace (sort de manipulation de transformation) 197
Coup ajusté 112
Coupe-barbelé 290
Course 108
Coût du matériel 268
Coût en Essence 45
Couteau 272
Couteau de lancer 273
Couteau de survie 272
Couverture partielle 111
Création de compétences 98
Créditube 235, 283
Crippler (CI blanche) 225
Cross Applied Technologies (mégacorporation) 313
Crows des Cascades 316
Cybercam Sony CB5000 287
Cybercombat 220
Cyberdecks 205
Cyberdecks et programmes 300
Cybermembres 299
Cyberterminaux 206
Cyberware 60, 45, 293
Cyberware et interaction sociale 93

D

DAM 289
Datajack 295
Datalock 295
Decker de combat (le) 68
Déclaration des actions 105
Déclenchement d'une contre-mesure d'intrusion 210
Déclencheur de réflexes (implant) 297
Décodeur de données 287
Déconnecter (action automatique) 221
Déconnexion en Douceur (opération système) 214
Décryptage (utilitaire opérationnel) 218
Décryptage d'accès (opération système) 215
Décryptage d'Esclave (opération système) .215
Décryptage de Fichier (opération système) 215
Défense magique (action automatique) 105
Défense magique 182
Défense totale 123
Defiance Super Shock 274
Defiance T-250 274
Dégâts (enregistrement) 125
Dégâts à l'interfacé 145
Dégâts astraux 173
Dégâts aux passagers d'un véhicule 145
Dégâts aux véhicules 144, 145, 148



Dégâts et guérison....125
Dégâts étourdissants....125
Dégâts physiques....125
Degrés de guérison....127
Dérivateur de lignes....287
Dés d'initiative....42
Désactiver un focus (action automatique)...105
Désastres....25
Désintoxication (sort de guérison)....192
Détecter (Forme de vie) (sort de détection)191
Détecter (Objet) (sort de détection)....191
Détecter des Ennemis (sort de détection)...191
Détecter la Magie (sort de détection)....191
Détecter la Vie (sort de détection)....192
Détecter un Individu (sort de détection)....191
Détecteur d'ultrasons....290
Détecteur de cyberware....289
Détecteur de dérivation....288
Détecteur de gaz....291
Détecteur de micro-émetteurs....288
Détecteurs de mouvement (sécurité technique)....231
Détection astrale....172
Détection des armes....234
Détective (le)....69
Détermination des dommages....123
Diagramme de dispersion....118
Diagramme de souffle d'une grenade....119
Difficulté d'intrusion....203
Diminuer (Attribut cyber) (sort de guérison)193
Diminuer (Attribut) (sort de guérison)....193
Discrétion (sort d'illusion indirect)....194
Disparaître (combat de véhicules)....143
Dispersion....118
Disponibilité de l'équipement....45, 268
Dispositif intégré (implant)....300
Dispositif Panicbutton....289
Dissimulation (pouvoir esprits et dragons) .260
Dissimulation améliorée....288
Dissimulation de l'équipement....45
Dissipation des formes astrales....175
Dissipation des sorts....183
Divertissement (sort d'illusion dirigé)....194
Divertissement Tridi (sort d'illusion dirigé) .194
Doigts télékinésiques (sort de manipulation télékinétique)....196
Domaines des esprits de la nature....183
Dommages....voir dégâts
Dragons....265
Drain....42, 161, 177
Drain d'invocation....186
Drones....152, 154, 156, 303
Duplicateur rétinien (implant)....297
Durée des sorts....177

E

Échapper à la détection (manœuvre de cybercombat)....222
Éclair (sort de manipulation élémentaire)...195
Éclair de Force (sort de combat)....190
Éclair Étourdissant (sort de combat)....190
Éclair Mana (sort de combat)....190
Écoute Télécom (opération système)....215
Édition d'Esclave (opération système)....215
Édition de Fichier (opération système)....215
Effacer une signature astrale (action complexe)....108
Effets du sort....182
Égalité d'initiative....103
Éjecter un chargeur (action automatique)...105
Électro-matraque....272
Électronique (compétence)....89
Électronique individuelle....283
Élémentaires....42, 185, 263
Élémentalistes....158
Elfes....47
Émetteur de signaux....287
Émetteur/Détecteur d'ultrasons....291
Émetteur-récepteur....285
Encombrement (matériel)....271
Endommagement des icônes....223
Enfield AS7....274
Engagement d'un cybercombat....220
Engloutissement (pouvoir esprits et dragons)....260
Enregistreur (implant)....296
Entraînement du personnage....242
Environnement des totems....162
Environnement du PJ....63
Envoi de Données (opération système)....216
Épée....272
Équipement....44, 267
Équipement d'interfaçage....303
Équipement de survie....291
Équipement magique....60, 302
Esprits....42, 263
Esprits de l'Homme....263
Esprits de la nature....183, 263
Esprits et dragons....257
Essence (attribut)....41, 56
Étiquette (compétence)....88, 95
Évasion astrale....175
Éveillés....42
Éveillés et dégâts....129
Éviter un " oups ! "....243
Expert technique (l')....70
Explorer la Matrice....252
Explosifs....279-280
Explosifs (compétence)....89
Explosifs plastiques....279

F

Face (la)....71
Facteur de Cargaison (attribut de véhicule).133
Facteur de Détection....206
Faire feu (action simple)....107
Faire venir un élémentaire (action complexe)....108
Faire venir un esprit de la nature (action simple)....107
Faisceaux de sécurité....209
Famille Fugu (toxine)....247
Fauteuil du capitaine (drones)....154
Faveur à un ami....253
Fétiche....179
Fiches de personnages....326
Fichetti Security 500....273
Fil de fer (sécurité physique)....231
Fil tendu (sécurité physique)....231
Filtre sonore sélectif (implant)....296
Flash-pak....279
Flot Acide (sort de manipulation élémentaire)....196
FN HAR....274
Focus....188
Focus d'arme....189
Focus d'esprit....189
Focus de maintien....189
Focus de pouvoir....189
Focus de sorts....189
Force....40
Format des indices de système....204
Forme des esprits....187
Foudre (CI grise)....226
Fouet....272
Fouet monofilament....121
Fouet monofilament....272
Fouet mono-filament....272
Fouets (compétence)....86
Fourguer le butin....234
Fugu (toxine)....247
Furtivité (compétence)....87, 96
Fusils....274
Fusils (compétence)....86
Fusils d'Assaut (compétence)....86

G

Gamma-Scopolamine (toxine)....247
Ganger du sprawl (le)....72
Gangs majeurs....314
Gant énergétique....272
Garde (pouvoir esprits et dragons)....260
Générateur de bruit de fond....289
Gesticuler (action automatique)....105
Gourdin....272
GPS....291
Goulot d'étranglement....203
Grenade....118
Grenades à gaz....279
Grenades à main....279
Grenades fumigènes....279
Griffes (arme de mêlée)....120
Griffes (implant)....297
Grilles de Télécommunications Locales (GTL)....201
Grilles de Télécommunications Locales Privées (GTLP)....201
Grilles de Télécommunications Régionales (GTR)....201
Grilles et serveurs....200
Grimoire....190
Grossissement (implant)....297
Guérison....126
Guérison des dégâts étourdissants....126
Guérison des dégâts physiques....126
Guérison magique....127
Guérison Rapide (pouvoir d'adepte)....168
Gyrostabilisateur....113, 278

H

Hache de combat....272
Heckler & Koch HK227....274
Hélicoptères (compétence)....87
Hibernation (sort de guérison)....193
Holdings mégacorporatistes de Seattle....313
Holster dissimulable....278
Horloge rétinienne (implant)....297
Hospitalisation....237
Hovercrafts (compétence)....88
Humains....48
Hurleur....289

I

Icônes....200
ID....235
Idéaux des totems....161
Identificateur vocal....287
Ignition (sort de manipulation de transformation)....197

Immunité (pouvoir esprits et dragons) 261
Implant haute/basse fréquence 296
Independent Information Network (IIN) 315
Index de rue 45
Index de rue d'un matériel.....268
Index de rue de l'équipement.....267
Indice de Disponibilité 267
Indice de Dissimulation.....267
Indice de Flux 136
Indice de Flux variable 136
Indice de Force minimum des armes de trait ... .117
Indice de Masse.....267
Indice de Mouvement.....108
Indice de Puissance.....42
Indice de Sécurité 203
Indices d'attributs 41
Indices de compétences 82
Indices de Decks.....205
Indices de Sous-Systèmes.....204
Indices de Système.....203
Indices des équipements 267
Influence (pouvoir esprits et dragons) 261
Influence (sort de manipulation de contrôle) 195
Informatique (compétence).....89
Ingram Smartgun 274
Initiative.....41, 100, 103
Initiative astrale.....173
Initiative dans un cybercombat 221
Initiative et dommages 102
Initiative et objets à retardement 103
Insérer un chargeur (action simple) 107
Installations médicales à Seattle.....315
Instruction (compétence) 88, 95
Intelligence 41
Interaction astrale.....171
Interception 108
Interfacé aux drones (I') 73
Interfacé aux véhicules (I').....74
Interface câblée (implant).....298, 300
Interface câblée.....112
Interface d'arme 278
Interface de contrôle de véhicule (ICV) (implant).....298
Interface de logiciels de connaissances 295
Interface neurale directe (implant).....300
Interface neuromusculaire (implant) 298
Interrogation (compétence).....88, 94
Interrompre un sort maintenu (action automatique).....105
Interrompre un téléchargement (action automatique).....221
Intimidation (compétence) 88, 94
Invisibilité (sort d'illusion indirect).....194
Invisibilité (utilitaire spécial) 218
Invisibilité Étendue (sort d'illusion indirect) 194
Invocateurs 158
Invocation.....42, 183
Invocation (compétence).....87
Invocation astrale.....188
Invocation d'élémentaires.....185

J

Jargon de la Matrice.....200
Jargons.....91
Jukebox.....292
Jumelles.....285

K

Kamikaze (CI blanche).....225
Kamikaze plus (CI grise).....226
Karma.....46, 63, 239
Karma utile 46
Katana.....272
Killer (CI blanche).....225
Killjoy (utilitaire offensif).....219
Kit de survie 291
KSAF.....316

L

Lâcher un objet (action automatique).....105
Lame de poing (implant) 298
Lame digitale.....120
Lames d'avant-bras.....272
Lames digitales (implant).....298
Lampes torches 285
Lance-engins 119
Lance-Flammes (sort de manipulation élémentaire).....196
Lance-grenades Ares Antioch.....276
Lancement de sorts 180
Lancement de sorts dans l'astral 181
Lancer les dés.....38
Lancer un sort (action complexe) 108
Lancer un sort depuis un véhicule.....150
Lancer une arme (action simple) 107
Leadership (compétence).....88, 94
Lecteur de créditube.....283
Lecteurs de cartes (verrou magnétique).....232
Lecture d'Aura (compétence).....87
Lecture/Écriture (utilitaire opérationnel) 218
Légalité de l'équipement 267
Lésions permanentes 127
Lévitation (sort de manipulation télékinétique) 196
Lien d'un focus 189
Lien Mental (sort de détection).....192
Lier des élémentaires.....185
Lire et Écrire 91
Localisation d'Esclave (opération système).216
Localisation de CI (opération système).....216
Localisation de Decker (opération système)216
Localisation de Fichier (opération système) 216
Localisation de Nœud d'Accès (opération système).....216
Loge chamanique 165
Logiciels de compétences.....291, 292
Logiciels de connaissances.....292
Logiciels fichiers.....292
Loisirs 282
Lueur Apaisante (sort de guérison) 193
Lumière (sort de manipulation de transformation).....197
Lunettes.....285
Lunettes de protection (implant).....297
Lunettes interfacées.....112, 278
Lunettes ultrasons.....279

M

Mafia 314
Mage de combat (le) 75
Mage urbaine (la).....76
Mages 42, 55
Magiciens 42, 158
Magiciens complets.....42, 54, 158
Magiciens spécialisés.....42, 55, 158
Magie 42, 157
Magie (attribut).....41, 56, 157
Magie (attribut, perte).....158
Main de dieu 245
Mains Tueuses (pouvoir d'adepte).....168
Maintien de sorts (service d'élémentaires) .186
Maintien du niveau de vie 237
Makah.....316
Maladies et toxines.....246
Mana 157
Maniabilité (attribut de véhicule).....130
Manifestation astrale 172
Manipulations de contrôle 195
Manipulations de transformation.....197
Manipulations élémentaires 195
Manipulations télékinétiques.....196
Manœuvres de cybercombat 222
Manteau renforcé.....280
Marchand de talismans (contact).....254
Marche 108
Marteau (sort de manipulation télékinétique) ... .196
Marteau Noir (utilitaire offensif).....219
Masque (sort d'illusion indirect) 195
Masque chamanique.....162
Masque Physique (sort d'illusion indirect) ..195
Masque respiratoire 291
Masque vocal 289
Massue 272
Massue (compétence).....86
Matérialisation (pouvoir esprits et dragons)261
Matériel d'escalade 291
Matrice 198
Mécano (contact) 255
Medic (utilitaire défensif).....220
Médikit 301
Mémoire (cephaloware).....295
Mémoires des cyberdecks 205
Mener les ombres.....247
Menottes 289
Menottes à contraction 289
Mercenaire (le).....77
Mesures de sécurité active.....233
Mesures de surveillance.....287
Métahumanité.....46
Micro émetteur-récepteur.....285
Micro-cam 287
Micro-enregistreur.....287
Micro-fusées 291
Microphone directionnel.....287
Microphone laser.....287
Microphone subvocal.....285, 293
Mini-grenades.....279
Missiles.....277
Mitrailleuse légère Ingram Vaillant 276
Mitrailleuse lourde RMK.....276
Mitrailleuse moyenne Ultimax.....276
Mitsuhama Computer Technologies (mégacorporation).....313
Mode de tir 273
Modificateur d'initiative 126
Modificateur de blessures 126
Modificateurs au seuil de réussite 38
Modificateurs de situation (combat à distance) 110
Modificateurs raciaux des équipements 268
Modificateurs raciaux 267
Modificateurs totémiques.....162
Modification de Mémoire (opération système). 216
Modulateur vocal (implant).....298

Monde Chaotique (sort d'illusion dirigé) 194
Moniteur de condition (cybercombat) 224
Moniteur de condition 46, 125
Moniteur de condition de véhicule 144
Motos (compétence) 88
Mouvement 108
Mouvement (pouvoir esprits et dragons) ...261
Mouvement astral 172
Mouvement dans la Matrice 207
Mr. Johnson (contact) 255
Multi-lanceur IWS 276
Munitions 116, 273, 276
Musique 282
Mystification (utilitaire opérationnel) 218

N

Nains 49
Narcojet (toxine) 247
Navires (compétence) 88
Négociation (compétence) 88, 94
Neuro-étourdissant VIII (toxine) 247
NewsNet 315
Niveau de dégâts d'une arme 114
Niveau de dégâts 45
Niveau de puissance des armes 45
Niveau de vie 45, 61, 236, 238, 282
Niveau de vie de l'équipe 238
Niveau des contacts 252
Niveaux de condition 126
Niveaux de vie multiples 238
Nœuds d'accès au système 203
Nouvelles nations 29
Novatech Incorporated (mégacorporation) .313
Nuyens de départ 63

O

Objets astraux 175
Observer (action automatique) 105
Observer attentivement (action simple) 107
Obturateur de jack 289
Obus de canon d'assaut 277
Opération Neutre (opération système) 217
Opérations interrogations 212
Opérations système 212
Opérations système dans les grilles 208
Opticam (implant) 297
Options de contrôle pour véhicules 302
Ordinaires (êtres) 42
Ordinateur individuel 284
Oreilles cybernétiques 296
Orks 49
Orks des Cascades 317
Ossature renforcée (implant) 298
Ôter un chargeur (action simple) 107
Outils 285
Oxygénation (sort de guérison) 193

P

Panicbutton 289
Pansement " Dernière Chance " 129
Panzers 303
Parade de projectiles (pouvoir d'adepte) 169
Passage d'une compétence à un attribut 85
Passage d'une compétence à une autre 84
Passage d'une compétence à une spécialisation 85
Passe d'initiative 102
Passé du PJ 63
Passe magnétique 291
Patch 302
Perception 228
Perception Accrue (pouvoir d'adepte) 169
Perception Astrale (pouvoir d'adepte) 169
Perception astrale 170
Perception de la magie 161
Perception matricielle 207
Percuter (combat de véhicules) 142
Permis (matériel) 270
Personnage au-dessus 122
Personnages non-joueurs (PNJ) 245
Pertes de Magie 158
Pétrification (sort de manipulation de transformation) 197
Peur (pouvoir esprits et dragons) 261
Phases de combat 104
Pilotage automatique (attribut de véhicule) 133
Pistage (utilitaire spécial) 219
Pisteur de signaux 287
Pistolet à grappin 291
Pistolets 273
Pistolets (compétence) 87
Pistolets-mitrailleurs (PM) 274
Pistolets-Mitrailleurs (compétence) 87
Plan astral 169
Plongée (compétence) 87
Poids de l'équipement 45
Pointage de sécurité des grilles 209
Points d'entrée (attribut de véhicule) 133
Points d'entrée dans la Matrice 200
Points de compétences de connaissances 58
Poltergeist (sort de manipulation télékinétique) 196
Portacam Sony HB500 287
Portée des decks de commande à distance 136
Portée des senseurs 136
Portée des sorts 177
Portée et seuil de réussite de base 110
Portée minimum 110
Porter plusieurs couches d'armure 281
Portland 318
Position d'attaque (manœuvre de cybercombat) 223
Poursuite astrale 175
Pouvoirs des adeptes 167
Pouvoirs des esprits et dragons 257
Premiers soins 129
Préparer une arme (action simple) 107
Programmes frontaux 201
Programmes servants 201
Projectile (sort de manipulation télékinétique) 197
Projection astrale (action complexe) 108
Projection astrale depuis un véhicule 150
Projection astrale 171
Projection et chute 124
Prononcer un mot (action automatique) ....105, ...221
Prophylaxie (sort de guérison) 193
Protection 280
Psychokinésie (pouvoir esprits et dragons) .261
Puces à mémoire optique 291
Puces autonav 293
Puces BTL 293
Puissance (attribut) 158
Puissance d'une arme 114
Puissance des sorts 177

R

Race 40, 46
Race et magie 46
Racisme 93
Radio 293
Rafale courte 114
Ralentissement (utilitaire offensif) 219
Ramasser ou poser un objet (action simple) 107
Ranger Arms SM-3 275
Rapidité 40
Réaction (attribut) 41, 56
Réajustement du code de dégâts d'une arme 113
Receleur 234
Récepteurs de poche 284
Recharger une arme à feu (action complexe) ... .108
Recharger une arme à feu 117
Recharger une arme 277
Recherche (pouvoir esprits et dragons) 261
Recul 110
Réflexes Améliorés (pouvoir d'adepte) 169
Réflexes boostés (implant) 298
Réflexes câblés (implant) 298
Réflexogiciels 292
Règle des 1 38
Règle des 6 38
Règle Hooper-Nelson 243
Réinitialisation d'un serveur/grille 210
Rejouer les échecs 243
Relâcher une CI (action automatique) 221
Relocalisation (utilitaire opérationnel) 218
Re-localiser (combat de véhicules) 143
Remington 750 275
Remington Roomsweeper 273
Remplacements cybernétiques 128
Remplacements organiques 128, 301
Renfort (programme interne de decks) 205
Renifleur chimique 289
Renraku Corporation (mégacorporation) 313
Réparation des véhicules 148
Répéteur de signal 285
Réseaux de commande à distance 154
Réseaux et stations pirates 283
Réserve de combat 43, 104
Réserve de combat astral 44
Réserve de contrôle 44
Réserve de Karma 43, 46, 242
Réserve de magie 44, 179
Réserve matricielle 44, 206
Réserves de dés 43, 63, 104
Résistance à la Douleur (pouvoir d'adepte) 169
Résistance à la Douleur (sort de guérison) .. 193
Résistance Magique (pouvoir d'adepte) 169
Résolution des attaques de cybercombat ... 223
Ressources (choix) 60
Retarder une action (action automatique) 105, 221
Revêtement anti-choc 279
Ripper (CI grise) 226
Roquettes 277
Roquettes et missiles à haut explosif (REH/MEH) 277
Roquettes et missiles antipersonnel (RAP/MAP) 277
Roquettes et missiles anti-véhicules (RAV/MAV) 277
Ruger Super Warhawk 274
Runes de garde 173

S

Saeder-Krupp Corporation (mégacorporation) 313

Salish 316
Samouraï des rues (le) 79
Sans-SIN 235
Scanner 286
Scanner (utilitaire opérationnel) 218
Scanner de fréquences intégré 294
Scanners d'empreintes (verrou magnétique) 232
Score d'initiative 42
Score de Manœuvre 138
Se jeter à terre (action automatique) 105
Se positionner (combat de véhicules) 142
Seattle 310
Seconde arme à feu (utilisation) 112
Secrétaire de poche 284
Sécurité dans la Matrice 234
Sécurité magique 233
Sécurité physique 230
Sécurité technique 231
Sens Accrus (pouvoir esprits et dragons) 261
Sens Amélioré (pouvoir d'adepte) 169
Sens astraux 171
Sens du Combat (pouvoir d'adepte) 169
Sens du Combat (sort de détection) 192
Senseurs 135
Senseurs (attribut de véhicule) 133
Séquence du tour de combat 104
Séquenceur 291
Serveurs 202
Service physique (service d'élémentaires) 186
Services à distance (service d'élémentaires) 186
Seuil de réussite 38, 92
Shiawase Corporation (mégacorporation) 313
Shotguns (compétence) 87
Shotguns 117
Shuriken 273
Sièges (attribut de véhicule) 133
Signature (attribut de véhicule) 132
Signature astrale 170
Silence (sort d'illusion indirect) 195
Silencieux 279
Simlink (implant) 298
Simlink 286
Simrig (implant) 298
Simrig 285
Simsens 282
Sinsearach 316
Situations sociales 93
SIVTA-3 (maladie) 247
Soigner Maladie (sort de guérison) 193
Soins (sort de guérison) 193
Somatoware 297
Sonde (CI blanche) 225
Sonde Mentale (sort de détection) 192
Sorcellerie 42, 176
Sorcellerie (compétence) 87
Sorciers 158
Sort Inné (pouvoir esprits et dragons) 262
Sorts 60, 177
Sorts contre les passagers d'un véhicule 149
Sorts d'illusion 193
Sorts d'illusion dirigés 194
Sorts d'illusion indirects 194
Sorts de combat 177, 190
Sorts de détection 177, 191
Sorts de guérison 177, 192
Sorts de manipulation 177, 195
Sorts de manipulation élémentaires 149, 181, 182
Sorts exclusifs 179
Sorts instantanés 177
Sorts limités 179
Sorts maintenus 177
Sorts mana 177
Sorts permanents 177
Sorts physiques 177
Souffle d'une grenade 119
Souffle Nocif (pouvoir esprits et dragons) 262
Sous-Marins (compétence) 88
Soviet AK-97 275
Spécialisations 43, 57, 82
Spécialiste des armes (la) 78
Spécialiste des opérations clandestines (la) 80
Stabilisation (sort de guérison) 193
Streetline Special 274
Structure (attribut de véhicule) 132
Substituts musculaires (implant) 298
Succès 38
Supports d'armes sur véhicules 304
Supprimer un programme (action automatique) 221
Surcharge simsens 224
Surfer sur la Matrice 207
Surprise 109
Surveillance d'Esclave (opération système) 217
Surveillance et sécurité 285
Système d'armes automatiques (sécurité active) 233
Système d'identification vocale (verrou magnétique) 233
Système d'imagerie 279
Système d'identification 289
Système pneumatique 279
Systèmes d'affichage de données 284
Systèmes de filtrage (implant) 299
Systèmes de sécurité 228, 289

T

Taille mémoire 292
Technicien (contact) 256
Téléchargement de données (opération système) 217
Télécom (tridiphone) 283
Téléphone 294
Téléphones cellulaires 283
Temps 39
Ténèbres (sort de manipulation de transformation) 197
Test d'Esquive 113
Test de Conduite 133
Test de Perception 228
Test de Résistance au drain 182
Test de Résistance aux dégâts 113, 123
Test de Résistance aux sorts 182
Test de réussite de l'attaquant (combat à distance) 113
Test de réussite de l'attaquant (combat au contact) 122
Test de réussite du défenseur 122
Test de Sorcellerie 181
Tests 38
Tests comparés 39
Tests d'opposition 39
Tests de combats astraux 173
Tests de compétence 92
Tests de réussite 39
Tests de senseurs 135
Tests de Système 208
Tests ouverts 39, 243
Tir au coup par coup 114
Tir automatique 115
Tir en aveugle 111
Tir instantané (action simple) 107
Tir par rafales 114
Tir semi-automatique 114
Tir sur un composant externe d'un véhicule 148
Tir Tairngire 317
Tirer au travers d'une barrière 124
Tirer avec une arme automatique (action complexe) 108
Topologie de la Matrice 202
Totems 161
Toubleur 290
Toucher de la Mort (sort de combat) 190
Tour de combat 39
Toxines 246
Tradition chamanique 161
Tradition hermétique 166
Traitement (sort de guérison) 193
Traverser une barrière 124
Trépied 279
Triades 314
Tridi pirates de Seattle 316
Tridiphone (télécom) 283
Trolls 50
Tsimshian 317

U

Unité de stabilisation 301
Utiliser un objet complexe (action complexe) 108
Utiliser un objet peu complexe (action simple) 107
Utiliser une compétence (action complexe) 108
Utilitaires 217
Utilitaires défensifs 219
Utilitaires offensifs 219
Utilitaires opérationnels 217
Utilitaires spéciaux 218
Uzi III 274

V

Vague Toxique (sort de manipulation élémentaire) 196
Vancouver 317
Véhicules 302
Véhicules aériens 303
Véhicules de sécurité 303
Véhicules et magie 149
Véhicules militaires et d'accès restreint 303
Véhicules terrestres 303
Venin (pouvoir esprits et dragons) 262
Verrouillage (utilitaire défensif) 220
Verrous magnétiques 232, 290
Veste blindée 280
Vêtement blindé Securetech 280
Vêtements blindés 280
Vêtements de camouflage 280
Vidéo/Tridéo 282
Vidéo-transmetteur 286
Vie moderne 28
Visée laser 112, 279
Visée ultrasons 279
Viser 114, 122
Viser (action automatique) 105
Visibilité réduite 111, 122
Vision nocturne (implant) 297
Vision thermographique (implant) 297
Vitesse (attribut de véhicule) 132
Vitesse d'Entrée/Sortie 206

Voile (utilitaire défensif)....220
Voitures (compétence)....88
Volonté....41
Vulnérabilité (faiblesse)....262

W

Walther Palm Pistol....274
Wuxing Inc. (mégacorporation)....314

Y

Yakusa....314
Yamatetsu Corporation (mégacorporation) .314
Yeux cybernétiques....296

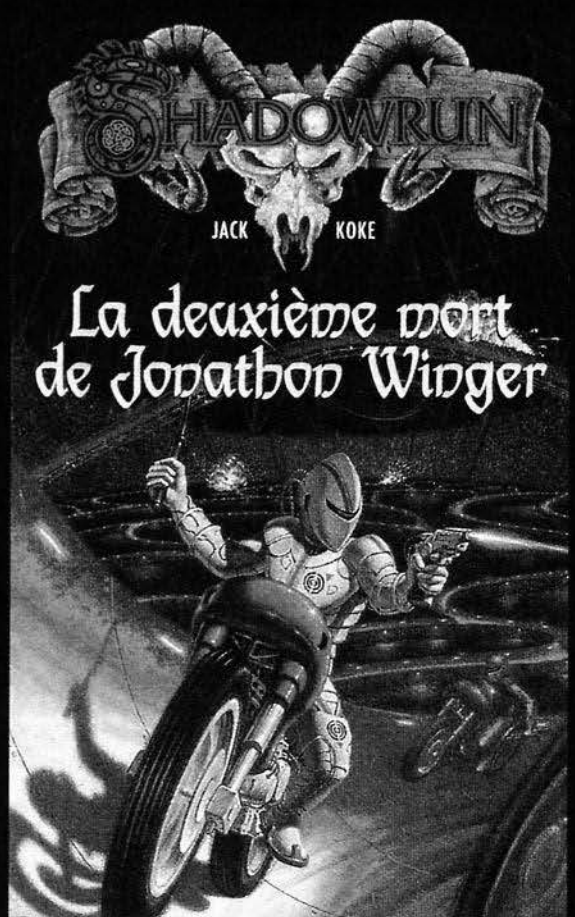
TABLES ET DIAGRAMMES

Accélération/freinage....141
Actions exclusives....161
Actions par défaut....85
Analyse astrale....171
Ares roadmaster....306
Armes à feu et accessoires....278
Armes à feu....275
Armes de jet....273
Armes de mêlée....122
Armes de trait....117
Armes de trait....273
Armes individuelles....272
Armes lourdes....276
Armes pour véhicules....309
Artillerie assistée par senseurs....152
Artillerie manuelle....151
Attributs inhérents aux compétences....82
Bateaux....306
Biotech....301
Calcul des réserves de dés....63
Caractéristiques métahumaines....47
Cephaloware....295
Chocs d'éjection....223
Codage/décodage de données....289
Codes de dégâts des attaques astrales....175
Compétences de connaissances par classe....58
Compétences de connaissances....97
Compétences de langues....97
Constructions/Réparations....95
Contre-mesures de sécurité....290
Contre-mesures de surveillance....288
Course....108
Coût d'amélioration des compétences....243
Coût de Compétence Améliorée....168
Coût de Mains Tueuses....168
Coût de Réflexes Améliorés....169
Coût de Sens du Combat....168
Coût des extras pour personnages débutants62
Coût des soins médicaux....128
Coût et disponibilité des programmes....301
Coûts de compétences....57
Création d'un créditube....236
Créditubes....236
Cyberdecks et programmes....301
Dégâts....126
Dégâts aux véhicules....145
Dégâts des CI....221
Dégâts des grenades....119
Diagramme de dispersion....118
Diagramme de souffle d'une grenade....119
Disparition....143
Drain des augmentations d'attribut....168
Drones....308
Durée de guérison....127
Durée initiale de maintien pour les sorts permanents....177
Effets de Barrières....124
Électronique....284
Équipement de survie....292
Équipement magique....302
Exemple d'une Table de faisceau de sécurité ... 209
Explosifs....279
Fils de fer....231
Hélicoptères....307
Hovercrafts....306
Impact....145
Indice de Flux....136
Indices de Barrière....123
Indices de compétences....98-99
Indices de système....204
Initiative des CI....221
Lien de focus....189
Logiciels de compétences et puces....293
Loisirs....283
Matériel d'interfacé et de véhicules....303
Maximums raciaux....242
Membres....300
Mesures de surveillance....288
Modes de tir....116
Modificateurs au combat à distance....112
Modificateurs aux tests de Perception....230
Modificateurs de dégâts....126
Modificateurs de fouille physique....233
Modificateurs de mêlée....123
Modificateurs de portée....137
Modificateurs de repérage de la magie....161
Modificateurs du seuil de réussite du médecin....128
Modificateurs raciaux....55
Modificateurs sociaux....94
Motos....305
Munitions....277
Niveaux de dégâts....125
Oreilles....296
Ossature renforcée....300
Outils....285
Percussion....142
Points de Terrain....138
Points de Véhicule....138
Portée des armes....111
Portée des Flux....137
Portée des grenades....119
Positionnement....142
Premiers soins....129
Projections et chutes....124
Racisme....93
Récapitulatif de la création d'un personnage 54
Rechargement des armes....276
Recherche d'un receleur....235
Réflexes câblés....300
Re-localisation....144
Réserves de dés....44
Résistance des objets....181
Résultats de Sonde Mentale....192
Résultats des sorts de détection....191
Roquettes/Missiles....120
Sanctions pénales (Seattle)....271
Seuil de réussite des sorts de détection....191
Seuils de réussite du médic....220
Seuils de réussite en cybercombat....221
Seuils de réussite....92
Somatoware....299
Stades de déclenchement....209
Succès de Perception....230
Supports pour véhicules....309
Surcharge simsens....223
Surveillance et sécurité....286
Systèmes de sécurité....290
Systèmes GTR nord-américains....202
Tailles de programmes....220
Tests d'Accidents....147
Tests de conduite....134
Tests de senseurs....136
Types de cyberdecks....205
Types de substituts organiques....128
Variation des métahumains....245
Véhicules aériens....307
Véhicules de sécurité....307
Vêtements et armures....281
Visibilité....112
Voitures....304, 305
Yeux....297



Une compétition cyberpunk explosive !

Dans le monde des Motards de Combat, la compétition fait rage et le sport ressemble de plus en plus à la guerre. Pour Jonathon et Tamara, les deux elfes qui dirigent les Sabres de Los Angeles, seule la vitesse compte. Grâce à leur lien simsense, ils enchaînent les victoires et font les grands titres des médias. Tout change quand Tamara est blessée par Dougan Rose, le coureur le plus redouté du circuit, car il y a beaucoup plus derrière cet accident qu'un simple règlement de compte entre sportifs.



256 pages • 35 F.F.

Parution : 29 juin 2000

Retrouvez 21 autres titres de la collection Shadowrun au Fleuve Noir

HAVAS POCHE

FLEUVE NOIR

FICHE DE PERSONNAGE

SHADOWRUN®

NOM

RACE | **SEXE** | **ÂGE**

DESCRIPTION

NOTES

ATTRIBUTS

Constitution _____ Réaction
Rapidité _____
Force _____
Charisme _____
Intelligence _____ Initiative
Volonté _____
Essence _____
(Magie) _____

MONITEUR DE CONDITION

Inc. = Inconscient

	Étourd. Léger	Étourd. Moyen	Étourd. Grave	Étourd. Fatal
Étourdissement	+1 SR -1 Init.	+2 SR -2 Init.	+3 SR -3 Init.	Inc.
Physique	+1 SR -1 Init.	+2 SR -2 Init.	+3 SR -3 Init.	Inc. Voire mort
	Blessure Légère	Blessure Moyenne	Blessure Grave	Blessure Fatale

Surplus de dégâts physiques

KARMA

Réserve de Karma

Karma Utile

COMPÉTENCES

Nom	Indice

RÉSERVES DE DÉS

Réserve de Combat

Réserve _____

Réserve _____

Réserve _____

ARMURE/ ÉQUIPEMENT

Type	Indice

CYBERWARE

Type	Indice

SORTS

Nom	Puissance	Drain

Permission de photocopier. SHADOWRUN® est une marque déposée de FASA Corporation. Copyright © 2000 FASA Corporation. Tous droits réservés.

ARMES

Nom	Type	Dissimulation	Allonge	Mode	Munitions	Courte	Moyenne	Longue	Extrême	Dégâts	Modificateurs

MATÉRIEL & ÉQUIPEMENT

CONTACTS & INFORMATIONS

NOTES DU PERSONNAGE

VÉHICULE

TYPE _____

Maniabilité _____
Vitesse _____
Structure _____
Blindage _____
Signature _____
Pilotage Automatique _____
Senseurs _____
Facteur de Cargaison _____
Charge _____
Points Forts _____
Points Lourds _____

Dégâts Légers | Dégâts Moyens | Dégâts Graves | Détruits

NOTES

Permission de photocopier. SHADOWRUN® est une marque déposée de FASA Corporation. Copyright © 2000 FASA Corporation. Tous droits réservés.



L'Homme à la croisée des chemins magiques et technologiques

Nous sommes en 2060. La magie est une réalité aussi présente que le chaos des rues mal famées des gigantesques conurbations. Les mégacorporations comptent les points dans le jeu funeste d'une impitoyable compétition internationale à laquelle elles se livrent par procuration. La chair et les machines ont fusionné pour créer des êtres humains d'un genre nouveau : le samouraï des rues, avec ses armes à feu câblées et ses réflexes inconcevables; le decker, dont le cerveau est directement branché sur la Matrice informatique mondiale; l'interfacé, dont l'esprit ne fait plus qu'un avec son véhicule capable de prendre des virages en épingle à cheveux à des vitesses ahurissantes... Vous faites partie de ce monde cybernétique, dont les gratte-ciel flamboyants des multinationales projettent des ombres sinistres et froides. Vous vivez dans ces ombres. Vous êtes un shadowrunner, un agent secret de la rue.

Vous pouvez aussi bien être un homme qu'un troll, un ork, un nain ou un elfe. Vous lancez des boules de feu, à moins que vous ne dégainiez votre fidèle Uzi ou que vous ne vous glissiez au travers des serveurs informatiques de sécurité grâce à un utilitaire aussi élégant et affûté qu'un stylet. Vous vous débrouillez toujours pour que le boulot soit fait. Vous êtes un shadowrunner, un professionnel. Vous ne faites pas que survivre dans les ombres, vous y prospérez... pour le moment.

Shadowrun, Troisième Édition, **est un jeu de rôle complet destiné aux meneurs de jeu comme aux joueurs. Il contient toutes les règles nécessaires pour créer des personnages et un cadre d'aventures dans le célèbre univers de *Shadowrun*. Il est entièrement compatible avec les précédentes versions de *Shadowrun* et leurs suppléments.**

Shadowrun® est une marque déposée de FASA Corporation. Copyright © 2000 FASA Corporation.
Tous droits réservés. Shadowrun ® est édité par : Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15
avec l'approbation de FASA Corporation. © Jeux Descartes.





FASA CORPORATION

DESCARTES EDITEUR

249,26 F - S524 . 38 €

9 782740 802083

ISBN : 2-7408-0208-0