

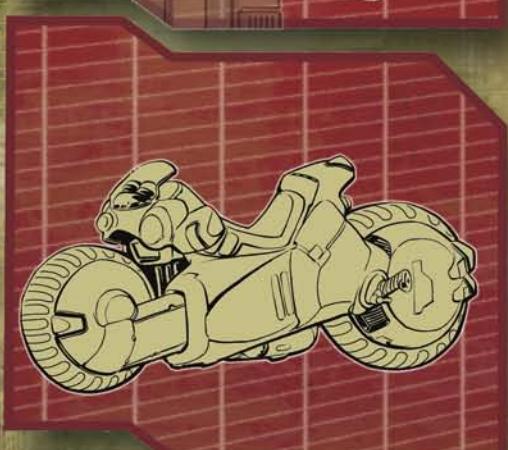
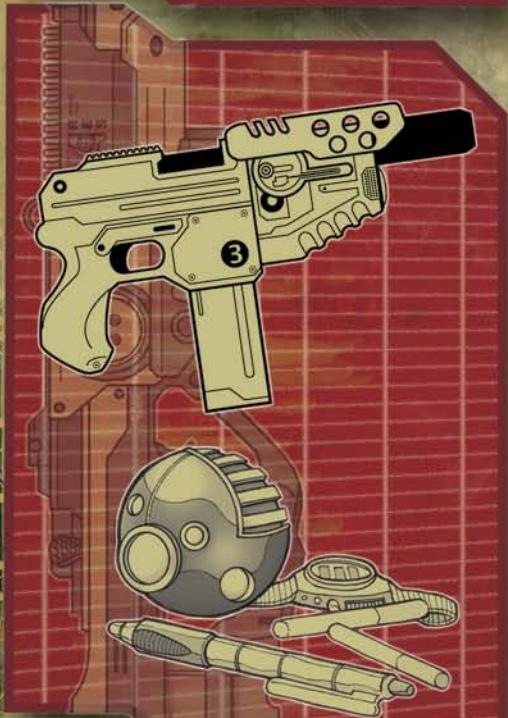
FREEFALL



SHADOWRUN



ÉQUIPEZ-VOUS !



Quand la sécurité corpo vous noie sous une pluie de plomb, le moindre souci de garde-robe peut signer votre arrêt de mort.

Pour survivre face aux gangs, aux syndicats du crime et aux mégacorpos, les shadowrunners ont besoin du meilleur matos qu'ils peuvent produire, acheter ou voler.

Arsenal couvre tout ce dont une équipe de runners peut avoir besoin, des armes et armures à l'électronique de pointe, en passant par les gadgets d'espionnage et les tous derniers drones. Cet ouvrage aborde également les réalités du marché noir et de la drogue, et fournit des règles avancées pour le combat et les arts martiaux, la préparation de produits chimiques et d'explosifs maison, et les modifications d'armes et de véhicules.

Avec, pour la VF, du matériel, des armes et des véhicules supplémentaires !

 **SHADOWRUN**

Copyright © 2008-2009 WizKids, Inc. Tous droits réservés. Shadowrun, la Matrice et WK Games sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux Etats-Unis et / ou dans d'autres pays. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées d'InMediaRes Productions, LLC.

WK
GAMES

CATALYST
game labs



ISBN 978-2-915847-58-1



BBESR11

Prix : 36 euros

FREE FIRE



HEAVY PISTOLS



READ REVIEWS:
ARES PREDATOR



...TABLE DES MATIÈRES...

X - +

JACKPOINT	4	Système SecureTech PPP	52	Accessoires pour explosifs	89
L'ÉCONOMIE SOUTERRAINE	5	Modifications d'armure	52	Règles avancées sur les explosifs	89
Se procurer le matos	6	Armures militaires	52	Règles générales sur les explosifs	90
Les marchés gris	6	Équipement de survie	54	Perçage et creusage	91
Les marchés noirs	6	Équipement de survie en milieu	54	Découpe	94
Structure du monde la pègre	8	polaire	54	Engins explosifs improvisés	95
Trouver un revendeur	9	Matériel de camping et de plein air	55	Cuisine maison	96
Connaître le marché	10	Équipement de survie en milieu	55	Pièges explosifs	96
désertique		désertique	55		
Équipement spatial		Équipement de survie en milieu	56	VÉHICULES & DRONES	97
Équipement de survie en milieu		toxique	57	Transport	98
sous-marine		Équipement de plongée	58	Faire tourner le réseau	98
Gadgets		sous-marine	58	Propulsion	98
Électronique		Gadgets	59	Sécurité des véhicules	100
Options des appareils		Électronique	59	Loi applicable	100
électroniques et des senseurs		Options des appareils	60	Payer sa course	100
Parachutes		électroniques et des senseurs	60	L'eau, l'air et l'espace	100
Senseurs		Parachutes	61	Contrebande	101
Mesures de sécurité		Senseurs	61	Les drones : les utiliser, c'est bien,	
Divers et variés		Mesures de sécurité	63	en abuser, ça craint	102
Gadgets de surveillance		Divers et variés	63	Règles des drones et des véhicules	103
et d'espionnage		Gadgets de surveillance	65	Indice d'Appareil	
Équipement déguisé		et indice de logiciel		et indice de logiciel	103
Manatech		et d'espionnage	65	Taille des drones	103
CHIMIE		Équipement déguisé	65	GridGuide	103
La drogue		Manatech	66	Bras et jambes mécaniques	103
Drogues qu'on s'envoie, drogues		CHIMIE	70	Autonomie	104
qu'on écoule		La drogue	72	Capacités de l'Autopilote	104
Gaulé		Drogues qu'on s'envoie, drogues	72	Systèmes de sécurité et accidents	104
Mauvaises nouvelles		qu'on écoule	72	Décollage et atterrissage	104
Se sevrer		Gaulé	73	Coûts de transport	104
Règles avancées		Mauvaises nouvelles	73	Véhicules d'occasion	105
sur l'usage de drogue		Se sevrer	74	Véhicules et anonymat	105
Moyens de consommation		Règles avancées	74	Réparation de véhicules	105
Tolérance		sur l'usage de drogue	74	Véhicules et sécurité	105
Mais je veux planer !		Moyens de consommation	74	Senseurs de véhicules	106
Couper la drogue		Tolérance	75	Recul des armes de véhicules	107
Mélanger des drogues		Mais je veux planer !	75	Équipements de véhicules	107
Les drogues du Sixième Monde		Couper la drogue	75	Liste des véhicules	108
Drogues Éveillées		Mélanger des drogues	75	Véhicules terrestres	108
Composés magiques		Les drogues du Sixième Monde	75	Bateaux	113
Pratiquer la chimie		Drogues Éveillées	78	Appareils aériens	114
Créer des produits		Composés magiques	79	Véhicules militaires, médicaux	
Chemtech		Pratiquer la chimie	80	et de sécurité	116
Composés		Créer des produits	80	Drones	120
Toxines		Chemtech	82	Armes de véhicules	127
Équipement de démolition		Composés	82	Armes principales de véhicules	127
Explosifs		Toxines	84	Projétiles	128
Explosifs à l'ancienne		Équipement de démolition	86	MODIFS D'ÉQUIPEMENTS	
Détonateurs		Explosifs	86	ET DE VÉHICULES	
Le plan		Explosifs à l'ancienne	87	Règles de base des modifications	132
		Détonateurs	88		





Matériaux et outillage	132
Le test de modification	132
Emplacements, maximum d'emplacements et surmodification	133
Fabrication personnelle assistée par ordinateur	134
Modifications de véhicules	134
Remarques sur les modifs de véhicules	134
Liste des modifications de véhicules	135
Modifications d'armes	149
Remarques sur les modifications d'armes	149
Liste des modifications d'armes	149
D'AUTRES FAÇONS DE MOURIR	155
Arts martiaux	156
Spécialisation en arts martiaux	156
Styles d'arts martiaux	156
Maneuvres	159
Règles de combat avancées	161
Modificateurs de combat à distance supplémentaires	161
Recul et force	162
Renvoyer des grenades	162
Taille des armes	162
Tir indirect	163
Utiliser deux armes	164
Les environnements hostiles	164
Les dangers du désert	164
Les dangers polaires	165
Les dangers de l'espace	166
Zones toxiques	168
Les dangers des profondeurs	170
TABLES	173

CRÉDITS : ARSENAL

Rédaction : Bill Aguiar, Rob Boyle, Robert Derie, John Dunn, Robyn King-Nitschke, Christian Lonsing, Martina Sofie Noeth, Heiko Oertel, Jon Szeto, Malik Toms et Jakko Westerbeke.

Rewriting : Rob Boyle et Robyn King-Nitschke.

Développement : Rob Boyle, Robyn King-Nitschke et Peter Taylor.

Idées additionnelles : Andreas Schroth et Peter Taylor

Direction artistique : Randall Bills.

Maquette intérieure : Adam Jury.

Illustration de couverture : Mark Zug.

Design de couverture : Michaela Eaves.

Illustrations : Doug Chaffee, Mariusz Gandzel, Robert Hamberger, Philip Hilliker, Chris Lewis, Matt Plog, Thomas Rooney III, Andreas Schroth, Chad Sergesketter et Tony Shasteen.

Logos de corporations : Mikael Brodu.

Inspiration : Rotersand, Contaminant (musique de développement-rewriting), et les véritables économies souterraines.

Un grand merci à : tous ceux qui ont participé aux précédents suppléments *Shadowrun* sur les armes, l'équipement et les véhicules : *Le Catalogue du samouraï des rues*, le *Rigger Black Book*, *Les Chiens de guerre*, *Rigger 2*, le *Cannon Companion*, *Rigger 3*, *Target: Wastelands* et *State of the Art: 2064*. Merci également à Mikael Brodu, Elissa Carey, John Dunn, Jong-Won Kim, Aaron Pavao et Olivier Thieffine pour leurs idées et leur feedback.

Playtesters : Steffen Adams, Yassil Benamer, Ghislain Bonnotte, Jérémie Bouillon, Anthony Bruno, John Dunn, Frédéric Duwavran, Brian Leist, Matt Marques, Olivier Thieffine, Jon Upchurch et Jason Wortman.

Relecture : Randall Bills, Andrew Timson, Patrick Wynne, et un paquet des auteurs mentionnés plus haut !

ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif *Ombres Portées*.

Coordination de la gamme *Shadowrun* française : Anthony Bruno.

Traduction : Anthony Bruno, avec Renaud Denis et Sylvain Devarieux.

Relecture : Ghislain Bonnotte, Renaud Denis, Thomas Moreau et Christophe Puaud.

Maquette : Romano Garnier.

Remerciements : Merci à Nath Jouen pour les nouveaux modèles de véhicules européens !

Titre original : *Arsenal*.

Copyright© 2008-2009 WizKids Inc.

Tous Droits Réservés :

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

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMedia Res Productions LLC, Lake Stevens, Washington, USA.

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

Version française 1.02 (avril 2011) sur la base de la version américaine 1.1 (octobre 2010) et des errata 1.3.2 (septembre 2008), avec corrections additionnelles.

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

Achévé d'imprimer en septembre 2009 par Grafo.

Édité par Black Book Éditions. Dépôt légal : septembre 2009.

ISBN : 978-2-915847-58-1

Retrouvez Shadowrun sur le Net !

EN FRANÇAIS :

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

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

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

et sur le site de Black Book Éditions :
<http://www.black-book-editions.fr>

ET EN ANGLAIS :

<http://www.shadowrun4.com> (site officiel de Shadowrun)

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

Également dans la collection *Shadowrun*, Quatrième édition

Shadowrun, 4^e édition (SR4)

Écran du meneur de jeu (EMJ)

En pleine course (EpC)

L'Europe des Ombres (EdO)

Capitales des Ombres (CdO)

La Magie des Ombres (MdO)

Émergence

SOX : supplément géographique et campagne.

Enclaves corporatistes (EC) : supplément géographique.

À paraître

Unwired : règles avancées pour la Matrice, les hackers et les technomanciens.

Le Guide du runner (GdR) : supplément de background et campagne



Connexion au VPN Jackpoint...
... ID d'accès matriciel... falsifiée.
... Clés de cryptage... générées.
... Routage anonyme et sécurisé en cours.
> Connexion

> Entrer mot de passe

... Scan biométrique valide.
Connecté à <ERREUR : NŒUD INCONNU>
« Oubliez les hackers. Mes deux potes Smith & Wesson sont ce qui se fait de mieux en matière d'interface pointeur-tirer. »

Stats du Jackpoint

63 utilisateurs sont actuellement actifs sur le réseau.

Dernières nouvelles

* <post-it> Ce réseau social mobile en p2p est encore en phase de bêta-test, alors excusez le foutoir et rappez-moi tous les bugs et les erreurs que vous trouverez. – FastJack

Alertes personnelles

* Une mise à jour critique est disponible pour votre [firewall ComStar](#).
* Vous avez reçu 9 nouveaux messages privés.
* Vous avez reçu 2 nouveaux messages redirigés, anonymisés et vérifiés de la part de [Wyrmtongue](#).
* Vous avez reçu nouvelle [réponse](#) à vos posts sur le Jackpoint.
* Votre appel à [CrashCart](#) est en attente.
* Votre Roomsweeper va se trouver à court de [munitions](#).
* Votre œil cybernétique droit indique une [rupture d'effort](#) et une [opérabilité réduite](#).

Premier cercle

Am-mut est en ligne dans votre zone.

Réputation actuelle : 55
(95% positive)

Date : 20 avril 2071, 14 : 16

PRÉFÉRENCES

PLUX

TÂCHES

LIENS

HISTORIQUE

Bienvenue au Jackpoint, *omae*.
Votre dernière connexion remonte à :
32 secondes.

Au menu aujourd'hui

Vous voulez savoir quelle est la différence entre le marché noir et le marché gris ? Vous vous demandez comment les drogues modernes tiennent tête aux BTL ? Vous cherchez désespérément le meilleur flingue, le meilleur gadget, la meilleure tire ? Ne cherchez plus. Nous vous avons compilé un guide complet sur les équipements de toutes sortes, sous le tag Arsenal pour plus de simplicité [\[Lien\]](#) [\[Invités\]](#)

À venir

* Une nouvelle drogue se répand et la rue en fait tout un foin. Suivez les dernières rumeurs sur ses effets et l'organisation qui la distribue. [\[Tag : Cartels fantômes\]](#)
* Vous vous êtes déjà demandé comment votre hacker s'y prend pour tout déglinguer dans la Matrice ? Trouvez toutes les réponses à vos questions dans notre guide sur les opés matricielles. [\[Tag : Unwired\]](#)

Les dernières news

* Réagissant à l'arrivée massive de nouvelles drogues dans la rue, la Force de défense de la Zone de Denver a annoncé une intensification de la répression contre les contrebandiers et la pègre qui tentent de franchir illégalement les points de contrôle frontaliers. Priorité du dispositif : le vaste complexe souterrain de tunnels creusés à l'époque du projet de métro, abandonné dans les années 2050. [\[Lien\]](#)
* Deux jeunes mineurs ont été interpellés après une opération de blocage d'accès matriciel perpétrée contre plusieurs commerces du métroplex de Néo-Tokyo la semaine dernière. Les attaques menées par les deux adolescents ont été décrites par les analystes comme « puériles » et « grossières. » Un certain nombre de rapports indiquent cependant que plusieurs nœuds mégacorporatistes sont toujours offline aujourd'hui. [\[Lien\]](#)
* Les responsables du Tir ont nié des allégations selon lesquelles des hommes de la Force de paix auraient ouvert le feu sur un groupe de civils près de la zone d'accès interdite de Crater Lake, peu avant l'aube plus tôt dans la semaine. Un enregistrement clandestin prétendument réalisé par un journaliste citoyen a été diffusé viralement sur la Matrice, et montre un groupe de plusieurs individus non armés marchant lentement, comme des somnambules, avant d'être abattus sans sommation par les soldats du Tir. [\[Lien\]](#)
* La Nouvelle communauté économique européenne a annoncé le vote d'une série de sanctions contre la France dans les mois à venir, en représailles aux attaques qu'auraient lancé des unités militaires françaises contre des installations privées non identifiées dans le territoire corporatiste de la SOX le soir de Noël. [\[Lien\]](#)

CHAT

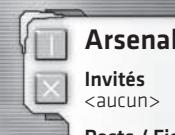
MESSAGES

FICHIERS

POSTS

NEXUS

RECHERCHE



Arsenal

Invités
<aucun>

Posts / Fichiers taggés

« Arsenal »
* L'économie souterraine
* Armes
* Chimie
* Équipement
* Véhicules et drones
[Suite]

CONTINUER

RECHERCHE AVANCÉE

SAUVEGARDER

...L'ÉCONOMIE SOUTERRAINE...



Les vêtements à la mode qui fleurissaient les ruelles du Caire avaient des années d'avance sur tout ce que Natalie Dark avait vu dans le Tir, mais elle n'était pas là pour s'acheter des robes. La puce d'environnement en réalité augmentée personnalisé qu'elle utilisait depuis l'aéroport la guidait vers le nord dans les rues tortueuses de la vieille ville. Les flèches vertes lui indiquaient le chemin parmi les porches enflumés, jusqu'à celle que son univers augmenté peignait en rouge. La barre de fer qui maintenant la porte fermée coulissa avant même qu'elle ne frappe.

« Que veulent les lèvres craquelées de cette voyageuse ? » demanda une voix guttural dans un anglais marqué d'un fort accent.

« Du café au saumon, » répondit-elle doucement. C'était bon de voir qu'ils ne comptaient pas uniquement sur la RA. Un hacker doué aurait pu remonter sa piste matricielle jusqu'à la porte, mais pour passer la sécurité, il fallait toujours un mot de passe.

La porte grinça en s'ouvrant et l'étroite ruelle s'emplit de la puanteur de vieux mégots et de ce que Natalie crut reconnaître comme l'odeur de l'huile de patchouli. La première personne aurait pu passer pour un mur. Le type lui passa un détecteur sur le corps, s'arrêtant à deux reprises pour déceler ses armes dissimulées.

« Faut bien que je me défende, » reconnut-elle. Le troll lui tendit une autre puce ERAP pour toute réponse, et lui fit signe de passer. À l'intérieur, l'endroit ressemblait à n'importe quel Stuffer Shack n'importe où sur la planète – sauf que les rayons étaient à moitié vides. Natalie pouvait compter le nombre de clients sur les doigts de la main, et il lui en restait de libres. Au-delà de la montagne vivante qui gardait la porte, le seul employé était un nain tatoué assis derrière la caisse. Elle enficha la nouvelle ERAP, attendant que ses yeux Kensama passent d'une réalité à l'autre. Dans l'espace virtuel, les rayons débordaient de racks de flingues. Ares à gauche, Heckler & Koch à droite. Elle passa d'un rayon à l'autre, à la recherche de ce dont avait besoin son équipe. Une fois arrivée à la caisse, tous les éléments de sa liste de courses étaient cochés. Sauf un.

« Votre sélection d'épices est excellente, mais vous n'auriez pas quelque chose d'un peu plus relevé ? »

Le nain l'observa brièvement, puis lui répondit avec un léger accent arabe. « Je ne pense pas que nous avons ce que vous cherchez. »

« C'est bizarre. Am-mut était sûre du contraire. »

Le nain garda le silence, comme en attente de quelque chose.

« Elle m'a aussi rappelé que Shiva ne touche jamais le soleil. » Encore un mot de passe, encore une couche de sécurité. C'était le dernier dont disposait Natalie. Elle se demanda si le terrier du lapin blanc était encore profond.

Le vendeur acquiesça et lui tendit une autre puce.



SE PROCURER LE MATOS

Posté par : Am-mut

Vous ne trouverez pas le matos qui nous sauve la vie pendant nos runs au Stuffer Shack du coin, et le petit équipement que vous pouvez récupérer légalement est à des années-lumière de celui de la sécurité corpo. Sans l'économie souterraine pour niveler le terrain, les shadowrunners n'auraient pas la moindre chance.

L'économie souterraine a deux couleurs : noir et gris. Les marchés noirs concernent des trafics entièrement illégaux, des brouilleurs de signaux aux ogives nucléaires. Les marchés gris sont des réseaux de redistribution légaux peu connus qui fournissent des surplus de marchandises à des marchés en rupture. Les deux types de marchés peuvent être un avantage pour les shadowrunners qui savent s'en servir.

LES MARCHÉS GRIS

Comme vous vous en doutez, les marchés gris sont à mi-chemin entre les marchés noirs illégaux et le commerce parfaitement légal. Les produits vendus au marché gris sont généralement licites (ou presque), mais sont sortis du circuit officiel de distribution de la compagnie qui les a fabriqués. Les produits sont en général neufs, parfois modifiés ou retapés.

Les marchés gris existent parce que les choses ne coûtent pas la même chose dans tous les pays ou toutes les villes. Selon l'endroit où vous créez, vous ne paieriez que 70 ¥ pour des électrodes en nanocrème, contre 150 ¥ ailleurs. La différence de prix dépend généralement de la demande locale, des variations de la fiscalité et des coûts de transport. C'est particulièrement vrai pour les marchandises taxées pour leur mauvaise image : un paquet de cigarettes à 3 ¥ vous en coûtera 10 ailleurs, juste parce que le tabac est plus fortement taxé.

Votre classique entrepreneur au marché gris gagne sa croûte en achetant ces clopes le moins cher possible quelque part (mettons 3 000 ¥ pour 1 000 paquets), en général en payant au détail mais parfois en gros. Il les importe ensuite ailleurs (en général légalement, mais parfois en contrebande pour échapper aux taxes de douane) et les vend ensuite en prenant une marge, mais toujours sous le prix du marché local (par exemple 8 ¥ le paquet, sous le prix de vente local, avec un chiffre d'affaires de 8 000 ¥, pour un bénéfice net de 5 000 ¥). En d'autres termes, les vendeurs au marché gris transportent les marchandises d'un pays à l'autre (ou parfois d'une ville à l'autre) en achetant à la baisse et en vendant à la hausse tout en restant sous le prix du marché cible, en tirant avantage du déséquilibre économique existant entre deux endroits. Les corpos trouvaient les marchés gris très utiles, car c'était un bon moyen de se débarrasser des surplus qui ne trouvaient pas acheteur et coûtaient cher en stockage. Elles trouvaient un revendeur peu scrupuleux qui leur reprenait leur stock pas cher, et il se chargeait de les revendre ailleurs. C'est moins courant de nos jours, dans la mesure où la distribution des produits est généralement suivie par l'intermédiaire de marqueurs RFID. Dès l'instant où un produit quitte une étagère, son marqueur RFID indique au réseau de distribution qu'une autre unité doit être produite pour le remplacer. Cela signifie que les corpos modernes savent exactement combien de leurs produits ont été vendus à un moment donné, et qu'elles peuvent accroître ou ralentir la production pour s'adapter au marché.

La plus grande partie de l'équipement illicite que vous trouvez sur les marchés aux puces vient de distributeurs corporatistes. Le distributeur arrache les marqueurs, puis s'arrange pour que le matos tombe entre les mains d'un marchand gris qui a payé un dessous de table au distributeur. Une fois le deal conclu, le distributeur annonce que le matos a été volé et fait jouer son assurance pour se faire rembourser. Le beurre et l'argent du beurre.

• Cosmo

La distribution au marché gris reste toutefois intéressante pour les corporations qui veulent se débarrasser de leur marchandise défectueuse tout en générant une recette. Les objets rafistolés et les retours doivent bien aller quelque part, nan ? Les distributeurs du marché gris récupèrent tout ça et le revendent aux clients qui ne se rendent souvent même pas compte qu'ils viennent d'acheter des produits de qualité inférieure. Gardez ça en tête la prochaine fois que vous achetez un pare-balles chez un vendeur non agréé.

• Les accords militaires des dernières décennies ont mené à une interdiction du stockage de l'armement. Si les armées régulières veulent rester à la pointe de la technologie, elles doivent remplacer leurs armes par les modèles les plus récents. Elles sont censées détruire leurs anciens modèles, mais heureusement pour les marchands d'armes, la plupart des militaires se contentent de prétendre qu'ils ont détruit leurs armes, et les revendent à la place au fabricant, qui à son tour vend les armes sur le marché gris aux sociétés de sécurité et autres clients agrés. L'armée utilise ensuite les crédits dégagés pour financer ses opérations clandestines.

• Kay St. Irregular

Le gros avantage du marché gris, pour tout le monde, est qu'il a tendance à fonctionner sur une base anonyme. Pour l'acheteur, les crédits certifiés font l'affaire. Pour les marchands et les corpos, les échanges sont souvent réalisés par le biais de méthodes qui ne laissent pas de traces, ne serait-ce que pour échapper à la fiscalité.

• Il est intéressant de remarquer que les paradis fiscaux sont également considérés comme des hauts lieux du marché gris. Ce sont les endroits qui pratiquent une fiscalité inexistante ou minime, avec un secret bancaire qui décourage le fisc, et où il est facile de mener des transactions financières cachées. Les corpos adorent ces endroits, mais tous les shadowrunners qui comptent faire fortune sans attirer l'attention devraient aussi en tomber amoureux. Parmi les plus célèbres, Königsberg, le Nouveau Monaco, Vanuatu, Malte, les Bermudes et les îles Caïman, sans parler des nombreuses banques qui n'existent que sur la Matrice. Si vous avez besoin d'aide pour ouvrir un compte, eh bien, c'est mon job.

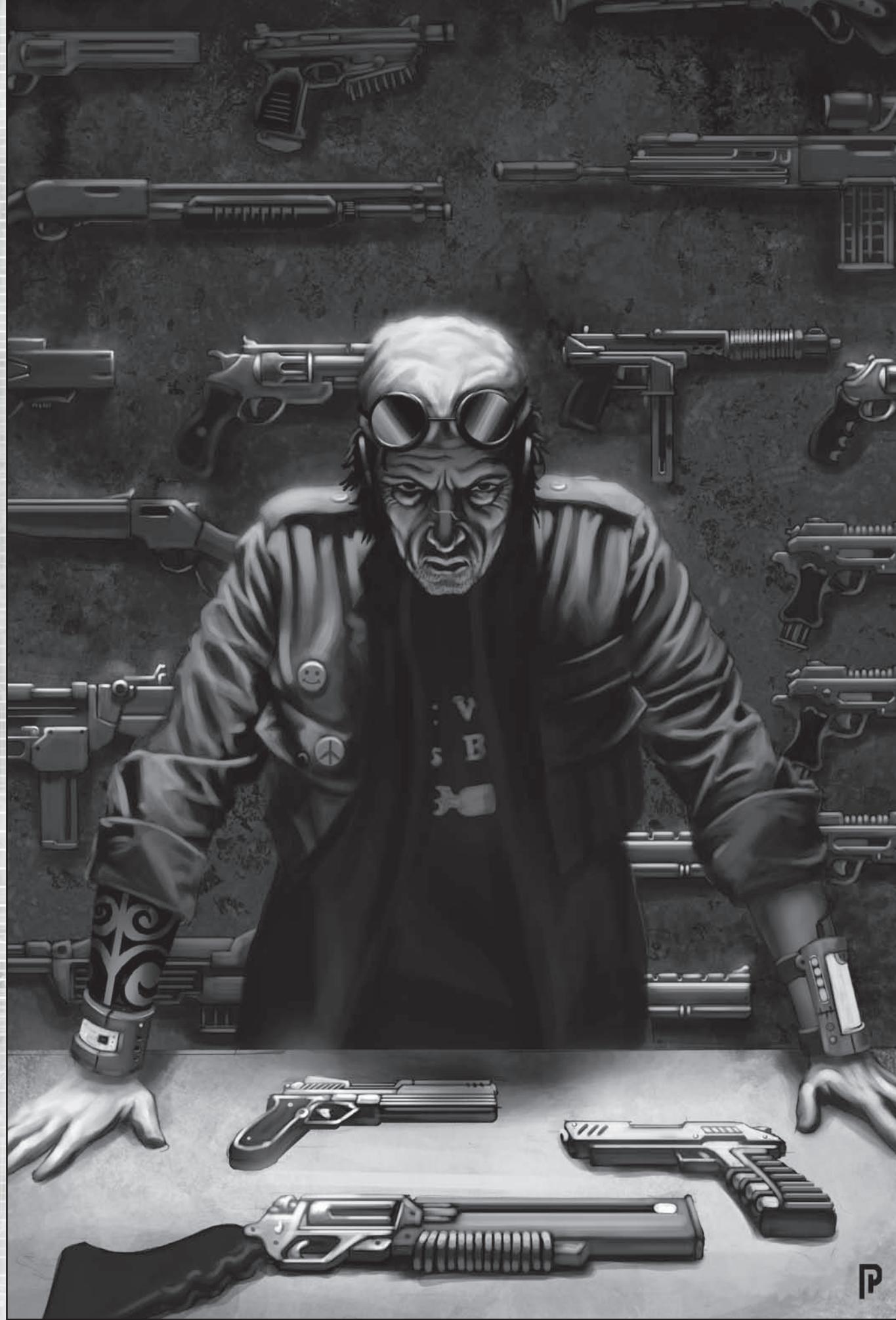
• Mr. Bonds

LES MARCHÉS NOIRS

D'après le manuel économique *Edgeworth's Guide to World Economy*, un marché noir est un trafic financier illégal, mais si on écoute la Lone Star, on ne vend que des armes illégales et des marchandises volées. En réalité, les marchandises qu'on peut trouver au marché noir dépendent énormément de la loi locale et qui domine le marché.

Les syndicats du crime comme la Mafia et les Yakuza ont survécu pendant des décennies en organisant tous les trafics de base : les stupéfiants classiques et électroniques, les contenus piratés, les marchandises de valeur détournées, les gens (prostituées, voire pire) et bien sûr les armes. Mais le marché noir ne se limite pas au crime organisé. Il n'est pas rare que les traders brisent des tabous financiers, par exemple en vendant des informations menant à des délits d'initié. Une féministe qui vend des pilules abortives sous le manteau dans une clinique de quartier organise un marché noir, au même titre qu'un trafiquant d'armes international qui propose des chars et des missiles à des terroristes. Les trafiquants d'informations vendent des infos confidentielles, les gangs de hackers distribuent des programmes d'accès contrôlé et piratés, les « chop shops » vendent des véhicules et des drones volés, ainsi que leurs pièces détachées... Ce ne sont que des exemples parmi d'autres. Ces marchés existent à tous les échelons de la société. Si vous connaissez les bonnes personnes, vous pouvez trouver ce genre de marchés dans presque toutes les grandes villes.







Comme tous les autres marchés, les marchés noirs sont guidés par les lois économiques de l'offre et de la demande, mais pas seulement. Les marchandises piratées et contrefaites doivent permettre de casser le prix de détail des marchandises légales, attendez-vous donc à ce que le prix de la rue soit un poil moins cher. Même chose pour les équipements d'occasion ou volés : il s'agit de faire circuler rapidement ces marchandises, et il n'existe aucune garantie en termes de qualité, alors marchandez sec. La légalité est également un facteur important. Il existe de nombreuses règles que les flics font rarement respecter, et les revendeurs de marchandises restreintes n'ont pas grand-chose à craindre. Trouver un simfilm piraté dans n'importe quel quartier est simple comme bonjour, et du coup les prix restent bas. Trouver quelque chose contre lequel les flics ont une politique de répression active, comme les BTL ou les armes, est un peu plus compliqué et coûte un peu plus cher, car les revendeurs répercutent leurs coûts opérationnels sur le client. Et pour des marchandises particulièrement difficiles à trouver, comme de l'orichalque ou un fusil de sniper, il faudra dégainer le créditube ébène que vous gardiez sous le matelas en cas de coup dur.

Naturellement, les marchés noirs ont pour origine des conditions particulières. Partout où un circuit de distribution classique n'est plus assuré (les zones de guerre, les cités sauvages, les endroits frappés par des catastrophes naturelles), vous trouverez un marché noir florissant où des profiteurs fournissent des marchandises difficiles à se procurer ou rationnées. Sans marché libre, c'est le marché noir qui se charge de fournir des produits de base comme du papier toilette ou du jus d'orange qui seraient autrement contrôlés ou stockés par les puissants et les nantis.

Les corps elles aussi apprécient les marchés noirs. Les fabricants d'armes ne vont pas passer à côté de l'occasion en or qu'ils ont de vendre leurs armes aux marchands clandestins. Cela leur permet également de tester en conditions réelles leurs nouveaux matériels sans avoir à se soucier des choses embêtantes comme les réglementations de sécurité ou les garanties.

STRUCTURE DU MONDE LA PÈGRE

L'économie souterraine reproduit l'économie légale. Elle a ses fabricants, ses expéditeurs, ses distributeurs et ses détaillants. Ils ont simplement d'autres noms : les Johnsons, les fourgues, les contrebandiers, les fixers et les revendeurs.

Les syndicats

Dans la plupart des cas, le marché noir est dirigé par les syndicats du crime organisé locaux. Les armes, la technologie, les véhicules volés, la drogue, les paris, le trafic d'organes, d'esclaves, d'identités volées ont toujours constitué le cœur de métier des organisations criminelles. C'est en grande partie pour cette raison que les syndicats sont toujours en compétition. La concurrence et la disponibilité des produits sont les indicateurs économiques des prix. Si les Triades vendent des flingues moins cher que la Mafia, elles auront plus de clients. Conséquence, la Mafia doit soit revoir ses prix à la baisse, soit éliminer ses concurrents.

- Au fond, un syndicat du crime n'est autre qu'une corporation. La seule différence, c'est que la Mafia reconnaît qu'elle descendra quiconque touche à ses marges, alors que les corporations préfèrent les menaces voilées.

- Cosmo

Même si les syndicats du crime ont tendance à toucher à tout ce qui est illégal, différents groupes se spécialisent sur différents segments du marché. Cela permet aux organisations d'éviter une destruction mutuelle. La Mafia est traditionnellement un important fournisseur de véhicules et de pièces détachées volés, d'électronique haut de gamme, de drogue,

de marchandises détournées et de BTL. Avec son important réseau de contacts dans le monde corporatiste, le Yakuza s'est fait un nom dans le blanchiment d'argent et le trafic d'armes et de biotech. Les Triades sont le premier fournisseur de drogue au monde, et sont également douées dans le piratage de logiciel et le trafic de talismans. Le Vory fait lui beaucoup dans les drogues de synthèse, le trafic d'esclaves et le vol d'identités. Ces lignes générales varient d'une ville à l'autre, évidemment, donc parlez aux gens du coin pour savoir qui est le meilleur fournisseur dans quelle catégorie.

Les marchés de niche

Le marché noir n'est pas l'apanage exclusif du crime organisé. Les syndicats sont au sommet de la chaîne alimentaire, mais en général ils tolèrent que le menu fretin nage dans les mêmes eaux. Bien souvent, il est beaucoup plus simple de laisser les petits joueurs faire le boulot, en s'occupant exclusivement de l'approvisionnement et de la distribution. Le risque d'opérer dans des zones contrôlées par d'autres factions pousse également les grandes organisations à passer par des indépendants. Le syndicat fournit des marchandises à l'indépendant et lui laisse assumer tous les risques. Certains indépendants sont même touche à tout, en achetant de l'équipement auprès de trois ou quatre grands syndicats, même si ces vendeurs risquent de se faire des ennemis dangereux s'ils refusent d'un coup un deal pour une meilleure offre. Plusieurs de ces petits vendeurs évitent carrément de traiter avec les syndicats, préférant ne pas naviguer dans les eaux troubles de la politique du monde de la pègre, et pour éviter l'attention des autorités qui ont tendance à s'intéresser surtout aux gros poissons.

- De temps en temps, un groupe important de vendeurs d'un marché de niche se rassemblent pour opérer à partir d'un endroit précis. Le Crime Mall de Seattle ou Chosun Alley à Néo-Tokyo sont deux bons exemples. La mise en commun de ressources et de contacts permet de réduire les coûts de sécurité et de faciliter le contact avec de nouveaux clients.

- 2XL

Les indépendants qui finissent par tremper dans le marché noir le font en général parce qu'ils ont accès à des produits illégaux et des associés qui sont prêts à les acquérir. Nous sommes des acteurs d'un marché de niche, spécialisés dans un type de produits, qu'il s'agisse de flingues, d'équipement d'espionnage, d'identités volées ou que sais-je d'autre. Nous n'avons généralement pas beaucoup de stocks, et c'est pour cette raison que nous faisons généralement payer un peu plus cher que les vendeurs en gros. Nous compensons cependant la différence de prix avec certains avantages, comme le service client, la sécurité, et la qualité. En fait, nous sommes en général assez doués dans ce domaine. Après tout, vous préférez quoi ? Acheter votre drone de combat chez un gonz de la Mafia qui n'est même pas foutu de bidouiller sa braguette, ou chez un petit génie de la technologie qui connaît ce drone mieux que sa propre copine ? Nous récupérons aussi souvent les derniers produits ou le meilleur telesma grâce à de bonnes sources, plutôt que d'attendre simplement que quelque chose « tombe du camion. » Cela signifie qu'un vendeur d'un marché de niche aura accès à des produits dont ne disposeront pas les marchés noirs habituels.

Même s'ils sont rares, certains indépendants se concentrent également sur les choses qui sont trop bizarres ou obscures pour les grosses mafias. Vous avez besoin d'un faux d'une toile du XIX^e siècle ? D'un animal de compagnie de fantaisie génétiquement modifié ? D'un sous-marin capable de descendre en eaux profondes ? Il va vous falloir trouver un spécialiste, et ça va vous coûter bonbon.

Les contrebandiers

Les contrebandiers méritent une mention spéciale : ils sont la ligne de vie essentielle de bien des marchés noirs.

Comment vous feriez pour vendre votre caisse d'AK-97 à ce gang de gamins orphelins s'il n'y avait pas un contrebandier pour vous la livrer ?

La plupart des syndicats disposent d'activités de contrebande efficaces et bien financées, et qui fonctionnent parce qu'il est prévu qu'un certain pourcentage de marchandises ne passe pas les contrôles de sécurité à la frontière. Mais quand vous êtes indépendant, vous dépendez souvent totalement de vos contacts contrebandiers pour éviter les pertes. Perdre ne serait-ce qu'une cargaison peut être un véritable désastre, et votre assurance ne sera pas là pour vous rembourser.

Heureusement, il existe de nombreuses équipes indépendantes qui franchissent régulièrement la frontière, et les bons valent leur pesant d'or. La contrebande est un business prospère, et ses acteurs ont leurs propres fixers, leurs propres personnels de maintenance et leurs propres relais de ravitaillement. Ils ont l'esprit de compétition, ce qui veut dire que vous pouvez en général bien vous en sortir en faisant jouer la concurrence pour obtenir l'offre au prix le plus bas.

Tout le monde taille sa marge

Il faut bien le reconnaître : pour que les marchés noirs fonctionnent et prospèrent, il faut des complicités à tous les échelons du système, des corpos à l'État en passant par la police et jusqu'au crime organisé. À tous les niveaux, quelqu'un prend sa commission, en échange de quoi il accepte de regarder ailleurs de temps en temps.

C'est une très bonne situation, car tout le monde a intérêt à ce qu'elle perdure sans être perturbée. Cela veut aussi dire que tout le monde a un peu les chocottes quand quelqu'un débarque pour secouer tout ça. Il peut s'agir d'un flic incorruptible qui va coller son nez dans ce qui ne le regarde pas, d'un petit nouveau qui pique le racket de quelqu'un, ou d'une corpo qui se met à diffuser un produit illicite à un prix défiant toute concurrence et qui tire le marché à la baisse. Les choses dégénèrent très facilement et très vite dans ce business, et les pertes ne sont bien souvent pas seulement financières.

TROUVER UN REVENDEUR

Les vendeurs au marché noir diffèrent des commerces habituels pour une raison majeure : ils sélectionnent leurs clients. Il y a peu de chances pour que vous trouviez un marché noir sans que quelqu'un vous en ait d'abord parlé. Les marchés noirs sont une affaire de bouche à oreille. Qu'ils existent sous une façade légale ou entièrement en ligne, c'est ce degré de sécurité supplémentaire qui permet d'éviter que les forces de l'ordre et les concurrents découvrent le pot aux roses.

La première étape consiste à poser la question. Parlez à l'un de vos contacts, ou poste un message sur un forum sécurisé comme Jackpoint. Selon le type d'équipement en vente, le marchand vous ouvrira ses portes sur la base de votre pedigree ou de votre réputation sur les réseaux clandestins, ou bien ils se renseigneront à votre sujet pour s'assurer que vous n'êtes pas avec les flics et que vous avez les moyens de payer ce que vous recherchez.

À partir de là, le deal dépend du style du vendeur. Il peut souhaiter vous rencontrer dans un endroit discret, qu'il s'agisse d'une ruelle sombre, d'un entrepôt abandonné ou d'une sombre piste forestière. Apportez la thune, vérifiez le matos, procédez à l'échange, généralement sous l'œil attentif de la sécurité du revendeur. D'autres préfèrent une zone très publique (plus facile pour disparaître dans la foule). Dans les conurbs possédant de vastes zones-z, ou dans certains deals passés avec un syndicat particulièrement bien implanté, vous serez peut-être invité sur un site fortifié, doté d'un code d'accès matriciel ou d'un mot de passe qui vous permettra de passer la porte. Dans mon magasin, les codes changent tous les jours. Si vous vous pointez avec un mot de passe obsolète, on vous interdira l'accès. Voir pire.

• Am-mut exagère un peu, mais pour le marché noir la sécurité n'est pas une blague. Les revendeurs que je fréquente depuis des années utilisent toutes sortes de mesures de sécurité visibles et cachées. Il y a toujours un garde à la porte, mais dites-vous bien que ce n'est certainement pas tout. Attendez-vous à des drones, des mesures de sécurité magiques et des pièges. Et ils ne craignent pas seulement les descentes de police : ils se méfient également des vendeurs rivaux qui veulent leur faire fermer boutique et des gangs qui veulent leur tomber dessus pour les dépouiller, sachant que le revendeur n'ira pas appeler les flics.

• Hard Exit

• En parlant de pièges, un runner que je connais a essayé de pénétrer dans un appartement des Barrens qui servait de site de livraison pour un trafic de drogue. Il avait à peine défoncé la porte qu'il s'est fait ensuquer par du Cold Slab en aérosol installé dans l'encadrement même de la porte. Quand la sécurité a débarqué, le pauvre gars était encore étalé là, et il avait l'air bien mort. Je vous laisse imaginer la suite.

• Jimmy No

Par tradition ou peut-être par nécessité, les marchés noirs établis depuis longtemps sont installés dans des boutiques licites. Votre marchand d'armes habituel peut par exemple opérer dans le sous-sol d'un Stuffer Shack. Pendant que les esclaves corpos se gavent de soja en haut, ceux qui ont les bons mots de passe peuvent rencontrer le revendeur à l'étage inférieur.

• Mama Shango à la Nouvelle Orléans se sert d'une laverie automatique comme « boutique. » Les clients qui savent ce qu'ils cherchent passent par un rideau au fond de la pièce, montent quelques marches jusqu'à un homme au visage blanc qui se tient près de l'entrée du premier étage, donnent le bon mot de passe, et hop, les voilà dans l'un des meilleurs bazars magiques des CAS.

• Lyran

• Tu as oublié de préciser que le type au visage blanc, qui se trouve être un zombie, et les autres esprits gardant l'entrée vous passent en revue en astral pour vérifier vos intentions. Si vous venez faire du vilain, il est bien possible que vous redescendiez les marches les pieds devant.

• Ethernaut

Avec l'arrivée des réseaux sans fil, la boutique avec pignon sur rue est en voie de disparition. Les revendeurs mènent désormais leur business grâce à un site RA, par l'intermédiaire d'une série complexe d'intermédiaires matriciels, où chaque contact utilise sa réputation pour pousser les clients à l'achat. Finalement, l'acheteur est mis en relation avec un intermédiaire qui lui livre les marchandises et réceptionne le paiement.

• Merde, je connais même un revendeur qui traite exclusivement sur la Matrice, et envoie la marchandise sous 24 heures par les services postaux légaux. Y a rien de tel que de recevoir un colis plein de plastique sur le pas de sa porte.

• Turbo Bunny

• Les warez crews détestent les rencontres physiques. Vous achetez le soft, et soit vous vous trouvez redirigé vers un nœud ou vous pouvez le télécharger pendant un laps de temps limité, soit un agent se pointe sur votre commmlink pour vous filer le cadeau.

• Glitch

Certaines conurbs de chanceux ont leurs propres bazars de marché noir, en général nichés dans des zones-z où même les forces d'intervention corporatistes hésitent à se rendre. Ces endroits proposent généralement un peu de tout, mais





TRANSMISSION.....

P

même là les marchands font preuve de discrétion sur ce qu'ils proposent. Si vous voulez des marchandises de qualité ou difficiles à trouver, il vous faudra savoir à qui le demander et comment. Sinon, vous devrez vous contenter de l'équipement d'occuse et pas forcément très fiable qui encombre les étals.

Les meilleurs marchés sont ceux qui n'ont pas d'adresse fixe. Ils apparaissent et disparaissent d'une nuit sur l'autre, s'évaporant comme par magie juste avant que la police ne débarque. Les bazars dans ce genre proposent en général une offre plus alléchante, puisque seuls les personnes informées savent où ils se trouvent. Il existe en général un cercle d'agents affiliés qui sont les seuls à savoir où et quand le prochain marché itinérant se tiendra. Et pour que votre nom soit sur leur liste, il faut d'abord gagner leur confiance.

Mettre la main à la poche

Une des raisons pour lesquelles les gens ont recours au marché noir est qu'il leur garantit l'anonymat. Comme il n'est pas question d'utiliser votre PAN pour faire un virement depuis votre compte personnel, il vous faut trouver un autre moyen de paiement. Beaucoup de shadowrunners ont recours aux créditubes certifiés, mais ceux-ci sont de plus en plus rares. La Matrice sans fil a signé l'arrêt de mort du créditube, tout comme le créditube avait signé celui de la monnaie papier.

Le troc est une possibilité. J'ai des clients qui m'apportent ce dont j'ai besoin, en échange de ce dont *ils* ont besoin. Le troc de services fonctionne de la même manière. Les vendeurs ont toujours besoin de shadowrunners, qu'il s'agisse d'assurer leur sécurité, de faire de la contrebande, voire de mettre la main sur de nouveaux jouets. Votre avantage, c'est vos talents. Aucun vendeur de marché noir digne de ce nom ne laisserait passer un expert en infiltration ou un lanceur de sorts particulièrement doué. Bien sûr, certains marchands n'accepteront que certains types de services.

- Castan Redstone, un vendeur nain qui opère à Bangalore, souhaite un paiement en nature : sexuel. Mais pas n'importe lequel, attention. Le petit bonhomme a un penchant pour les trolls. Il accepte les paiements classiques, mais si vous ne payez pas en monnaie de troll, le prix sera revu à la hausse.

- Traveler Jones

Les obligations corporatistes sont une autre forme de paiement populaire. Pour faire court, une obligation est une reconnaissance de dette versée par une corporation, et dont la valeur augmente avec le temps. Elles ne sont pas traçables, car comme les créditubes, elles peuvent être délivrées de manière anonyme.

Et puis il reste le grand classique : les informations. Quand vous traitez dans l'info, ne vous attendez pas à toucher le matos dès que vous aurez filé les données à votre revendeur. Nous sommes pour la plupart assez malins pour vérifier que l'info est bonne avant de lâcher le matériel. Un marchand fait tourner sa boutique en restant toujours à jour sur la concurrence, ses produits et les forces de l'ordre. Si vous pouvez refiler des infos valables à un revendeur sur n'importe lequel de ces sujets, ça peut valoir de l'or.

- Ce qui nous permet d'évoquer une autre forme de paiement : les métaux précieux. Tant que les pays continueront à considérer les métaux précieux comme une réserve de valeurs, l'or vaudra... et bien, de l'or.

- Mr. Bonds

CONNAÎTRE LE MARCHÉ

Je n'ai pas commencé dans ce business comme marchand d'armes. J'ai commencé comme employée, chargée de la sécurité dans une petite boîte qui vendait des armes légères sur un marché agricole. J'ai écouté ce qui se passait autour de moi, et après un petit moment j'ai pu me lancer dans ma propre

affaire. Je vous préviens, démarrer votre propre marché noir n'est pas une tâche à prendre à la légère. Plusieurs facteurs entrent en jeu pour que ça marche.

Tout d'abord, il faut que vous ayez quelque chose à vendre. Et quelqu'un qui soit prêt à l'acheter. Franchir les obstacles entre ces deux éléments est la clé d'un marché noir réussi.

Trouver quelque chose à vendre

Pour faire notre boulot de runners, nous avons besoin de matériel pas tout à fait légal. Beaucoup des objets que nous utilisons dans notre travail finissent au marché noir, puis entre les mains d'autres runners. Un vendeur est quelqu'un qui a accès à des produits qui peuvent se vendre sur le marché. Même si nous n'en avons pas conscience, nous y participons à chaque fois que nous nous retrouvons avec du butin ou que nous piquons quelque chose dans un labo ou une base de données.

• Je peux confirmer ça. Un Johnson m'a engagé pour attaquer un labo de Renraku dans la banlieue de Chiba et bousiller leurs données. Au passage, j'ai trouvé une arme d'assaut qui avait l'air d'un gun sorti de la série Mars Chaser. J'ai vendu le flingue à un fixer pour un joli paquet de nuyens. Deux semaines plus tard, je me retrouve dans une fusillade avec une autre équipe de runners. Leur tireur a dégainé le flingue que j'avais piqué et m'a fait un trou dans le bras avec. Au moins maintenant je sais qu'il fonctionne.

• Ma'fan

Assez souvent, un marchand trouve son matos chez un autre revendeur. L'offre n'est pas toujours au même endroit que la demande. Les contrebandiers gagnent leur vie en vendant leurs produits d'une région à l'autre. Mais d'où viennent tous ces produits ? De fournisseurs indépendants, de Johnsons corporatistes, d'usines de contrefaçon, des gouvernements corrompus, d'officiers militaires renégats... Vous n'imaginez pas combien de gens sont prêts à se faire quelques nuyens. Le deal le plus improbable auquel j'ai participé concernait un dealer de came et un professeur de chimie de la fac qui tentait de vendre des drogues de synthèse.

Trouver un acheteur

Vous trouverez toujours quelqu'un qui veut acheter votre came, mais la question est : a-t-il de quoi payer ? Est-ce un vrai client ? J'ai fait face à ce problème quand j'ai démarré mon affaire. J'ai acheté plusieurs caisses d'explosifs militaires et j'ai voulu les vendre à un gang d'ici, les Fils de Râ. Le gang était en pleine guerre avec un Jo-Pok coréen qui essayait de s'installer sur son territoire, et ils avaient besoin de mon matos. Le problème, c'est qu'ils ne pouvaient pas me payer assez pour que je fasse un bénéfice sur le deal. J'ai fait appel aux contacts que je m'étais fait dans le business pour trouver d'autres acheteurs. Les types du Jo-Pok se sont montrés intéressés, ainsi qu'un autre acheteur qui était prêt à payer plus que le deux autres. Erreur de débutante, j'ai pris l'intérêt de l'acheteur pour argent comptant, et je ne me suis pas renseignée à son sujet. Il se trouve que cette tierce personne n'était autre que la boîte à qui les explosifs avaient été volés, et autant vous dire qu'ils n'avaient aucune intention de payer.

Quand je me suis remise de cette histoire, j'ai appris une leçon importante. Toujours savoir qui est l'acheteur, s'assurer d'avoir le paiement en main avant de donner le produit, et plus important encore, faire affaire selon ses termes et sur son territoire.

JARGON DU MARCHÉ NOIR

Armurier : spécialiste des modifications d'armes, c'est un acteur mineur du marché noir. Certains ont des enseignes légales, d'autres font du boulot custom illégal. Ils ne font pas dans le commerce de gros, mais sont la meilleure option de ceux qui cherchent des armes rares.

Blanchisseur : les marchands emploient des spécialistes du blanchiment pour aider leurs clients à payer et donner l'impression que leurs revenus sont conformes à la loi.

Blindeur : spécialiste des armures personnelles. Le terme s'applique également à ceux qui vendent des véhicules militaires.

Charcudoc : trafiquant d'organes et d'implants d'occasion.

Chop Shop : atelier de revente de pièces détachées volées.

Commissaire-priseur : acteur du marché noir qui organise des ventes aux enchères (voir *La vente aux enchères*, p. 12).

Comptable : le comptable fait le lien entre la « banque » et le fournisseur. Le comptable gère aussi parfois les comptes des clients réguliers.

Contrebandier d'armes : Mi courrier, mi-fourgue, les contrebandiers d'armes ont accès aux armes en gros. Ils trouvent des armes et les vendent ailleurs, souvent dans un autre pays. Certains vendent leur matériel à des fourgues, alors que d'autres évitent les intermédiaires et vendent directement au consommateur final.

Coutelier : spécialiste des armes blanches.

Face : pour les grosses organisations, la face est la personne que vous rencontrez. Son boulot consiste à vous convaincre d'acheter ce que le vendeur propose. La face est un représentant de commerce doublé d'un escroc, qui cherche toujours à obtenir le meilleur deal pour son employeur.

Fixer : les fixers sont généralement des revendeurs, qui disposent d'un réseau de marchés et de spécialistes. Un fixer gagne sa vie en achetant un produit au marché noir et en le revendant aux runners à un prix supérieur. Le prix que vous fait votre fixer dépend de la relation que vous avez avec lui.

Fourgue : intermédiaire dont le principal rôle est de servir d'interface entre le vendeur indépendant et le marché noir. Une partie du job d'un fourgue est de savoir où se trouvent les marchés noirs et qui paie le mieux pour telle ou telle marchandise.

Johnson : agent corporatiste autorisé à balancer un produit sur le marché noir. Les Johnsons se trouvent au sommet de la chaîne alimentaire, fournissant les produits dont ils ont besoin aux marchands.

La Banque : ou « l'argent », l'institution qui finance l'activité.

Marchand d'armes : acteur important du marché noir, généralement spécialisé dans l'équipement militaire.

Mule : courrier (voir « Pigeon voyageur ») transportant souvent de la drogue.

Pigeon voyageur : courrier qui livre les marchandises et ramène le paiement au marchand.

Porteur de valises : personne qui a la responsabilité de collecter l'argent des petits vendeurs au marché noir pour le compte d'un syndicat.

Revendeur « syndiqué » : vendeur au marché noir pour le compte d'un syndicat du crime organisé.

Spécialiste : catégorie fourre-tout des marchands opérant dans une niche, et ne vendant qu'un certain type de produit très spécifique.

Trafiguant d'informations : spécialiste de l'achat et de la vente d'informations sensibles.

Vendeur à la sauvette : au bas de l'échelle des marchands, le vendeur à la sauvette transporte tout une série de petits objets illégaux. Il s'agit généralement de surplus remontant à une période de saturation du marché. Le vendeur à la sauvette vend ce qui se trouvait en nombre sur le marché quelques semaines auparavant.

Warez crew : gang de hackers produisant et vendant des logiciels illégaux et / ou piratés.

Message Urgent...
Barcode

L'ÉCONOMIE SOUTERRAINE...



• Ce qui me rappelle un conseil de base : n'entreposez jamais votre marchandise là où vous la vendez. Ça ferait de votre boutique une cible trop tentante pour les voleurs. Contentez-vous d'échantillons et de modèles de démonstration.

• 2XL

Choisir un lieu

Un marché noir existe physiquement, dans la Matrice, ou les deux. Les emplacements physiques sont des « marchés fixes ». Ils ont une adresse physique que les personnes au courant peuvent localiser. L'avantage est que vous disposez d'une présence concrète. Les marchés fixes ont souvent un réseau de sécurité intégré dans le quartier où ils se trouvent : des planques pour se cacher, et pour voir arriver la police. La plupart du temps, un marchand qui a sa boutique quelque part s'arrange avec les autorités locales pour qu'elles le laissent tranquille. Les marchés fixes sont toujours en relation avec les gangs du coin, qui assurent leur protection en échange de produits. Si vous êtes sympa avec les habitants du quartier, il se peut qu'ils apprécient votre présence et vous protègent des interférences extérieures.

Les marchés flottants

Mon biz de marché noir a commencé sous la forme d'un petit groupe d'amis échangeant des informations à propos de qui a besoin de quoi et comment nous pourrions le trouver. J'ai mis en place un lieu de livraison matriciel où les clients potentiels pouvaient me contacter, mais nous avons constitué la base de notre clientèle à partir des personnes que nous connaissons et de leurs associés : un réseau de clients auxquels

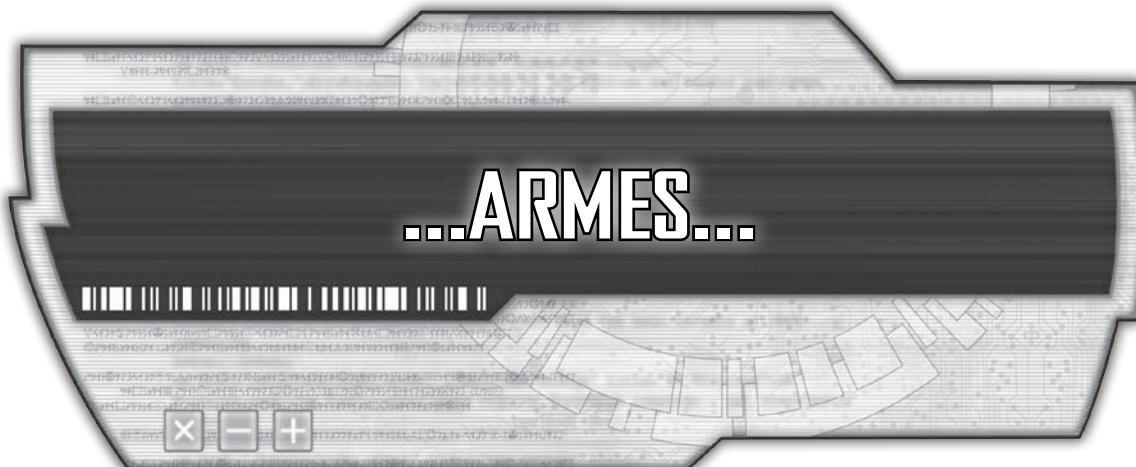
je pouvais faire confiance. Malgré tout, le lieu de l'échange changeait d'un client à l'autre. Jamais deux fois au même endroit. La majorité des marchés flottants fonctionnent de cette manière. Les foires aux fausses identités et autres échanges de données ne nécessitent pas de face à face. Les transactions se font en ligne et le client reçoit l'adresse d'un nœud protégé par mot de passe, à partir duquel il reçoit les données indiquant où se trouve la marchandise. Je me servais de bâtiments abandonnés comme site de livraison. En échange de quelques Uzis, les gangs du coin protégeaient le site jusqu'à ce que le client se pointe. L'énorme avantage d'un marché flottant est qu'il est très facile de plier bagage et de le reprendre ailleurs. Souvenez-vous : vous n'êtes pas le seul vendeur sur le marché. Les Ombres sont pleines de marchands, et chacun a sa place dans la chaîne alimentaire.

La vente aux enchères

Le dernier type de marché noir qui mérite d'être mentionné est la vente aux enchères. Il s'agit d'un événement auquel on ne peut assister que sur invitation, et dans lequel un commissaire priseur vend des marchandises illégales au plus offrant. L'une de ces ventes aux enchères a lieu au Maroc le dernier samedi de chaque mois. En général, les participants sont contactés quelques jours à l'avance, histoire de leur donner le temps de rassembler des fonds. Ils reçoivent une liste des articles proposés aux enchères, et des indications sur l'endroit où doit se tenir la vente. Les procédures de sécurité varient, mais elles sont toujours très strictes. Les ventes sont des guerres d'enchères. Si personne n'est intéressé, vous pouvez décrocher un article pour quasiment rien. D'un autre côté, si c'est un article qui a du succès, il sera sans doute très cher.



...ARMES...



« Krasnaya Anya ? »

Red Anya faillit dégainer son arme pour descendre le crétin, avant de se dire que le boss du razorboy serait peut-être ennuyé si elle tuait son messager. Pas de raison de lui faciliter la vie, par contre. Il n'était qu'un chien répondant à la voix de son maître.

« Da, » répondit-elle, accentuant son allemand avec tellement de russe qu'il en devenait presque incompréhensible.

« Ton patron t'a donné les mots de passe ? » demanda le samouraï en jetant un regard de côté. Il tordit sa main gauche, comme pour jouer avec les lames que son patron du Vory aimait greffer à ses hommes de main. Le commlink d'Anya l'informa poliment que le gonze bombardait de senseurs, envoyés avec le code d'identification. Elle attendit un instant, lui laissant jeter un œil et vérifier le code, avant de lui balancer une grosse rafale de brouillage par l'intermédiaire de son link. Il en tituba presque, ses senseurs radar aveuglés par le brouillage, avant de réinitialiser physiquement son commlink fixé derrière son oreille.

Il ne sait même pas gérer une tempête de senseurs. Anya sentit le peu de respect qu'elle avait pour le gonze s'évanouir pour de bon. Elle en ressentit d'autant moins de respect pour son maître.

« Le patron a dit que je devais vérifier ! »

Elle se tourna, ne daignant pas répondre, et sortit la caisse à laquelle il voudrait jeter un coup d'œil. « Dans ces boîtes, » indiqua-t-elle d'un signe en direction d'une petite pile de caisses rangées à l'arrière du conteneur Zugwagen, « se trouvent les tous derniers UMP d'Heckler & Koch. Dix pistolets mitrailleurs, trente chargeurs et dix kits. Mais ça, » ajouta-t-elle en soulevant le couvercle de l'une des boîtes, « c'est pour ton boss. »

Le razorboy poussa un sifflement admiratif. Elle devait bien reconnaître que c'était un beau fusil, même s'il était un peu trop brillant à son goût.

« Comme convenu, j'ai trouvé un ancien concepteur de chez Walther qui avait encore les plans. On a modifié le calibre à l'atelier pour qu'il accueille les munitions plus lourdes que souhaite utiliser ton boss. On a refait la chambre pour qu'elle tire électroniquement, puis ajouté la culasse sans fil. On a aussi créé un tambour qui peut accueillir plus de munitions que le chargeur. Mais il t'a dit tout ça, pas vrai ? »

Le type avait beau avoir des yeux cybernétiques, Anya pouvait y déceler une lueur d'avarice.

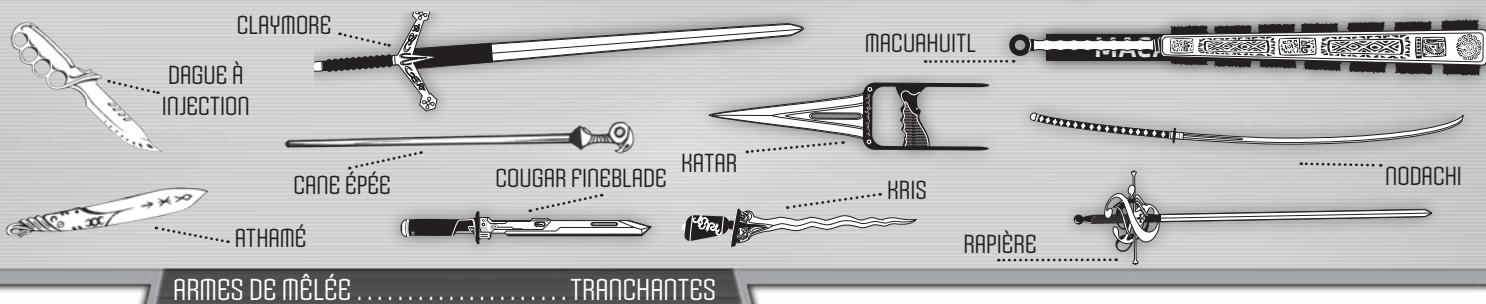
« Tiens, sens-moi ça. Tu peux lui texter un message pour lui dire comme il est beau. » Elle lui tendit le fusil, crosse en avant.

Le samouraï n'hésita pas, attrapant la crosse, heureux de tenir une telle arme. Puis les lames de rasoir jaillirent de la crosse, lui traversant les mains. Il hurla, mais le fusil resta cloué à sa pogne. Il tenta en vain de s'en débarrasser en agitant frénétiquement la main – assez pour que se déclenche la décharge de taser.

Anya se pencha au-dessus du corps secoué des spasmes et lui colla son pistolet Vis adoré dans l'oreille.

« Alors, petit chiot, il t'avait dit à quoi il ressemblait, pas vrai ? Mais il ne t'a pas parlé des mesures de sécurité qu'il a demandées ? Alors, dis-moi, qui est ton vrai patron ? »





ARMES DE MÊLÉE

Les armes à feu sont les armes personnelles les plus répandues des années 2070, mais ce serait une erreur de sous-estimer le potentiel des armes blanches. Les conurbs d'aujourd'hui sont tellement denses qu'il est possible de se retrouver sans prévenir face à face avec son pire cauchemar. Les armes de mêlée sont utilisées en combat au corps à corps, et comprennent les armes appréciées par les petites frappes (les couteaux, les bâtons, les poings américains) comme les armes spécialisées utilisées par les experts en arts martiaux.

Toutes les armes présentées dans cette section font appel aux caractéristiques des armes de mêlée de SR4A (p. 314) et sont conformes aux règles de combat en mêlée (p. 156, SR4A).

Certaines armes doivent être manipulées à deux mains pour être efficaces. Si une situation ne permet pas d'utiliser correctement une arme, le meneur de jeu peut appliquer les modificateurs qu'il juge adaptés à la réserve de dés du personnage.

ARMES TRANCHANTES

Toutes les armes présentées dans cette section font appel à la compétence Armes tranchantes (voir p. 122, SR4A). A la discréption du meneur de jeu, des armes blanches particulières peuvent plutôt faire appel à la compétence Arme de mêlée exotique (voir p. 38 de cet ouvrage et p. 122, SR4A).

Athamé : cette dague est utilisée dans les pratiques de sorcellerie traditionnelle et d'autres croyances païennes, en particulier comme arme cérémonielle ou rituelle.

Baïonnette (sur fusil) : voir *Accessoires d'armes*, p. 32, pour plus de détails.

Cane épée : une cane épée est une rapière ou une lame d'épée dissimulée dans une cane ou un bâton de marche. La poignée à laquelle est fixée la lame peut se détacher de la cane, en faisant une arme d'autodéfense efficace et fiable.

Grâce à son aspect anodin, la cane épée, qui peut passer pour un accessoire de mode, a notamment gagné la faveur des aristocrates anglais.

Claymore : cette épée écossaise à deux mains mesure environ un mètre et demi. De nombreux trolls en sont tombés amoureux, puisque leur taille et leur force leur permet de les manipuler facilement.

Couteau en céramique : ce couteau extrêmement léger est entièrement composé de matériaux en céramique, et il est destiné à un usage sportif comme la plongée ou l'alpinisme. Les couteaux en céramique sont indétectables aux scanners magnétiques, ce qui les rend populaires auprès des shadowrunners, des agents corporatistes et fédéraux, et de tous ceux qui préfèrent porter des armes discrètes.

Couteau Cougar Fineblade : cette lame a la réputation d'être le meilleur couteau de combat du monde. Il existe en version lame courte, de la taille d'un couteau classique, ou lame longue, de la taille d'un avant-bras humain. Aiguisée grâce à une technologie sophistiquée et un assemblage moléculaire dernier cri, la lame à double tranchant est pratiquement impossible à émousser.

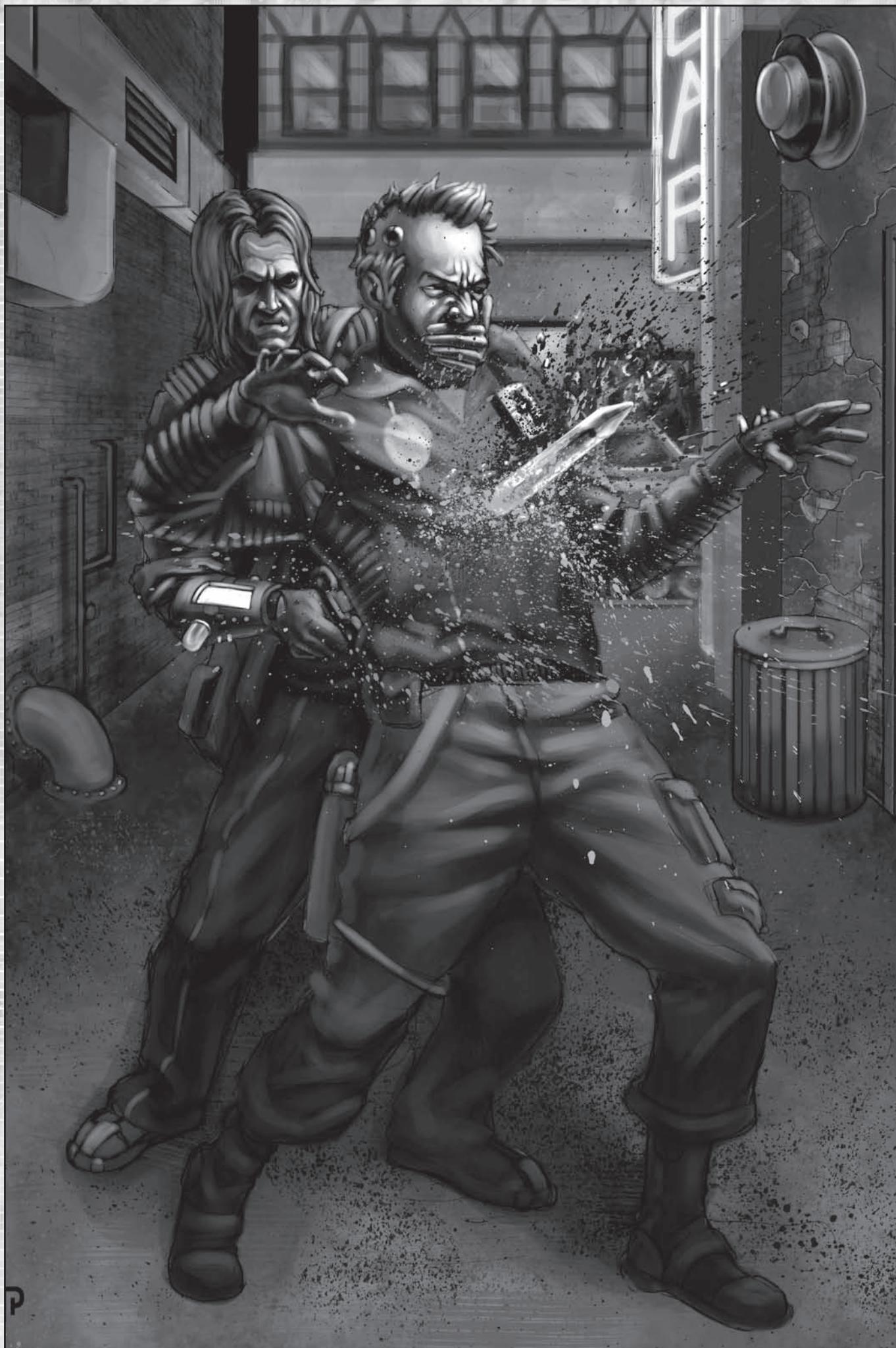
Dague à injection : cette dague incorpore un petit tube au cœur de sa lame, dont l'extrémité se trouve à la pointe de l'arme. Les dagues à injection modernes sont surtout employées pour la chasse et utilisent un petit système à air comprimé pour libérer leur contenu – qui peut être un produit chimique, une toxine ou une substance allergène (voir p. 93, SR4A).

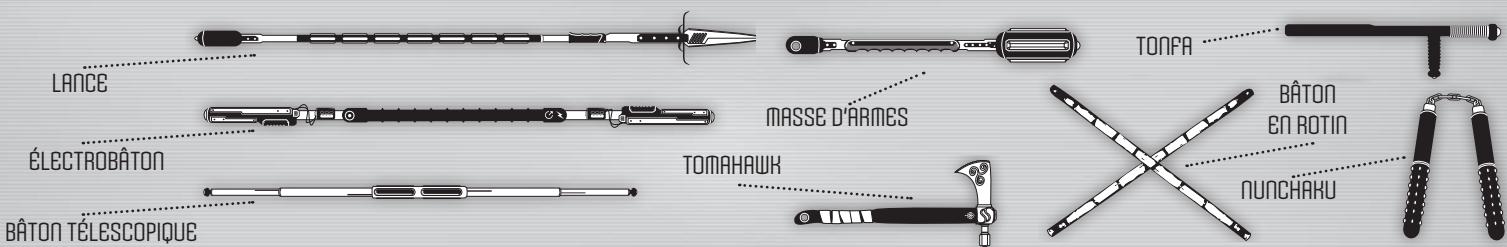
Une dague à injection peut être chargée d'une dose de n'importe quel composé à vecteur d'injection (voir p. 254, SR4A) qui pénètre dans l'organisme de la cible au premier succès obtenu. L'avantage par rapport à un produit qui enduirait la lame est que la substance ne risque pas d'être perdue lors de l'utilisation de l'arme.

Katar : cette dague tenue avec le poing vient du nord de l'Inde. Également connue sous le nom de dague Bundi, elle est très efficace contre les armures personnelles. La garde de cette arme a la forme d'un « H » dont la barre horizontale constitue la poignée. La lame quant à elle a la forme d'un triangle à large base au sommet du « H ».

Kris : en Indonésie, on pense que le kris est accordé spirituellement avec son propriétaire pour le protéger ou l'aider contre ses ennemis. Après l'Éveil, ces couteaux à la lame ondulée sont devenus assez populaires comme focus, en particulier en Asie du Sud-Est.

Armes tranchantes	Allonge	Dommages	PA	Disponibilité	Coût
Athamé	—	(FOR/2 + 1)P	—	9R	500 ¥
Baïonnette (sur fusil)	2	(FOR/2 + 1)P	—	3	40 ¥
Cane épée	1	(FOR/2 + 2)P	-1	11R	750 ¥
Claymore	2	(FOR/2 + 4)P	-1	8R	900 ¥
Couteau en céramique	—	(FOR/2 + 1)P	—	4	75 ¥
Couteau Cougar Fineblade					
Lame courte	—	(FOR/2 + 1)P	-1	5R	550 ¥
Lame longue	—	(FOR/2 + 2)P	-1	7R	900 ¥
Dague à injection	—	(FOR/2 + 1)P	-1	11R	750 ¥
Katar	—	(FOR/2 + 2)P	-2	9R	750 ¥
Kris	—	(FOR/2 + 1)P	—	10R	1 000 ¥





ARMES DE MÊLÉE CONTONDANTES

Lame à mémoire Victorinox : la lame mémorielle est le dernier-né de la compagnie suisse Victorinox, célèbre pour ses couteaux suisses. L'arme est entièrement composée d'un alliage d'acier à mémoire qui reste complètement mou tant que le couteau est au moins en partie recouvert de sa gaine spéciale. A l'air libre, la lame durcit en quelques secondes et devient un couteau de combat à double tranchant. Remise même partiellement dans sa gaine, la lame redevient flexible. La lame mémorielle a été développée pour l'armée suisse, qui en a équipé les ceintures standard de ses forces de combat en 2068. La gaine peut être cousue dans des vêtements ou placée ailleurs pour permettre au porteur de disposer d'une arme de mêlée facilement accessible et non encombrante. Si la poignée de l'arme est elle aussi dissimulée, il est difficile de la remarquer (bonus de -4 à la Dissimulation, voir p. 311, SR4A). La lame mémorielle durcit ou se ramollit en un Tour de Combat complet.

Lance : la lance est l'une des plus anciennes armes inventées par l'humanité. Elle a servi pour la chasse, la guerre et le sport depuis plus de 400 000 ans. Aujourd'hui, la lance est encore utilisée par certaines tribus d'Afrique, d'Amérique du Sud et d'Australie, et comme arme de chasse traditionnelle ou rituelle par certains Américains d'origine, mais peu dans les conurbs modernes. Les lances traditionnelles sont composées d'un long manche de bois et d'une tête de pierre, d'os, de métal ou de bois aiguisé et durci par le feu. Les lances modernes sont quant à elles fabriquées en plastique composite ou en alliage de métaux, avec des manches parfois télescopiques. Il est possible de projeter une lance (avec la compétence Armes de jet, la table de portée des shurikens, et les mêmes dommages que le combat en mêlée).

Macuahuitl : le macuahuitl est une arme aztèque traditionnelle, très populaire auprès de l'élite aztlane. Arme classique des guerriers de jadis, elle remplit essentiellement un rôle rituel aujourd'hui. Elle est constituée d'un manche de bois lourd parsemé d'éclats d'obsidienne, tranchants comme des rasoirs, qui forment deux tranchants très aiguisés.

Si la Valeur de Dommages finalement appliquée au Moniteur de condition de la cible (voir *Application des dommages*, p. 162, SR4A) est inférieure ou égale à la moitié de l'armure d'Impact de la cible, certains des éclats d'obsidienne se sont cassés et la VD de l'arme diminue de 1.

Nodachi : le nodachi est un grand sabre japonais à deux mains, utilisée traditionnellement par l'infanterie contre la cavalerie sur les champs de bataille dégagés.

Victorinox corporation est une corporation suisse traditionnelle, une coutellerie fondée il y a 200 ans pour fournir des armes blanches à l'armée suisse. La production de couteaux et de lames de grande qualité (du couteau de combat militaire aux couteaux de cuisine, en passant par les outils tranchants) a toujours été la principale activité commerciale de la société, qui a produit près de 32 millions d'unités, lames et couteaux, en 2070. Cette spécialisation historique dans la coutellerie n'a pas empêché la corporation de se diversifier au début du XXI^e siècle pour proposer des montres, des accessoires d'armes, de la maroquinerie, des vêtements d'extérieur et des protections personnelles. Tous les produits Victorinox subissent un contrôle qualité strict.

Victorinox AG est une corporation privée dont les actionnaires sont tous des descendants du fondateur de la société. L'État helvète tient beaucoup à cette compagnie, et a empêché plusieurs tentatives de rachat au cours des 20 dernières années.

Profil corps : Victorinox AG



Rapière : la rapière est une lame fine au bout pointu, dont la garde et la poignée sont parfois très décorées. L'escrime classique est devenue un sport de prestige dans la haute société avec l'impact du « Grand Tour » auquel participent la noblesse européenne et l'élite corporatiste. Ces armes légères et élégantes rencontrent un franc succès auprès des cadres supérieurs, et peuvent devenir mortelles entre les mains d'un escrimeur accompli.

Tomahawk : cette hache amérindienne traditionnelle peut être lancée (avec la compétence Armes de jet, la table de portée des shurikens, et les mêmes dommages que le combat en mêlée), ou servir d'outil multi-usages. Les lames des authentiques tomahawks sont toujours taillées dans la pierre, et ils sont populaires dans les Nations des Américains d'origine, où ils sont devenus un symbole de l'héritage culturel de leur propriétaire.

Vibrolame : la lame crantée de cette arme vibre plus de 20 fois par seconde, tranchant et tronçonnant les objets et les gens. L'arme produit un bourdonnement audible quand elle est activée, ce qui empêche toute utilisation dans une attaque discrète. La vibrolame est livrée avec une batterie d'une autonomie de 2 heures, et il faut 1 heure pour la recharger. Si la vibrolame est utilisée éteinte, la VD diminue de 2 et le modificateur de PA ne s'applique pas. Les batteries supplémentaires coûtent 25 \$. Insérer ou retirer une batterie nécessite une Action complexe. L'arme peut être activée manuellement, quand son utilisateur en saisit le manche, ou par l'intermédiaire de son PAN.

Armes tranchantes	Allonge	Dommages	PA	Disponibilité	Coût
Lame à mémoire Victorinox	1	(FOR / 2 + 2)P	-1	14R	1 250 ¥
Lance	2	(FOR / 2 + 2)P	—	4	150 ¥
Macuahuitl	1	(FOR / 2 + 2)P	—	14R	3 000 ¥
Nodachi	2	(FOR / 2 + 4)P	-2	12R	2 500 ¥
Rapière	1	(FOR / 2 + 2)P	-1	4R	550 ¥
Tomahawk	1	(FOR / 2 + 2)P	—	4	150 ¥
Vibrolame	—	—	—	—	—
Couteau	—	(FOR / 2 + 2)P	-2	6R	1 000 ¥
Épée	1	(FOR / 2 + 4)P	-2	8F	2 000 ¥

ARMES CONTONDANTES

Ces armes font appel à la compétence Armes contondantes (voir p. 121, SR4A). A la discréption du meneur de jeu, certaines armes contondantes particulières peuvent plutôt faire appel à la compétence Arme de mêlée exotique (voir p. 38 de cet ouvrage et p. 122, SR4A).

Bâton en rotin : les bâtons en rotin mesurent 60 à 70 centimètres de long. Leur nom vient d'un type de palmier à tige flexible et annelée. Les rotins d'Asie du Sud-Est sont fins et très souples, mais très solides et couramment employés dans la pratique de l'arnis, un art martial asiatique.

Bâton télescopique : cette arme est facilement dissimulable une fois pliée (modificateur de Dissimulation +0). Une torsion rapide permet de déployer les deux extrémités de la poignée, augmentant considérablement la longueur totale.

Électrobâton : l'une ou l'autre (voire les deux) des extrémités de ce bâton est équipée d'une tête électrifiée pour délivrer une décharge électrique comme une électromatraque classique. L'électrobâton est utilisé par les forces de sécurité quand il n'est pas nécessaire de faire dans la dentelle, et l'objectif est d'intimider immédiatement l'adversaire. L'électrobâton dispose de 15 charges et se recharge au rythme de 10 secondes par charge une fois branché sur secteur. Les dommages sont de type électrique (voir p. 164, SR4A).

Électromatraque AZ-150 : au cours des émeutes récentes, les orks et les trolls ont prouvé qu'ils étaient capables de supporter les décharges des électromatraques standard. Cette électromatraque à haute tension a été conçue pour être utilisée contre ces métahumains plus résistants dans les opérations anti-émeutes. L'AZ-150 délivre une décharge plus forte que les matraques standard, mais ne dispose que de 8 charges. La matraque se recharge au rythme de 30 secondes par charge une fois branchée sur secteur. Les dommages sont de type électrique (voir p. 164, SR4A).

Masse d'armes : une masse est un gourdin évolué avec un manche renforcé et une tête lourde (souvent plaquée ou hérissée de pointes de métal).

Matraque taser Jupiter : cette électromatraque a été conçue pour les policiers anti-émeutes qui auraient besoin d'atteindre un suspect à distance grâce à son taser intégré à usage unique. Le mode taser fait appel aux règles standard pour les tasers (p. 20).

Nunchaku : le nunchaku est né sur l'île japonaise d'Okinawa au XVII^e siècle. Il est constitué de deux poignées de bois, de métal ou de plastique reliées par un fil ou une chaîne. Le nunchaku peut servir à étrangler son adversaire, et il est également utilisé en karaté et dans d'autres styles d'arts martiaux.

Tonfa : la tonfa est une arme très polyvalente constituée d'une matraque d'environ 50 centimètres de long et d'une barre perpendiculaire d'environ 15 centimètres. Comme bon nombre d'armes de mêlée populaires aujourd'hui, la tonfa est à l'origine une arme de paysan originaire de l'île d'Okinawa. La tonfa est aujourd'hui utilisée comme arme polyvalente par les forces de police et dans plusieurs arts martiaux.

ARMES DE MÊLÉE IMPROVISÉES

Ce n'est pas une arme de mêlée qui tue quelqu'un, c'est la personne qui s'en sert. Presque tous les objets à première vue inoffensifs (et un paquet d'autres qui sont clairement dangereux) peuvent servir d'arme improvisée quand les choses se gâtent. Faites attention dans votre prochaine bagarre de bar, parce qu'on ne sait jamais ce que votre adversaire peut vous coller dans la figure ou vous planter dans l'œil.

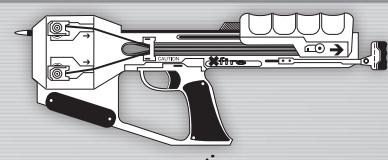
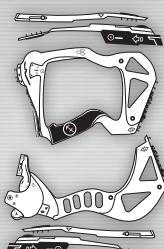
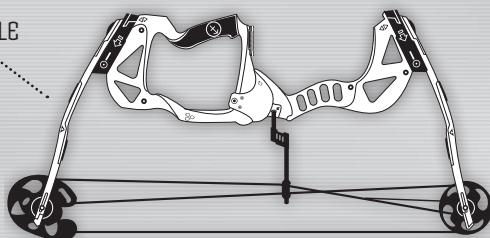
La *Table des armes de mêlée improvisées* offre des exemples d'armes possibles et leurs effets potentiels. Au meneur de jeu de les ajuster à son gré, en appliquant un modificateur jusqu'à -3 si l'objet est particulièrement encombrant.

Armes contondantes	Allonge	Dommages	PA	Disponibilité	Coût
Bâton en rotin	1	(FOR/2)P	+2	4	20¥
Bâton télescopique	2	(FOR/2+2)P	—	—	100¥
Électrobâton	2	6E(e)	-moitié	6R	650¥
Électromatraque AZ-150	1	7E(e)	-moitié	4R	800¥
Masse d'armes	1	(FOR/2+3)P	—	4	120¥
Matraque taser Jupiter	1	6E(e)	-moitié	8R	1 200¥
Nunchaku	1	(FOR/2+2)P	—	6R	75¥
Tonfa	1	(FOR/2+1)P	—	4	50¥

Armes de mêlée improvisées	Allonge	Dommages	PA	Compétence utilisée
Batte de baseball	1	(FOR/2+1)P	—	Armes contondantes
Bouteille (intacte, première utilisation)	—	(FOR/2+1)E	—	Armes contondantes
Bouteille (brisée, après le premier coup)	—	(FOR/2+1)P	—	Armes tranchantes
Chaîne	1-2	(FOR/2+1)P	—	Arme de mêlée exotique (Fouets)
Chaise	—	(FOR/2+2)E	—	Armes contondantes
Corps métahumain	1	(CON/2+2)E	—	Combat à mains nues
Crosse de fusil	1	(FOR/2+1)P	—	Armes contondantes
Fourchette (ou ustensile équivalent)	—	(FOR/2)P	—	Armes tranchantes
Masse de chantier	1	(FOR/2+3)P	—	Armes contondantes
Pelle pliable	1	(FOR/2+2)P	—	Armes tranchantes
Pistolet	—	(FOR/2)P	—	Armes contondantes
Plante en pot	—	(FOR/2+1)P	—	Armes contondantes
Poêle à frire	—	(FOR/2+1)P	—	Armes contondantes
Queue de billard	1	(FOR/2)P	+2	Armes contondantes
Tuyau en acier	1	(FOR/2+1)P	—	Armes contondantes



ARC PLIABLE



ARMES DE TRAIT • ARMES DE JET

Même si les arcs et les arbalètes apparaissent rarement sur les champs de bataille des années 2070, les armes de trait ont toujours leur place dans le monde moderne. Qu'il s'agisse de la fronde d'un sale morveux ou de l'arc composite sur mesure d'un soldat Wildcat des forces spéciales sioux, ces armes existent encore parce qu'elles sont simples, faciles à manier, remplissent certains critères pour des missions spéciales, ou servent à la pratique de certains sports.

ARMES DE TRAIT

Arbalète de poing : l'arbalète de poing est une petite arbalète munie d'une crosse de pistolet, conçue pour être tenue et utilisée à une main. Même si elle inflige des dommages minimes, sa petite taille qui la rend facilement dissimulable et son silence en font l'arme idéale pour les zones publiques bondées ou les secteurs de haute sécurité. Les arbalètes de poing sont souvent munies de carreaux à injection (p. 316, SR4A).

Arc démontable : cet arc peut être entièrement démonté pour tenir dans une valise normale. Les matériaux modernes et les dispositifs sophistiqués permettent à cet arc de ne rien perdre en précision malgré son design particulier, même si la force de traction nécessaire est limitée par rapport à un arc standard. Démonter l'arc prend 3 Tours de combat, et le remonter 5 Tours de combat.

Fronde : la fronde moderne comporte un support de poignet pour améliorer la précision de tir et réduire le mouvement du bras. Elle peut servir à lancer des projectiles durs, comme des billes ou des pierres, ou des projectiles mous, comme des capsules remplies de toxines ou de drogues à vecteur de contact (voir p. 84 et p. 254, SR4A), voire des puces RFID. La fronde utilise les portées des shurikens. Si les projectiles utilisés sont durs, utilisez le code de dommages indiqué ; s'ils sont mous, les capsules ne font aucun dommage mais peuvent provoquer d'autres effets en fonction de ce qu'elles contiennent.

Harpon AquaDyne Shark-XS : ce harpon tire des flèches de métal barbelées, propulsées à l'air comprimé. Le Shark-XS et d'autres harpons servent surtout à la pêche, mais beaucoup

AquaDyne est une petite corporation de Hambourg (États allemands alliés), spécialisée dans l'équipement de plongée haut de gamme. À l'origine chaîne de magasins de plongée dans la ville de Hambourg et le long de la côte de mer du Nord. Au-delà des besoins des plongeurs sportifs recherchant de l'équipement de marque pour leur prochain trip dans les Caraïbes, AquaDyne a commencé à vendre de l'équipement de plongée technique destiné aux professionnels travaillant dans les eaux dangereuses et polluées de mer du Nord. Écrasée sous les plaintes suite à plusieurs dysfonctionnements de son équipement, AquaDyne a commencé à modifier, puis à fabriquer son propre matériel adapté aux sites de plongée difficiles et dangereux. Aujourd'hui, la société réalise 70 % de ses ventes en produisant et en vendant du matériel spécialisé pour les travaux lourds.

Les produits d'AquaDyne couvrent toute la gamme des équipements : ordinateurs de plongée, bathymètres, détendeurs, palmes, combinaisons étanches, harpons et combinaisons blindées modulables.

de plongeurs en emportent un pour se défendre contre les créatures Éveillées et les animaux marins dangereux (voire d'autres métahumains). Le harpon utilise les portées de l'arbalète légère sous l'eau et de l'arbalète de poing hors de l'eau. Il contient un magasin interne (m) de 5 harpons en plus de celui qui est chargé, et peut être utilisé comme n'importe quelle arme à feu en mode coup par coup.

ARMES DE JET

Boomerang : le boomerang est une arme de bois incurvée employée par les anciens chasseurs tribaux du monde entier. Dans le Sixième Monde, les Aborigènes natifs d'Australie sont les plus célèbres utilisateurs de ces armes traditionnelles. Les boomerangs de chasse ne sont pas conçus pour retourner à l'envoyeur mais pour frapper leur cible, contrairement aux boomerangs modernes de sport ou de loisir qui sont prévus pour (et provoquent souvent des dommages inférieurs ou étourdisants).

Le boomerang utilise les portées des grenades aérodynamiques. Lancer et rattraper un boomerang nécessite un test Armes jet + Agilité (2).

Armes de trait

	Dommages	PA	Disponibilité	Cout
Arbalète de poing	2P	—	4R	250 ¥
Carreau pour arbalète de poing	—	—	4R	3 ¥
Carreau à injection	—	—	8R	30 ¥
Arc démontable	(FOR min.+1)P	—	FOR min ×2R	Indice × 125 ¥
Fronde	(FOR/2)P	—	—	30 ¥
Harpon AquaDyne Shark-XS	6P	-1	6R	600 ¥

Portée (en mètres)
Arbalète de poing

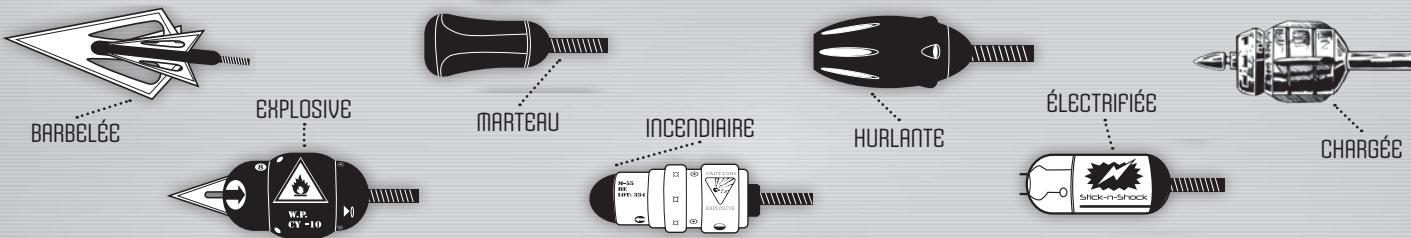
Courte (+0)
0-5

Moyenne (-1)
6-15

Longue (-3)
16-30

Étendue (-6)
31-50





ARMES DE TRAIT • ARMES DE JET .. POINTES DE FLÈCHES

Filet : le filet est lancé pour piéger ou immobiliser un adversaire. Les filets modernes sont tissés de fils hybrides durables, légers et solides, avec des poids le long des bords.

Quand un filet est lancé sur un adversaire, les règles d'immobilisation s'appliquent (voir SR4A, p. 161), avec les exceptions suivantes : pour « maintenir la prise », l'attaquant doit d'abord s'approcher de sa cible. Pour se libérer du filet, le personnage immobilisé lance Agilité + Combat à mains nues (plutôt que Force + Combat à mains nues) contre un seuil égal aux succès excédentaires de l'attaquant. Le personnage qui attaque ne peut pas se servir du filet pour infliger des Dommages étourdissements, mais peut l'agripper plus fermement ou projeter au sol le personnage qui se défend.

Harpon / Javelot : un javelot est une lance conçue pour être jetée, et un harpon est une arme à tête barbelée, semblable à une lance, utilisée pour pêcher ou chasser les grandes créatures marines. La version moderne des deux armes est constituée de plastique ou d'alliage, alors que la version traditionnelle consiste en un manche de bois surmonté d'une tête en os ou en pierre. Le harpon peut servir d'arme de mêlée, auquel cas il fait appel à la compétence Armes tranchantes et provoque les mêmes dommages avec une Allonge de 2.

POINTES DE FLÈCHES

Ces pointes spéciales remplacent l'extrémité classique d'une flèche ou d'un carreau d'arbalète.

Barbelée : les barbelés rendent difficile le retrait du projectile une fois qu'il a atteint sa cible. Retirer une flèche ou un carreau barbelé sans causer plus de dommages nécessite un test Premiers soins + Logique (2). Si le test est raté, le projectile est retiré mais le personnage coche une case de Dommages physiques supplémentaire.

Chargeée : cette pointe est chargée d'un produit chimique ou fumigène à haute pression. Les dommages sont tout à fait minimes, mais le contenu est libéré à l'impact, ce qui rend la flèche utile pour créer une aire d'effet.

Utilisez les mêmes caractéristiques que les grenades à gaz, fumigènes, fumigènes thermiques et splash (voir p. 37 et p. 324, SR4A), avec un rayon de souffle divisé par deux.

Le coût indiqué n'inclut pas le prix du produit placé dans la charge.

Électrifiée : le projectile utilise les mêmes règles que les munitions électrifiées décrites dans SR4A, p. 323.

Explosive : l'extrémité du projectile contient une petite charge explosive qui détonne et se fragmente à l'impact. Les règles des balles explosives s'appliquent (voir p. 323, SR4A).

Hurlante : la tige du projectile est un tube qui crée un sifflement aigu en filant dans l'air. Il ne provoque aucun dommage mais permet d'envoyer des signaux en utilisant différents tubes pour créer différents sons, ou pour détourner l'attention vers la zone où le projectile a été tiré.

Incendiaire : l'extrémité du projectile est remplie de phosphore blanc qui prend feu à l'impact et met le feu à la cible. Le phosphore brûle pendant 3 Tours de combat, provoquant une VD de 4 à chaque tour (voir *Dommages dus au feu*, p. 164, SR4A). Les objets que porte la cible ou qui entrent en contact avec elle peuvent eux aussi prendre feu.

Marteau : l'extrémité plate du projectile permet d'assommer la cible plutôt que de la tuer, causant des Dommages étourdissements plutôt que physiques. Le projectile est cependant moins efficace contre les cibles protégées.

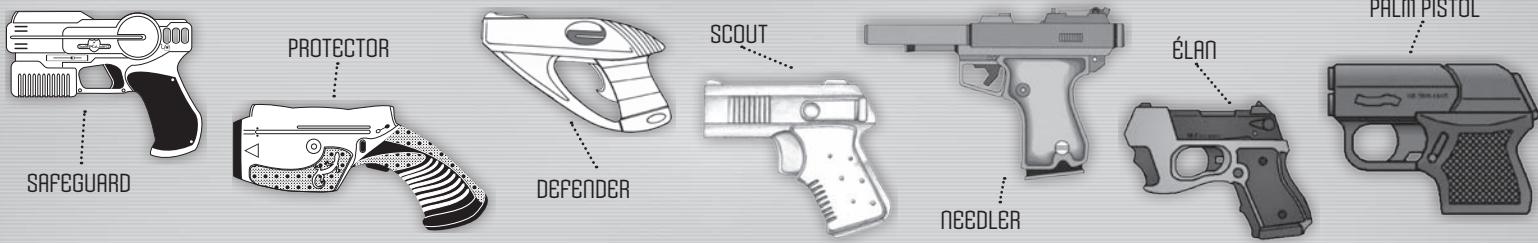
ARMES DE JET IMPROVISÉES

Comme pour les armes de mêlée (voir p. 17), quelqu'un peut attraper à peu près tout ce qui se trouve à sa portée et le jeter sur ses adversaires. Selon la nature de l'objet ainsi envoyé, l'effet peut distraire ou tuer. C'est peut-être fun d'envoyer une boulette de viande, mais une table de chevet balancée par un ork costaud, c'est beaucoup plus efficace.

La *Table des armes de jet improvisées* offre des exemples d'armes possibles et leurs effets potentiels. Au meneur de jeu de les ajuster à son gré, en appliquant un modificateur allant jusqu'à -3 si l'objet est particulièrement lourd ou encombrant.

Armes de jet	Dommages	PA	Disponibilité	Coût
Boomerang	(FOR / 2 + 1)P	—	4	50¥
Filet	—	—	6	350¥
Harpon / Javelot	(FOR / 2 + 2)P	—	6	125¥

Pointes de flèches	Dommages	PA	Disponibilité	Coût
Barbelée	—	—	5R	7¥
Chargeée	(-2)E	+2	8R	65¥
Électrifiée	6E(e)	-moitié	6R	13¥
Explosive	+1	—	9P	10¥
Incendiaire	—	—	12P	55¥
Hurlante	(-2)E	+2	2	5¥
Marteau	— (Étourd.)	+2	5	5¥



ARMES À FEU TASERS

Le taser est une arme semblable à un pistolet qui délivre une décharge électrique, et inflige des dommages dus à l'électricité (voir p. 164, SR4A). Un taser ne peut recevoir d'accessoires qu'au dessus du canon, et fait appel à la compétence Pistolets.

Cavalier SafeGuard : le SafeGuard utilise des conducteurs moins puissants que les autres tasers, mais la capacité accrue de son chargeur et sa visée laser compensent cet inconvénient.

Defiance Protector : le Protector est le meilleur compagnon des dames dans les zones peu sûres. Ce taser compact dispose d'une visée laser et d'une crosse adhésive (voir p. 152).

Grâce à la crosse adhésive, il est quasiment impossible d'arracher le taser des mains de son utilisateur, et il peut se fixer à quasiment n'importe quelle surface (un tableau de bord ou le montant d'un lit, par exemple). La crosse adhésive peut être activée et désactivée par l'intermédiaire du PAN de son propriétaire, ou en appuyant simultanément sur deux boutons distincts : l'arme peut donc être détachée même en l'absence d'un PAN, et il est possible d'éviter son piratage lors d'un combat.

Matraque taser Jupiter : voir p. 17.

PISTOLETS DE POCHE

Les pistolets de poche sont de toutes petites armes à feu conçues pour être facilement dissimulables plutôt que pour

leur puissance de feu ou leur capacité en munitions. Ils ne peuvent accueillir aucun accessoire, et font appel à la compétence Pistolets.

Cavalier Scout : le Cavalier Scout est sans doute le pistolet semi-automatique le plus compact du monde, facilement dissimulable dans une poche. Il dispose même d'un clip de fixation pour le maintenir en place.

Fichetti Tiffany Needler : le Tiffany Needler est une arme de poing pour les animaux sociaux, disponible dans une grande variété de couleurs et de styles. Fichetti propose également un Needler doté d'un revêtement adaptatif, qui permet de modifier sa couleur par l'intermédiaire du PAN du propriétaire (l'option coûte 250 ¥) – idéal pour ceux qui tiennent à ce que leur arme soit assortie à leur tenue de soirée ou à leur coiffure. Le Needler ne tire que des balles fléchettes.

Fichetti Tiffany Self-Defender : prédecesseur du Needler, le Tiffany Self-Defender dispose de la même option de couleur adaptative. Contrairement au Needler, il peut en revanche tirer n'importe quel type de munitions pour pistolet de poche.

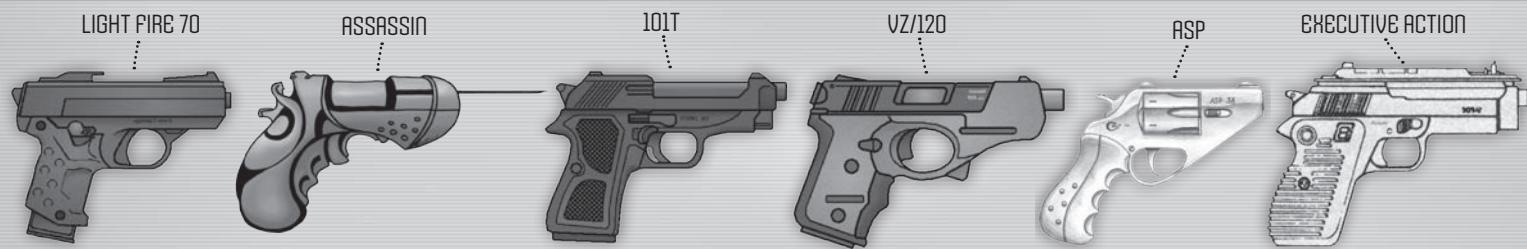
Morrissey Élan : entièrement composé d'éléments en polycarbonate, l'Élan est indétectable aux scanners magnétiques, et constitue ce qui se fait de mieux en matière de dissimulation. Le style et la mode sont aussi importants que l'efficacité pour le fabriquant, et l'arme est conçue pour ressembler à l'extension naturelle de la main de son utilisateur. Le pistolet ne peut pas tirer de balles fléchettes.

Walther Palm Pistol : ce pistolet de conception européenne dispose de deux canons superposés, chargés chacun d'une balle. Elles peuvent être tirées simultanément avec un modificateur de VD de +1 et un modificateur de recul de -1.

Tasers	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
Cavalier SafeGuard	5E(e)	-moitié	SA	—	6 (m)	—	275 ¥
Defiance Protector	6E(e)	-moitié	SA	—	3 (m)	4	300 ¥
Matraque taser Jupiter	6E(e)	-moitié	CC	—	1 (m)	8	1 200 ¥

Armes de jet improvisées	Courte	Moyenne	Longue	Étendue	Dommages	PA
Balle de baseball / Boule de billard	0-FOR × 2	FOR × 4 max.	FOR × 6 max.	FOR × 10 max.	(FOR / 2)P	—
Boule de bowling	0-FOR / 2	FOR max.	FOR × 1,5 max.	FOR × 2 max.	(FOR / 2 + 2)P	—
Brique / Pavé	0-FOR × 2	FOR × 3 max.	FOR × 4 max.	FOR × 6 max.	(FOR / 2 + 1)P	—
Chaise	0-FOR	FOR × 1,5 max.	FOR × 2 max.	FOR × 2,5 max.	(FOR / 2)E	—
Cocktail Molotov	0-FOR × 2	FOR × 3 max.	FOR × 4 max.	FOR × 5 max.	5P*	-moitié
Couteau (tout type)	0-FOR	FOR × 2 max.	FOR × 3 max.	FOR × 4 max.	(FOR / 2)P	—
Corps métahumain	0-(FOR-CON) / 2	—	—	—	(CON)E	—
Épée	0-FOR	FOR × 2 max.	FOR × 3 max.	FOR × 5 max.	(FOR / 2 + 2)P	—
Hache de combat	0-FOR	FOR × 2 max.	FOR × 3 max.	FOR × 4 max.	(FOR / 2 + 3)P	—
Pistolet	0-FOR × 2	FOR × 3 max.	FOR × 4 max.	FOR × 6 max.	(FOR / 2 + 1)E	—
Plante en pot	0-FOR / 2	FOR max.	FOR × 1,5 max.	FOR × 2 max.	(FOR / 2 + 1)P	—

* (déclenchement d'incendie, voir p. 164, SR4A)



ARMES À PEAU PISTOLETS LÉGERS

PISTOLETS LÉGERS

Les pistolets légers sont principalement utilisés par des civils pour leur protection personnelle. Ils peuvent accueillir des accessoires au dessus ou en dessous du canon, et font appel à la compétence Pistolets.

Ares Light Fire 70 : l'Ares Light Fire 70 est l'un des pistolets les plus répandus du marché. Un silencieux spécial conçu exclusivement pour le Light Fire 70 existe également, imposant un modificateur de réserve de dés de -1, en plus du modificateur normalement fourni par les silencieux (+250 ¥; voir p. 322, SR4A).

AS-113o « Assassin » : ce pistolet à fléchettes (à ne pas confondre avec les *balles fléchettes*) a été développé pour les agents secrets du service de renseignement russe, l'UGB. Il utilise un mécanisme à ressort pratiquement inaudible pour propulser de petites fléchettes sur une courte distance. Les projectiles en tant que tels font peu de dommages, mais ils servent généralement à injecter divers poisons et composés chimiques comme du Narcoject dans l'organisme de la victime.

L'Assassin est composé de pièces en plastacier et n'utilise aucun propulseur chimique, ce qui rend l'arme indétectable au détecteur d'anomalies magnétiques ou aux scanners olfactifs (voir p. 335, SR4A).

Les fléchettes qui servent de munition à l'Assassin sont elles aussi en plastacier, avec la même Disponibilité que l'arme elle-même, et coûtent 9 ¥ l'unité. Appliquez les règles des carreaux à injection (voir p. 316, SR4A).

Beretta 101T : ce pistolet est l'arme de poing favorite de nombreux agents de sécurité, grâce à son entretien très facile.

Beretta 200ST : le Beretta 200ST est un pistolet léger qui peut tirer en rafales. Ce mode est néanmoins mauvais pour l'arme, et ne doit être utilisé que dans les situations d'urgence. Beretta a pu faire classer cette arme dans la catégorie des pistolets légers, ce qui la rend populaire auprès des services de sécurité qui doivent fournir des licences supplémentaires pour utiliser des pistolets lourds.

Tirer en rafales avec le Beretta 200ST nécessite une Action complexe. L'arme est livrée avec une crosse d'épaule détachable.

Ceska vz/120 : produite par le conglomérat d'armement tchèque Ceska Zbrojovkain de Prague, ce « pistolet de service léger » est très répandu dans les forces de sécurité et paramilitaires d'Europe de l'Est.

Colt Asp : ce revolver s'est fait un nom grâce à son efficacité et son prix bon marché, et il est de plus une arme très fiable. Ses munitions légères et sa faible capacité pour un pistolet léger le rendent cependant rare, même s'il est apprécié par les petits gangs, les marginaux et les individus désespérés. Il ne peut pas recevoir de silencieux.

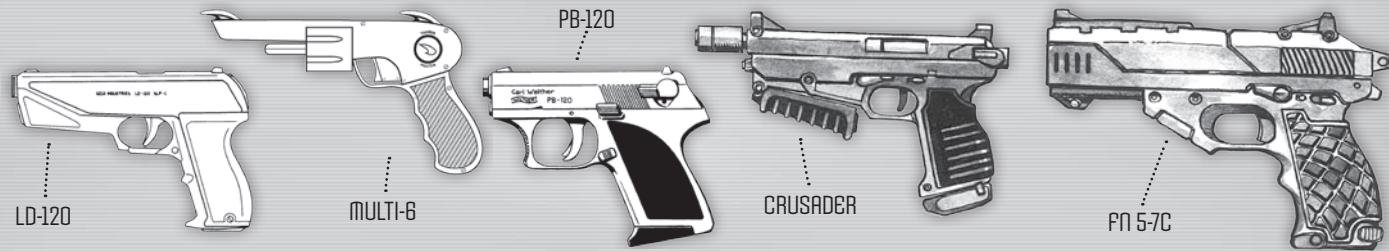
Fichetti Executive Action : vendu comme une arme qui « tire tellement vite qu'elle n'a aucun recul », l'Executive Action peut tirer en mode rafales. Même si dans les faits le recul s'applique et que l'arme ne dispose d'aucun dispositif de compensation, l'Executive Action remporte un succès durable grâce à l'efficacité de l'équipe marketing de Fichetti.

SA Puzzler : le Puzzler de Shiawase Armaments est entièrement composé de matériaux en polycarbonate, indétectable aux scanners magnétiques. L'arme est facilement démontable en une vingtaine d'éléments ressemblant à des bijoux, des stylos et d'autres petits objets inoffensifs, ce qui rend l'arme facile à transporter illégalement.

Pistolets de poche	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
Cavalier Scout	4P	—	SA	—	7 (c)	6R	375 ¥
Fichetti Tiffany Needler	8P(f)	+5	SA	—	4 (c)	5R	500 ¥
Fichetti Tiffany Self-Defender	4P	—	CC	—	4 (c)	4R	350 ¥
Morissey Élan	4P	—	SA	—	5 (c)	7R	450 ¥
Walther Palm Pistol	4P	—	CC / TR	—	2 (b)	4R	175 ¥

Pistolets légers	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
Ares Light Fire 70	4P	—	SA	—	16 (c)	3R	350 ¥
AS-113o Assassin	3P	—	SA	—	6 (m)	15P	1 450 ¥
Beretta 101T	4P	—	SA	—	12 (c)	4R	200 ¥
Beretta 200ST	4P	—	SA / TR*	(1)	20 (c)	7R	550 ¥
Ceska vz/120	4P	—	SA	—	18 (c)	4R	350 ¥
Colt Asp	4P	—	SA	—	6 (cy)	3R	175 ¥
Fichetti Executive Action	4P	—	SA / TR	—	18 (c)	12R	700 ¥
SA Puzzler	4P	—	SA	—	12 (c)	15P	900 ¥
Seco LD-120	4P	—	SA	—	12 (c)	3R	250 ¥
Taurus Multi-6	4P / 5P	—	SA / CC	—	6 (cy)	6R	200 ¥
Walther PB-120	4P	—	SA	—	10 (c) / 15 (c)	9R	400 ¥

* Le tir en rafales avec cette arme nécessite une Action complexe.



ARMES À FEU PISTOLETS DE POCHE • MITRAILLEURS

Reconnaitre les différents éléments de l'arme nécessite un Test Armurerie + Logique (3) ou Perception + Intuition (4). Assembler ou démonter le Puzzler nécessite un Test étendu Armurerie + Logique (6, 1 minute).

Seco LD-120 : le Seco LD-120 est une version moderne du pistolet israélien LD-100, conçu à l'origine pour être porté par chaque citoyen de l'État hébreu. Il dispose d'une visée laser intégrée au-dessus du canon.

Taurus Multi-6 : le Taurus Multi-6 est un revolver fiable conçu pour tirer plusieurs types de calibres. Apprécié des chasseurs qui s'en servent comme arme de poing, il peut tirer des balles de pistolet léger à une cadence semi-automatique (SA) avec une VD de base de 4P, ainsi que des munitions de pistolet lourd en coup par coup (CC) avec une VD de base de 5P. Le meneur de jeu peut également réduire les effets des complications ou des échecs critiques dus aux munitions pour refléter la grande fiabilité de l'arme.

Walther PB-120 : le PB-120 est un petit pistolet léger solide qui est devenu l'arme de poing préférée de la plupart des équipages aériens militaires et paramilitaires. Walther propose également des chargeurs à capacité accrue de 15 coups « pour les situations où 10 coups, ça ne suffit pas », même si la plupart des clients ont tendance à utiliser des armes plus lourdes si elles s'attendent à du grabuge. Les chargeurs à capacité accrue coûtent 12 ¥ chacun et ont la même Disponibilité que l'arme de base.

PISTOLETS-MITRAILLEURS

Les pistolets mitrailleurs ressemblent aux mitrailleuses, mais sont plus petits, et n'ont ni la puissance ni les accessoires de leurs grands cousins. Ils peuvent accueillir des accessoires sur et au dessus du canon, et font appel à la compétence Armes automatiques.

Ares Crusader : l'Ares Crusader dispose d'une grande capacité de munitions. Simple d'usage (grâce à son chargeur et à son système pneumatique de compensation de recul d'indice 2 intégré au canon), il est l'une des armes de cette catégorie la plus populaire au monde.

FN 5-7C : simple d'entretien et d'emploi, le 5-7C équipe souvent les personnels militaires non combattants. Le design efficace de l'arme fournit 1 point de compensation de recul.

PPSK-4 : le PPSK-4 (« Pistolet Pulemjot Sptsialnyj Kemenova », ou « pistolet mitraileur spécial Kemenov ») démontable a été développé par Feliks Kemenov après le succès des tests de son pistolet démontable (voir p. 23). Il utilise la même mécanique et les mêmes matériaux que le pistolet PSK-3, avec crosse pliable et visée laser, et n'accepte aucun accessoire. L'arme doit être déchargée et la crosse pliée pour monter ou démonter l'arme. Reconnaître l'arme démontée répond aux mêmes règles que pour le pistolet lourd PSK-3.

PISTOLETS LOURDS

Les pistolets lourds sont plus gros que leurs petits cousins, et sont le grand classique des armes de poing. Ils peuvent accueillir des accessoires sur et au dessus du canon, et font appel à la compétence Pistolets.

Browning Ultra-Power : le Browning est le principal concurrent de l'Ares Predator pour le titre du meilleur pistolet lourd. Il est plus compact que le Predator et accueille une visée laser intégrée au dessus du canon. Browning offre régulièrement des séries limitées spéciales (chromé, crosse en ébène, etc.) qui font le bonheur des collectionneurs (et coûtent 500 ¥, voire plus).

Cavalier Deputy : le Deputy est un revolver très fiable qui a la faveur des durs rétro qui affectionnent le style Far West. Ses balles sont moins dévastatrices que celles du Ruger Super Warhawk, mais le Deputy a une cadence de tir bien supérieure. Il ne peut accueillir de silencieux standard.

Colt Government 2066 : cette arme utilise une mise à feu par étincelle électrique pour propulser les balles (voir *Tir électronique*, p. 154). La suppression de la plupart des pièces mécaniques du dispositif de mise à feu a donné au Colt Government 2066 une réputation d'excellente fiabilité.

Eichiro Hatamoto II : le Hatamoto II est une arme défensive au coup par coup qui tire une cartouche de chasse de gros calibre. L'arme est conçue pour menacer (et abattre) même les orks et les trolls, et est destinée essentiellement aux bons tireurs.

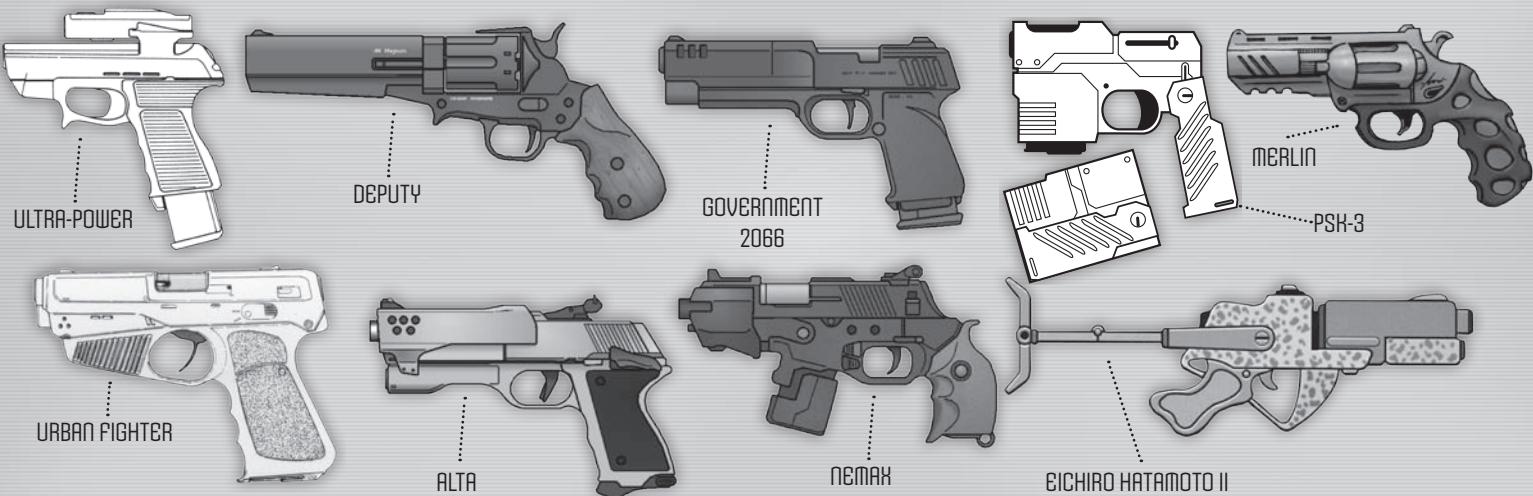
Enfield Merlin : ce gros revolver britannique sort de l'ordinaire grâce à ses fonctionnalités électroniques complètes, comprenant un système smartgun interne et un éjecteur de munitions (voir p. 152), ce qui permet au tireur de choisir exactement le type de balle qu'il souhaite utiliser.

HK Urban Fighter : ce pistolet lourd a été conçu comme le complément de la mitrailleuse Urban Combat d'Heckler & Koch (voir p. 25). Il est entièrement composé de pièces non métalliques indétectables aux scanners magnétiques. Les munitions alimentent l'arme par le biais de chargeurs hermétiquement scellés (les munitions sont donc considérées comme telles dans le cadre des tentatives de détection par les scanners olfactifs – voir *SR4A*, p. 226).

Les chargeurs scellés ne sont disponibles que pleins (doublez le prix des munitions et augmentez la Disponibilité de +8), et le silencieux conçu spécialement pour cette arme coûte 500 ¥. L'Urban Fighter possède un système smartgun interne et ne peut recevoir aucune modification supplémentaire.

Morrissey Alta : l'Alta est le navire amiral de la gamme des pistolets Morrissey, conçus pour leur efficacité mais aussi pour leur style. Petits et d'apparence élégante, ces armes ont également la puissance d'arrêt d'un pistolet lourd. L'Alta dispose d'une visée laser intégrée sous le canon.

Pistolets-mitrailleurs	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
Ares Crusader	4P	—	SA / TR	2	40 (c)	7R	700 ¥
FN 5-7C	4P	—	SA / TR	1	20 (c)	8R	600 ¥
PPSK-4	4P	—	SA / TR	(1)	30 (c)	20P	2 800 ¥



ARMES À FEU PISTOLETS LOURDS

Morrissey Elite : l'Elite est la version plus petite de l'Alta. Malgré sa plus petite taille (modificateur de Dissimulation -1), il conserve les caractéristiques d'un pistolet lourd, mais avec la portée d'un pistolet léger.

Nitama NeMax : le NeMax est conçu pour les zones de haute sécurité, où toutes les autres armes sont interdites. Il dispose d'un smartgun interne, d'un système Safe Target de base, et d'une sécurité biométrique, ce qui évite que l'arme soit utilisée par quelqu'un de non habilité et que des personnes importantes soient blessées.

PSK-3 : cette arme (PSK signifie « *Pistolet Sptsialnyj Kemenova* » ou « pistolet spécial Kemenov ») utilise des matériaux à mémoire de forme et une mécanique sophistiquée pour permettre au pistolet d'être démonté sous la forme d'un solide bloc de métal, ce qui réduit considérablement la taille de l'arme et rend le bloc de métal difficilement reconnaissable. L'arme a à l'origine été conçue par Feliks Kemenov en 2061 pour l'UGB, la police secrète russe, et s'est retrouvée dans les Ombres depuis que son statut « top secret » a été compromis (il paraît que c'est l'agence de renseignement militaire, le GRU, qui aurait organisé la fuite dans le cadre de la lutte que se livrent les deux organisations de renseignement russe).

L'arme se monte et se démonte sur la simple pression d'un bouton (en une Action simple) et doit pour se faire être

déchargée. Le PSK ne peut accueillir qu'un silencieux spécial (pour 700 ¥ et avec la même Disponibilité que l'arme), à l'exclusion de tout autre accessoire.

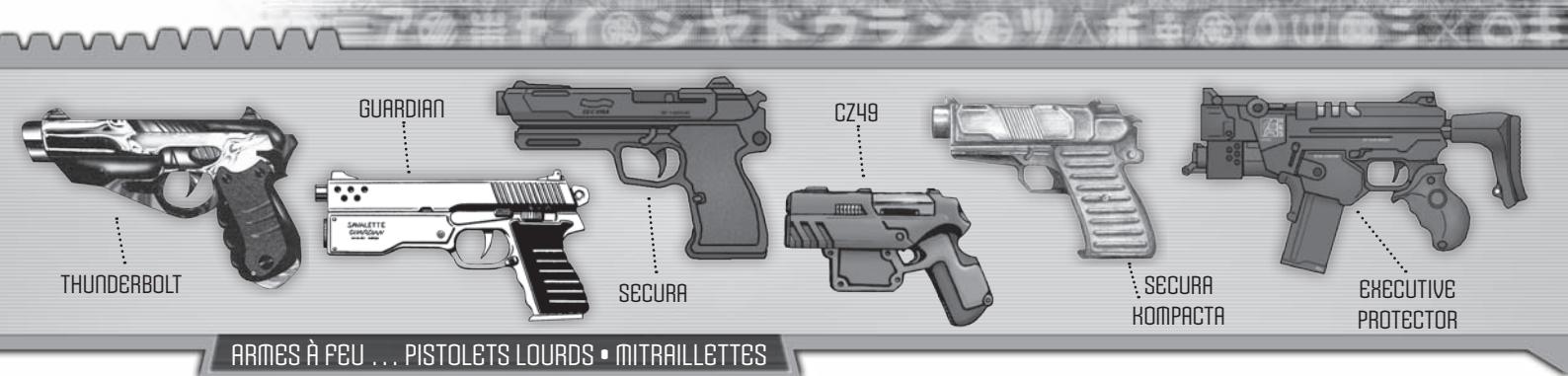
Reconnaitre que le bloc de métal a quelque chose d'étrange nécessite un test Perception + Intuition (4). Si le test est réussi, soit l'arme est repérée, soit le personnage connaît ce type d'arme (à la discréption du meneur de jeu : très peu de gens la connaissent). Le mécanisme de l'arme peut également être découvert en jouant un peu avec, et en réussissant un test Armurerie + Logique (1).

Ruger Thunderbolt : le Thunderbolt a été développé par Ruger, en collaboration avec le département de recherche technique de la Lone Star pour répondre aux besoins de la corporation spécialisée dans la sécurité. L'arme est aujourd'hui vendue à d'autres clients autorisés depuis des années, mais certains officiers de la Lone Star considèrent toujours leur arme comme leur « propriété privée », et les shadowrunners ont tout intérêt à avoir leur autorisation de port d'arme à jour pour éviter d'être harcelé lors d'un contrôle de routine. Chaque arme possède un système de chambre spécial qui fournit 2 points de compensation de recul, et est équipée d'un système smartgun interne (+400 ¥) ou d'une visée laser intégrée sous le canon (+100 ¥). Le Thunderbolt ne peut tirer que des rafales concentrées (p. 154, SR4A).

Pistolets lourds	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
Browning Ultra-Power	5P	-1	SA	—	10 (c)	4R	300 ¥
Cavalier Deputy	5P	-1	SA	—	7 (b)	4R	225 ¥
Colt Government 2066	5P	-1	SA	1	14 (c)	6R	500 ¥
Eichiro Hatamoto II	7P	-1	CC	—	1 (m)	10R	800 ¥
Enfield Merlin	5P	-1	SA	—	6 (b)	8R	625 ¥
HK Urban Fighter	5P	-1	SA	—	10 (c)	14P	1 400 ¥
Morrissey Alta	5P	-1	SA	—	12 (c)	7R	850 ¥
Morrissey Élite	5P	-1	SA	—	5 (c)	6R	450 ¥
Nitama NeMax	5P	-1	SA	—	10 (c)	16R	1 700 ¥
PSK-3	5P	-1	SA	—	8 (c)	18P	2 300 ¥
Ruger Thunderbolt	5P	-1	TR	2	12 (c)	12R	750 ¥*
Savalette Guardian	5P	-1	SA / TR**	1	12 (c)	7R	800 ¥
Walther Secura	5P	-1	SA	—	12 (c)	5R	300 ¥
Walther Secura Kompakt	5P	-1	SA	—	9 (c)	7R	400 ¥
WW Infiltrator	5P	-1	SA	—	15 (c)	16P	1 100 ¥*
Zastava CZ49	5P	-1	SA	—	10 (c)	4R	250 ¥

* Prix de la visée laser intégrée ou du système smartgun non compris.

** Le tir en rafales avec cette arme nécessite une Action complexe.



Savalette Guardian : si vous avez besoin d'une puissance d'arrêt supérieure à celle de l'Ares Predator ou du Colt Manhunter, cette arme à finition en acier chromé est faite pour vous. Le Savalette Guardian peut tirer une seule rafale de trois balles en une Action complexe. Sa conception fournit l'équivalent d'1 point de compensation de recul et dispose d'un système smartgun intégré.

Walther Secura : le Walther Secura est l'arme de service standard des forces de police allemandes et de nombreuses sociétés de sécurité européennes. Il existe en version basique, sans accessoire, ou équipé d'un smartgun (+150 ¥).

Walther Secura Kompakt : version compacte du Walther Secura, cette arme a été conçue pour les officiers de la division des enquêtes criminelles (CID, « *Criminal Investigations Division* ») de l'armée des UCAS, les agents infiltrés et tous ceux qui préfèrent la capacité de dissimulation à la capacité en munitions.

Le Walther Secura Kompakt a la portée d'un pistolet léger et dispose d'un modificateur de Dissimulation de -1. Il existe en version basique, sans accessoire, ou équipé d'un smartgun (+200 ¥).

WW Infiltrator : cette variante lourde du SA Puzzler (voir p. 21) est distribuée par Weapons World, une filiale d'Ares. L'arme est fabriquée en polycarbonate et peut être démontée en une vingtaine d'éléments ressemblant à des accessoires de toilette et à de petits objets généralement placés dans des bagages. L'Infiltrator se monte et se démonte de la même manière que le SA Puzzler.

Zastava CZ49 : cette arme de poing simple mais efficace était produite par la compagnie serbe Zastava Arms Corporation pour plusieurs armées et forces de police d'Europe de l'Est.

L'arme a été retirée du service depuis deux ans. Elle est aujourd'hui disponible en grandes quantités, et la quasi-totalité des données de production de Zastava Arms a été perdue lors du Second Crash matriciel, rendant l'arme virtuellement impossible à tracer. Il n'est donc plus possible de retrouver la localisation d'une arme donnée, ce qui fait d'elle l'une des favorites des runners et des criminels européens.

MITRAILLETTES

Sauf indication contraire, les mitrailleuses peuvent accueillir des accessoires au dessus, au dessous, et sur le canon. Elles ne peuvent être équipées de silencieux, mais d'atténuateurs de son, et font appel à la compétence Armes automatiques.

Ares Executive Protector : l'Executive Protector est une mitrailleuse détachable spéciale intégrée à un attaché case. Conçu par Ares pour les gardes du corps ou les agents infiltrés, il est discret tout en disposant d'une bonne puissance de feu. Dans son attaché case, l'arme est déclenchée en appuyant sur un bouton sur la poignée, et tire par un canon dissimulé sur le côté de la mallette. Les versions équipées d'un smartgun n'ont même pas besoin du bouton, et peuvent être utilisées par l'intermédiaire du PAN de l'utilisateur ou d'une interface tactile (voir p. 342, SR4A). Un mécanisme simple permet à l'utilisateur de détacher le Protector et de le libérer de l'attaché case en une Action simple. Dans un mode comme dans l'autre, l'arme

fait appel à la compétence Armes automatiques. Le recul non compensé du tir en « mode attaché case » est doublé.

L'Ares Executive Protector n'est disponible qu'avec des munitions sans douille, dans sa mallette spéciale (il en existe plus d'une douzaine de modèles différents, au prix de 300 ¥ chacune, avec des modèles personnalisés disponibles sur demande), et peut être achetée équipée d'un système smartgun (+500 ¥). L'arme est également dotée d'un atténuateur de son et ne peut accueillir d'accessoires que sous le canon. Une crosse pliable peut être utilisée quand l'arme est détachée de la mallette, fournissant 1 point de compensation de recul.

À la discrétion du meneur de jeu, une personne qui connaît la mallette standard du Protector peut en identifier une d'un simple test de Perception (3) réussi. Si la mallette est ouverte, sa véritable nature devient évidente.

Beretta Model 70 : la Beretta Model 70 est l'une des plus vieilles mitrailleuses encore produites. Malgré son ancienneté, la grande fiabilité de l'arme, sa grande capacité de munitions, sa visée laser intégrée au dessus du canon et son atténuateur de son sur le canon forment un ensemble encore très demandé aujourd'hui.

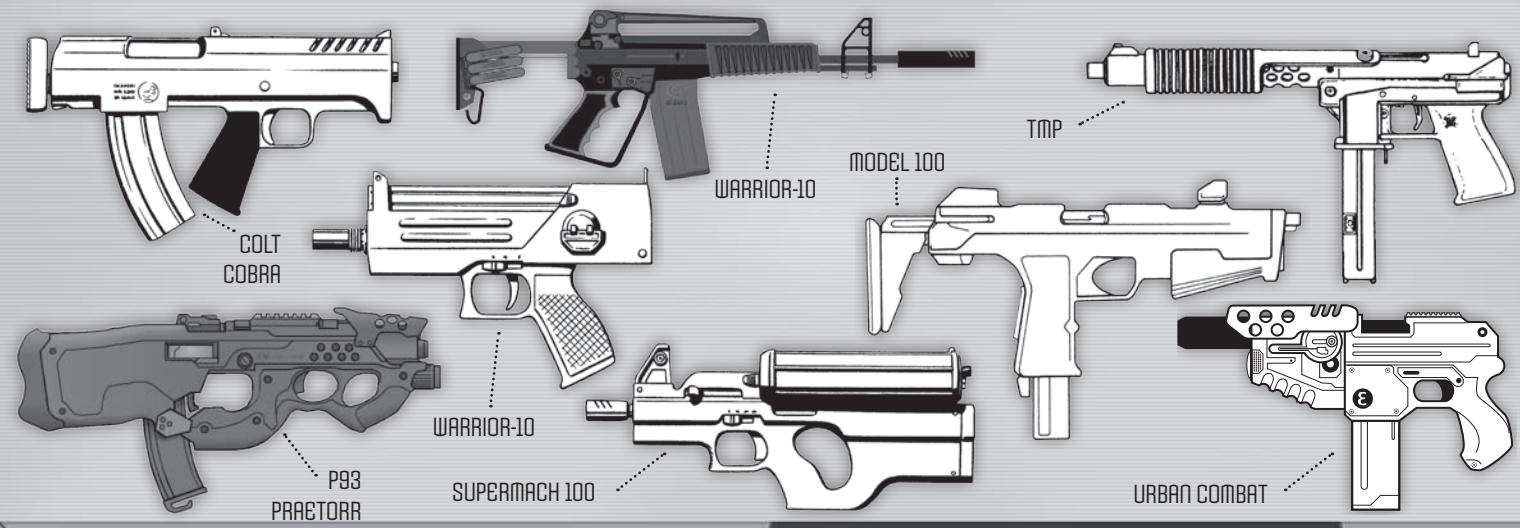
Colt Cobra : la gamme des Colt Cobra, avec leur design unique et leur vaste gamme d'accessoires, remportent un franc succès auprès des forces de sécurité du monde entier. L'arme est disponible en trois versions : la version standard, ou TZ-110, est livrée avec une crosse pliable et un système pneumatique de compensation de recul d'indice 2. Le TZ-115 remplace le système pneumatique par une visée laser montée au dessus du canon. Quant au TZ-118, il dispose d'un système smartgun interne à la place de la compensation de recul. Les deux variantes conservent la crosse pliable du modèle standard.

Colt M24A3 Water Carbine : conçue pour le combat sous-marin, la chambre de tir de cette carabine sous-marine est entièrement scellée. L'air comprimé provient de la bouteille de plongée de l'utilisateur ou d'une autre source branchée à une valve de la crosse, ce qui permet d'utiliser des munitions normales sous l'eau. La surpression apportée par la source d'air évite que l'eau ne pénètre à l'intérieur lors du tir, et une valve permet d'évacuer l'eau qui pourrait rentrer lors du changement de chargeur.

La M24A3 n'utilise que des munitions sans douille et ignore les effets secondaires des armes à feu utilisées sous l'eau si elle est branchée à une source d'air. Hors de l'eau ou sans source d'air, la Colt M24A3 fonctionne comme une arme normale.

FN P93 Praetor : Le P93 est une mitrailleuse bullpup développée pour les forces de maintien de la paix des Nations unies contrôlées par la Cour corporatiste. Pendant les émeutes qui ont suivi le Second Crash matriciel de 2064, il devint évident que beaucoup de « casques bleus » n'étaient pas correctement équipés pour les opérations militaires anti-émeutes. La Cour corporatiste y a répondu en demandant à Fabrique Nationale de développer une arme qui pourrait équiper toutes les forces placées sous ses ordres.

Le Praetor dispose d'une chambre spéciale qui fournit 1 point de compensation de recul, une crosse intégrée et une lampe (avec vision nocturne en option pour 100 ¥ de plus). L'arme est également équipée d'un dispositif de mise à feu



ARMES À FEU MITRAILLETTES

électronique (+200 ¥; voir *Tir électronique*, p. 154). Aucun accessoire ne peut être monté sous le canon.

HK Urban Combat : cette mitraillette est entièrement composée d'éléments non métalliques indétectables au scanner magnétique. C'est une arme high-tech de grande qualité fabriquée en petit nombre, puisque les groupes auxquels ils sont destinés (les agents de sécurité discrets, les gardes du corps lourdement armés et les agents corporatistes) n'ont rien du marché de masse. Malgré le prix élevé de l'arme et la forte demande, H&K estime que c'est un succès. L'Urban Combat comprend un smartgun interne, un atténuateur de son intégré au canon, et un système de compensation de recul hydraulique interne qui fournit 2 points de compensation de recul. L'Urban Combat ne peut subir aucune autre modification.

Ingram SuperMach 100 : le SuperMach 100 est une « super-mitraillette » à haute vitesse (voir p. 26). Même si la puissance de pénétration de l'arme est légèrement inférieure à celle d'autres mitraillettes, sa cadence de tir inégale compense largement cet inconvénient.

La conception spéciale du SuperMach 100 fournit 3 points de compensation de recul et une crosse pliable. Deux chargeurs sont disponibles : 40 coups, et 60 coups (ce dernier pour 25 ¥, avec un modificateur de Dissimulation de +1).

L'arme peut accueillir des accessoires en dessous et au niveau du canon.

Ingram Warrior-10 : l'Ingram Warrior-10 est l'une des mitraillettes les plus fiables qui existent. Elle est facile à modifier, et est utilisée par les petits groupes de mercenaires qui considèrent que son manque d'accessoires et son mode automatique restent des inconvénients mineurs par rapport à la possibilité de modifier l'arme en fonction d'une mission donnée.

Sandler TMP : le Sandler TMP est la mitraillette la moins chère du marché et s'adresse à ceux qui comptent leurs sous. Elle comporte une visée laser au dessus du canon et une crosse pliable.

SCK Model 100 : le très fiable SCK-100 produit par Shin Chou Kogyo Corporation est l'arme fétiche des forces de sécurité japonaises, puisque presque toutes les Japanacorps (notamment les Samouraïs rouges de Renraku) équipent leur gardes de cet arme. Le SCK-100 comporte un smartgun interne et une crosse pliable.

FUSILS D'ASSAUT

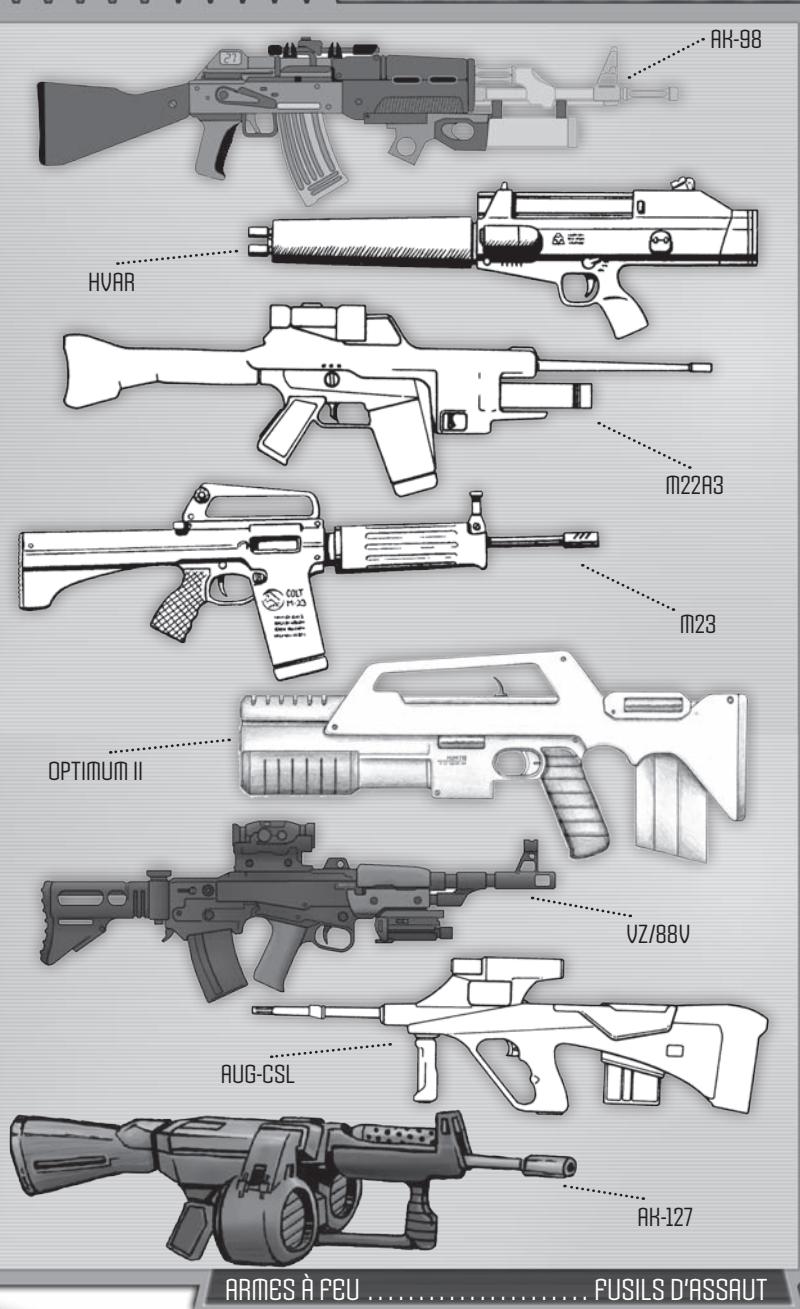
Sauf indication contraire, les fusils d'assaut peuvent accueillir des accessoires au dessus, en dessous, et sur le canon. Ils ne peuvent être équipés de silencieux, mais d'atténuateurs de son, et font appel à la compétence Armes automatiques.

AK-98 : ce fusil robuste est un AK-97 équipé d'un lance-grenades monté sous le canon.

AK-127 : l'AK-127 ressemble beaucoup plus à une mitraillette légère qu'à un fusil d'assaut, en particulier parce que l'arme est capable d'accueillir une quantité incroyable de munitions. Ses deux chargeurs tambours de 100 coups chacun font de l'AK-127 l'arme idéale pour clouer l'adversaire sous un tir de barrage, même si, entièrement chargée, l'arme devient lourde et difficile à manipuler.

L'AK-127 a été développé en partie pour répondre à l'immense succès des modèles AK-97 et 98, et en partie pour leur succéder. Mais avant même que l'arme soit entrée en phase de production, plusieurs prototypes et un exemplaire complet des plans de fabrication de l'arme ont été volés par une équipe de

Mitraillettes	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
Ares Executive Protector	5P	—	SA / TR / TA	(1)	30 (c)	9P	1 000 ¥
Beretta Model 70	5P	—	TR / TA	—	35 (c)	5R	650 ¥
Colt Cobra							
TZ-110	5P	—	SA / TR / TA	2 (3)	32 (c)	5R	550 ¥
TZ-115	5P	—	SA / TR / TA	(1)	32 (c)	5R	475 ¥
TZ-118	5P	—	SA / TR / TA	(1)	32 (c)	5R	650 ¥
Colt M24A3 Water Carbine	5P	—	SA / TR	—	30 (c)	10P	1 200 ¥
FN P93 Praetor	5P	—	SA / TR / TA	1 (2)	50 (c)	11P	650 ¥
HK Urban Combat	5P	—	SA / TR / TA	2	36 (c)	16P	2 400 ¥
Ingram SuperMach 100	4P	—	SA / TA	3 (4)	40 ou 60 (c)	9P	975 ¥
Ingram Warrior-10	5P	—	SA / TR	—	30 (c)	4R	400 ¥
Sandler TMP	5P	—	TR / TA	(1)	20 (c)	4R	350 ¥
SCK Model 100	5P	—	SA / TR	(1)	30 (c)	6R	750 ¥



ARMES À FEU FUSILS D'ASSAUT

Ces armes spéciales (également qualifiées de « super-mitrailleuses ») ont une cadence de tir très élevée, avec des canons et des cartouches conçues spécialement pour éviter la surchauffe et le recul excessif. Seuls les mitraillettes et les fusils d'assaut peuvent être construits avec une technologie de haute vitesse.

Utilisées en mode automatique, les armes à haute vitesse ne peuvent tirer que des rafales longues ou automatiques (voir *Mode tir automatique*, p. 154, SR4A). Contrairement aux armes à feu classiques, les armes à haute vitesse peuvent tirer deux rafales longues en une seule Phase d'action. Toutes les autres règles de tir en rafales longues s'appliquent comme indiqué dans SR4A, p. 154.

Utilisées pour tirer des rafales longues, les armes à haute vitesse tirent 12 balles au lieu de 10, imposant un modificateur de réserve de dés de -11 au lieu de -9. Utilisées pour tirer des rafales concentrées, un modificateur de VD de +11 s'applique, et une rafale large impose un malus de -11 à la réserve de dés du défenseur. Utilisée pour attaquer des cibles multiples, une arme à haute vitesse peut attaquer deux cibles avec deux rafales longues, trois cibles avec une longue et deux courtes, ou quatre cibles avec quatre rafales courtes (utiliser une rafale automatique pour attaquer des cibles multiples est la seule manière autorisée de tirer des rafales courtes avec une arme à haute vitesse). Toutes les autres règles sur les rafales automatiques s'appliquent, ainsi que les règles pour le tir de couverture (p. 154, SR4A).

shadowrunners non identifiés. En deux heures, toutes les informations nécessaires à la fabrication de l'arme se sont retrouvées uploadées sur divers paradis numériques matériels. Toute personne ayant accès à une installation appropriée ou à une forge bureaucratique se retrouvait virtuellement capable de produire son propre clone de l'AK-127.

L'arme ne peut tirer qu'à partir d'un seul tambour à la fois; et une Action simple est nécessaire pour sélectionner manuellement le second chargeur (ou une Action automatique si l'arme est équipée d'un smartgun).

Les tambours modifient la Dissimulation de l'arme selon les règles de la modification d'arme « chargeur grande capacité (tambour) » ; voir p. 151.

Ares HVAR : L'Ares HVAR (pour « *high velocity assault rifle* », ou « fusil d'assaut à haute vitesse ») est une arme à haute vitesse (voir encadré ci-dessus) qui bénéficie d'une plus grande cadence de feu au détriment du calibre.

Fusils d'assaut	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
AK-98	6P	-1	SA / TR / TA	—	38 (c)	8P	1 000 ¥
Lance-grenades	grenade	—	CC	—	6 (m)		
AK-127	6P	-1	SA / TR / TA	—	2 x 50 (t) ou 2 x 100 (t)	4R	3 250 ¥
Ares HVAR	5P	—	SA / TR / TA	3 (4)	50 (c)	11P	2 400 ¥
Colt M22A3	6P	-1	SA / TR / TA	1	40 (c)	9R	1 600 ¥
Lance-grenades	grenade	—	CC	—	6 (m)		
Colt M23	6P	-1	SA / TR / TA	—	40 (c)	5R	750 ¥
HK G12A3z	6P	-1	SA / TR / TA	2	32 (c)	9P	1 750 ¥
Nitama Optimum II	6P	-1	SA / TR / TA	1	30 (c)	10P	2 200 ¥
Shotgun intégré	7P	-1	SA	1	5 (m)		
Samopal vz/88V	6P	-1	SA / TR / TA	2	35 (c)	8P	1 650 ¥
Steyr AUG-CSL						13P	4 000 ¥
Fusil d'assaut	6P	-1	SA / TR / TA	1	40 (c)		
Fusil	7P	-1	SA	1	20 (c)		
Mitraillette	5P	—	SA / TR / TA	1 (2)	25 (c)		
Mitrailleuse légère	6P	-1	TR / TA	1	50 (c) ou bande		

Profil technique : armes à haute vitesse

En plus de la compensation de recul (3) commune à toutes les armes à haute vélocité d'Ares, le HVAR dispose d'un système smartgun interne et d'une crosse rigide avec rembourrage antichocs. Il ne peut accueillir d'accessoire ni au niveau du canon, ni en dessous.

Colt M22A3 : depuis son introduction en 2048, le M22 est une arme très populaire grâce à toutes ses options. Le M22A3 dispose d'un système de compensation de recul pneumatique spécial dans le canon qui fournit 1 point de compensation de recul, une lunette de visée intégrée au dessus du canon, et un lance-grenades en dessous du canon.

Colt M23 : le Colt M23 est une version simplifiée du fusil d'assaut M22, sans accessoire. C'est l'arme de choix de ceux dont le budget est limité ou de ceux qui préfèrent modifier leurs armes eux-mêmes.

Heckler & Koch G12A3z : résultat de plusieurs générations de développement de fusils d'assaut par HK, le G12 est une arme compacte et fiable utilisée par de nombreuses armées et forces paramilitaires corporatistes. L'arme est équipée d'une visée laser intégrée au dessus du canon, d'un système pneumatique de compensation de recul 2 au niveau du canon, et d'une crosse d'épaule télescopique pour réduire la longueur de l'arme si nécessaire.

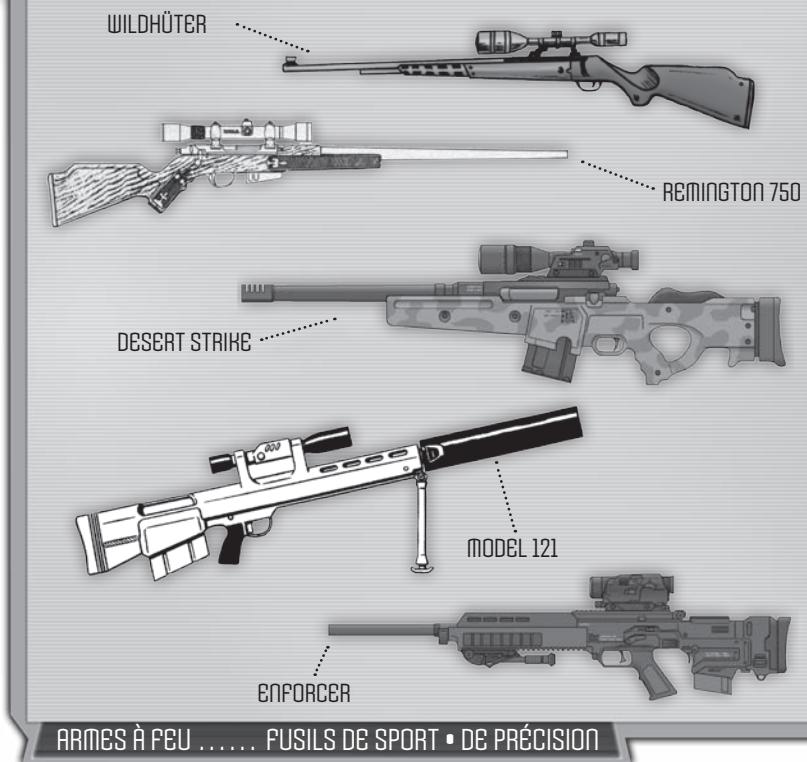
Nitama Optimum II : ce fusil d'assaut bullpup est équipé d'un shotgun intégré sous le canon, et constitue l'arme standard de l'armée japonaise. Elle a acquis sa triste réputation dans de nombreux documentaires montrant les Marines impériaux du général Saito défonçant des portes au shotgun pour traîner des suspects dans la rue lors de l'occupation de San Francisco. Le Nitama Optimum est équipé d'un système smartgun interne et d'un rembourrage antichocs dans la crosse rigide de l'arme.

Samopal vz/88V : le Samopal est le fusil d'assaut des forces militaires mécanisées tchèques, et est également très répandu parmi les forces militaires d'Europe de l'Est. Il dispose d'une visée laser sous le canon, d'une lunette de visée au dessus du canon, d'un système pneumatique de compensation recul 2 au niveau du canon, et d'une crosse pliable pour des raisons pratiques et de rangement.

Steyr AUG-CSL : le Steyr AUG-CSL est un système d'armes polyvalent. L'arme de base est un fusil d'assaut, mais peut également être montée sous la forme d'une mitraillette, d'un fusil ou d'une mitrailleuse légère. Convertir l'arme d'un système à l'autre nécessite un Test étendu Armurerie + Logique (8, 1 minute). Le système d'armes est livré dans une grande valise avec suffisamment de compartiments pour accueillir tous ses composants. Démonter entièrement l'arme pour la transporter ou la ranger, ou la remonter entièrement dans n'importe quelle configuration nécessite le même Test étendu avec un seuil de 5.

Toutes les configurations de l'AUG-CSL disposent d'une visée laser au dessus du canon, d'un système pneumatique fournit 1 point de compensation de recul, et d'une crosse rigide (qui offre 1 point supplémentaire de compensation de recul pour le mode mitrailleuse).

Les différentes configurations font appel à diverses compétences : le fusil d'assaut et la mitrailleuse font appel à la



compétence Armes automatiques, Armes lourdes pour la mitrailleuse légère, et Fusils pour la configuration fusil. Tous les modes emploient des munitions de fusil d'assaut, mais des chargeurs différents.

FUSILS DE SPORT

Sauf indication contraire, les fusils de sport peuvent accueillir des accessoires au dessus, en dessous, et sur le canon, et font appel à la compétence Fusils.

Mannlicher Wildhüter : le « Wildhüter » (« garde chasse » en allemand) est le modèle le plus récent de la compagnie autrichienne Steyr-Mannlicher. Les pièces disposent d'une garantie fabriquant de 25 ans, et cette arme de chasse à culasse mobile est équipée d'une lunette de visée montée au dessus du canon, et d'un rembourrage antichocs discrètement intégré dans la crosse en noyer.

Remington 750 / Remington 950 : ces fusils ont fait le bonheur des chasseurs ces 60 dernières années. Les deux disposent d'un système de chargement à culasse mobile très fiable et d'une lunette de visée montée au dessus du canon (mais pas d'accessoire sous le canon).

FUSILS DE PRÉCISION

Sauf indication contraire, les fusils de précision peuvent accueillir des accessoires au dessus, en dessous, et sur le canon. Ils font appel à la compétence Fusils.

Fusils de sport	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
Mannlicher Wildhüter	8P	-1	CC	(1)	6 (c)	7R	1 200 ¥
Remington 750	7P	-1	CC	—	5 (m)	4R	500 ¥
Remington 950	8P	-1	CC	—	5 (m)	4R	675 ¥

Fusils de précision	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
Ares Desert Strike	8P	-3	SA	(1)	14 (c)	10P	3 350 ¥
Barrett Model 121	9P	-4	SA	(2)	14 (c)	18P	9 000 ¥
HK PSG Enforcer	7P	-3	SA	(2)	2 × 12 (c)	12P	4 800 ¥



ARMES À PEAU SHOTGUNS

Ares Desert Strike : ce fusil de sniper à longue distance est conçu pour les environnements difficiles, sans matériaux ou technologies sensibles qui risqueraient de connaître une défaillance. Son canon plus long augmente sa portée. Il est également équipé d'une crosse rigide avec rembourrage antichocs et d'une lunette de visée détachable.

Barret Model 121 : le Barret 121 est un fusil de sniper lourd employé principalement contre les adversaires et les matériaux très protégés, ainsi que contre les blindés légers. Il est équipé d'un silencieux intégré au canon, d'un système smartgun et d'un bipied pliable.

HK PSG Enforcer : l'Enforcer est un fusil de haute précision conçu pour les organisations de maintien de l'ordre. La caractéristique la plus spécifique de l'arme est son système à double chargeur qui permet au tireur de passer de l'un à l'autre.

L'Enforcer est équipé d'un bipied pliable et d'une lunette de visée. Elle ne peut tirer que d'un chargeur à la fois, et passer d'un chargeur à l'autre nécessite une Action simple (ou automatique si l'Enforcer est équipé d'un smartgun).

SHOTGUNS

Sauf indication contraire, les shotguns peuvent accueillir des accessoires au dessus, au dessous, et sur le canon, et font appel à la compétence Fusils. Les règles spéciales appliquées aux shotguns se trouvent à la page 154 de SR4A. Un tir de shotgun en rafale subit un modificateur doublé pour tout recul non compensé (voir *Recul*, p. 150, SR4A).

Altmayr SP : la conception de base de l'Altmayr SP en fait une variante de shotgun assez atypique. La plupart des autres shotguns peuvent être modifiés pour être plus compact, mais cette arme a été conçue dès le départ comme un « pistolet à grenade ». Elle utilise pour cela un canon très court et une crosse de pistolet spéciale, plutôt qu'une crosse de fusil standard.

L'Altmayr SP utilise les règles classiques des shotguns, ainsi que la modification d'arme « raccourcissement de canon » (voir p. 150).

Auto-Assault 16 : l'AA16 est le dernier modèle de shotgun entièrement automatique, idéal pour découper le paysage au tir de couverture. Il comporte un système pneumatique qui fournit 2 points de compensation de recul. Quand des balles fléchettes sont utilisées en tir de couverture (voir p. 154, SR4A), l'AA16 n'utilise que 10 balles au lieu des 20 habituelles.

Boyd & Richards Desperado : le Desperado est un shotgun à répétition à canon court qui rappelle les jours où le Far West était encore sauvage et indompté. L'arme est produite en série limitée chaque année, et peut être commandée avec toutes sortes d'ornements possibles selon la santé du compte en banque de l'acheteur (perles serties, plaqué métal, bois exotiques, ou gravures d'artistes de renom).

Le Desperado applique la portée des pistolets lourds quand il tire des balles pleines et celle des tasers pour les fléchettes. Il peut accueillir des accessoires au dessus et en dessous du canon, mais c'est rarement le cas, car ils ruinentraient l'apparence de l'arme.

Defiance T-250 : ce shotgun à chargement automatique existe en version standard ou canon court. La version canon court bénéficie d'un modificateur de +2 à la Dissimulation, d'un code de dommages de 5P, et utilise la portée des pistolets lourds (et des tasers pour les munitions fléchettes).

Enfield AS-7 : ce shotgun d'assaut offre une exceptionnelle puissance de feu. Il peut être alimenté par chargeurs de 10 coups ou par tambour spécial de 24 coups. Passer d'un mécanisme à l'autre nécessite quelques légers ajustements (un Tour de Combat entier). L'Enfield AS-7 est équipé d'une visée laser intégrée au dessus du canon.

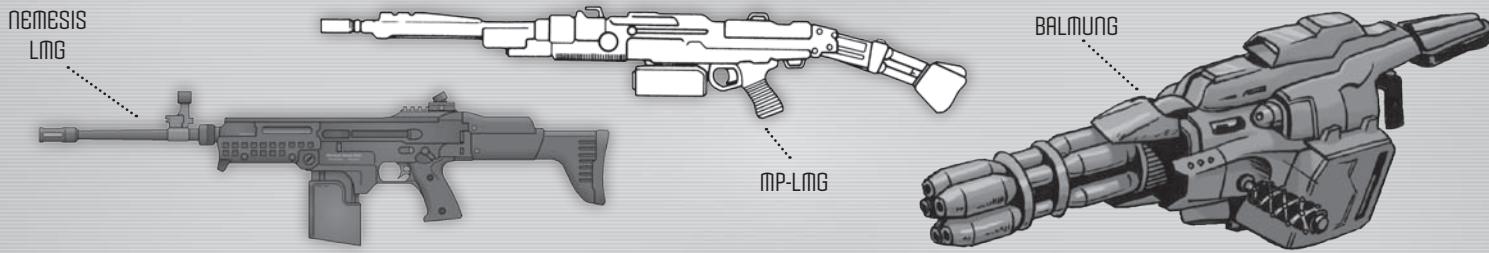
Franchi SPAS-22 : la crosse pliable dotée d'un rembourrage antichocs et le système smartgun interne de ce shotgun d'assaut le rendent populaire auprès des forces militaires et de police opérant dans les zones de combat urbaines.

PJSS Model 55 Shotgun : le « *Produktionsgemeinschaft Jagd- und Sportwaffen Suhl* » allemand (« conglomérat Suhl des fabricants d'armes de chasse et de sport ») tient en haute estime la notion d'« armes classiques pour un sport classique ». Le shotgun modèle 55 n'est produit qu'en série limitée, et a une réputation de haute précision et de grande qualité parmi les chasseurs européens et les clients aisés.

La crosse rigide est équipée d'un rembourrage antichocs intégré. Les deux canons peuvent tirer ensemble avec une VD de +1 et un modificateur de recul de -1.

Street Sweeper : le Street Sweeper (« balayeur de rue ») n'est pas officiellement distribué. Il s'agit d'un shotgun de fortune utilisé par les gangsters et les petits criminels. Le design de l'arme a été rendu populaire par plusieurs émissions de combat à la tridi, et les schémas permettant de le fabriquer sont facilement téléchargeables sur la Matrice, et l'arme assemblable par un bon armurier disposant des outils appropriés.

Shotguns	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
Altmayr SP	7P	-1	CC	—	7 (m)	8R	500 ¥
Auto-Assault 16	7P	-1	SA / TR / TA	2	32 (t)	18R	8 000 ¥
Boyd & Richards Desperado	7P	-1	CC	—	5 (m)	10R	1 700 ¥ et plus
Defiance T-250	7P	-1	SA	—	5 (m)	3R	475 ¥
Enfield AS-7	7P	-1	SA / TR	—	10 (c) ou 24 (t)	12R	1 100 ¥
Franchi SPAS-22	7P	-1	SA / TR	(1)	10 (m)	10R	1 250 ¥
PJSS Model 55	7P	-1	CC	(1)	2 (b)	7R	1 200 ¥
Street Sweeper	7P(f)	+5	CC	—	1 (b)	5R	175 ¥



ARMES À FEU ... MITRAILLEUSES LÉGÈRES & MOYENNES

Le Street Sweeper fonctionne comme un ancien mousquet et doit être chargé manuellement avant chaque coup avec des cubes de poudre noire condensée (nécessitant une Action simple). Il suffit ensuite de remplir la gueule de l'arme avec tous les petits débris coupants qu'on a sous la main (gravier, débris de verre, vis, clous, morceaux de métal, de plastobéton, etc.), ce qui nécessite au moins une Action simple supplémentaire (à la discréption du meneur de jeu, selon la disponibilité des débris alentour). Le Street Sweeper tire les débris comme des shrapnels selon une dispersion fixée à l'avance lors de la fabrication de l'arme (voir p. 154, SR4A). Le meneur de jeu peut choisir d'augmenter ou de diminuer la VD du Street Sweeper d'1 point en fonction des « munitions » contenues dans le canon.

Le Street Sweeper utilise la portée des tasers et ne peut recevoir aucun accessoire. Les cubes de poudre noire nécessaires au tir ont une disponibilité de 4 et coûtent 10 ¥ pour 10 coups.

MITRAILLEUSES ET CANONS

Sauf indication contraire, les mitrailleuses et les canons d'assaut peuvent accueillir des accessoires au dessus, en dessous, et sur le canon. Ils ne peuvent être équipés ni de silencieux, ni d'atténuateurs de son, et les modificateurs de recul non compensé sont doublés (voir *Recul*, p. 150, SR4A). Ces armes font appel à la compétence Armes lourdes.

Mitrailleuses légères

Ares MP-LMG : l'Ares MP-LMG est la mitrailleuse légère la plus populaire qui équipe les armées du monde entier. Elle est équipée d'une visée laser intégrée sous le canon, d'un système pneumatique de compensation de recul 2, et d'un support de hanche rembourré.

GE Vindicator : le Vindicator est un minigun à six tubes, alimenté par des batteries haute densité qui permettent une cadence de tir impressionnante. Une fois activés, les canons mettent une Action simple à atteindre leur vitesse de tir, produisant un bourdonnement électrique aisément reconnaissable.

SA Nemesis : la Nemesis de Shiawase Armaments (du nom de la déesse grecque de la justice divine et de la vengeance) est une mitrailleuse légère high tech récemment introduite dans les petites unités d'infanterie moderne comme arme de soutien. Elle dispose d'un système smartgun interne, d'un système Safe Target de base que l'utilisateur peut adapter à son gré (voir *Système Safe Target*, p. 33) pour éviter les pertes dues au feu allié, et un système pneumatique de compensation de recul 2 au niveau du canon. La Nemesis est généralement déployée comme arme de soutien mobile, montée sur gyro-stabilisateur pour une plus grande compensation de recul (voir p. 322, SR4A).

Mitrailleuses moyennes

FN MAG-5 : le FN MAG-5 est une mitrailleuse moyenne principalement employée pour la défense fixe et est équipée d'une visée laser au dessus du canon, d'un système pneumatique de compensation de recul 2 au niveau du canon, et d'un trépied pliable sous le canon.

Ruhrmetall R506 Balmung : ce minigun moyen équipe généralement les grands drones et les véhicules. Il pèse lourd et se montre très gourmand en munitions. Il remplit par exemple le rôle de principale arme anti-aérienne des véhicules légers et moyens de l'organisation mercenaire MET2000.

L'arme est dotée d'un système de tir électronique. Une fois activé, il faut une Action simple aux canons du Balmung pour atteindre leur vitesse de tir, avec un bourdonnement électrique aisément reconnaissable.

Ultimax MMG : cette mitrailleuse moyenne rencontre un grand succès autour du Pacifique, car elle supporte très bien l'eau salée, la chaleur et l'humidité. L'Ultimax comprend un trépied détachable.

Mitrailleuses lourdes

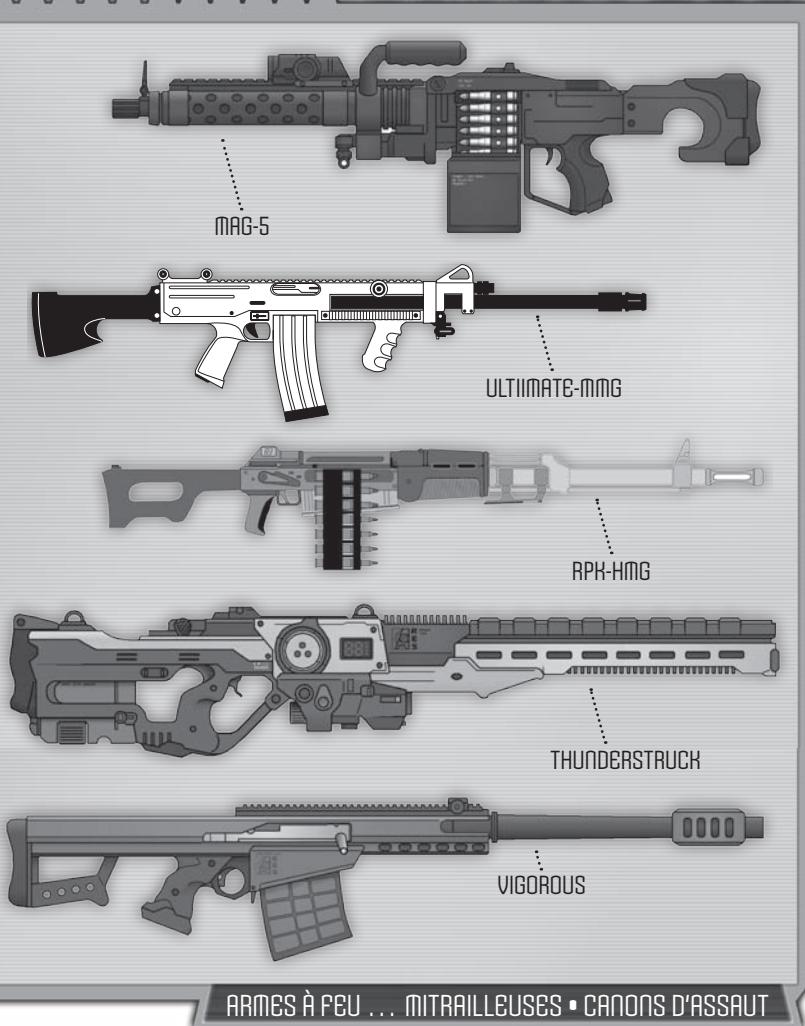
RPK HMG : cette mitrailleuse lourde venue de Russie est employée par l'armée russe et de nombreux pays d'Asie, essentiellement comme arme de soutien montée sur véhicule. Elle est dotée d'un trépied détachable.

Mitrailleuses légères	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
Ares MP-LMG	6P	-1	TR / TA	2 (3)	50 (c) ou bande	12P	1 500 ¥
GE Vindicator	6P	-1	TA*	—	50 (c) ou bande	16P	5 500 ¥
SA Nemesis LMG	6P	-1	TR / TA	2	60 (c)	17P	3 500 ¥

* La cadence de tir est de 15 coups par Action complexe au lieu de 10.

Mitrailleuses moyennes	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
FN MAG-5	6P	-2	TA	2 (8)	50 (boîte) ou bande	14P	5 500 ¥
Ruhrmetall R506 Balmung	6P	-2	TA*	1	50 (boîte) ou bande	18P	11 000 ¥
Ultimax MMG	6P	-2	TA	(6)	40 (c) ou bande	13P	4 500 ¥

* La cadence de tir est de 15 coups par Action complexe au lieu de 10.



ARMES À FEU ... MITRAILLEUSES • CANONS D'ASSAUT

Ruhrmetall SF20 : cette mitrailleuse est l'arme de soutien de la plus grande organisation mercenaire du monde, le MET2000. Ruhrmetall a été très attentif à l'assemblage de ce modèle, connu pour sa polyvalence, la facilité avec laquelle il peut être monté sur véhicule et avec laquelle on peut y ajouter des accessoires. La SF20 est livrée avec un système pneumatique de compensation de recul 3 au niveau du canon et un support de hanche rembourré.

Stoner-Ares M107 : la M107 est la mitrailleuse lourde de soutien standard des forces armées des UCAS. Elle comprend une visée laser au dessus du canon et un système pneumatique de compensation de recul 3 pour plus de précision et moins de recul. L'arme est également livrée avec un trépied détachable monté sous le canon, rendant l'arme très pratique en mode de tir automatique.

Canons d'assaut

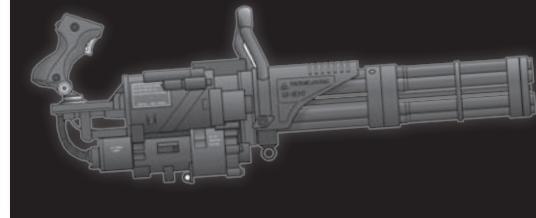
Ares Thunderstruck : le fusil gauss Thunderstruck est la première arme gauss portable, dernier né d'Ares sur le marché des canons d'assaut. La taille et le poids de l'arme sont

comparables à ceux d'un canon d'assaut, et sa puissance légèrement inférieure à celle d'un obus de canon d'assaut classique est compensée par sa cadence de tir supérieure. Divisez par deux la valeur de toutes les armures (à l'exception des armures intelligentes) face au fusil gauss, avant d'appliquer, le modificateur de PA.

Les miniguns ne peuvent tirer que des rafales automatiques (voir p. 154, SR4A) et utilisent 15 balles au lieu des 10 habituelles. Les miniguns subissent un modificateur de -14 sur le jet d'attaque. Les rafales concentrées bénéficient d'un modificateur de +14 à la VD de l'attaque, et une rafale large impose un modificateur de -14 à la réserve de dés du défenseur. Face à des cibles multiples, un minigun peut toucher trois cibles avec deux rafales longues et une courte, quatre cibles avec une longue et trois courtes, ou cinq cibles avec cinq courtes. Toutes les autres règles de rafales automatiques décrites dans SR4A, page 154 s'appliquent.

Un minigun utilisé pour un tir de couverture utilise 30 balles au lieu des 20 habituelles. Les règles de *tir de couverture* ne changent pas (voir p. 154, SR4A) mais un personnage touché par le tir de barrage subit la VD de base du minigun multipliée par 1,5 (arrondie au supérieur).

Seuls les mitrailleuses (légères, moyennes ou lourdes) peuvent être conçues sous la forme de miniguns.



de son canon d'assaut au cours des 20 dernières années, et l'arme est souvent appréciée pour sa solidité et sa simplicité (notamment du fait de son absence d'accessoires). Mais le recul énorme produit par les obus de canon d'assaut est d'habitude compensé par un dispositif de compensation de recul, ce qui n'est pas le cas du Vigorous, et a suscité les plaintes de nombreux utilisateurs. La réponse habituelle d'Ares est qu'il n'est pas nécessaire de livrer le modèle standard avec des accessoires, puisque le client en a une vaste gamme à sa disposition lors de l'achat.

LANCE-GRENADES, LANCE-MISSILES ET MORTIERS

L'utilisation de lance-grenades, de lance-missiles (ou roquettes) et de mortiers fait appel à la compétence Armes lourdes. Ces armes sont très différentes des armes classiques, et ne peuvent accueillir que certains types d'accessoires.

Lance-grenades et mortiers

Sauf indication contraire, les lance-grenades peuvent accueillir des accessoires au dessus, en dessous, et sur le canon. Ils tirent des minigrenades, décrites à la page 316 de SR4A (*Grenades, roquettes et missiles*).

Les mortiers tirent des obus de mortier spéciaux (voir p. 37) et ne peuvent accepter aucun accessoire standard. Ils ne peuvent tirer qu'une fois installés et utilisent les règles de tir indirect (voir p. 163).

ArmTech MGL-6 : le MGL-6 est la version pistolet du célèbre lance-grenades ArmTech MGL-12 (voir p. 320, SR4A). Il ne peut accepter aucun accessoire au niveau du canon.

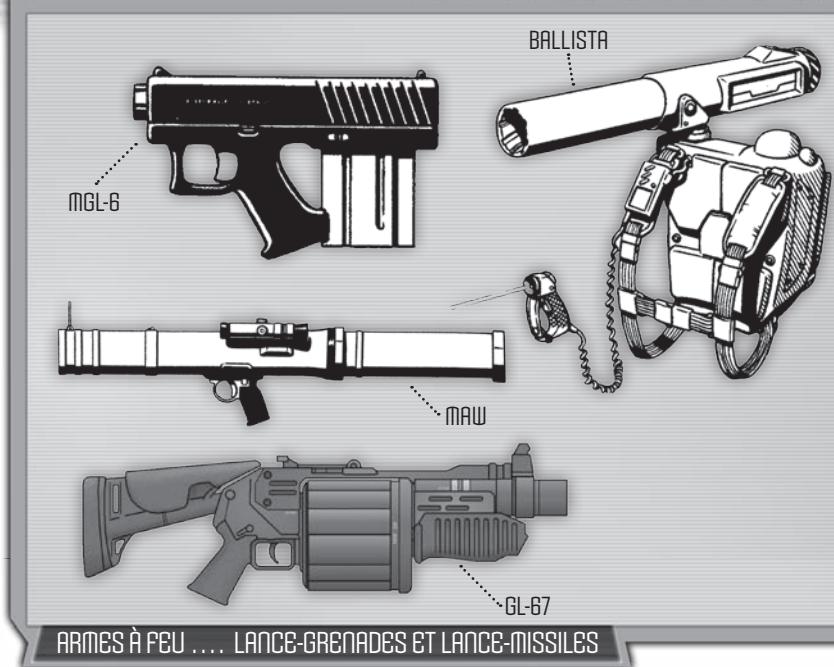
Enfield GL-67 : l'Enfield GL-67 est un lance-grenades personnel alimenté par tambour. Il remporte un grand succès malgré son poids important, dû à sa grande capacité en munitions et à ses accessoires intégrés.

Il est équipé d'un système smartgun interne, d'un programmeur d'explosion en vol, et d'un rembourrage anti-chocs intégré à la crosse rigide de l'arme.

M-12 : le M-12 est un exemple classique de système de mortier portable utilisé par les militaires depuis la Première guerre mondiale. Il est composé d'un long tube terminé par une base circulaire dotée de quatre accroches qui s'enfoncent dans la terre pour stabiliser l'arme. Un bipied support oriente le canon selon l'angle désiré.

Le M-12 doit être installé avant le tir, ce qui prend environ 3 minutes. Démonter l'arme prend deux fois moins de temps. Le mortier démonté peut être porté par un troll ou par deux métahumains (Force combinée minimum de 6).

Il peut tirer jusqu'à deux obus de mortier par Tour de combat complet, et faire feu à vue (grâce aux informations fournies par un observateur) ou en utilisant les données de guidage fournies par un désignateur de cible (voir p. 34). La dispersion est déterminée à l'aide de la colonne « Missile » de la Table de dispersion (p. 155, SR4A).



Lance-roquettes et lance-missiles

Ces armes font appel à la compétence Armes lourdes. Sauf indication contraire, toutes les règles pour les roquettes et les missiles (p. 325, SR4A) s'appliquent. Et sauf indication contraire, les lanceurs ne peuvent accepter aucun accessoire pour arme à feu.

Arbelast II MAW : cette arme moyenne anti-blindés tire des roquettes non guidées au coup par coup. Elle ne dispose pas de l'équipement nécessaire pour guider ou verrouiller des missiles, plus avancés (voir *Roquettes et missiles*, p. 325, SR4A). Le système d'arme Arbelast est composé d'une unité de tir et d'une cartouche rigide dans laquelle se trouve la roquette, et qui est jetée après le tir. Attacher la cartouche à l'unité de tir nécessite une Action simple. La roquette est prête une fois les deux composants assemblés.

L'unité de tir comprend une lunette de visée, et tient facilement dans une sacoche ou un grand étui. Les roquettes sont achetées avec leur cartouche rigide, ce qui augmente leur prix de 50 ¥ ; celle-ci sert également de boîte de rangement.

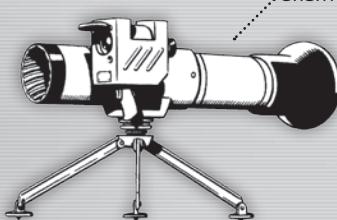
Ballista : le Ballista, fabriqué par Saeder-Krapp, est un lance-missiles semi-autonome. Il est composé d'un sac à dos pare-balles contenant le chargeur et l'électronique embarquée de l'arme, et surmonté d'un petit tube lance-missiles qui s'oriente vers de sa cible. Le Ballista est conçu pour le tir direct et indirect de missiles, et est équipé d'un désignateur de cible laser portable (voir p. 34) qui peut être connecté au sac à dos par fibre optique ou via le PAN de l'utilisateur. Un lance-missiles Ballista peut également être programmé pour recevoir des ordres lancés par d'autres désignateurs de cibles ou par un ou plusieurs PAN (voir *Abonnements*, p. 224, SR4A).

Lance-grenades et mortiers	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
ArmTech MGL-6	grenade	—	SA	—	6 (c)	10P	1 500 ¥
Enfield GL-67	grenade	—	CC	1	20 (t)	14P	4 000 ¥
Mortier portable M12	obus de mortier	—	CC	—	1	16P	2 250 ¥

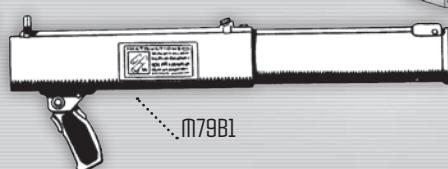
Portée (en mètres)	Courte (+0)	Moyenne (-1)	Longue (-3)	Étendue (-6)
Mortier	150-300*	301-1 000	1 001-4 000	4 001-6 000

* Voir *Portée minimum du lance-grenades*, p. 155, SR4A.

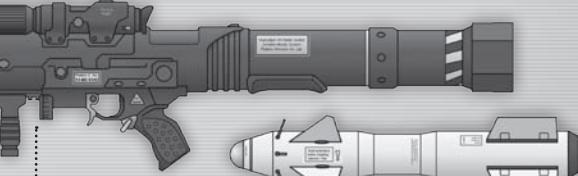
GREAT DRAGON



M79B1



VOGELJÄGER II



ARMES À FEU... LANCE-ROQUETTES & LANCE-MISSILES

Le chargeur du sac à dos peut contenir 4 missiles Ballista de n'importe quel type (chaque type de missile doit être déterminé avant le tir). Le chargeur peut être remplacé par son porteur (ce qui nécessite de l'enlever) ou par quelqu'un d'autre. Remplacer le chargeur prend 3 Tours de combat, et il faut 10 Actions complexes pour s'équiper ou se déséquiper du sac à dos.

La Ballista ne peut utiliser que des missiles Ballista spéciaux (voir p. 35) et ne peut accueillir aucun autre accessoire.

Great Dragon ATGM : ce lance-missiles guidés antichars (« *anti-tank guided missile* », ATGM) est une version simplifiée d'un célèbre système de missiles air-sol. Le tir se fait depuis une cartouche réutilisable montée sur trépied, équipée d'une lunette de visée intégrée (voir p. 322, SR4A), mais qui ne peut accueillir aucun autre accessoire.

Le Great Dragon tire des missiles anti-véhicules spéciaux disposant d'un Indice de Senseur de 3 (voir p. 35).

M79B1 LAW : la M79B1 est un lance-roquette jetable tirée depuis une monture d'épaule. L'arme est composée d'un cylindre télescopique qui ne peut être mis à feu qu'une fois entièrement déployé. Cette arme anti-blindés légers est la plus répandue du monde dans sa catégorie, puisqu'elle équipe généralement les fantassins de toutes les forces militaires ou paramilitaires dignes de ce nom quand ils doivent faire face à des véhicules blindés.

Le M79B1 tire une roquette anti-véhicules (voir p. 325, SR4A).

Phalanx Systems Vogeljäger : le Vogeljäger (« chasseur d'oiseaux »), lanceur portable conçu pour tirer des missiles anti-aériens, est devenu le cauchemar de tous les pilotes devant mener des attaques au sol.

Le lance-missiles est équipé d'une lunette de visée avec vision nocturne et thermographique. Son unité de contrôle fournit lors du tir un modificateur de réserve de dés de +1 contre les cibles aériennes, et un modificateur de réserve de dés de -2 contre les cibles au sol. Ces modificateurs se cumulent avec les modificateurs fournis par les missiles sol-air. (voir p. 37).

ACCESOIRES D'ARMES

Les armes à feu peuvent être équipées de toute une série d'accessoires, de la simple bandoulière permettant de stabiliser l'arme au lance-flammes intégré sous le canon, voire une « personnalité ».

Pour plus de règles et d'accessoires, reportez-vous à *Accessoires pour armes à feu*, p. 322, SR4A.

ACCESOIRES STANDARD

Baïonnette (voir *Armes tranchantes*, p. 14) : une baïonnette est un long couteau conçu pour se fixer sous le canon d'une arme de la taille d'un fusil. Même en 2070, les baïonnettes sont toujours employées par les militaires pour intimider et se défendre contre les attaques de mêlée, voire comme arme de dernier recours si un soldat se retrouve à court de munitions.

Une baïonnette peut être utilisée soit fixée à une arme de la taille d'un fusil (voir la *Tables des armes de mêlée tranchantes*, p. 14), soit détachée comme un couteau classique (voir p. 315, SR4A). Dans les deux cas, c'est la compétence Armes tranchantes qui est utilisée.

Bandoulière : les bandoulières sont généralement en nylon ou en tissu, attachées au canon et à la crosse d'une arme pour permettre de la porter à l'épaule. Cela permet de stabiliser l'arme quand l'utilisateur la brandit, ce qui réduit les risques qu'elle tombe lors d'un combat ou de toute autre situation. Les bandoulières peuvent équiper mitrailleuses, shotguns, canons d'assaut, et toutes sortes de fusils et de mitrailleuses.

Boîte / Tambour de munitions : les boîtes ou les tambours de munitions permettent de stocker les bandes des armes alimentées par bande dans un minimum de volume. Ils sont faciles à transporter et permettent d'éviter de salir ou d'emmêler les bandes de munitions. Ils sont disponibles pour des bandes de 100, 200 ou 250 balles.

Commlink d'arme : ce commlink (voir p. 221, SR4A) monté dans une arme en fait le cœur du PAN de l'utilisateur.

Lance-roquettes et lance-missiles	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
Arbelast II MAW	roquette	roquette	CC	—	1	14P	1 200 ¥
Ballista	missile	missile	SA	—	4 (m)	19P	7 500 ¥
Great Dragon ATGM	missile	missile	CC	—	1 (ml)	17P	1 200 ¥
M79B1	12P	-2 / -6*	CC	—	1	12P	750 ¥
Phalanx Vogeljäger	missile	missile	CC	—	1	22P	8 750 ¥

*PA : -2 contre les créatures vivantes, -6 contre les véhicules.

Portée (en mètres)
Ballista

Courte (+0)
20-100**

Moyenne (-1)
101-500

Longue (-3)
501-3 000

Étendue (-6)
3 001-5 000

* Voir *Portée minimum du lance-grenades*, p. 155, SR4A.

Le commlink d'arme est souvent combiné avec l'option de personnalité d'arme.

Cran de sûreté amélioré : le cran de sécurité amélioré fait appel à un signal RFID, PAN ou biométrique pour éviter une utilisation abusive de l'arme. Quand quelqu'un la saisit, le système de sécurité effectue un contrôle biométrique sur la main qui tient la crosse, en comparant la paume avec celles d'au maximum douze utilisateurs autorisés enregistrés dans le firmware du système. La sécurité n'est désactivée que si l'empreinte correspond. Dans le cas contraire, la sécurité reste activée et l'arme ne peut pas tirer.

Le système peut également être programmé pour tirer seulement quand l'arme se trouve à moins d'1 mètre d'un certain signal PAN ou RFID, bien que ce genre de sécurité soit déconseillé par le fabricant qui ne la considère pas comme assez sûre. Changer les profils programmés d'un cran de sécurité amélioré requiert un compte admin (voir *Compte d'accès*, p. 225, SR4A) et un *Test étendu d'Informatique + Logique* (10, 5 minutes).

Guncam : une guncam est une caméra tridéo miniaturisée qui enregistre tout ce vers quoi est pointée une arme. Elle peut être connectée au PAN du personnage, à un commlink d'arme interne, ou abonnée à un récepteur externe situé à portée de l'indice de Signal de la guncam. Une guncam a un indice de Signal par défaut de 2, qui peut être augmenté en utilisant les règles classiques de customisation de commlink (voir p. 222, SR4A).

Lampe torche : cette lumière tactique éclaire un cône partant de l'arme qui en est équipée, long de 25 mètres, avec une base à son extrémité de 4 mètres. Appliquez le modificateur de visibilité de lumière partielle (p. 152, SR4A) pour tous les tests faits contre les cibles éclairées. La lentille de la lampe est en retrait, ce qui rend difficile à tous ceux qui ne se trouvent pas directement dans le cône de repérer l'origine de la lumière. Un personnage qui se trouve dans le cône et qui regarde droit dans cette direction subit un modificateur de visibilité d'éblouissement (voir p. 152, SR4A).

Les lampes sont disponibles en lumière normale, ainsi que pour les visions exclusivement nocturne ou thermographique. La version nocturne utilise une douce lumière rouge pour éclairer une zone pour les personnes dotées de vision nocturne, et ne fournit aucun bonus pour ceux qui n'en disposent pas. La version infrarouge produit le même type d'effet pour les personnages dotés de vision thermographique.

La lampe n'a aucun effet si la visibilité est déjà en lumière partielle, ou meilleure.

Lance-bolas intégré sous le canon : cet accessoire peut être monté sous une arme à feu de la taille d'un fusil et tire des munitions spéciales : des bolas à deux boules qui permettent d'immobiliser une cible. Les munitions utilisent les mêmes règles que les bolas classiques (voir p. 39). La Force du lance-bolas pour un test de projection au sol est de 5. L'arme fait appel à la compétence Arme à distance exotique (voir p. 122, SR4A), et utilise la portée des pistolets lourds.

Lance-flammes intégré sous le canon : un lance-flammes modifié peut être monté sous le canon d'une arme à feu de la taille d'un fusil ou supérieur, ce qui permet à l'utilisateur de se servir de l'arme en même temps que du lance-flammes, et de passer de l'un à l'autre. Reportez-vous page 40 pour plus de détails sur les lance-flammes.

Lance-grappin intégré sous le canon : cet accessoire est un lance-grappin (p. 337, SR4A) monté sous le canon d'une arme de la taille d'un fusil ou supérieur.

Personnalité d'arme : ce logiciel procure une personnalité à l'ordinateur d'une arme, lui permettant de communiquer avec le PAN de l'utilisateur « comme » avec un métahumain.

Système Safe Target : le système Safe Target permet d'éviter qu'un personnage ne tire accidentellement sur des cibles « amies ». Le système de base consiste en des modifications apportées au mécanisme de tir de l'arme et à un micro-ordinateur abonné à la connexion PAN de l'arme. Le micro-ordinateur recherche en permanence les profils RFID ou PAN préprogrammés et détermine la proximité et la position relative des marqueurs correspondant à ce profil. Si l'arme est pointée en direction de, ou brandie dans un rayon d'un mètre d'une cible considérée comme « amie », le système verrouille la sécurité et empêche le tir. Si l'arme est pointée dans une autre direction, la sécurité est désactivée. Remarquez que cela empêche également le tir si une personne marquée comme « amie » se trouve devant ou derrière la cible ennemie. Plutôt qu'un profil, le système Safe Target peut être programmé pour prendre en compte des données GPS ou un emplacement fixe sur lequel l'arme peut ou ne peut pas tirer (par exemple, une arme qui ne peut être utilisée que sur Council Island, ou une arme qui ne peut être utilisée à l'intérieur d'un certain bâtiment). Le système de base peut également être amélioré pour recevoir plus de profils ou de données GPS, ainsi que des routines spéciales de reconnaissance d'images. Pour ajouter l'add-on

Accessoires standard	Montures	Disponibilité	Coût
Bandoulière	—	—	15 ¥
Boîte / Tambour de munitions	—	4	25 ¥
Commlink d'arme	—	—	1 000 ¥ + coût du commlink
Cran de sûreté améliorée	—	4	600 ¥
Guncam	dessus / dessous	5	375 ¥
Lampe torche			
Standard	dessus / dessous	2	50 ¥
Vision nocturne	dessus / dessous	4	200 ¥
Infrarouge	dessus / dessous	6	400 ¥
Sous le canon			
Lance-bolas	dessous	8R	350 ¥
Lance-flammes	dessous	comme lance-flammes + 2	comme lance-flammes + 200 ¥
Lance-grappin	dessous	10R	550 ¥
Personnalité d'arme	—	8	250 ¥
Système Safe Target	—	6	750 ¥
pour chaque ensemble de données			
RFID ou GPS supplémentaire	—	6	+25 ¥
logiciel de reconnaissance d'images	—	8	+200 ¥
par image supplémentaire	—	8	+5 ¥



de reconnaissance d'images, l'arme doit être équipée d'un système smartgun ou d'une guncam. Le logiciel de reconnaissance d'images peut être programmé à partir d'informations de base (par exemple, éviter que l'arme ne tire sur quiconque porte un uniforme de Knight Errant) ou des caractéristiques biométriques d'une personne en particulier. Il peut aussi être amélioré pour accepter des « images plus fiables ».

Le système Safe Target peut être allumé et éteint en l'espace d'une Action simple, et changer les profils programmés requiert un compte admin (voir *Compte d'accès*, p. 225, *SR4A*) et un Test étendu d'Informatique + Logique (8, 1 minute).

COMPENSATEURS DE RECOL

Crosse : une crosse rigide ou pliable peut équiper un pistolet, un pistolet mitrailleur ou une mitrailleuse. Une crosse fournit 1 point de compensation de recul lors d'un tir. Plier ou déplier une crosse pliable nécessite une Action simple.

Lest : cet accessoire est un simple poids fixé sous le canon, qui sert de contrepoids à la remontée du canon lors du tir. Il fournit 1 point de compensation de recul lors d'un tir en rafales automatiques.

Poignée avant : une poignée avant est située sous le canon d'une arme et permet d'utiliser les deux mains pour stabiliser l'arme lors du tir et réduire le phénomène de remontée du canon. Une poignée avant fournit 1 point de compensation de recul lors du tir en rafales automatiques. Seuls les fusils d'assaut, les mitrailleuses et les shotguns peuvent être équipés d'une poignée avant.

Système de support de hanche rembourré : le système de support de hanche est un système de rembourrage et d'absorption de chocs auquel s'ajoute une bandoulière qui permet d'équilibrer une arme lourde et de la caler contre la hanche du porteur, réduisant le recul de l'arme de 1.

DÉSIGNATEURS DE CIBLE

Les désignateurs de cible servent à marquer un ennemi avec une énergie réfléchie, permettant à des armes équipées d'un système de guidage d'atteindre une cible (voir *Tir indirect*, p. 163). Ils disposent d'un indice de Signal compris entre 1 et 6, qui détermine la portée.

Désignateur laser : cet appareil réfléchit une lumière rouge sur la cible, visible uniquement par les personnages dotés d'une vision thermographique. Il existe deux versions : l'une se monte comme une visée laser sur l'arme, et l'autre est un modèle portable tenu à la main. La fumée bloque très efficacement le rayon laser : appliquez le double des modificateurs de fumée quand vous réalisez un test d'acquisition avec un désignateur laser.

Désignateur micro-ondes : cet appareil portable réfléchit des micro-ondes sur la cible. La paille magnétique (des rubans

métalliques lâchés dans l'atmosphère) est très efficace contre les micro-ondes. Si de la paille magnétique est diffusée entre le désignateur micro-ondes et la cible, appliquez un modificateur de réserve de dés compris entre -1 et -4 au test d'acquisition.

Désignateur radar : un désignateur radar est équipé d'un trépied pliable dont l'installation nécessite une Action complexe. Il réfléchit un signal radar sur la cible. La paille magnétique bloque les ondes radars comme pour un désignateur micro-ondes. Les désignateurs radar peuvent être brouillés.

MUNITIONS

MUNITIONS POUR ARMES À FEU

Sauf indication contraire, les munitions ci-dessous peuvent être utilisées par toutes les armes à feu. Elles font appel aux mêmes règles que les autres types de munitions présentés dans *SR4A* (voir *Munitions*, p. 323, *SR4A*).

Munitions anti-véhicules : les munitions anti-véhicules (AV) sont des projectiles à haute vitesse avec un cœur à haut potentiel de pénétration composé de wolfram, d'uranium appauvri, ou d'un autre métal très dense. Elles ressemblent par beaucoup d'aspects aux munitions APDS, mais elles sont optimisées pour pénétrer les blindages des véhicules plutôt que les armures balistiques individuelles.

Munitions en argent : les balles en argent sont composées en grande partie d'argent, permettant de blesser certaines créatures et êtres magiques ou mystiques. Quand une balle en argent touche un être allergique à l'argent (par exemple les lycanthropes comme les loups garous), la Valeur de Dommages de l'attaque augmente selon les règles du défaut Allergie (voir p. 93, *SR4A*), sans compter les éventuels désagréments supplémentaires dus à la gravité de l'allergie.

De nombreux êtres du Sixième Monde sont allergiques à certaines substances, et il existe tout une gamme de projectiles composés de substances et d'alliages allergènes produits en quantité limitée – les balles en argent sont simplement les plus connues. Au meneur de jeu de déterminer la disponibilité, le prix et les autres caractéristiques de ce type de munitions.

Munitions encapsulées : les munitions encapsulées sont des munitions gel spéciales (voir p. 326, *SR4A*) remplies de liquide. À l'impact, la munition éclate et asperge la cible de liquide. À l'origine conçues pour contenir de la peinture, de la teinture ou de l'encre pour certains jeux, ou à des fins d'entraînement, les munitions encapsulées servent aujourd'hui à frapper une cible avec des toxines, des drogues ou des substances allergènes (voir p. 84 de cet ouvrage, et *SR4A*, pp. 93 et 254).

Moins lourdes, les munitions encapsulées ne modifient pas le test de projection au sol de la cible comme les munitions gel classiques. La disponibilité et le coût sont donnés pour des capsules de peinture, d'encre ou de tout autre liquide

Compensateurs de recul

	Montures	Disponibilité	Coût
Crosse	—	4	150 ¥
Lest	dessous	2	75 ¥
Poignée avant	dessous	2	100 ¥
Système de support de hanche	—	4	200 ¥

Désignateurs de cible

	Montures	Disponibilité	Coût
Désignateur laser			
monté sur arme	dessus / dessous	6	Indice × 50 ¥
portable	—	6	Indice × 50 ¥
Désignateur micro-ondes	—	8	Indice × 200 ¥
Désignateur radar	—	8	Indice × 200 ¥

inoffensif. Pour des capsules remplies de toxines ou d'un composé chimique particulier, ajustez le coût global en ajoutant le prix du produit à celui des munitions encapsulées.

Munitions friables : ces munitions en métal et polymère sont conçues pour être utilisées par les forces de maintien de l'ordre et antiterroristes dans les environnements contenant du matériel sensible. Les balles sont conçues pour causer des dommages aux cibles non protégées, « molles », mais s'effritent presque instantanément au contact de quoi que ce soit de solide.

On résiste aux munitions friables avec l'armure d'Impact ou Balistique (indice le plus élevé des deux). Doublez les indices de barrière contre ce type de munitions.

Munitions Hi-C en plastique : les munitions en plastique Hi-C sont composées de densiplast, indétectable au scanner magnétique. La charge de propulsion est assez importante pour que la balle en densiplast atteigne la même puissance balistique que les munitions classiques. Tout recul non compensé est doublé pour des munitions Hi-C. Il s'ajoute au multiplicateur de recul des armes lourdes (voir p. 150, SR4A). La légèreté de ces munitions réduit la VD de 1 à portée longue et étendue.

Munitions à pointe creuse : les balles à pointe creuse sont semblables aux munitions classiques, mais l'extrémité de la balle est dentelée. Quand une pointe creuse touche sa cible, le bout de la balle se « décalotte », élargissant sa surface et lui permettant de libérer plus d'énergie cinétique.

Munitions subsoniques : les munitions subsoniques emportent une charge inférieure et sont légèrement plus petites que les munitions classiques. Cela réduit la vitesse de la balle sortant du canon sous la vitesse du son, réduisant le son produit par l'arme et la rendant plus silencieuse. Les munitions subsoniques fournissent un modificateur de réserve de dés de -1 sur tous les Tests de Perception permettant de remarquer l'utilisation de l'arme ou la position du tireur. Ce modificateur de réserve de dés est de -2 si un silencieux (p. 322, SR4A) ou un atténuateur de son (p. 322, SR4A) est utilisé. Réduisez la portée de l'arme de 20 %.

Munitions traceuses : ces munitions (à ne pas confondre avec les munitions traçantes, p. 323, SR4A) sont équipées d'un marqueur RFID spécial conçu pour marquer une cible touchée. Si la cible subit des dommages du fait de l'attaque, la munition traceuse pénètre son armure et reste dans son organisme jusqu'à ce qu'elle en soit retirée. Les munitions traceuses peuvent contenir un marqueur de sécurité ou un marqueur furtif (voir p. 329, SR4A) qui permet de tracer le mouvement d'une cible, d'y diriger un drone ou un tir d'artillerie, et tous les autres emplois possibles d'un marqueur.

Munitions pour shotgun

Munitions de détresse : les munitions de détresse sont rarement utilisées à des fins offensives, mais sont plutôt tirées en l'air pour servir de signal et de localisateur. Après 60 mètres, ces munitions explosent en une pluie d'étincelles. Une cible touchée par une munition de détresse risque de prendre feu (voir p. 164, SR4A), mais reçoit un modificateur de réserve de dés de +2 à leur test de résistance aux dommages.

Munitions Shock Lock : ces cartouches composites en céramique et métal sont conçues pour se fragmenter et se désintégrer à l'impact. Les munitions Shock Lock permettent de pulvériser une serrure ou des gonds et de diviser par deux l'indice de barrière des portes ou des obstacles du même type (voir *Détruire des barrières*, p. 167, SR4A). Contre d'autres cibles, considérez les munitions Shock Lock comme des munitions normales.

AUTRES TYPES DE MUNITIONS

Voici d'autres types de munitions généralement utilisées dans des armes spéciales ou exotiques. Cette section couvre également les roquettes et les missiles spécifiques à certains lanceurs.

Ces munitions ne peuvent être utilisées avec des armes autres que celles spécifiées dans leur description.

Missiles Ballista : ces petits missiles ne peuvent être tirés que par un lance-missiles Ballista (voir p. 31). La petite taille des projectiles (par rapport à des missiles classiques) a pour effet une réduction de la Valeur de Dommages de -7 / m (voir *Effets de souffle*, p. 155, SR4A). Grâce à la grande précision du système Ballista, la dispersion du missile est réduite de 2 mètres par succès excédentaire obtenu au test d'attaque (voir *Dispersion des roquettes et des missiles*, p. 156, SR4A).

Le missile Ballista Mk I est une roquette non guidée à perçage d'armure, et le Mk II est un missile semi-intelligent avec un indice de Senseur fixe de 4 (voir *Résoudre les tirs de roquettes et de missiles*, p. 156, SR4A) qui doit être guidé vers sa cible par un désignateur laser, micro-ondes ou radar (voir *Désignateurs de cible*, p. 34). Les deux types de missiles peuvent être utilisés pour des tirs directs et indirects (voir *Tir indirect*, p. 163).

Missiles guidés antichars Great Dragon : ces missiles anti-véhicules avec un indice de Senseur de 3 ne peuvent être tirés que par le lance-missiles Great Dragon ATGM (voir p. 32).

Munitions AV de canon d'assaut : ces munitions pour canon d'assaut sont conçues pour être efficaces contre les blindages de véhicules.

Munitions (10 coups)	Modif. dommages	Modif. PA	Armure applicable	Disponibilité	Coût
Argent	—	+2	B	12R	250 ¥
AV	—	-4 / -6*	B	18P	120 ¥
Encapsulées	(Étourdissant)	+2	I	4	30 ¥
Friables	—	+2	B / I	6R	50 ¥
Hi-C en plastique	— / -1**	—	B	8P	150 ¥
Pointe creuse	+1	+2	B	6P	50 ¥
Subsoniques	—	+2	B	10P	40 ¥
Traceuses					
Marqueur furtif	—	—	B	8R	75 ¥
Marqueur de sécurité	—	—	B	6R	150 ¥
Munitions pour shotgun (10 coups)					
Détresse	-2	+2	I	6	25 ¥
Shock Lock	+1	—	B	10P	70 ¥

* Les munitions AV ont une PA de -4 contre les personnes, -6 contre les véhicules et les barrières (voir p. 166, SR4A)

** La VD des munitions Hi-C en plastique est réduite de 1 à portée longue et étendue.

Munitions gauss : ces dards en alliage de tungstène ferromagnétique sont tirés par le fusil gauss Ares Thunderstruck (voir p. 30).

Réservoir de lance-flammes : les réservoirs de carburant pour lance-flammes existent sous la forme de sac à dos ou de réservoirs montés directement sur l'arme, selon le type de lance-flammes (voir *Lance-flammes*, p. 40). Un réservoir est considéré comme une barrière possédant un indice de Blindage de 12 et un indice de Structure de 8 s'il subit des dommages (voir *Barrières*, p. 166, *SR4A*). Si le réservoir est percé par une explosion ou toute autre attaque, il explose en une boule de feu avec une Valeur de Dommages égale au nombre égale au nombre de tirs restants, avec un rayon de souffle de -2 / m. Tout ce qui se trouve à l'intérieur du rayon du souffle prend généralement feu (voir les règles de dommages dus au feu, p. 164, *SR4A*).

Remplir un réservoir prend une minute par tir.

Roquettes gyrojet standard : ces roquettes miniatures ne peuvent être tirées que par un pistolet gyrojet (voir p. 40). Elles sont propulsées par un carburant alcalin réactif, et sont conçues pour exploser à l'impact.

Roquettes gyrojet plus : ces roquettes sont dotées d'une ogive à fragmentation, augmentant les dommages de la roquette gyrojet. Les règles des munitions explosives (voir p. 323, *SR4A*) s'appliquent à ces munitions, et sont en tous points semblables aux roquettes gyrojet standard.

Roquettes gyrojet taser : cette version adhésive de la roquette miniature remplace l'ogive habituelle par une batterie semblable à celle des munitions électrifiées (voir p. 323, *SR4A*). Elles sont en tous points semblables aux roquettes gyrojet standard.

Roquettes gyrojets traceuses : ces roquettes spéciales sont équipées de marqueurs RFID qui permettent de marquer leur cible. Les règles des munitions traceuses (voir p. 35) s'appliquent. Ces roquettes sont en tous points semblables aux roquettes gyrojet standard.

Batteries à impulsion

Ces batteries spéciales alimentent les armes à énergie comme le fusil gauss Thunderstruck d'Ares et les armes laser (voir p. 30 et p. 41) en leur fournissant l'énorme quantité

d'énergie dont elles ont besoin pour fonctionner. Chaque batterie contient un certain nombre de points d'énergie (le nombre de points nécessaire à chaque tir dépend de l'arme) et peut être rechargée en la branchant sur le secteur. Elle se recharge alors au rythme d'un point toutes les 30 minutes.

En termes de recharge, un chargeur énergétique correspond à un chargeur classique, alors que les sacs et sacs à dos sont reliés à l'arme par un câble auto enroulant. Insérer ou débrancher le câble nécessite une Action simple.

Chargeur énergétique : cette batterie de la taille d'un chargeur classique permet d'alimenter un pistolet ou un fusil laser.

Sac énergétique : les sacs énergétiques peuvent emmagasiner plus d'énergie qu'un simple chargeur. De la taille et du poids d'une cantine militaire, ils sont en général attachés à la ceinture ou au gilet de combat du fantassin.

Sac à dos énergétique : les sacs à dos énergétiques sont les plus grosses batteries, et suffisent même à alimenter un laser fixe de soutien pendant un petit moment. Ils ont à peu près de la taille d'un sac à dos.

GRENADES, OBUS DE MORTIER, ROQUETTES ET MISSILES

Cette section présente toutes sortes de grenades, d'obus de mortiers, de roquettes et de missiles ne nécessitant pas de lanceur spécial (voir *Autres types de munitions*, p. 35).

Pour les grenades, les roquettes et les missiles, appliquez les règles standard de *SR4A* (voir *Grenades, roquettes et missiles*, p. 324, *SR4A*), sauf indication contraire.

Grenades

Grenade de détresse : les grenades de détresse servent de signal. Elles n'explosent pas, mais brûlent d'une lumière intense pendant 10 minutes. Les grenades de détresse annulent tous les modificateurs de visibilité dus au manque de lumière dans un rayon de 30 mètres, mais imposent un modificateur de visibilité d'éblouissement (voir p. 152, *SR4A*) à tous ceux qui regardent dans sa direction (il peut toutefois être

Autres types de munitions (10 coups)	Dommages	PA	Souffle	Disponibilité	Coût
Missiles Ballista					
Ballista Mk I	14P	-2 / -6	-7/m	24P	1 000 ¥ (par missile)
Ballista Mk II	14P	-2 / -6	-7/m	28P	2 500 ¥ (par missile)
Missiles antichars Great Dragon	18P	-2 / -6	-4/m	27P	3 000 ¥ (par missile)
Munition fusil gauss	—	—	—	18P	350 ¥
Obus AV de canon d'assaut	—	-1 / -3*	—	20P	2 500 ¥
Réservoir de lance-flammes	—	—	—	comme lance-flammes	capacité × 10 ¥
Carburant pour lance-flammes	—	—	—	14P	5 ¥ (par coup)
Roquettes gyrojet					
Standard	—	—	—	12P	80 ¥
Plus	+1	—	—	16P	200 ¥
Taser	6E(e)	-moitié	—	14P	300 ¥
Roquettes gyrojet traceuses					
avec marqueur furtif	—	—	—	16P	125 ¥
avec marqueur de sécurité	—	—	—	14P	200 ¥

* Les obus AV de canon d'assaut ont une PA supplémentaire de -1 contre les personnes, -3 contre les véhicules.

Batteries à impulsion	Points d'énergie	Disponibilité	Coût
Chargeur énergétique	10	14P	300 ¥
Sac énergétique	30	16P	750 ¥
Sac à dos énergétique	80	20P	2 200 ¥

annulé par une compensation antiflash). Les grenades de détresse sont chaudes au toucher mais peuvent être tenues en main sans danger, sans risque de mettre le feu à ce qu'elles touchent.

Grenade à encre : conçues pour être utilisées sous l'eau, les grenades à encre diffusent un nuage noir dans un rayon de 5 mètres. Tous ceux qui se trouvent à l'intérieur subissent un modificateur de visibilité de -4, cumulé à tout autre modificateur de visibilité applicable sous l'eau.

Grenade flash : cette grenade provoque un flash aveuglant en explosant. Toute personne regardant en direction de l'explosion d'une grenade flash subit un modificateur de réserve de dés de -5 sur ses tests d'attaque à cause de la lumière intense. Réduisez ce modificateur de 1 par tranche de 5 mètres d'éloignement du point d'explosion (une compensation antiflash réduit ce modificateur de 2 points supplémentaires). Le modificateur disparaît au rythme d'1 point par Tour de combat.

Grenade incendiaire : les grenades incendiaires n'explosent pas, mais brûlent en dégageant une intense chaleur et projetant des flammes et des étincelles incandescentes dans un rayon de 10 mètres. Tout matériau inflammable peut prendre feu, à la discréction du meneur de jeu (voir *Dommages dus au feu*, p. 164, *SR4A*). Les grenades incendiaires brûlent et projettent des étincelles pendant 10 Tours de combat. Les grenades incendiaires annulent tous les modificateurs de visibilité dus au manque de lumière dans un rayon de 30 mètres, mais imposent un modificateur de visibilité d'éblouissement (voir p. 152, *SR4A*) à tous ceux qui regardent dans sa direction (il peut toutefois être annulé par une compensation antiflash). Toute personne qui touche ou s'approche à moins d'1 mètre d'une grenade incendiaire brûlante doit subir des dommages par le feu d'une VD de 4P (voir p. 164, *SR4A*).

Grenade au phosphore blanc : ces grenades sont remplies de phosphore blanc, un produit chimique brûlant à très haute température au contact de l'air. Elles couvrent leur surface d'explosion d'un produit brûlant qui colle à tout ce qu'il touche et le brûle jusqu'à ce qu'il soit entièrement consumé.

La première Valeur de Dommages représente l'effet initial de l'explosion. Tout ce qui se trouve dans le rayon de l'explosion est couvert de phosphore blanc et doit résister à la VD originale, réduite par la distance du point d'explosion (voir *Effets de souffle*, p. 155, *SR4A*). Le phosphore blanc brûle pendant 10 Tours de combat, provoquant la seconde VD indiquée (ou la VD originale si celle-ci est inférieure du fait de la distance du point d'explosion) à la fin de chaque Tour de combat. Les grenades au phosphore blanc provoquent des dommages par le feu (utilisez les règles correspondantes, sauf indication contraire : voir p. 164, *SR4A*). Ces grenades produisent également d'épais nuages de fumée, avec les mêmes effets que les grenades fumigènes (voir p. 324, *SR4A*).

Il est difficile d'éteindre le phosphore blanc, car celui-ci se rallume au contact de l'air. Si une zone ou une cible touchée peut être complètement mise sous vide, les effets du produit s'interrompent à la fin du Tour de combat suivant.

Grenade splash : cette grenade explose dans une projection de produit chimique qui couvre le rayon du souffle. Toute charge chimique soluble dans un liquide peut être utilisée pour toucher une cible grâce à une grenade splash (voir pp. 93

et 254, *SR4A*, pour l'emploi de toxines, de drogues et d'autres produits chimiques).

Obus de mortier

Les obus de mortiers ne peuvent être tirés que par un mortier (voir p. 31). Ils sont chargés par la gueule du mortier et mis à feu par le cul du canon. Les obus de mortier sont stabilisés par des ailerons, et ne s'arment qu'une fois qu'ils ont quitté le fût du canon.

Obus anti-véhicules : la tête de ces obus est conçue pour exploiter les points faibles des véhicules et autres structures blindées.

Obus chimique : la tête de ces obus projettent du gaz ou des produits chimiques sur la zone d'explosion. Utilisez les mêmes règles que pour les grenades à gaz (voir p. 325, *SR4A*), à une exception près : l'aire d'effet est accrue et la durée d'effet est de 6 Tours de combat.

Obus à fragmentation : la tête de ces obus antipersonnels fonctionne de la même manière qu'une grenade ou une roquette à fragmentation.

Obus fumigène : ces obus diffusent un nuage de fumée de 30 mètres de diamètre pendant environ 10 Tours de combat, selon les conditions d'aération. Ces obus fonctionnent de la même manière que les grenades fumigènes (p. 324, *SR4A*), à l'exception de l'aire d'effet et de la durée d'effet accrues.

Obus fumigène (IR) : ces obus fonctionnent selon les mêmes règles que les grenades fumigènes (IR) (voir p. 324, *SR4A*), avec une aire d'effet et une durée semblable aux obus fumigènes.

Obus hautement explosifs : les obus HE sont la munition classique des mortiers. Ils fonctionnent comme les grenades et les roquettes hautement explosives.

Obus incendiaires : appliquez à ces obus les mêmes règles que les grenades incendiaires (voir p. 37), avec une aire d'effet accrue et une durée d'effet de 12 Tours de combat.

Obus au phosphore blanc : ces obus ont les mêmes effets que les grenades au phosphore blanc (voir p. 37), avec une Valeur de Dommages et une aire d'effet accrue.

Obus solaires : les obus solaires sont utilisés lors des manœuvres de nuit pour éclairer le champ de bataille. Les règles applicables sont les mêmes que pour les grenades de détresse (voir p. 36).

Obus à tête chercheuse : ces obus sophistiqués peuvent se diriger vers une cible marquée par un désignateur de cible laser, micro-ondes ou radar (voir *Tir indirect*, p. 163). Tous les types d'obus de mortier peuvent être équipés d'une tête chercheuse.

Roquettes et missiles

Sauf indication contraire, les roquettes et les missiles font appel aux règles standard décrites dans *SR4A* (voir *Roquettes et missiles*, p. 325, *SR4A*, et *Résoudre les tirs de roquettes et de missiles*, p. 156).

Toutes les roquettes présentées ici peuvent également être achetées sous la forme de missiles (voir p. 325, *SR4A*).

Missiles sol-air (SAM) : les missiles sol-air permettent d'engager les cibles aériennes à longue distance. Les SAM sont

Grenades	Dommages	PA	Souffle	Disponibilité	Coût
Détresse	—	—	—	4	40¥
Encre	—	—	—	6	35¥
Flash	—	—	spécial	6R	30¥
Incendiaire	spécial	—	spécial	8R	50¥
Phosphore blanc	8P / 4P	-moitié	-1 / m	12P	120¥
Splash	produit chimique	—	rayon de 10 m	4 + produit chimique	20¥ + produit chimique

conçus pour atteindre une vitesse et une portée maximales, et utilisent la table de portée des lance-missiles (voir *Table des portées des armes*, p. 151, *SR4A*), avec une portée étendue jusqu'à 5 000 mètres.

Quand un SAM est tiré contre une cible aérienne, appliquez un modificateur de réserve de dés de +1, et contre une cible au sol un modificateur de -4. Les SAM sont considérés comme des armes anti-véhicules et doivent toujours disposer d'un indice de Senseur d'au moins 1.

Roquette Inferno : les roquettes Inferno contiennent une mixture hautement inflammable proche du napalm. Quand elle explose, la roquette met le feu à une zone de 12 mètres de diamètre. Les roquettes Inferno provoquent des dommages par le feu (voir p. 164, *SR4A*). Tout ce qui se trouve dans l'air d'effet prend feu pendant un petit moment au moins, à la discrétion du meneur de jeu.

Roquette MP Jabberwocky II : ces fameuses roquettes produites par Loral-Vought emportent une charge de guerre électronique plutôt que des explosifs. Les transpondeurs se dispersent à l'impact et peut s'activer immédiatement ou après un délai préprogrammé. Ils fonctionnent comme des brouilleurs de zone pendant 20 Tours de combat (1 minute, voir *Brouillard*, p. 229, *SR4A* et *Brouilleurs de zone*, p. 329).

Roquette tête chercheuse : les roquettes et les missiles dotés de têtes chercheuses peuvent se diriger vers une cible marquée par un désignateur de cible laser, micro-ondes ou radar (voir *Tir indirect*, p. 163). Tous les types de roquettes ou de missiles peuvent être équipés d'une tête chercheuse.

Roquette Zapper à décharge statique : cette roquette est une arme spécialisée anti-drones et anti-véhicules. Il emporte une ogive chargée électriquement, composée de couches alternées de métal conducteur et de céramique isolante. À l'impact, l'ogive fonctionne comme un condensateur géant qui délivre une décharge électrique massive sur la cible, grillant ses circuits.

La roquette provoque une Valeur de Dommages de 8P à l'impact, plus des dommages électriques de 12E(e) avec

un rayon de souffle de -4/m. Les véhicules et les drones ne subissent pas les dommages étourdissants, mais subissent les dommages électriques décrits dans les règles de base (voir p. 164, *SR4A*).

La plus grande partie des dégâts provoqués par une roquette Zapper provient de la destruction des circuits de la cible, et cette roquette est particulièrement dévastatrice pour un rigger « plongé » dans le drone ou le véhicule touché par la roquette. Les dommages que subit un rigger dans cette situation ne sont pas divisés par deux. Toutes les autres règles de *Plonger dans des drones* s'appliquent (voir p. 245, *SR4A*).

ARMES EXOTIQUES

Cette section présente toute une sélection d'armes de mêlée et d'armes à distance de conception unique, ou nécessitant des compétences de combat très spéciales, ainsi que des armes dont le fonctionnement est fondamentalement différent des autres armes de leur catégorie. Les compétences Arme de mêlée exotique et Arme à distance exotique sont spécifiques à chaque arme exotique, tel que décrit dans *SR4A*, p. 122, ou à certains groupes d'armes similaires, comme décrit dans l'entrée correspondante (voir *Lance-flammes*, p. 40, et *Armes laser*, p. 41).

ARMES DE MÊLÉE EXOTIQUES

La compétence Arme de mêlée exotique s'applique à toute arme exotique utilisée par le personnage ou portée par ce dernier (c'est par exemple le cas des armes cybernétiques) en combat.

Fouet : ce fouet à bestiaux classique en cuir ou en fibre mesure environ 2 mètres de long. Un fouet est inutile s'il est utilisé pour mener une attaque directe contre un adversaire protégé, mais il permet de lui arracher un objet des mains ou de l'étrangler (utilisez les règles d'immobilisation, dans

Obus de mortier	Dommages	PA	Souffle	Disponibilité	Coût
Anti-véhicules	16P	-2 / -6*	-4/m	18P	210¥
Chimique	produit chimique	—	rayon de 15 m	6P + produit chimique	60¥ + produit chimique
Fragmentation	18P(f)	+5	-1/m	15P	105¥
Fumigène	—	—	rayon de 15 m	8P	90¥
Fumigène (IR)	—	—	rayon de 15 m	10P	105¥
Hautement explosif	15P	-2	-2/m	12P	135¥
Incendiaire	—	—	rayon de 15 m	12P	150¥
Phosphore blanc	12P / 6 P	-moitié	-1/m	20P	360¥
Solaire	—	—	rayon de 40 m	8P	120¥
Tête chercheuse	comme obus	comme obus	comme obus	+2P	+500¥

* PA de -2 contre les personnes, -6 contre les véhicules.

Roquettes	Dommages	PA	Souffle	Disponibilité	Coût
Inferno	6P / 12P	+0 / -moitié	— / -2/m	24P	1 500¥
MP Jabberwocky II (indice 1 à 10)	—	—	spécial	(6+indice) × 3P	1 000¥ + indice × 300¥
Tête chercheuse	comme roquette	comme roquette	comme roquette	+2R	+500¥
Zapper	8P / 12E(e)	+0 / -moitié	— / -4/m	10R	1 150¥
Missile					
comme roquette	comme roquette	comme roquette	comme roquette	+5	+indice de Senseur × 500¥
SAM	12P	-2 / -6	-2/m	28P	1 250¥ + indice de Senseur × 500¥

Maîtriser un adversaire, pp. 161-162, SR4A, ou les règles de tir visé pour désarmer (p. 160, SR4A).

Gants Hardliner : ces gants très élégants contiennent une fine couche de densiplast le long des phalanges et le long du tranchant de la main. L'emploi de ces gants fait appel à la compétence Combat à mains nues.

Garrot : un garrot est une longueur de corde ou de câble, également surnommé « corde à piano ». Doté de deux poignées à chaque extrémité, il permet d'étrangler quelqu'un. Il est devenu le symbole des assassins, et même aujourd'hui certaines sociétés secrètes s'en servent encore pour éliminer leurs adversaires.

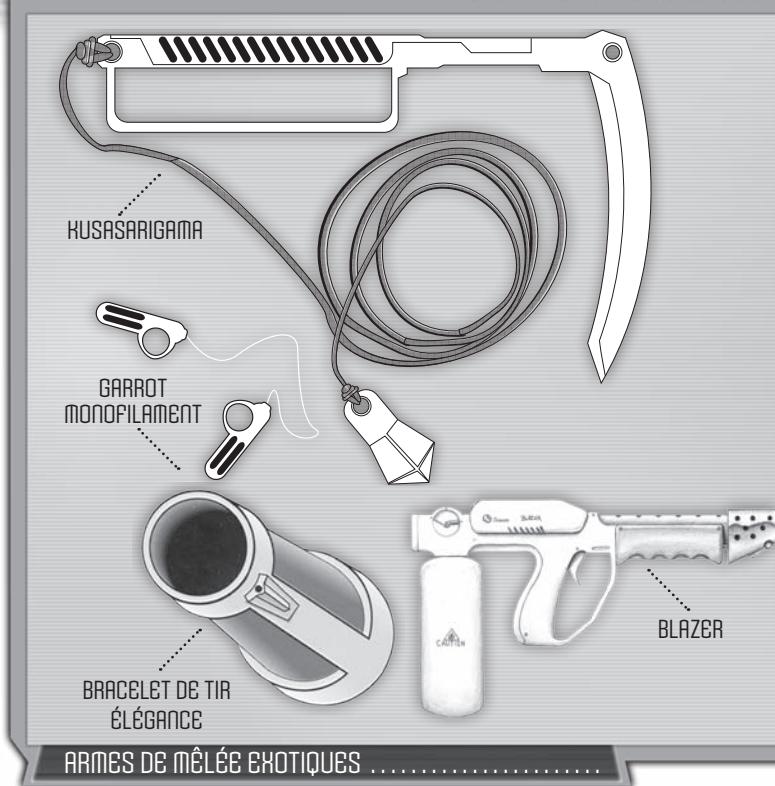
Un garrot ne peut être utilisé en combat classique, puisqu'il faut que la cible soit surprise et incapable de se défendre (voir *Surprise*, p. 165, SR4A). Utilisez les règles d'immobilisation (voir *Maîtriser un adversaire*, pp. 161-162, SR4A), avec les exceptions suivantes : si l'attaquant parvient à immobiliser sa cible, il provoque une Valeur de Dommages égale à la moitié de sa Force (arrondie au supérieur), plus les succès excédentaires obtenus sur le jet d'attaque à chaque Action complexe. La cible résiste avec Constitution + armure d'Impact. L'attaquant peut maintenir son emprise et passer une Action complexe pour la renforcer, tout en continuant à infliger des dommages, ou assommer le défenseur, mais il ne peut pas choisir d'infliger des dommages Étourdissants, comme le permettent les règles d'immobilisation classiques.

Garrot monofilament : un garrot monofilament permet de trancher la gorge d'une victime quasiment instantanément.

Kusarigama : Le kusarigama est une arme japonaise traditionnelle constituée d'une faux (la kama) et d'une chaîne de métal (le kusari) dont l'une des extrémités se termine par un lourd lest de fer, et l'autre est reliée à la faux. L'attaque est menée en faisant tourner la chaîne lestée en un large cercle, avant de l'envoyer vers la cible pour s'emmêler dans ses membres ou son arme, permettant à l'attaquant de frapper ensuite avec la faux de l'arme. L'utilisateur du kusarigama peut choisir de frapper son adversaire avec la chaîne lestée. Si l'attaque a suffisamment de l'élan, le lest peut provoquer de sérieux dégâts tout en maintenant l'attaquant hors de portée de la plupart des armes de mêlée.

Le kusarigama est une arme de mêlée très polyvalente, et l'utiliser efficacement nécessite beaucoup d'espace, ce qui interdit toute utilisation dans la plupart des bâtiments et les ruelles étroites. La chaîne du kusarigama peut servir à immobiliser l'adversaire (voir *Maîtriser un adversaire*, pp. 161-162, SR4A).

Saï : le saï est une arme défensive à trois pointes, originaire d'Okinawa. Les saïs sont généralement utilisés par deux. Un saï peut infliger des dommages Physiques ou Étourdissants (au gré de l'attaquant). La première fonction d'un saï est de piéger et de bloquer l'arme d'un adversaire, ce qui permet de le désarmer ou de briser sa lame. Si un personnage utilisant un saï réussit une défense totale lors du blocage d'une attaque (voir p. 160, SR4A), il peut utiliser la règle sur les tirs ciblés lors de son attaque suivante pour désarmer son adversaire (p. 160, SR4A) sans recevoir de modificateur de -4.



ARMES À DISTANCE EXOTIQUES

La compétence Arme à distance exotique s'applique à toute arme exotique utilisant des balles, des carreaux, des liquides ou d'autres types de munitions pour blesser ou affecter une cible à distance.

Bolas : les bolas sont une arme de jet composée de cordelettes interconnectées dont l'extrémité se compose d'une boule lestée (en général, deux ou trois au total). Les bolas servaient à capturer des animaux en leur emprisonnant les pattes pour les faire tomber. Un adversaire en mouvement qui est touché par des bolas tombe (voir *Projection au sol*, p. 161, SR4A) si la Constitution de la cible est inférieure ou égale aux succès excédentaires de l'attaquant plus la moitié de sa Force (arrondie au supérieur).

Bolas monofilament : cette arme terrible et complètement illégale n'est utilisée que par quelques cinglés. Les cordelettes standard sont remplacées par un monofilament qui tranche net la cible autour de laquelle elles s'enroulent. Utilisez les règles applicables au fouet monofilament pour les complications et les échecs critiques (voir p. 315, SR4A).

Bracelet de tir Tiffany Élégance : cet arme est un grand bracelet plaqué platine, conçu pour tirer une unique balle de pistolet léger. Son absence de canon le rend assez peu précis, avec une portée très limitée. Des versions personnalisées sont disponibles sur demande, et peuvent être assorties à une tenue de soirée (au meneur de jeu de déterminer les coûts supplémentaires).

Armes de mêlée exotiques	Allonge	Dommages	PA	Disponibilité	Coût
Fouet	2	(FOR / 2)P	+2	3	100 ¥
Gants Hardliner	—	(FOR / 2 + 1)P	—	4	100 ¥
Garrot	—	(FOR / 2)P	—	0P	10 ¥
Garrot monofilament	—	8P	-4	18P	2 000 ¥
Kusarigama	—	—	—	8P	150 ¥
Chaîne lestée	2	(FOR / 2 + 1)P	—	—	—
Faux	1	(FOR / 2 + 2)P	—	—	—
Saï	—	(FOR / 2 + 1)P ou E	—	4	75 ¥

Le bracelet de tir Élégance ne peut utiliser que des balles sans douilles, avec la portée des tasers. Il ne peut accueillir aucun accessoire. Le modificateur de Dissimulation du système d'arme est de -5 (voir p. 311, SR4A).

Cane pistolet « Trafalgar » de Mortimer of London : Mortimer of London, la célèbre maison de couture, vend également dans ses magasins des accessoires utiles, comme des mallettes, des tabatières et même la cane pistolet « Trafalgar. » La cane pistolet ressemble à une cane classique élégamment ornée, mais elle est en réalité un moyen de défense de dernier recours pour son utilisateur. Elle dispose d'un mécanisme permettant de tirer une balle unique depuis son extrémité. Il suffit pour cela de pointer la cane en direction de l'agresseur et d'appuyer sur une gâchette dissimulée dans la poignée.

La cane pistolet Trafalgar accueille tous les types de munitions sans douille pour pistolet, et utilise la portée des pistolets légers et ne peut accueillir aucun accessoire. Ses modificateurs de Dissimulation sont de +0 pour la cane elle-même, et -6 pour le mécanisme de tir (voir p. 311, SR4A).

Fusil à rayon sonique Ares Screech : autre arme non létale développée pour servir lors d'opérations anti-émeutes, ce fusil projette un rayon sonique à haute fréquence qui provoque des nausées et désoriente les cibles métahumaines.

L'attaque sonique peut prendre la forme d'un rayon concentré, moyen ou large, avec la même règle que les shotguns (voir p. 154, SR4A) pour déterminer le nombre de cibles touchées et le modificateur de VD. Utilisez la Volonté plutôt que la Constitution pour résister à une attaque sonique. Les armures classiques ne s'appliquent pas, mais les implants auriculaires d'amortissement sonore (p. 341, SR4A) fournissent 2 dés au test de résistance. Un sort Chut ou Silence réduit la VD du Screech de 1 par succès obtenu. Les cibles touchées par un rayon sonique souffrent de désorientation et de nausée (voir p. 254, SR4A).

Le Screech est alimenté par une batterie à impulsion (voir p. 36), et il utilise 1 point d'énergie par coup. La portée des shotguns s'applique.

Lance-filet SA Retiarius : Le lance-filet Retiarius (qui tire son nom d'un gladiateur romain qui se battait avec un filet) tire un filet de fibres expansives qui enveloppe et emprisonne sa cible. L'arme existe en deux versions, normale et grande. La version grande est conçue pour être utilisée contre les trolls et les grands animaux, alors que la version normale est faite pour les autres métahumains ou les animaux de taille comparable. Les filets qui servent de munition à cette arme coûtent 350 ¥ pièce.

Quand une cible est touchée, appliquez les règles des filets (voir p. 19). Si un grand filet est utilisé contre une cible de taille normale, celle-ci reçoit un modificateur de -2 à son Agilité, alors qu'une grande cible touchée par un filet normal bénéficie d'un modificateur de +2 à son Agilité. Les lance-filets utilisent la portée des pistolets légers et ne peuvent recevoir aucun accessoire.

Pistolet gyrojet FN-AAL : cette arme a les faveurs de nombreuses équipes de marines et de nageurs de combat comme le Special Boat Squadron britannique ou les *Kampfschwimmer* allemands. Elle tire des roquettes miniatures qui explosent à l'impact. Développée à l'origine pour le combat sous-marin, l'arme a prouvé qu'elle était également efficace sur la terre ferme.

Le pistolet gyrojet FN-ALL peut accueillir les mêmes accessoires qu'un pistolet lourd, avec la même portée. Utilisé sous l'eau, la VD augmente de +1, en plus des autres modificateurs applicables.

Sarbacane : une sarbacane est un tube étroit, pouvant mesurer jusqu'à deux mètres, qui sert à propulser une fléchette ou une longue aiguille en soufflant dans le tube. Les tribus des forêts équatoriales d'Amérique du Sud et d'Asie du Sud-Est comptent parmi les utilisateurs les plus connus

de cette arme, employée avant tout pour chasser le petit gibier. La fléchette ou l'aiguille ne provoque quasiment aucun dommage, mais permet d'introduire dans la cible une toxine de contact ou à injection (voir pp. 93 et 254, SR4A). L'arme est parfaitement silencieuse, ce qui la rend populaire auprès de certains shadowrunners et autres criminels adeptes de la furtivité. Les sarbacanes sont également utilisées en tir sportif.

Pour injecter une toxine par l'intermédiaire d'une aiguille de sarbacane, utilisez les règles permettant de cibler une zone non protégée par une armure (voir *Viser*, p. 160, SR4A). Si l'attaque est réussie, le poison affecte la cible. Remarquez qu'il est possible qu'un utilisateur de sarbacane inhale le produit sur un échec critique. Certaines sarbacanes modernes disposent d'une sécurité, sous la forme d'une petite pièce en forme de croix dans le bec. Le tir de sarbacane lui-même ne provoque aucun dommage.

Lance-flammes

Les lance-flammes crachent du carburant enflammé, en général de l'essence, du pétrole ou du napalm, brûlant la cible ou mettant le feu à la zone touchée. La plupart des lance-flammes sont alimentés par un réservoir porté en sac à dos. L'utilisateur utilise alors un diffuseur de la forme d'un pistolet, relié par un tuyau au réservoir. Certains lance-flammes modernes sont « portables », combinant le diffuseur à un petit réservoir, l'ensemble atteignant alors la taille d'une mitrailleuse ou d'un fusil d'assaut, et permettant plus de mobilité tout en réduisant la capacité de « tir ». Les lance-flammes disposent d'une petite flamme allumée au bout du canon, qui permet d'enflammer le carburant diffusé. Allumer la flamme et préparer un lance-flammes nécessite une Action complexe.

Un lance-flammes peut être utilisé pour toucher une cible unique ou pour balayer une zone plus large pour toucher plusieurs cibles. Une attaque de zone nécessite une Action complexe, et permet à l'utilisateur de toucher jusqu'à deux cibles supplémentaires, tant qu'aucune cible n'est éloignée de plus de 2 mètres de la suivante.

Un lance-flammes peut également servir à effectuer un tir de couverture (voir p. 154, SR4A), ce qui nécessite deux « tirs » à chaque fois. Se mettre à couvert ou se jeter à terre ne veut pas forcément dire qu'un personnage échappe à l'attaque, selon les circonstances exactes de la situation, à la discréption du meneur de jeu.

Les lance-flammes provoquent des dommages dus au feu (voir p. 164, SR4A). La nature spéciale du carburant utilisé dans les lance-flammes assure quasiment que tout objet pris dans la zone d'effet de l'attaque prend feu, pendant au moins un petit moment (à la discréption du meneur de jeu).

Tous les lance-flammes font appel à la compétence Arme à distance exotique : Lance-flammes (voir p. 122, SR4A) et ne peuvent recevoir aucun accessoire à l'exception d'une sécurité biométrique (*Cran de sûreté amélioré*, p. 33).

Aztechnology F3a : le F3a d'Aztechnology est un exemple moderne du traditionnel lance-flammes à sac à dos individuel. Il connaît son « heure de gloire » lors de la rébellion du Yucatán, quand les troupes de l'Aztlan / d'Aztechnology décident d'avoir recours à une tactique de terre brûlée. Le F3a utilise la portée des pistolets légers. Remplacer un réservoir de lance-flammes nécessite un Test étendu de Logique + Arme à distance exotique : Lance-flammes (10, 1 Action complexe).

Shiawase Blazer : ce lance-flammes compact de la taille d'une mitrailleuse est plus facile à transporter qu'un lance-flammes classique. Le réservoir de carburant est monté à l'arrière de l'arme, et contient assez de carburant pour quatre utilisations. L'arme a la faveur des équipes d'interventions gouvernementales et corporatistes chargées de « nettoyer » les planques de rebelles dans la jungle. Le Shiawase Blazer utilise la portée des tasers. Remplacer le réservoir nécessite un Tour de combat entier.

Armes laser

Les armes laser utilisent des rayons de lumière concentrés pour brûler, voire faire des trous dans leurs cibles. Les armes laser n'ont aucun recul, et on y résiste avec la moitié de l'armure d'Impact (arrondi au supérieur). Les armes laser ont de bonnes portées de tir maximales dans des circonstances idéales, mais elles perdent de leur intensité et font moins de dommages à longue distance. Pour chaque catégorie de portée au-delà de Courte, diminuez la Valeur de Dommages de l'arme de 1 (Moyenne -1, Longue -2 et Étendue -3). Les armes laser sont à peu près inefficaces dans les zones à visibilité réduite, car les particules en suspension dans l'air diminuent l'intensité du rayon. Dans les zones concernées par un modificateur de visibilité de Brouillard / Brume / Pluie / Fumée léger (voir p. 152, SR4A), doublez toutes les réductions de VD dues aux catégories de portée. Dans les zones concernées par un modificateur de visibilité de Brouillard / Brume / Pluie / Fumée épais ou Fumée thermique, triplez toutes les réductions de VD dues aux catégories de portée.

Il faut de grandes quantités d'énergie pour créer les rayons de lumière intense capables de provoquer des dommages. Les armes laser portables sont alimentées par des batteries à impulsion (voir p. 36) alors que les armes laser statiques sont souvent directement reliés à des sources d'énergie à haut voltage.

Tous les lasers font appel à la compétence Arme à distance exotique : Armes laser. Ils ne peuvent accueillir d'accessoires qu'au dessus et en dessous du canon.

Ares Redline : le pistolet laser Ares Redline est le chouchou du programme d'armes laser d'Ares. Les avancées en matière de conduction d'énergie et de technologie de stockage,

issues des projets d'Ares Arms et d'Ares Space, ont permis de réduire très rapidement les coûts des armes laser ces deux dernières années. L'Ares Redline a joué un grand rôle dans le film tridéo « Cross Point : Daedalus », et est devenu l'arme laser la plus répandue, bien que toujours rare.

L'Ares Redline utilise 1 point d'énergie par tir et est alimenté par un chargeur énergétique détachable ou une source externe, généralement un sac énergétique. Il utilise la portée des mitrailleuses.

Ares MP Laser 3 : l'Ares MP Laser 3 est un système laser portatif de la taille d'un grand fusil d'assaut, idéal pour les mercenaires ou les forces de sécurité sophistiquées haut de gamme, disposant de suffisamment de fonds.

Le MP Laser 3 utilise 2 points d'énergie par tir, et est alimenté soit pour un double chargeur énergétique ou par un sac ou un sac à dos énergétique externe. Il utilise la portée des fusils de sport.

Ares MP Laser lourd : le MP Laser lourd est le système laser de soutien d'Ares, qui permet une puissance de feu extrêmement précise jusqu'à 1,5 kilomètre.

L'arme est équipée d'une monture permettant d'y fixer un trépied ou un système de gyrostabilisation, puisque le MP Laser lourd est trop massif et déséquilibrant pour être utilisé sans le support nécessaire.

Il utilise 4 points d'énergie par coup et peut être alimenté soit par une batterie externe (généralement un sac à dos énergétique), soit par une source fixe (avec des « munitions » illimitées tant que la source en question produit ou reçoit du courant). L'Ares MP Laser lourd utilise la portée des fusils de précision.

Armes à distance exotiques	Dommages	PA	Mode	Munitions	Disponibilité	Coût
Ares Screech	5E	—	CC	10 (c) ou source externe	16	8 000 ¥
Bolas	—	—	—	—	6	75 ¥
Bolas monofilament	8P	-4	—	—	16P	2 500 ¥
Cane pistolet Mortimer « Trafalgar »	5P	—	CC	1 (b)	9R	750 ¥
FN-ALL Gyrojet	6P	-1	SA	10 (c)	12P	1 000 ¥
SA Retiarius						
Normal	—	—	CC	4 (b)	9	750 ¥
Grand	—	—	CC	2 (b)	9	1 000 ¥
Sarbacane	—	—	CC	1 (ml)	4	10 ¥
Tiffany Élégance	4P	—	CC	1 (b)	10R	1 250 ¥

Portée (en mètres)	Courte (+0)	Moyenne (-1)	Longue (-3)	Étendue (-6)
Sarbacane	0-CON	jusqu'à CON x 2	jusqu'à CON x 3	jusqu'à CON x 4

Lance-flammes	Dommages	PA	Mode	Munitions	Disponibilité	Coût
Aztechnology F3a	8P	-moitié	CC	10	14P	1 800 ¥
Shiawase Blazer	6P	-moitié	CC	4	16P	1 200 ¥

Armes laser	Dommages	PA	Mode	Munitions	Disponibilité	Coût
Ares Redline	5P	-moitié	SA	10 (c) ou source externe	14P	7 500 ¥
Ares MP Laser 3	7P	-moitié	SA	2 x 5 (c) ou source externe	18P	12 000 ¥
Ares MP Laser lourd	9P	-moitié	SA	source externe	24P	30 000 ¥



...ÉQUIPEMENT...



Réveille-toi, ducon.

Les esprits seuls savent pourquoi j'ai décidé de donner une personnalité à mes senseurs. Pire : pourquoi est-ce qu'il a fallu que je choisisse la version « Ado elfe branleuse ». Mais que voulez-vous : les jolis petits minois et les oreilles pointues, ça m'a toujours fait craquer.

Je sortis d'un sommeil profond mais désagréable. J'étais en sueur, sale, et j'avais mal partout. Deux jours passés allongé dans ma planque de sniper, sans bouger, c'était une véritable torture, même avec la doublure malsante de mon camo Victory Globetrotter. Le distille qui me permettait d'échapper aux patrouilles de Scorpions noirs me faisait l'effet d'une combinaison de ski dans le Sahara. Le vent incessant avait recouvert tout ce qui m'entourait d'une fine couche de poussière. J'avais fait attention à lubrifier le fusil avec du graphite en poudre plutôt que de l'huile, pour éviter que le sable ne s'infiltre dans le mécanisme. Remarquez, ça n'empêchait pas le fusil de se plaindre.

J'arrêtai de me lamenter tout seul sur mon sort pour jeter un œil au message d'avertissement que la gonzesse elfe agitait dans ma vision RA. Les senseurs que j'avais placés sur les hauteurs autour du camp d'entraînement avaient fini par obtenir une identification faciale de ma cible. Mieux, le système l'avait pisté jusqu'à l'arrière d'une jeep – une jeep qui quittait maintenant le camp. Fusil, dis-je mentalement à mon arme, je te présente Ahmoud, un bon ami à moi.

Enchantée, j'imagine, répondit-elle. Je l'invite à dîner ? Quand vous passez des journées entières dans la nature, seul et loin de toute connexion matricielle, le simple fait de vous faire maltraiter par votre flingue a un côté sympa.

Je fis quelques exercices respiratoires pendant que le petit convoi de jeeps quittait le camp et s'approchait de ma position, quelques kilomètres plus loin sur la route. Je me préparai au tir, sachant qu'il fallait que ce soit le bon. Quelques minutes plus tard, la cible se retrouva à portée visuelle. La tête d'Ahmoud était dans ma lunette de visée. Il fallait juste qu'il franchisse un peu plus de distance dans ma direction...

Une pâle lumière sur ma gauche attira mon attention. Le bout de ma baguette de fluomousse se mit à briller d'une étrange lumière bleue. Merde, je m'attendais pas à une couverture astrale. Il n'y avait pas une seconde à perdre.

L'esprit se matérialisa à l'instant où je tirai. J'aperçus la gerbe écarlate qui m'annonçait que j'avais abattu ma cible, mais déjà je donnais les ordres qui, j'espérais, me permettraient de couvrir ma fuite. La grenade IEM explosa près des jeeps. Avec un peu de chance, elle grilleraient leur équipement de communication et les empêcherait d'appeler des renforts. Au pire, le brouilleur placé dans ma poche finirait le travail. L'ordre qui avait fait sauter la grenade IEM avait également déclenché une grenade manatech Petite brume qui noya ma position dans une fin brouillard capable de réduire la visibilité astrale. Je ne pouvais qu'espérer qu'elle distrairait l'esprit assez longtemps pour me donner une avance décente.

Je cavalais déjà pour attraper mon moyen de transport, à un kilomètre de là. Mais je savais que je n'y arriverais pas à temps.

Plan B.



VÊTEMENTS ET PROTECTIONS

Les shadowrunners ne survivent pas uniquement grâce à leurs armes et à leurs poings. Cette section vous offre une sélection de l'équipement qui vous permettra de rester en vie quand vous vous retrouverez cloués dans le noir et le froid, cloués sous un tir de barrage des gardes de sécurité.

RÈGLES D'ARMURE

Ces règles sont entièrement optionnelles. Utilisez-les si vous le souhaitez, sinon ignorez-les. Elles complètent les règles d'armure présentées dans *SR4A*, pp. 160 et 326.

Bidouiller l'encombrement

Ainsi que précisé dans la section *Armure et encombrement*, p. 160, *SR4A*, si l'armure Balistique ou d'Impact dépasse la Constitution $\times 2$ du personnage, celui-ci risque de souffrir d'une surcharge. Si vous voulez faire un peu moins de calcul et vous montrer un peu plus tolérant sur les armures, essayez l'une des options suivantes :

- Ignorez purement et simplement l'encombrement dû à l'armure si le personnage ne porte qu'une seule protection (même s'il s'agit d'une armure corporelle intégrale). N'appliquez les règles d'encombrement que lorsqu'un personnage empile les armures ou accumule les accessoires (casque, bouclier, protections d'avant-bras, etc.).
- Permettez aux personnages d'acheter des protections customisées spécialement adaptées à leur carrière (tout comme les armures militaires sont conçues pour s'adapter à chaque soldat). Les protections customisées peuvent permettre soit d'ignorer purement et simplement l'encombrement, soit d'augmenter la tolérance d'armure à Constitution $\times 3$.

Modifications maximales d'armure

Chaque type de vêtement ou d'armure n'est conçu que pour résister à certains types de dommages ou fournir un avantage particulier, vu les limites physiques et chimiques des matériaux utilisés. Ajouter une couche protectrice supplémentaire de matériau n'a pas d'intérêt si la mobilité doit en pâtrir ou si elle doit provoquer d'autres gênes. Un nombre limité de modifications peut être apporté aux vêtements et armures (voir p. 52 ou p. 327, *SR4A*).

Chaque vêtement ou armure ne peut accepter qu'un maximum de 6 points de modifications, ou son indice Balistique ou Impact le plus élevé $\times 1,5$ (arrondi au supérieur), suivant la valeur la plus élevée des deux. Les modifications d'armure pour lesquelles aucun indice n'est attribué (comme par exemple la modification packs gel) compte comme 1 point de modification.

Par exemple, un manteau renforcé (6 / 4) peut accueillir jusqu'à 9 points de modifications (indice le plus élevé $\times 1,5$). Il peut par exemple accueillir une protection ignifuge 5, une isolation calorifique 3 et des vrilles électrifiées, mais pas plus (5 + 3 + 1 = 9).

Capacité des combinaisons de protection

Comme pour la règle des modifications maximales d'armure, le nombre des gadgets et améliorations sensorielles qu'on peut caser dans une combinaison de protection (comme une armure corporelle intégrale, p. 325, *SR4A*, ou les tenues SWAT, militaires et équivalentes) est limité.

Avec cette règle, chaque type de combinaison de protection dispose d'un indice de Capacité (comme les membres cybernétiques) qui indique le nombre d'accessoires qu'elle peut accueillir. Ces indices de Capacité sont répertoriés dans les tables d'armures appropriées. Chaque modification ou ajout utilise de la Capacité (indiquée entre crochets), à hauteur du montant indiqué dans les tables appropriées. Remarque : ces dernières prennent en compte l'équipement intégré de base dans la combinaison. Les accessoires portés ou transportés en plus sont comptabilisés normalement.

Avec cette règle, l'armure corporelle intégrale décrite dans *SR4A*, p. 326, a une Capacité de 8, et son casque une Capacité de 7. La combinaison Urban Explorer a elle une Capacité de 6 et son casque une Capacité de 5.

Dégénération d'armure

Les armures corporelles modernes sont conçues pour arrêter les dommages d'une attaque, mais cela signifie souvent que l'armure est elle-même endommagée au passage. À chaque fois qu'une attaque provoquant des Dommages physiques traverse une armure (en d'autres termes, les dommages ne deviennent pas Étourdissants selon les règles présentées dans *SR4A*, p. 160), réduisez l'indice d'armure correspondant (Balistique ou Impact) de 1.

CAPACITÉ DES COMBINAISONS DE PROTECTION

Appliquez la Capacité indiquée ci-dessous pour chacun des équipements présentés dans le chapitre *Équipement* de *SR4A*. Pour les équipements présentés dans cet ouvrage, consultez les tables correspondantes.

Amélioration d'armure	Capacité	Amélioration d'armure	Capacité
Autocrocheteur	[1]	Communication	
Biomoniteur	[1]	Brouilleur	[2]
GPS	[1]	Commlink	[2]
Holster	[3]	Connexion sans fil	-
Holster dissimulable	[4]	Interface épidermique	[3]
Holster rapide	[4]	Marqueur RFID	-
Kit de survie	[6]	Microtransmetteur	[1]
Lampe torche	[1]	Module sim	[2]
Matériel d'escalade	[5]	Simrig	[5]
Médikit	[5]	Senseurs	
Micropistolet de détresse	[1]	Caméra	[1]
Mini-poste à soudure	[4]	Compteur Geiger	[1]
Pince coupantes	[1]	Détecteur de mouvements	[1]
Trousse à outils	[6]	Microphone	[1]
Modification d'armure		Microphone directionnel	[1]
Adaptation environnementale	[3]	Microphone laser	[2]
Atténuation thermique (indice 1-3)	[3]	Scanner de cyberware	[1]
Atténuation thermique (indice 4-6)	[5]	Scanner de fréquences radios	[1]
Effet feedback	[3]	Scanner magnétique	[1]
Isolation calorifique (indice 1-3)	[1]	Senseur atmosphérique	[1]
Isolation calorifique (indice 4-6)	[2]	Scanner olfactif	[1]
Isolation chimique	[4]	Télémètre laser	[1]
Isolation électrique (indice 1-3)	[2]	Appareils visuels	
Isolation électrique (indice 4-6)	[3]	Amplification visuelle	[Indice]
Protection chimique	[2]	Compensation antiflash	[1]
Protection ignifuge (indice 1-3)	[1]	Interface visuelle / Affichage	
Protection ignifuge (indice 4-6)	[2]	tête haute (HUD)	[2]
Réservoir d'air interne	[1 par heure]	Senseur à ultrasons	[2]
Vrilles électrifiées	-	Smartlink	[2]
Appareils auditifs		Vision nocturne	[1]
Amplification auditive (indice 1-3)	[1]	Vision thermographique	[1]
Filtre sonore sélectif	[1]	Zoom	[2]
Reconnaissance spatiale	[2]		
Système audio	[1]		





TRANSMISSION.....

Une armure endommagée peut être réparée grâce à la compétence Armurerie et les règles *Construire et réparer* (voir p. 138, SR4A). Le seuil du test est déterminé par le meneur de jeu, selon le type d'armure et l'étendue des dommages subis. Réparer certains types d'armures sophistiquées (en particulier les armures corporelles complètes) peut nécessiter un test de Hardware ou de Mécanique industrielle si des composants électroniques, des systèmes d'alimentation ou hydrauliques ont subi des dégâts.

VÊTEMENTS RENFORCÉS

C'est un fait : une bonne partie du Sixième Monde aime à se croire civilisé. Il y a donc des fois où être blindé comme un char d'assaut peut poser problème vis-à-vis de la police et des forces de sécurité. Des runners qui portent des protections importantes risquent d'avoir du mal à participer à certaines rencontres mondaines, ou même à s'infiltrer incognito dans un complexe résidentiel d'esclaves corporatistes.

Lorsque la discréption ou une apparence anodine est plus importante que la protection individuelle, il existe une gamme de vêtements de protection alliant discréption et protection personnelle. De nombreux vêtements sont fabriqués par des designers réputés, taillés sur mesure pour les cadres et les pontes qui doivent concilier style et sécurité. Runners, vous êtes prévenus : les discriminations et les rancœurs vont dans les deux sens. Ainsi, traverser la rue vêtu d'un costard valant un an de salaire peut mettre le citoyen lambda de mauvaise humeur, voire représenter un vrai défi.

Une erreur dans le *dress code* est généralement du ressort du meneur de jeu, mais il faut rappeler que dans un monde partagé entre quelques rares nantis, une immense majorité qui n'a rien et une poignée qui se trouve entre les deux, l'habit fait le moine, et l'importance des vêtements dans la plupart des situations mérite d'être soulignée.

Pour ceux qui disposent d'un niveau de vie Élevé, les vêtements coûtant plusieurs centaines de nuyens sont la norme ; comptez plusieurs milliers de yens pour un Niveau de vie Luxe.

Les collections de mode décrites ci-dessous ne sont qu'un exemple des gammes de vêtements dont peuvent disposer les runners qui veulent allier discréption et protection. Le meneur de jeu peut concevoir ses propres collections et ensembles pour des personnages qui souhaiteraient développer leur propre style.

Composants des tenues

Pris séparément, certains vêtements de protection ont des indices d'armure assez bas : ils sont habituellement conçus pour être combinés à d'autres vêtements pour former un ensemble. Additionnez les valeurs d'armure de chaque composant constituant la tenue, et prenez en compte la somme des indices Balistique et d'Impact, sans prendre en compte *dans ce cas précis* la règle selon laquelle seul l'indice le plus élevé s'applique (voir *Armure et encombrement*, p. 160, SR4A).

Une fois le calcul effectué, le résultat devient la valeur d'armure du personnage et répond aux règles normales sur les armures et l'encombrement. Les collections conçues pour être portées de cette manière sont indiquées sur les tables par un (c). Des composants marqués d'un astérisque ne peuvent être portés ensemble dans le cadre de cette règle sur les composants de tenue.

A-J — Anielski-Joop (Berlin & Munich)

Célèbre marque, connue dans les milieux de la mode comme une maison de tradition et descendante de la noblesse russe, Anielski-Joop est aujourd'hui synonyme de haute couture et de sécurité maximum. Anuschka Joop-Anielski, fille de la couturière Florence Joop et du magnat russe Sergej Anielski, a su préserver les traditions et le savoir-faire que possédait cette maison, tout en faisant évoluer le style et le positionnement



TRANSMISSION.....

de la marque au sein de l'industrie du luxe. Aujourd'hui, la marque est reconnue pour ses collections avant-gardistes qui font le bonheur de la haute société. Grâce au soutien de sa famille et son influence personnelle, Anuschka Joop-Anielski a su mettre l'entreprise familiale sur les voies du succès.

reconquista : après le Crash et la crise économique qui a suivi, les États allemands alliés ont fait le choix du renouveau et du changement. Cette tendance est également visible dans l'évolution des modes. Alors que les années 60 étaient marquées par la domination d'un style asiatique sobre, les années 70 sont celles du look néo-victorien. A-J met l'accent sur cette tendance dans sa collection *reconquista*.

Les redingotes à queue de pie tombent jusqu'aux chevilles, alors que les cols relevés atteignent les oreilles. Les manchettes hautes sont elles aussi typiques, comme les doubles rangées de boutons. Les femmes portent généralement des robes descendant jusqu'aux genoux, et les hommes des pantalons serrés et des gilets boutonnés (eux aussi dotés d'un col haut). Les bottes sont lourdes, polies, en imitation cuir. Les ornements ciselés en métal décorent parfois le cou, la poitrine et le dos pour offrir une protection supplémentaire.

Chaque élément de la collection *reconquista* est taillé sur mesure, et n'est disponible qu'en coloris sombres, avec ou sans rayures ou motifs discrets. Le coût varie en fonction de la qualité des boutons, des retouches et évidemment des broderies faites main.

A-J utilise un tissu ciré spécial pour ses manteaux de la collection *reconquista*. Le matériau « respire » et résiste aux pluies acides (protection chimique d'Indice 3, voir p. 327, SR4A). Tous les vêtements *reconquista* sont faits de matériaux lourds mêlés à plusieurs couches d'aramide.

dressCODE (Munich)

dressCODE est avant tout *branché*. Griffe incontournable des top-models, des nouveaux riches, des jeunes friqués de la haute qui sortent en boîte ou qui veulent afficher leur style en faisant du shopping, cette marque est un *must-have* pour tous ceux qui sont tendance et tiennent à le montrer. Tonja Bischer a créé un véritable culte autour des vêtements renforcés. Elle satisfait ainsi son public-cible, mais également aux parents de ses derniers qui, rassurés, acceptent volontiers de débourser des sommes exorbitantes pour assurer la sécurité de leur progéniture adorée.

La société jeune et innovante de Tonja Bischer prévoit de créer une collection low-tech pour les petits budgets. Elle a en effet perdu ses parents lors du Crash et sait ce que cela signifie de se faire jeter de sa petite vie tranquille et aisée pour se retrouver dans la rue à « manger de la merde et s'en prendre plein la gueule » – un fait qu'elle n'oublie jamais de signaler lors de ses interviews. Son succès semble d'autant plus retentissant que Tonja sait maintenir un contact avec la rue et ses attentes en matière de mode.

Anielski-Joop reconquista (c)	Balistique / Impact	Dispo.	Coût
Bottes	0/1	10	500¥
Gilet	1/1	10	1 250¥
Manteau	3/2	10	2 000¥
Robe / Pantalon	1/0	10	850¥

dressCODE	Balistique / Impact	Dispo.	Coût
CYBERPIRATE (c)			
Jupe / Pantalon*	1/0	7	850¥
Short*	1/0	7	200¥
Short avec jambières*	1/1	7	350¥
T-Shirt / Tube Top	1/0	7	200¥
Veste	3/2	7	500¥

CYBERPIRATE : La mode « cyberware » qui fait fureur dans la rue depuis quelques temps est déclinée dans la collection CYBERPIRATE de la griffe dressCODE. Les vestes moulantes en matériau noir brillant sont soulignées par des protections métalliques au niveau des reins, des coudes, des poignets, des épaules et du dos, le tout relié par un filetage de Kevlar. Les pantalons larges, assortis, sont dotés de fermetures magnétiques latérales, ce qui permet de les enfiler très rapidement. Des fermetures supplémentaires permettent même de former une combinaison avec la veste. Pour les femmes, dressCODE propose des jupes longues ou des shorts moulants fendus fonctionnant sur le même système.

Sur une base stylée négligé et vaguement insectoïde, la collection CYBERPIRATE présente une caractéristique supplémentaire : il est possible d'uploader des images sur les matériaux en métal et Kevlar, ce qui donne aux vêtements une apparence et une structure nouvelle. Par l'intermédiaire de caméras abonnées au PAN de l'utilisateur, la tenue peut même afficher des images reproduisant les environs immédiats de son porteur, mais les délais de transmission provoquent souvent des interférences dans le cas de mouvements trop rapides. La collection a inspiré de nombreuses copies, mais aucune n'a pour l'heure réussi à atteindre le même degré de souplesse ou de protection, ni les mêmes performances technologiques.

dressCODE a utilisé pour cette collection des fibres Dyneema à octuple tressage en plus du filetage en Kevlar et des protections en alliages légers.

Les vestes CYBERPIRATE disposent d'une Protection chimique d'Indice 2 (voir p. 327, SR4A).

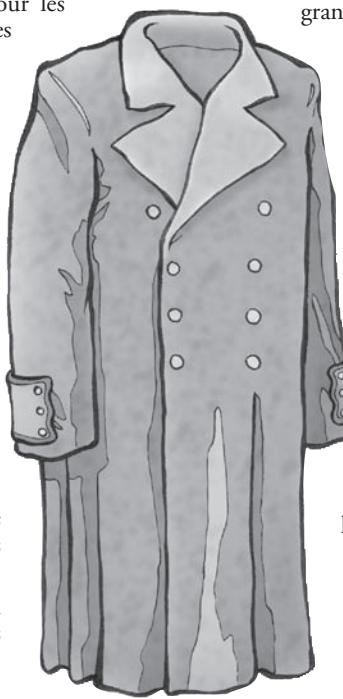
Mortimer of London

Jusque dans les années 2050, Mortimer of London s'est affirmé comme le couturier exclusif de la haute société européenne. Quand le docteur Samantha Mortimer décida de reprendre l'affaire de son père en 2056, elle entreprit de développer la marque sur le marché mondial de la mode, en créant des collections pour femmes et des collections pour les métahumains, qui s'ajoutèrent aux traditionnels manteaux et robes qui faisaient jusqu'alors le succès de la marque. Les célèbres boutiques Mortimer of London, que l'on retrouve dans la plupart des métropoles du monde, proposent à leurs clients des vêtements sur-mesure, dans la plus pure tradition britannique. Les trolls et les nains n'ont pas à payer de supplément pour les tenues adaptées à leur carrure.

Collection Berwick Line : Berwick est la plus prestigieuse collection de costumes Mortimer of London. Un costume Berwick n'a pas l'aspect tendance d'une robe de haute couture de chez Zoé, mais il est l'expression parfaite de l'élégance classique. Chaque costume Berwick est taillé sur mesure par un des couturiers de Mortimer of London, et un maître tailleur accompagne personnellement le client pour qu'il prenne les

décisions qui lui permettront de créer un costume véritablement unique. Les costumes Berwick combinent les coupes et les styles du XVIII^e au XX^e siècles avec des dizaines de types de cols et de manchettes, des monogrammes brodés et d'autres détails individuels. Ils font partie des plus beaux costumes du Sixième Monde.

Collection Greatcoat : la collection Greatcoat est composée de manteaux de laine épaisse et de tweed doublés de coton. Les Greatcoats adoptent le design classique des grands pardessus du XX^e siècle, et résistent à l'eau et aux pluies acides qui constituent la météo traditionnelle de nombreuses conurbs. De plus, ils intègrent des matériaux balistiques lourds et des plaques semi-rigides, masquées par la coupe du manteau. Le Greatcoat offre une protection chimique et une isolation calorifique d'Indice 2 (voir p. 327, SR4A) et fournit un modificateur supplémentaire de Dissimulation de -2 aux objets qui y sont cachés.



Collection Ulysses : les manteaux Ulysses peuvent résister à la pluie et à l'eau pendant plusieurs heures, voire plusieurs jours, garantissant à son propriétaire qu'il restera sec quelque soit le temps. Ces manteaux à capuche ne disposent pas de la doublure chaude du Greatcoat, mais d'un tissage résistant aux liquides. Les manteaux Ulysses offrent une protection chimique d'Indice 4 (voir p. 327, SR4A), ainsi qu'un modificateur supplémentaire de Dissimulation de -2 aux objets qui y sont cachés.

Rheingold — zeitloS Klassisch (Düsseldorf)

On dit de ceux qui portaient des vêtements renforcés Rheingold qu'ils « jouaient la sécurité », même dans les années 60. Cette marque issue d'une entreprise familiale a été fondée en 2055 par Josef Mitnacht, ancien expert en armement ayant travaillé chez Heckler & Koch. Aujourd'hui, l'entreprise est gérée par les deux fils : Otto-Rudolf et Paul, sous l'œil attentif de leur père. La philosophie de l'entreprise tente de coller à la devise du patriarche : « Bien sapé et bien protégé, en toutes circonstances. »

Les matériaux utilisés ont beaucoup évolué depuis le début des années 2070 : la marque utilise désormais des tissus lourds cirés à tissage multiple, des laines spécialement traitées et même des matériaux plastiques. Les tous derniers matériaux de protection balistique et d'impact sont disponibles, si vous y mettez le prix.

Aurora : la collection Aurora est le fer de lance de Rheingold, et représente l'entrée de gamme des cadres supérieurs. Cette collection célébrissime propose des manteaux et des blazers à coupe droite, des costumes élégants, des smoking deux-pièces ou des robes-fourreaux sobres. Celles-ci sont parfois classiques, sans décolleté, alors que d'autres sont un peu plus osées ou moulantes. Les vêtements Aurora sont disponibles en blanc, noir ou bordeaux, sans oublier les rayures dorées typiques de la marque Rheingold. Le résultat est toujours classique et élégant, à la limite du strict.

Mortimer of London	Balistique/Impact	Dispo.	Coût
Collection Berwick (c)			
Chemisier / Chemise	1/0	12	550 ¥
Jupe / Pantalon	1/1	12	800 ¥
Veste de costume	3/2	12	1 500 ¥
Veste de réception	2/2	12	1 750 ¥
Collection Greatcoat	6/5	8	3 000 ¥
Collection Ulysses	6/4	8	2 800 ¥

Rheingold	Balistique/Impact	Dispo.	Coût
Collection Aurora (c)			
Blazer*	3/1	11	1 200 ¥
Chemisier / Chemise	1/0	11	650 ¥
Jupe / Pantalon	1/1	11	850 ¥
Manteau*	3/2	11	1 800 ¥



TRANSMISSION.....

Mais la caractéristique principale des vêtements Aurora n'est pas visible au premier coup d'œil : à voir la souplesse et la nonchalance avec lesquelles le tissu tombe, on a du mal à croire que ces tenues sont des vêtements renforcés. Rheingold est le premier couturier à utiliser des fibres en Zylon améliorées, après avoir réussi à en éliminer les faiblesses provoquées par l'humidité et l'usure.

Vashon Island (Shiawase Fashion)

Depuis sa création, Vashon Island est une maison de couture qui s'est spécialisée dans les vêtements chics et les costumes pour hommes et femmes. Pendant le Crash de 2064, cette griffe, indépendante a connu de gros problèmes de cash flow et est passée sous le contrôle de Shiawase Corporation. Depuis la prise de contrôle, Vashon Island a intégré la structure commerciale de Shiawase, et ses collections ont été influencées par le style néo-japonais (en particulier les costumes), tout en conservant sa touche internationale.



Collection de vestes Aces High : cette série de beaux blousons d'aviateur remporte un franc succès auprès des employés aisés qui ont un goût pour l'aventure (ou qui veulent s'en donner l'air). La collection Aces High existe en quatre versions : « As de Pique » (pilote de chasse américain de la Seconde guerre mondiale), « As de Trèfle » (pilote de chasse britannique de la Seconde guerre mondiale), « As de Cœur » (pilote militaire contemporain) et « As de Carreau » (futuriste, inspiré du style de la série trid *Spitfire Resurrection*). Ces vestes sont disponibles sans motifs particuliers, ou peuvent

être personnalisées avec toute une série de patches, de coloris ou de symboles d'escadres militaires ou corporatistes d'une époque donnée. Le dos peut être décoré de scènes d'aviation classiques ou de pinups. Ces vestes fournissent 1 point de protection chimique et d'isolation calorifique (voir p. 327, SR4A).

Collection Steampunk : au cas où vous n'auriez pas suivi, le look « dur à cuire corpo » qui faisait le succès de la collection Sleeping Tiger de l'an dernier, est aujourd'hui devenu complètement ringard. Aujourd'hui, la mode est rétrofuturiste et néo-victorienne. Aujourd'hui, la mode c'est la collection Steampunk. Ces tenues à la coupe élégante font appel à des matériaux modernes, parés de boutons en cuivre, de clous de chaussures, de grosses boucles et de la dentelle. Les accessoires sont nombreux, des lunettes d'aviateur au chapeau melon, en passant par les cannes et les bijoux d'horlogerie.

Vashon Island	B/I	Dispo.	Coût
Collection vestes Aces High	3/3	7	1 250 ¥
Collection Steampunk (c)			
Collants ou calçon / Jupon et jupe	1/1	7	400 ¥
Corset / Gilet	2/2	7	600 ¥
Chemisier / Chemise	1/1	7	250 ¥
Pardessus	3/3	7	1 000 ¥
Robe de bal*	1/0	7	750 ¥
Collection Synergyst Business (c)			
Chemise à haut col	1/0	8	300 ¥
Jupe / Pantalon	1/1	8	400 ¥
Manteau long*	4/2	8	1 300 ¥
Veste courte*	2/2	8	500 ¥
Veste de costume*	3/2	8	800 ¥

Collection Synergist Business : cette collection est un must pour tous les requins du monde corporatiste moderne. Avec de hauts cols, des décolletés, et des pressions dissimulées à la place des boutons, le style de ces tenues pros est aussi sobre qu'élégant. La veste du costume et le manteau long intègrent des holsters dissimulés (modificateur de Dissimulation de -2). Le manteau long fournit un modificateur de Dissimulation supplémentaire de -2 à tous les objets cachés dessous (voir *Manteau renforcé*, p. 327, SR4A).

Victory (Ares)

Victory Sportswear est une filiale d'Ares produisant des vêtements qui ne peuvent pas vraiment être considérés comme de véritables armures. La marque est composée de plusieurs petites sociétés, de Seattle à l'Allemagne, qui travaillent main dans la main pour produire une large gamme de vêtements, du simple sportswear aux vêtements de plein air en passant par les tenues de chasse et de travail industriel lourd. Ares met régulièrement en scène ses collections de vêtements de chasse dans ses campagnes de marketing croisé pour ses armes de chasses.

Conçue pour les athlètes et les aventuriers, la collection Victory conjugue côté pratique et mode.

Collection Globetrotter : cette collection est a été pensée pour les chasseurs, les adeptes des grands espaces et les explorateurs de la nature sauvage en leur offrant une protection face aux éléments. Les vêtements de la collection Globetrotter existent tous en motif camouflage – au choix du client à l'achat.

Les vêtements renforcés Globetrotter disposent d'options pour quasiment tous les types de milieux hostiles. Shorts, t-shirts sans manches et autres vêtements légers pour les environnements secs, les soleils de plomb (déserts) ou les lieux étouffants et humides (jungles). Vêtements isolés et chauds pour les zones froides et venteuses – et toute une gamme pour tous les climats qui existent entre ces deux extrêmes. Les tenues Globetrotter intègrent des dispositifs pour faire face au soleil, à la transpiration et aux petits insectes. Ces vêtements ont du succès auprès des sociétés de sécurité, puisque Victory offre



Victory	B/I	Dispo.	Coût
Collection Globetrotter			
Combinaison de camouflage	5/3	5	750¥
Doublure massante	—	+2	+800¥
Gilet de camouflage	3/3	5	400¥
Pantalon de treillis	3/0	5	500¥
Veste de camouflage	6/4	5	1 000¥
Vêtements renforcés légers	3/0	5	400¥
Vêtements renforcés lourds	4/2	5	600¥
Collection Industrious			
Casque de chantier	+0/+2	4	50¥
Combinaison	4/2	4	700¥
Salopette	5/4	4	900¥
Salopette d'hiver	6/5	4	1 000¥

des réductions intéressantes aux clients qui achètent en gros volumes leurs tenues personnalisées.

Doublure massante : conçue pour les chasseurs qui doivent pouvoir rester immobiles pendant de longues périodes, cette doublure brevetée envoie périodiquement de toutes petites décharges électriques dans certains muscles pour leur permettre de se détendre. Cela permet à celui qui porte ces vêtements de rester allongé longtemps dans la même position sans subir de crampes ou d'inconfort important – même si ça n'a aucun effet sur l'ennui.

Collection Industrious : cette collection de combinaisons et de salopettes est destinée aux ouvriers et aux ingénieurs qui doivent être protégés des accidents, des paranimaux ou des prédateurs urbains dans leur travail.

Les combinaisons et salopettes ont la faveur des mécaniciens de terrain, des ouvriers du bâtiment, des secouristes et des infirmiers. Elles fournissent assez de protection et ont assez de poches, de boucles et de sangles pour accueillir l'équivalent d'une trousse à outils ou d'un médikit. Le matériau, solide, est également ignifuge et étanche, fournissant 2 points de protection ignifuge et de protection chimique (voir p. 327, SR4A). Certains accessoires offrent également une protection thermique pour le travail en extérieur l'hiver, offrant 2 points supplémentaires d'isolation calorifique.

Zoé

Zoé est peut-être la plus élitaire des maisons de haute couture, surtout depuis que la compagnie a repris les restes de son principal concurrent, Armanté. Elle est aussi la marque la plus avant-gardiste, et révolutionne régulièrement la mode corporatiste. La principale activité de la société consiste à fournir des vêtements de haute couture sur-mesure pour la crème de sa clientèle, mais elle fournit également des collections de prêt à porter. Même si les tenues de Zoé sont conçues pour le business plutôt que pour les soirées, leur griffe créative a prouvé que si vous avez de la gueule au bureau, vous aurez de la gueule n'importe où.

Collection Executive Suite : Vashon Island met en avant un style néo-japonais et Mortimer a une touche « vieille Europe » : Zoé opte quand à elle pour une collection « qui va définir le look du siècle prochain. » Les vêtements sont élégants et simples, avec de rares poches et quelques accessoires soigneusement intégrés, comme des manchettes et des cols de couleurs contrastées. Le tissu a l'air raide mais reste très confortable même après une journée de seize heures de travail. Les vêtements Executive Suite existent en version monochrome (avec les accessoires contrastés mentionnés précédemment) ou en version deux couleurs soigneusement assorties. De nombreux ensembles Executive Suite sont taillés sur mesure pour mettre en valeur les traits les plus engageants de leur propriétaire, par exemple une taille fine ou un buste musclé.

Zoé	B/I	Dispo.	Coût
Collection Executive Suite (c)			
Chemisier / Chemise	1/0	9	400¥
Jupe / Pantalon	1/1	9	550¥
Veste courte*	3/1	9	750¥
Veste longue*	4/1	9	1 000¥
Collection Heritage			
	2-6/1-4	14	10 000¥ et plus
Collection Moonsilver			
Foulard / Écharpe / Ceinture	+1/0	10	500-1 000¥
Robe de cocktail	3/1	10	5 000¥
Robe de soirée	4/1	10	7 500¥
Collection Second Skin			
	4/1	12	5 000¥



ARMURES PERSONNELLES

Certaines professions du Sixième Monde exigent le port d'une armure spéciale, que ce soit parce que l'environnement est hostile (par exemple quand vous plongez dans une mer envahie de murènes Éveillées) ou parce que c'est ce que le public ou le monde corporatiste s'attend à voir (l'administration d'un métroplexe veut que ses démineurs soient clairement identifiables, et Damien Knight veut que les hommes de Knight Errant aient une apparence bien à eux).

Même si le nombre d'armures spécialisées dans le monde de *Shadowrun* est quasiment illimité, les options présentées ci-dessous donnent au meneur de jeu une petite idée des types d'armure les plus répandus, ainsi que des indications sur la création d'armures que vous pouvez utiliser dans votre groupe.

Collection Heritage : la collection Heritage a fait le succès de Zoé depuis plus de 15 ans. Inspirée de la tenue Highland Laird, qui offrait une version contemporaine de l'habit d'apparat traditionnel des Highlands écossais, elle a tout d'abord été boudée par un public méfiant. Mais les recherches historiques ont fini par convaincre la haute société écossaise de sa valeur. La réputation de Zoé a fait le reste, et Zoé a rapidement commencé à recevoir des demandes en provenance de nombreux personnages importants, pour que soient conçus des modèles inspirés d'autres traditions culturelles. La collection Heritage était née.

Chaque design est commandé par un individu ou un groupe de personnes qui conservent pendant un an (ou plus) les droits exclusifs sur la collection, après quoi les modèles peuvent être produits pour le grand public. En 2070, il existe dix-neuf modèles culturels à destination du public : Pueblo, Navajo, Salish, Courtisan espagnol, Renaissance italienne, Membre de la cour royale française du XV^e siècle, Marchand hanséatique, Cosaque russe, Aristocrate confédéré, Maharadjah indien, Aztèque, Maya, Rome impériale, Japon féodal, Chinois traditionnel, Nubien, Gentleman victorien de l'époque coloniale, Highlander écossais, ainsi que le style « Tir traditionnel », commandé par les nobles de Tir Tairngire et qui a perdu les faveurs de la clientèle au cours des deux dernières années.

Collection Moonsilver : cette collection de robes de soirées combine les effets bleutés et argentés du tissu luminescent Illumine™. L'effet est frappant, et fait presque oublier que le matériau hautement résistant et ses accessoires fournissent une protection d'impact considérable. La collection offre toute une série de robes pour toutes sortes d'événements, des longues robes de soirée aux robes de cocktail, plus courtes et coquines.

Zoé offre également de nombreux accessoires, notamment des ceintures en tissu, des foulards et des écharpes assortis ou au contraire, contrastant également avec les robes.

Collection Second Skin : protection, confort et classe pour gens ouverts d'esprit. Ces combinaisons corporelles moulantes laissent peu de place à l'imagination. Elles sont composées de polylatex balistique opaque ou transparent, et de densiplast sculpté. Chaque combinaison moulante doit être personnalisée pour son porteur. Les combinaisons peuvent être dotées d'un revêtement transparent en polymères de ruthénium qui permet de changer la couleur les parties opaques de la combinaison via son PAN, ou d'afficher des signes ou des slogans (+1 000 ¥).

Armure corporelle moulante : l'armure corporelle moulante est composée de matériaux synthétiques qui respirent et s'étirent avec le corps, le tout adapté à la morphologie de chaque individu. Elle peut être portée seule ou sous d'autres vêtements ou une autre armure.

L'armure existe en trois versions : débardeur, justaucorps ou intégrale. Le débardeur ne protège que le torse et le dos. Le justaucorps protège le torse, l'entrejambe et les cuisses. L'intégrale protège tout le corps, extrémités comprises, avec des gants, des chaussons et une capuche.

Portée avec une autre armure, l'armure corporelle moulante ajoute son indice à celui de l'autre protection (ignorez dans ce cas la règle selon laquelle seule la plus haute valeur s'applique). Pour déterminer l'encombrement, en revanche, n'ajoutez que la moitié de l'indice (arrondi à l'inférieur) de l'armure corporelle moulante aux indices des autres protections quand vous les comparez à la Constitution du porteur × 2 (voir *Armure et encombrement*, p. 160, SR4A).

Armure corporelle en sac : ce grand sac, généralement utilisé pour transporter une arme à feu, se transforme facilement en gilet pare-balles enfilable par la tête une fois dézippé. Il est idéal dans les situations dans lesquelles il est impossible de porter de manière ostensible une armure, mais permet de disposer rapidement d'une protection une fois déployé.

Armure rembourrée en cuir : cette armure est composée de plusieurs couches de cuir durci, renforcé par des pièces de métal pour protéger les organes vitaux. Elle protège le torse et les avant-bras du porteur. L'armure rembourrée en cuir est utilisée par les guerriers tribaux primitifs et par des petits ganges, ainsi que par les fans de l'époque médiévale.

Cotte de mailles : cette armure médiévale est composée de petits anneaux de métal assemblés en maillage. La cotte de mailles est portée par-dessus un tricot de laine synthétique qui permet d'éviter que les anneaux métalliques ne blessent le porteur quand il est touché. Les cottes de mailles couvrent le torse et les bras et remportent un franc succès auprès de gangs de bikers vikings (ou par les types qui se prennent pour des vikings), car elles fournissent également une excellente protection dans certains accidents de moto. La plupart des cottes de mailles modernes sont en alliage d'acier léger, pour un meilleur confort.

COMBINAISONS DE PROTECTION

Remarque : les indices de Capacité indiqués ici comprennent déjà les équipements intégrés. Certaines combinaisons de protection supplémentaires se trouvent dans la section *Équipement de survie*, p. 54.

Armure anti-émeutes : semblable à une armure corporelle intégrale, l'armure anti-émeutes est conçue spécialement pour les agents chargés du maintien de l'ordre, qui ont généralement plus à craindre des pavés, des bouteilles et des cocktails Molotov que des armes à feu. L'armure est légère et confortable, tout en garantissant une bonne protection. Elle est équipée de vrilles électrifiées (p. 327, SR4A), traitée pour résister au feu et à la chaleur (Protection ignifuge 2), et peut être dotée d'une isolation chimique ou d'une adaptation environnementale (voir p. 327, SR4A) au prix standard. Les casques anti-émeute disposent d'une connexion

Armures personnelles	B/I	Dispo.	Coût
Armure corporelle moulante			
Débardeur	3/0	6	500 ¥
Justaucorps	4/1	7	900 ¥
Intégrale	6/2	8	1 600 ¥
Armure corporelle en sac	6/2	8	750 ¥
Armure rembourrée en cuir	2/5	8	600 ¥
Cotte de mailles	2/7	8	900 ¥

sans fil et d'une interface visuelle. Les boucliers anti-émeute (p. 327, SR4A) viennent habituellement compléter cet équipement.

Armure SWAT : cette armure est utilisée par les unités de police et de sécurité spécialisées, qui doivent mener des opérations dangereuses contre les gangs lourdement armés, les gangsters, les shadowrunners, les terroristes et autres psychopathes urbains qui rôdent dans les rues du Sixième Monde.

L'armure est composée d'une combinaison en KevFlex™, avec des plaques composites en polymères pour protéger les organes vitaux et une couche de matériau ignifuge (Protection ignifuge 4, voir p. 327, SR4A).

La combinaison dispose également de nombreuses poches, ce qui permet à son porteur de transporter facilement une demi-douzaine de chargeurs, des grenades, une lampe torche, des menottes et un médikit d'urgence. Le biomonitor intégré (p. 337, SR4A) est généralement abonné au PAN de l'utilisateur et informe en temps réel ses supérieurs sur son état de santé. Plusieurs marqueurs RFID de sécurité intégrés permettent également de retrouver un agent disparu.

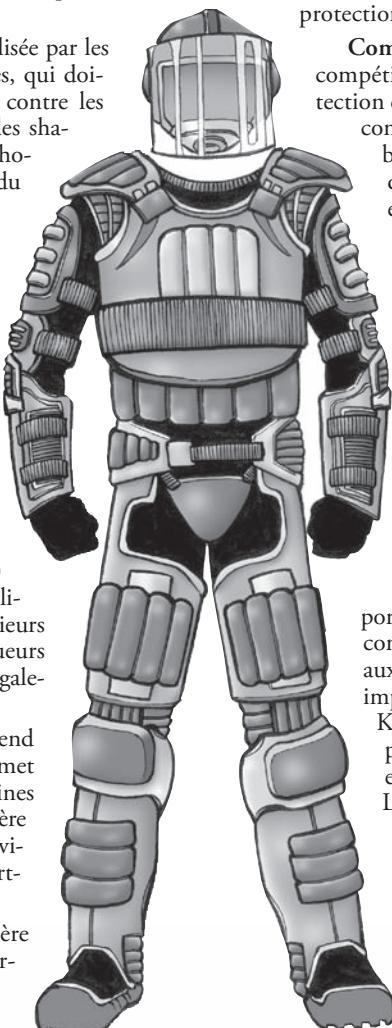
Le casque assorti à l'armure comprend un masque à gaz (p. 337, SR4A) qui permet aux équipes SWAT d'employer certaines toxines comme du gaz vomitif, et une visière non transparente équipée d'une interface visuelle, d'une vision nocturne, d'un smart-link et d'une compensation antiflash.

Les agents qui se trouvent en première ligne s'équipent également de pièces d'armure supplémentaires (par exemple des protections PPP enveloppantes pour

les bras et les jambes, plus une coquille – voir ci-dessous) ou d'un bouclier balistique (p. 327, SR4A) pour plus de protection.

Combinaison de moto de course : conçue pour les compétitions de moto, cette armure fournit une protection d'impact maximale, sans pour autant rendre la combinaison inutilement encombrante. La combinaison de course mêle protections légères en densiplast, matériaux en Kevlar et revêtement en synthécuir. La combinaison existe dans tous les coloris, logos et marques, mais la plupart sont soit noires, soit au contraire aussi flashy que possible. Le casque est équipé en wifi ; il comprend un système musical Virtual Surround et une visière dotée d'une interface visuelle et d'une compensation antiflash. Les bikers de combat portent souvent des armures inspirées de cette combinaison et s'amusent à les personnaliser, généralement avec des pointes, des casques en forme de tête démoniaque, et autres accessoires et décos qui font peur.

Combinaison de pompier : c'est la tenue portée par les pompiers dans le monde entier. Elle comprend un pantalon lourd avec des renforts aux genoux, des bottes en cuir ou en caoutchouc imperméables, une grande veste protectrice en KevFlex avec des bandes réfléchissantes, une capuche en aramide, des gants de chantier lourds et une capuche de cuir ou autre casque similaire. Les casques de pompiers modernes disposent d'une connectivité sans fil, et sont équipés de vision thermographique et nocturne, compensation antiflash, masque à gaz et marqueur RFID de sécurité pour localiser un pompier disparu. Tous les composants résistent à l'eau et aux produits chimiques (Protection chimique 4) ainsi qu'à la chaleur et au feu (Protection ignifuge 6).



Combinaisons de protection	Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité	Coût
Armure anti-émeutes	6/9	6	10R	3 000 ¥
Casque	+1/+2	6	—	+1 000 ¥
Armure SWAT	12/10	8	16R	8 000 ¥
Casque	+2/+2	4	—	+1 200 ¥
Combinaison de moto	4/7	6	6	500 ¥
Casque	+1/+2	6	—	+200 ¥
Combinaison de pompier	3/6	4	6	2 500 ¥
Casque	+1/+2	3	—	+750 ¥

Système SecureTech PPP	Balistique / Impact	Disponibilité	Coût
Système SecureTech PPP			
Casque	+0/+2	4	100 ¥
Coquille	+1/+1	4	200 ¥
Protections enveloppantes bras et jambes	+1/+1	6	350 ¥
Protège avant bras	+0/+1	6	200 ¥
Protège tibias	+0/+1	5	150 ¥

Modifications d'armure	Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité	Coût
Autoinjecteur	—	[2]	4	1 500 ¥ + produit
Packs gel	+1/+1	—	8R	1 500 ¥
Protection antiradiations	—	[4]	8	Indice × 200 ¥
Revêtement polymères de ruthénium	—	—	12R	7 500 ¥

SYSTÈME SECURETECH PPP

Le système SecureTech PPP (« Protection personnelle en pièces détachées ») est composé d'éléments en densiplast rembourré que le porteur peut combiner pour accroître la protection de diverses parties de son corps. Chaque élément de l'armure est disponible en trois versions : la première est discrète, conçue pour être portée sous d'autres vêtements ; la deuxième est évidente, conçue pour être portée par-dessus une armure visible ; la dernière est réservée à un usage sportif. Ces pièces d'armure ne comptent pas comme une armure supplémentaire dans le calcul de l'encombrement. Ces éléments modifient l'indice de l'armure avec lesquels ils sont combinés, comme un casque ou un bouclier (voir *Casques et boucliers*, p. 327, SR4A, et *Armure et encombrement*, p. 160, SR4A).

Protège avant-bras : ces protections couvrent la partie supérieure des avant bras de leur porteur.

Casque : le casque PPP est utilisée dans de nombreuses situations, que ce soit pour la sécurité sur les chantiers ou les sites industriels ou pour différents sports, comme le vélo de descente, le ski professionnel ou le hockey sur glace.

Protections enveloppantes bras et jambes : ces protections enveloppent le haut des bras et les cuisses. Si seuls les bras ou les cuisses sont protégés, le bonus d'armure passe à +0 / +1.

Protège tibias : ces protections couvrent les tibias.

Coquille : cet élément protège les parties génitales et le bas ventre. C'est l'élément de l'ensemble qui se vend le mieux, puisqu'il est utilisé par de nombreux athlètes et sportifs.

MODIFICATIONS D'ARMURE

Pour d'autres types de modifications d'armure, voyez SR4A, p. 327.

Autoinjecteur : cette petite unité médicale est généralement connectée au biomonitor intégré à l'armure. Si une ou plusieurs conditions prédefinies sont réunies, ou si l'autoinjecteur reçoit un ordre via le PAN de l'utilisateur, une dose de médicament, de drogue ou de produit chimique est directement injectée dans le système sanguin du porteur. Un autoinjecteur peut accueillir 5 doses d'une ou plusieurs substances. Recharger l'injecteur prend 1 minute par dose.

Packs gel : les packs gels sont des poches de liquide apparentes qui se fixent à des vêtements ou à une armure, recouvrant la partie concernée. Ils restent souples jusqu'à ce que l'onde de choc produite par l'impact d'un projectile solidifie le gel, renforçant la barrière que doit pénétrer la balle pour blesser sa cible. Une fois l'énergie

cinétique dissipée, le gel se liquéfie de nouveau, prêt à absorber le prochain impact. Les packs gel augmentent l'armure balistique et d'Impact de 1.

Puisque les packs se solidifient l'espace d'un instant, ils augmentent le risque de projection au sol. Quand vous comparez la Constitution du personnage équipé de packs gel à la VD de l'attaque pour déterminer si la cible touchée est ou non projetée au sol (voir *Projection au sol*, p. 161, SR4A), diminuez la Constitution du personnage de 1.

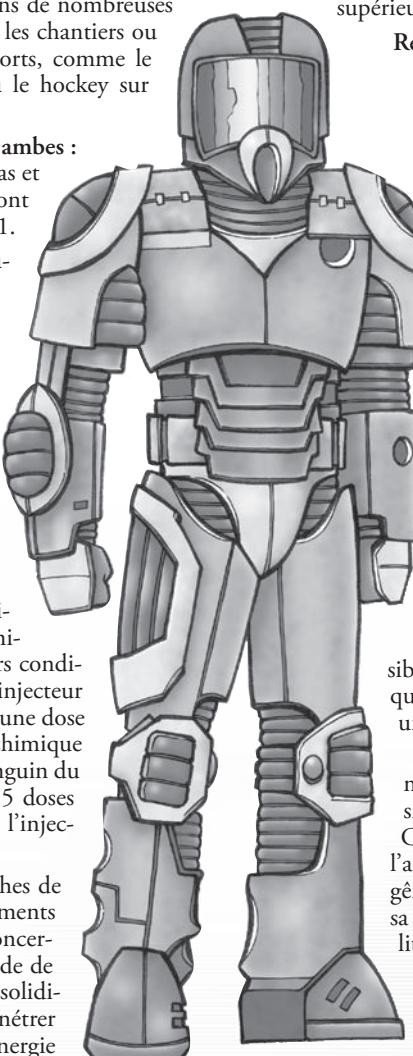
Protection antiradiations : cette modification ajoute une couche de composé moléculaire artificiel qui protège des radiations, notamment les rayons X, gamma et certaines particules énergétiques. Chaque point de protection antiradiation fournit 1 dé supplémentaire pour résister aux dommages dus aux radiations (voir p. 169). La protection antiradiations protège également contre les attaques laser, augmentant la moitié de son indice à l'armure portée par la cible (arrondi au supérieur).

Revêtement en polymères de ruthénium : cette modification ne peut équiper qu'une armure couvrant l'intégralité du corps. Les polymères de ruthénium sont contrôlés par un ensemble de senseurs intégrés à l'armure ou aux vêtements, et qui scannent l'environnement du porteur, le reproduisant fidèlement selon les bonnes perspectives, pour un effet furtif de type caméléon. Toute personne qui tente de voir le porteur reçoit un modificateur de réserve de dés de -4 à ses Tests de Perception.

ARMURES MILITAIRES

Les armures militaires constituent le nec plus ultra en matière d'armures personnelles. Ces combinaisons intégrales comportent des éléments d'armure rigides et flexibles et un design ergonomique qui permet à son porteur de se mouvoir avec autant d'aisance que possible. Les accessoires de combat sophistiqués qui équipent ces armures font de leur porteur une petite armée à lui tout seul.

Chaque combinaison doit être conçue sur mesure pour son porteur, taillée pour sa physionomie et l'amplitude de ses mouvements. Cela permet de réduire l'encombrement de l'armure (p. 160, SR4A). Le personnage n'est gêné que si l'un des indices d'armure dépasse sa Constitution × 3. Ajuster une armure militaire pour quelqu'un d'autre est extrêmement difficile. Même avec les compétences techniques et l'outillage adéquat, c'est une tâche laborieuse qui ne peut permettre au mieux que d'adapter l'armure à une



Armures militaires	Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité	Coût
Légère	12/10	10	16P	12 000 ¥
Moyenne	14/12	15	18P	16 000 ¥
Lourde	16/14	20	20P	20 000 ¥
Casque	+2/+2	5	—	+10 000 ¥
Samouraï moderne				
Oyoroi	11/11	11	18P	11 000 ¥
Samouraï rouge	13/13	12	20P	15 000 ¥
Casque Kabuto	+2/+2	4	—	+10 000 ¥
SK Myrmidon	16/14	10	24P	32 500 ¥
Casque Myrmidon	+2/+2	3	—	+15 000 ¥

personne ayant à peu près la même carrure que son propriétaire d'origine (les détails sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu). L'armure peut être livrée avec toutes sortes de couleurs ou de motifs de camouflage.

Ces armures sont censées être portées avec le casque assorti, afin de garantir une protection et une utilisation optimale des capacités techniques de l'ensemble. Une armure militaire dispose d'une connexion sans fil (elle est abonnée par défaut au commlink du casque), et intègre un biomonitoring ainsi que plusieurs marqueurs de sécurité. Chaque armure peut être équipée des modifications présentées p. 52 ou p. 317, SR4A, notamment l'isolation chimique et l'adaptation environnementale.

Les pistolets à fléchettes, les sarbacanes, les aiguilles et les autres projectiles dont le but est d'injecter un produit dans la cible avec une VD de base de 0 ne peuvent percer une armure militaire intégrale. Aucune autre armure ne peut être ajoutée à une armure militaire.

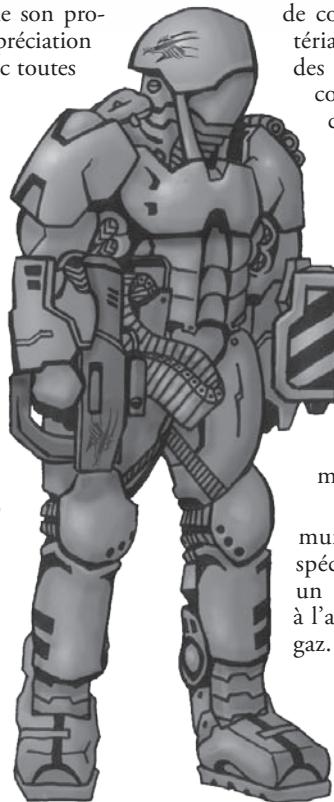
Armure militaire légère : la protection est à peu près similaire à celle qui est offerte par les armures de sécurité intégrales, mais elles peuvent être portées plus longtemps : par exemple par des éclaireurs opérant au-delà des lignes ennemis. Elles peuvent également accueillir plus de modifications que les armures de sécurité, ce qui peut faire la différence entre la vie et la mort.

Armure militaire moyenne : armure intégrale la plus répandue, elle est suffisante pour la plupart des missions, sans être aussi encombrante et chère que l'armure d'assaut.

Armure militaire lourde : cette « armure d'assaut » équipe les troupes dont la survie dépend du plus haut degré de protection personnelle et qui doivent faire face à une importante puissance de feu. Elle est lourde, encombrante et ralentit son porteur, mais elle lui permet également de résister aux pires attaques. Elle peut être équipée de toute une gamme d'améliorations.

Casque militaire : chaque casque intègre un commlink militaire (Firewall, Réponse, Signal, Système et Cryptage 4), une caméra, une compensation antiflash, une interface visuelle et un smartlink. Le commlink peut être amélioré pour disposer d'indices matériels de 5 (+2 500 ¥) ou 6 (+8 500 ¥). Ces casques peuvent également accueillir tous les appareils et sensseurs visuels ou auditifs présentés aux pages 61 à 63 du présent ouvrage et 333 de SR4A.

Armure Oyoroi moderne (armure de samouraï) : cette version moderne de l'armure Oyoroi traditionnelle des samouraïs japonais remporte un franc succès depuis la proclamation de l'Empire japonais auprès des forces de sécurité et des gardes du corps d'élite des Japanacorps traditionnalistes. Ces combinaisons onéreuses combinent protection



de composites de polymères avancés et des matériaux balistiques, avec l'esthétisme ornementé des armures qui les ont précédées. Elles sont comparables aux armures militaires légères conventionnelles. Ces armures incluent généralement la version moderne des casques de samouraï Kabuto (considérez-les comme des casques militaires classiques).

Armure de Samouraï rouge : cette variante de l'armure Oyoroi moderne est généralement portée par les troupes d'élite de Renraku, les Samouraïs rouges, en service dans les zones les plus sensibles des complexes de la mégacorporation. Cette armure est plus lourde que la plupart des versions modernes de l'Oyoroi, est dispose d'un accroissement de mobilité d'Indice 2.

Armure d'assaut SK Myrmidon : cette armure militaire lourde est utilisée par les forces spéciales de Saeder-Krupp qui doivent lancer un assaut de grande envergure, généralement à l'aide de nombreux produits chimiques et de gaz.

L'armure d'assaut Myrmidon est équipée par défaut d'un bras-arme articulé, d'une isolation chimique et d'une atténuation thermique (Indice 3). Le casque assorti dispose d'un scanner olfactif et de sensseurs à ultrasons.

Améliorations d'armures militaires

Les armures militaires peuvent accueillir toute une série d'améliorations qui n'existent pas pour les autres types d'armures.

Accroissement de force : cette amélioration ajoute des servomoteurs, des pompes hydrauliques et améliore la structure interne de l'armure pour augmenter la Force du personnage de la valeur de son indice. Les règles habituelles des attributs maximums augmentés (voir *Indices d'attributs*, p. 68, SR4A) ne s'appliquent pas à cette amélioration, puisque l'accroissement est entièrement dû à des mécanismes externes et à la masse même de l'armure.

Accroissement de mobilité : l'intégration de servomoteurs supplémentaires, d'articulations améliorées et d'autres adaptations du même genre permettent d'améliorer la mobilité de l'armure pour permettre à des individus moins forts ou entraînés de la porter sans être trop ralentis. Cette amélioration réduit les modificateurs d'encombrement applicables à l'Agilité et la Réaction (voir *Armure et encombrement*, p. 160, SR4A) de la valeur de son indice, tout en ajoutant un modificateur de réserve de dés égal à son indice à tous les Tests de Course.

Ancres de pied : ce système est installé dans la jambe et le pied de l'armure, et fonctionne exactement comme l'implant cybérétique décrit dans *Augmentations*, p. 39.

Améliorations d'armures militaires

	Capacité	Disponibilité	Coût
Accroissement de force (Indice 1-3)	[Indice]	(Indice × 4)R	Indice × 1 500 ¥
Accroissement de mobilité (Indice 1-3)	[Indice × 2]	(Indice × 6)R	Indice × 2 500 ¥
Ancres de pied	[3]	10	3 000 ¥
Armes intégrées	comme arme	comme arme	comme arme
Bras-arme articulé	[8]	16P	3 000 ¥
Flotteurs	[8]	8	2 000 ¥
Monture gyroscopique	[4]	8P	4 000 ¥
Système de dégagement rapide	[2]	8	500 ¥
Système magnétique	[2]	8	1 000 ¥
Verrins hydraulique (paire, indice 1-6)	[Indice + 1]	9	Indice × 1 500 ¥

Armes intégrées : les armes à feu et les armes de mêlée cybernétiques implantables dans des membres cybernétiques (voir pp. 344 et 345, SR4A et pp. 42-43 et 46-48, *Augmentations*) peuvent également être intégrées dans une armure militaire pour le même coût en Capacité et en nuyens.

Bras-arme articulé : cet équipement fonctionne exactement comme l'implant cybernétique décrit dans p. 43, *Augmentations*.

Flotteurs : un individu équipé d'une armure lourde coule comme une pierre s'il tombe dans l'eau, et ce système de sécurité équipe les unités déployées sur les fronts de mer ou les troupes embarquées à bord de navires. Une fois activé (manuellement ou par PAN interposé), le système déploie immédiatement des airbags qui se gonflent et donnent à l'armure assez de flottabilité pour que son porteur reste à la surface. Le personnage se retrouve néanmoins immobilisé jusqu'à ce que quelqu'un vienne lui porter secours.

Monture gyroscopique : le gyrostabilisateur peut être installé dans le bras d'une armure et fonctionne comme la monture gyroscopique pour bras cybernétique (voir p. 344, SR4A).

Système de dégagement rapide : ce système permet de se débarrasser rapidement de l'armure en une Action complexe, manuellement ou par connexion sans fil.

Système magnétique : cet équipement fonctionne comme l'implant cybernétique décrit dans *Augmentations*, p. 41.

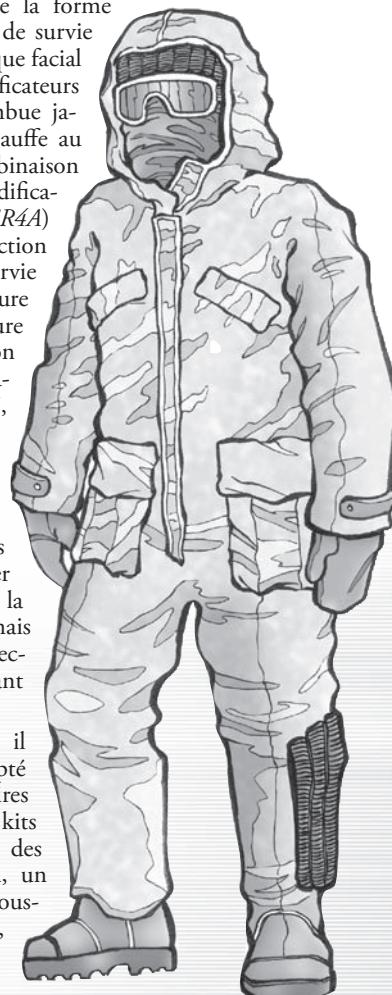
Vérins hydrauliques : cet équipement fonctionne comme l'implant cybernétique décrit p. 344, SR4A.

des verres polarisés (qui élimine les modificateurs d'éblouissement). Les mains sont protégées par des gants souples garantissant une dextérité maximale. Un adaptateur smartlink peut être intégré dans les gants pour 50 ¥ supplémentaires. La combinaison d'hiver offre une isolation calorifique 4 (voir p. 327, SR4A). Une armure externe peut être ajoutée à la combinaison, mais le porteur risque alors d'avoir vraiment trop chaud.

Combinaison de survie polaire : ce qui se fait de mieux en matière de protection personnelle contre les environnements polaires hostiles. Ces combinaisons épaisses sont composées de plusieurs couches superposées. La couche intérieure est une combinaison waterproof qui fonctionne comme une combinaison de plongée étanche (voir p. 58) qui couvre le torse, la tête, les bras et les jambes. Cette partie de la combinaison intègre également un système de recyclage de l'eau semblable à un distille (p. 55). La couche externe est une parka chauffante coupe-vent qui permet à son porteur de flotter dans l'eau, et peut être convertie en sac de couchage pour conditions extrêmes. Les gants et les bottes sont dotés de griffes d'escalade (modificateur de réserve de dés de +1 pour les Tests d'Escalade), et les gants peuvent prendre la forme d'une pelle. La combinaison de survie comprend également un masque facial polarisé (qui élimine les modificateurs d'éblouissement) qui ne s'embue jamais et un système qui réchauffe au préalable l'air inspiré. La combinaison peut accueillir toutes les modifications d'armure (voir p. 327, SR4A) et de combinaisons de protection (p. 50). La combinaison de survie polaire fournit 1 point d'armure Balistique et 3 points d'armure d'Impact, ainsi qu'une isolation calorifique 6 et une atténuation thermique 4 (voir p. 327, SR4A). Aucune autre armure ne peut être portée en sus de la combinaison.

Détecteur de crevasses : cet appareil portable utilise des impulsions radar pour détecter les failles et les fissures dans la glace. Il n'est pas infaillible, mais il peut également servir à détecter les ponts de neige permettant de traverser une crevasse.

Kit de survie polaire : il s'agit d'un kit de survie adapté aux environnements polaires et de haute montagne. Ces kits contiennent généralement des allumettes résistantes à l'eau, un nécessaire de couture, une boussole, un miroir à signaux, des épingle à nourrice, une scie à abrasion, un outil



ÉQUIPEMENT DE SURVIE

Pour les runners habitués à la jungle urbaine et pour qui assurer ses moyens de subsistance se résume à faire un saut au Stuffer Shack du coin, survivre en pleine nature peut être un véritable défi. C'est d'autant plus difficile que l'environnement est hostile, comme un désert ou une zone polaire. Heureusement, il existe toute une série d'équipements modernes que les runners peuvent utiliser pour leurs aventures en plein air. Il se pourrait même que leur survie en dépende.

Pour les règles de survie, voir p. 137, SR4A.

ÉQUIPEMENT DE SURVIE EN MILIEU POLAIRE

Si les personnages doivent s'aventurer dans les étendues glacées de l'Arctique ou de l'Antarctique, voire sur certains pics de haute montagne dans les Alpes, l'Himalaya ou les Andes, l'équipement polaire présenté ici peut faire la différence entre la vie et la mort.

Combinaison d'hiver : cette combinaison corporelle moulante est constituée de couches de tissu chauffant, ce qui en fait la tenue polaire idéale. Elle comporte trois couches : une couche synthétique qui transfère instantanément l'humidité vers l'extérieur, loin de la peau, une couche intermédiaire isolante et une enveloppe extérieure en nylon résistant à l'eau et au vent. La combinaison comprend également des bottes chauffantes, une capuche, et un masque facial avec

Équipement de survie polaire	Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité	Coût
Combinaison d'hiver	—	—	4	600 ¥
Combinaison de survie polaire	1/3	6	8	1 000 ¥
Détecteur de crevasses	—	—	6	250 ¥
Kit de survie polaire	—	—	4	200 ¥
Lentilles de contact filtrantes (10 jours)	—	—	6	35 ¥
Raquettes	—	—	—	175 ¥
Skis alpins	—	—	—	600 ¥
Skis de fond	—	—	—	200 ¥
Tente polaire	—	—	6	250 ¥

multi-usages, un chargeur de batterie solaire, une mini lampe torche (avec deux ampoules de recharge et des batteries rechargeables), une bougie en suif, un briquet de tempête au butane, des mini fusées de détresse, une couverture de survie, une pelle pliable, du gros ruban adhésif, des barres énergisantes, de la ficelle en nylon, des bouillottes de poche, un réchaud de poche, des couverts, des comprimés multivitaminés, et une timbale pliable en aluminium – entre autres. Dans un environnement hivernal, un kit de survie polaire fournit un modificateur de réserve de dés de +4 au lieu des +2 du kit de survie classique. Les kits de survie polaires équipent généralement les avions et les véhicules à chenilles en cas d'accident ou de panne. Attention, un personnage ne peut pas compter seulement sur un kit de survie polaire pour réaliser une expédition de longue durée.

Lentilles de contact filtrantes : le risque de cécité par ophthalmie des neiges est l'un des principaux dangers pour ceux qui évoluent dans un environnement polaire. La réflexion des rayons du soleil sur les congères peut faire perdre la vue. Ces lentilles de contact jetables filtrent les UV et permettent d'éviter la cécité, tout en éliminant les modificateurs d'éblouissement. Elles existent sous toutes formes de couleurs. Un paquet contient assez de lentilles pour 10 jours.

Raquettes : les raquettes permettent au personnage de ne pas subir de pénalité quand il traverse une étendue enneigée. Un personnage ne peut néanmoins « courir » qu'à la moitié de sa vitesse de course normale.

Skis : les skis représentent le meilleur moyen de se déplacer dans les environnements polaires. Ils sont vendus avec une paire de bâtons qui chauffent une fois pris en main. Les skis existent en deux versions : fond, et alpin. Les skis de fond sont plus pratiques sur les terrains peu accidentés. Les personnages équipés de skis de fond ne subissent pas de pénalité quand ils s'en servent pour traverser des étendues enneigées ou remonter une pente. Les skis alpins sont parfaits pour les pentes fortes, permettant à leur utilisateur de quadrupler sa vitesse de marche et de course. Ils sont en revanche peu pratiques sur un terrain plat ou en montée, et réduisent le mouvement à la moitié de la normale.

Tente polaire : cette tente en forme de dôme géodésique protège du froid, de la neige et du vent. Les arceaux démontables en carbone peuvent résister à des vents jusqu'à 150 kilomètres / heure, et la tente reste intacte même complètement recouverte de neige lors d'une tempête. Elle dispose d'un chauffage chimique. La tente polaire offre assez de place pour un troll ou deux humains.

MATÉRIEL DE CAMPING ET DE PLEIN AIR

Il arrive que des shadowrunners doivent se lancer dans une mission en pleine nature, ou infiltrer ou attaquer des installations corporatistes situées loin de toute civilisation. L'équipement de camping présenté ici vous permettra de braver les éléments de Mère Nature Éveillée.

Combinaison ghillie : il s'agit d'un grand poncho qui recouvre le corps tout entier. Les combinaisons ghillie sont plus efficaces que le camo classique grâce à des couches de rubans de tissu, de filet, de faux feuillage et d'autres éléments qui permettent de casser la silhouette du personnage et de lui

permettre de se fondre plus efficacement dans le milieu environnant. Apprécier des snipers, la combinaison ghillie est relativement gênante, et divise par 4 la vitesse de mouvement du personnage (arrondie au supérieur). Elle impose un modificateur de réserve de dés de -4 aux Tests de Perception réalisés pour remarquer la présence du personnage tant qu'il reste immobile. S'il bouge, ce modificateur n'est que de -2.

Comprimés de purification d'eau : ces comprimés désinfectent l'eau à l'allure suspecte en éliminant les bactéries et autres micro-organismes. Une boîte de comprimés suffit à purifier environ 25 litres d'eau.

Filet de camouflage : ce filet existe dans une grande variété de motifs (urbain, désert, forêt) et permet de camoufler un bivouac, des véhicules, des gens et d'autres gros objets. Les filets ont la forme de losanges de 1 m², et fournissent un modificateur de réserve de dés de -2 aux Tests de Perception pour remarquer la zone camouflée (toutefois, si le motif ne correspond pas à l'environnement, ce modificateur passe à +2).

Rations : les rations de campings sont des repas prêts à consommer emballés dans des sachets de plastiques hermétiques. Elles comportent souvent un composé chauffant réagissant à l'eau, ce qui permet de manger chaud ou froid. Les rations fournissent en général 1500 calories (en d'autres termes, le strict minimum pour survivre : un humain doit normalement consommer entre 2000 et 2500 calories par jour). Tant qu'elles restent scellées, les rations sont valables pendant trois ans.

Sac de couchage : les sacs de couchage ordinaires garantissent un confort relatif à la personne qui dort dedans, pour des températures extérieures comprises entre 0 et 35 degrés.

Sac à dos : les sacs à dos de 2070 sont équipés d'une structure interne, avec des rembourrages et des supports ergonomiques sur les épaules et les hanches, ainsi que des compartiments internes et externes modulables. Un sac à dos peut généralement servir à porter jusqu'à 25 % du poids normal du personnage (18 kilos en moyenne pour un humain), ce qui représente la limite recommandée par les professionnels. Surcharger un sac à dos ne l'abîmera pas, mais les personnages risquent d'avoir du mal à faire rentrer des choses dans un sac à dos déjà plein.

Tente : les tentes de camping des années 2070 sont en forme de dôme, avec des fenêtres en tissu et des accès par fermeture éclair qui permettent de se protéger des éléments, avec un double toit pour plus de protection contre la pluie. La plupart des tentes sont en composites de nylon et permettent une meilleure isolation calorifique et une meilleure résistance aux pluies acides. Une tente standard peut accueillir deux métahumains ou un troll, ainsi que leur équipement.

ÉQUIPEMENT DE SURVIE EN MILIEU DÉSERTIQUE

Il arrive que des shadowrunners soient engagés pour un run dans le désert, où de nombreuses corporations disposent d'installations, ou alors qu'ils doivent partir en expédition dans le Mojave, le Sahara ou le désert de Gobi. L'équipement présenté ici vous permettra de survivre à la chaleur et au sable.

Chaussettes anti-serpents : ces chaussettes montantes sont constituées d'une double couche de micromaillage de titane, spécialement conçu pour empêcher une morsure de serpent (ou équivalent), tout en conservant leur légèreté et leur souplesse. Elles fournissent 2 points d'armure d'Impact aux attaques portées sur les pieds et les tibias.

Distille : inspirée d'une combinaison de plongée, le distille est composé de couches qui permettent de refroidir le corps en dissipant la chaleur dégagée, tout en réfléchissant la chaleur du soleil. Une capuche et un masque facial permettent d'isoler complètement le porteur en le protégeant

Équipement de camping	Dispo.	Coût
Combinaison ghillie	6	500¥
Comprimés de purification d'eau (flacon)	—	5¥
Filet de camouflage (10 mètres carrés)	4	100¥
Rations	—	5¥
Sac de couchage	—	75¥
Sac à dos	—	250¥
Tente	—	75¥



du sable. Les verres polarisés éliminent les modificateurs d'éblouissement. La combinaison collecte et recycle également une partie des fluides corporels du porteur, ce qui permet de stocker dans des poches de l'eau potable, qui peut être buée à l'aide d'une paille. Un distille ne peut être porté sous une armure et ne peut être recouvert que de vêtements très amples (sans quoi le système de refroidissement ne fonctionne pas correctement). Un personnage portant un distille reçoit un modificateur de réserve de dés supplémentaire de +2 pour les Tests de Survie dans le désert (voir p. 138, SR4A).

Kit de survie en désert : ce kit de survie conçu spécialement pour les déserts chauds contient des allumettes, du silex, un nécessaire de couture, des comprimés de purification d'eau, une boussole, un petit miroir en métal, des épingle à nourrice, une scie à abrasion, du fil de fer, un outil multi-usages, un chargeur de batteries solaires, une mini lampe-torche (avec deux ampoules supplémentaires et des batteries rechargeables), une bougie en suif, un briquet tempête au butane, des mini-fusées de détresse, trois couvertures, un mini-filtre à eau (avec trois filtres supplémentaires), une pelle pliable, un purificateur solaire (donnant la moitié des résultats habituels), une cantine et un quart, des couverts, des comprimés multivitaminés, et une timbale pliable en aluminium. Dans un environnement désertique, un kit de survie en désert fournit un modificateur de réserve de dés de +4 au lieu des +2 du kit de survie classique. Les kits de survie en désert équipent généralement les avions et les véhicules terrestres en cas d'accident ou de panne. Attention, un personnage ne peut pas compter seulement sur un kit de survie désertique pour réaliser une expédition de longue durée.

Lunettes de désert : le sable et la lumière solaire intense sont une menace sérieuse pour les voyageurs. Ces lunettes protègent les yeux de la poussière et du soleil, en éliminant les modificateurs d'éblouissement.

Équipement de survie en milieu désertique

	Dispo.	Coût
Chaussettes anti serpents	6	50 ¥
Distille	8	1 000 ¥
Kit de survie en désert	4	200 ¥
Lunettes de désert	4	15 ¥
Purificateur solaire	4	200 ¥
Sac de couchage à régulation thermique	6	400 ¥
Tente de désert	4	150 ¥

Équipement spatial

	Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité	Coût
Bulle de survie	—	—	Indice × 3	Indice × 2 000 ¥
Combinaison Evo HEL	4/6	5	10	3 000 ¥
Scaphandre spatial	6/8	4	16	12 000 ¥
Scaphandre spatial de sécurité	12/12	8	24	25 000 ¥
Unité de navigation pour scaphandre	—	—	16	2 500 ¥

Purificateur solaire : cet appareil exploite les phénomènes d'évaporation et de condensation pour extraire de l'eau propre et potable d'une source contaminée. Le purificateur doit être placé au soleil, et peut traiter jusqu'à 8 litres par jour. Un purificateur n'a aucun effet sur les bactéries ou l'eau irradiée. Un purificateur solaire permet de récupérer de l'eau par condensation même en l'absence d'une source d'eau liquide. Dans ce cas, il ne peut cependant produire au maximum qu'un litre d'eau par jour.

Sac de couchage à régulation thermique : ce sac de couchage protège son utilisateur de températures comprises entre 10 et 65 degrés. Il comporte un matelas doté d'un compresseur thermique alimenté par batterie qui permet de le réchauffer ou de le refroidir, et de maintenir le dormeur hors de contact du sol. Les batteries fonctionnent pendant 1 mois (en comptant des nuits de 8 heures). Le sac peut également flotter.

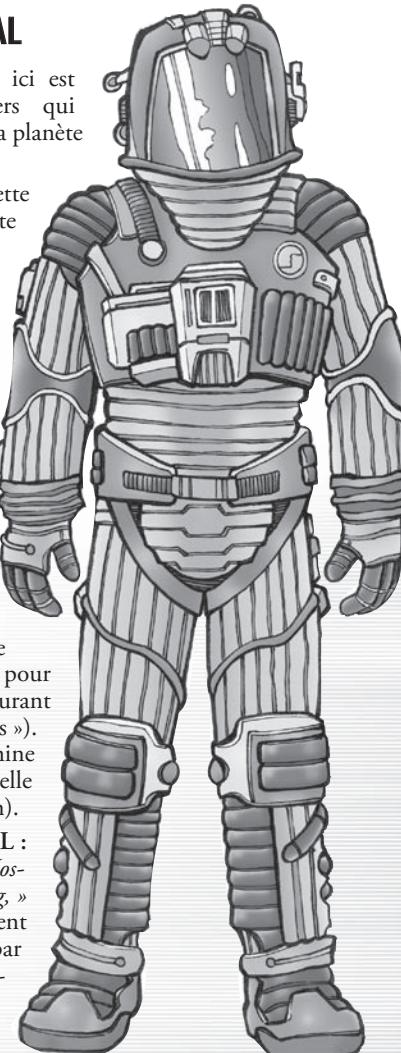
Tente de désert : cette tente extrêmement compacte et légère en forme de dôme géodésique protège de la chaleur, du sable et des insectes. Les arceaux démontables en carbone peuvent résister à des vents jusqu'à 150 kilomètres / heure, et la tente reste intacte, même complètement recouverte de sable lors d'une tempête. La tente de désert offre suffisamment de place pour un troll ou deux humains.

ÉQUIPEMENT SPATIAL

L'équipement présenté ici est indispensable aux runners qui quitteraient les confins de la planète Terre.

Bulle de survie : cette bulle en mylar autogonflante permet une évacuation en cas de décompression d'urgence. Elle ne lui faut qu'un Tour de combat pour se gonfler autour de l'utilisateur. La sphère dispose de fenêtres transparentes, d'un sas, d'une réserve d'oxygène de 24 heures (par personne), de rations de survie, d'eau, d'une balise de repérage (d'une portée de 100 kilomètres), d'un médikit, et d'une version simplifiée de l'unité de navigation pour scaphandre (avec du carburant pour 10 « déplacements »). L'indice de la bulle détermine le nombre de rescapés qu'elle peut accueillir (6 maximum).

Combinaison Evo HEL : La combinaison HEL (« *Hostile Environment Living*, » pour « Vie en environnement hostile ») a été développée par Evo Corporation pour devenir la tenue quotidienne des habitants des stations



spatiales et des astronautes. La combinaison fine, moulante, imperméable et indéchirable couvre l'intégralité du corps, à l'exception du visage, qui peut être protégé par une capuche et un masque doté d'une réserve d'air surcomprimé de 5 minutes, généralement placée dans l'une des nombreuses poches de la combinaison. Celle-ci est composée des matériaux les plus avancés technologiquement, permettant une protection limitée face au vide spatial pendant environ 5 minutes, ainsi qu'une protection contre la chaleur, le froid et les produits chimiques. Ses fonctions utiles et son grand confort ont également rendu la combinaison de plus en plus populaire auprès des personnels travaillant dans des environnements terrestres inconfortables (en tous cas, auprès de ceux qui peuvent se l'offrir).

La combinaison HEL protège son porteur contre les dommages par le froid (isolation calorifique 4), la chaleur et les dommages par le feu (protection ignifuge 2), les radiations (protection antiradiations 3) et les produits chimiques (protection chimique 2). Reportez-vous aux pages 52 de cet ouvrage, et p. 327, SR4A, pour une description de ces modifications d'armures.

Scaphandre spatial : les scaphandres sont conçus pour que leur porteur soit maintenu à une température confortable, avec une pressurisation normale au beau milieu du vide spatial. Une sous-couche thermique permet une ventilation, fournit un refroidissement liquide et élimine les odeurs. L'unité pectorale et dorsale fournit un système de survie, de contrôle et de secours. Le casque comprend un commlink (Indice 3) et une poche d'eau potable.

Le scaphandre est également équipé d'un biomonitor et d'un masque facial polarisé qui élimine les modificateurs d'éblouissement. Enfiler un scaphandre nécessite un Test étendu d'Agilité + Réaction (12, 1 minute). Il est conçu pour être utilisable même par le dernier des imbéciles, avec des systèmes d'alarmes intégrés, des notifications et des instructions étape par étape pour les utilisateurs qui n'ont pas l'habitude de les utiliser. Le scaphandre dispose d'une réserve d'air de 12 heures, et le système d'alimentation a une autonomie de 24 heures.

1 heure d'entretien est nécessaire pour chaque tranche de 12 heures d'utilisation. Un scaphandre qui n'est pas correctement entretenu peut tomber en panne. Dans ce cas, lancez 1D6 à chaque fois qu'il est utilisé. Un résultat de 1 signifie que le scaphandre a un problème potentiellement mortel : une fissure, une fuite d'oxygène, un dysfonctionnement du système d'alimentation ou de maintien de la température, etc. Le risque de défaillance augmente de 1 pour chaque tranche de 12 heures de fonctionnement passée sans entretien (échec sur un 1 ou un 2 après 24 heures, etc.). Les scaphandres sont équipés de 5 patchs adhésifs d'urgence (chaque patch supplémentaire coûte 50 ¥).

Les scaphandres sont équipés d'une isolation chimique, d'une isolation calorifique, et d'une atténuation thermique 4 (p. 327, SR4A).

Scaphandre spatial de sécurité : cette version blindée du scaphandre spatial est utilisée par les personnels de sécurité. Il fournit 12 points d'armure d'Impact et Balistique.

Unité de navigation pour scaphandre : ce sac à dos propulsé à l'azote se fixe au scaphandre et permet de voler avec précision dans un environnement à gravité zéro à l'aide de contrôles manuels (ou d'un tableau de bord virtuel) pour les rotations et les translations. Un personnage équipé d'une

unité de navigation peut accélérer et freiner jusqu'à 10 mètres par Tour de combat. Pour accélérer et freiner dans la bonne direction, le personnage doit réussir un Test de Réaction + Intuition (3). De la même manière, le personnage doit réussir un Test de Réaction + Intuition (4). Une unité de navigation a assez de carburant pour 30 « déplacements » (chaque accélération, freinage ou changement de direction compte comme un déplacement).

ÉQUIPEMENT DE SURVIE EN MILIEU TOXIQUE

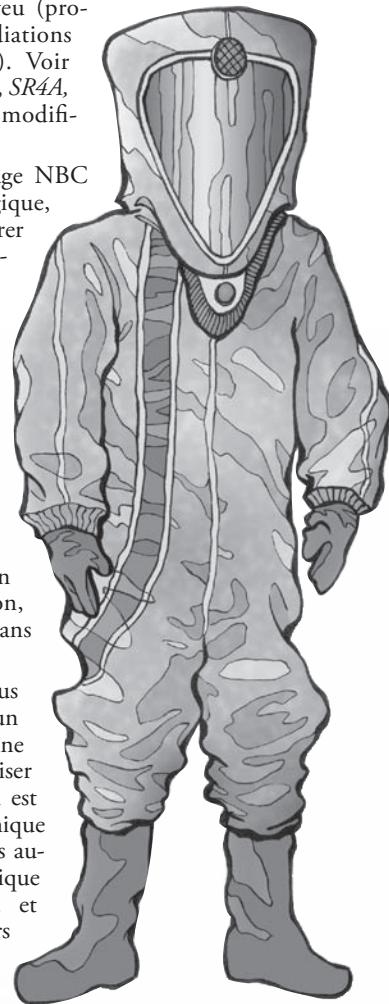
Même si la plupart des runners s'efforcent d'éviter les zones gravement contaminées, l'équipement présenté ici peut se révéler utile s'ils doivent traverser une zone toxique.

Badge dosimètre : ce petit carré de film chimique est généralement accroché de façon visible sur le corps du porteur, et change de couleur en présence de radiations.

Combinaison Mitsuham EE : cette combinaison corporelle pour les environnements extrêmes a été conçue par Mitsuham EE pour équiper ceux qui travaillent dans des environnements dangereux et qui doivent faire face à des agents biologiques, chimiques ou radioactifs. Il protège des produits chimiques (isolation chimique complète), de la chaleur et du feu (protection ignifuge 3) et des radiations (protection antiradiations 6). Voir p. 52 de cet ouvrage et p. 327, SR4A, pour une description de ces modifications d'armure.

Outilage NBC : l'outillage NBC (Nucléaire, Bactériologique, Chimique) permet de repérer et de décontaminer les matériaux dangereux d'origines chimiques, biologiques ou radioactifs. Un kit NBC ne peut que détecter la présence de matériaux dangereux, alors qu'un atelier ou une installation permet de les décontaminer (selon la taille et la quantité des objets et des individus à traiter). L'outillage NBC peut prendre la forme d'un kit, d'un atelier ou d'une installation, et suit les règles détaillées dans p. 332, SR4A.

Tente protectrice : si vous devez vraiment camper dans un environnement soumis à une forte pollution, il est vital d'utiliser une tente protectrice. Celle-ci est équipée d'une isolation chimique totale (p. 327, SR4A), d'un sas automatisé, d'une douche chimique (20 douches par personne), et d'une réserve d'air de 5 jours par personne. L'indice de la tente indique le nombre de personnes qu'elle peut accueillir (6 maximum).



Équipement de survie en milieu toxique	Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité	Coût
Badge dosimètre	—	—	6	25 ¥
Combinaison Mitsuham EE	3 / 3	5	10	1 500 ¥
Outilage NBC	—	—	8	selon taille (p. 332, SR4A)
Tente protectrice	—	—	Indice ×2	Indice ×2 000 ¥

ÉQUIPEMENT DE PLONGÉE SOUS-MARINE

L'équipement de plongée décrit p. 336, *SR4A*, est réservé à la plongée dans des conditions normales ou de loisir. L'équipement présenté ci-dessous est destiné aux professionnels qui doivent plonger pour leur travail ou dans des environnements à risque.

Appareillage de respiration liquide : ce système utilise un appareil semblable à un équipement de plongée classique avec un casque intégral, mais la bouteille contient un liquide su-roxygéné que le plongeur inhale dans ses poumons. Cela permet aux plongeurs d'atteindre des profondeurs pouvant aller jusqu'à 3 000 mètres, puisque le liquide élimine tout risque lié à la décompression.

La fluidité du liquide empêche en revanche toute communication verbale. Celle-ci peut néanmoins se faire électroniquement ou par commlink interposé.

Armure de plongée : semblable à une combinaison de plongée classique, l'armure de plongée combine plusieurs couches de matériaux étanches et balistiques avec de fines plaques de céramique recouvrant certains organes vitaux. Elle comporte une protection chimique 4, protégeant son porteur contre les attaques chimiques à vecteur de contact (p. 327, *SR4A*). Elle offre tous les autres avantages de l'équipement de plongée décrit p. 336, *SR4A*.

Branchies artificielles OXSYS : le système de branchies artificielles OXSYS est composé d'un masque enveloppant doté d'une série de filtres de chaque côté de la mâchoire. Les filtres aspirent l'eau et en extraient de l'oxygène par osmose forcée. Le dioxyde de carbone et les gaz d'exhalation sont absorbés par l'eau en retour par osmose inverse, et évacués du système à la base du cou.

Légers, compacts et faciles d'utilisation (aucun entraînement et aucun permis n'est nécessaire), les systèmes OXSYS sont très répandus pour les activités de plongée de loisir en eau peu profonde (moins de 7 mètres).

Caméra sous-marine : cette caméra numérique étanche et pressurisée permet de prendre des images à des profondeurs accessibles avec un équipement classique (80 mètres environ). Il en existe des modèles grand public et professionnels. Les lentilles spéciales des appareils professionnels doivent être adaptées au milieu sous-marin, et coûtent deux fois plus cher que leur équivalent classique.

Casque intégral de plongée : ce casque spécial est utilisé par les plongeurs qui doivent pouvoir parler dans le cadre de leurs travaux sous-marins. Des tuyaux situés à l'arrière sont

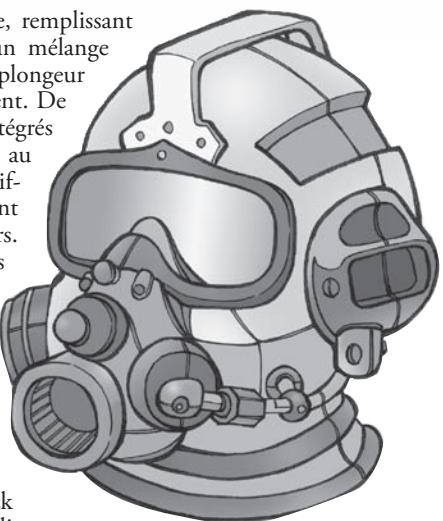
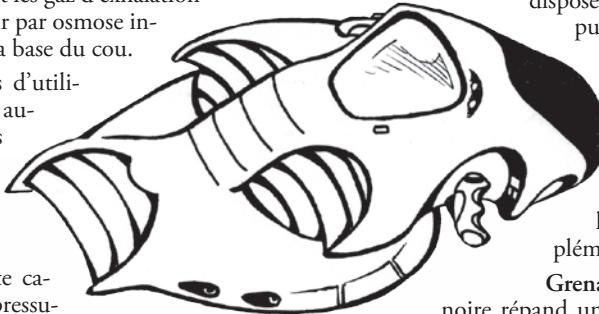
branchés sur la réserve, remplissant le casque d'air ou d'un mélange gazeux respirable. Le plongeur peut parler normalement. De petits haut-parleurs intégrés à l'extérieur du casque au niveau de la bouche diffusent le son et le rendent audible aux alentours. D'autres accessoires équipent le casque : une lampe halogène frontale (la plupart des plongeurs qui ont besoin d'un casque travaillent à des profondeurs qui ne laissent plus passer de lumière), et un jack pour brancher une radio sous-marine ou un câble de communication.

Combinaison de plongée étanche : contrairement à une combinaison classique qui maintient le plongeur dans un film d'eau réchauffée par la température du corps, une combinaison étanche isole le plongeur dans une couche d'air emprisonnée entre une enveloppe externe étanche et une combinaison qui colle à la peau. Une combinaison étanche fournit une meilleure isolation calorifique qu'une combinaison classique, et sert aux plongeurs dans les eaux polaires ou en grande profondeur (au-delà de 200 mètres). La combinaison étanche dispose d'une isolation chimique (avec capuche et masque) et d'une isolation calorifique 4 (p. 327, *SR4A*).

Double bouteille : ce système permet au plongeur de brancher deux bouteilles à son détendeur au lieu d'une, doublant son autonomie de 2 à 4 heures. Le coût de la bouteille supplémentaire est compris dans le prix.

Grenade à encre : cette petite sphère noire répand un nuage d'huile noire de 10 mètres de diamètre quand elle est déclenchée sous l'eau. Elle est lancée comme une balle de baseball, en tir tendu, plutôt qu'en arc comme une grenade classique. La portée applicable est celle des couteaux de lancer (p. 151, *SR4A*).

Lampe de plongée : à plus de 4 mètres de profondeur, le spectre des couleurs est progressivement absorbé par l'eau, ce qui réduit la lumière ambiante et la visibilité. À moins 15 mètres, la plus grande partie du spectre est absorbée, pour n'offrir plus qu'une luminosité équivalente à un début de



Équipement de plongée sous-marine

	Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité	Coût
Appareillage de respiration liquide	—	—	12	50 000 ¥
Armure de plongée	5 / 4	3	6	1 750
Branchies artificielles OXSYS	—	—	6	1 000 ¥
Caméra sous-marine				
Standard	—	—	6	125 ¥
Professionnelle	—	—	6	1 000 ¥
Casque intégral de plongée	—	—	8	900 ¥
Combinaison étanche	—	—	6	1 000 ¥
Double bouteille	—	—	6	600 ¥
Grenade à encre	—	—	8	5 ¥
Lampe de plongée	—	—	6	25 ¥
Masque facial	—	—	8	300 ¥
Proteus Monosled	—	—	8	2 500 ¥
Spray fluorescent	—	—	6	5 ¥

soirée. Une lampe de plongée permet d'éliminer cet effet. Une lampe peut être tenue à la main, ou attachée à l'avant-bras ou à un casque de plongée.

Masque facial : ce masque couvre l'intégralité du visage, yeux, nez et bouche, avec un système rapide permettant d'utiliser un détendeur standard. Des prises amovibles permettent au plongeur de fixer divers appareils de communication, de microphones, etc. Un masque facial protège des toxines aériennes et des produits chimiques à vecteur d'inhalation.

Proteus Monosled : ce traîneau de plongée peut tracter un plongeur et jusqu'à 30 kilos d'équipement supplémentaire avec une vitesse de nage de 15 mètres par Tour de combat dans l'eau (voir *Natation*, p. 135, *SR4A*).

Le Monosled est alimenté par batteries fournissant une autonomie de 4 heures. Remplacer ces batteries prend 5 minutes. Les batteries supplémentaires coûtent 150 ¥ et les recharger prend 2 heures.

Spray fluorescent : cet aérosol diffuse une peinture fluorescente, insoluble dans l'eau, qui permet de voir facilement tout ce qu'elle marque : emplacements, objets, et même d'autres plongeurs.

GADGETS

Vous trouverez ci-dessous une série d'équipements n'ayant pas forcément un lien avec le combat, mais qui pourraient se révéler utiles. La plupart des équipements présentés ci-dessous sont de qualité professionnelle, à destination d'experts spécialisés dans tel ou tel domaine. La plupart sont licites et ne requièrent ni permis, ni autorisation. Leur spécificité les rend néanmoins parfois difficiles à trouver, et les personnages ne les trouveront pas en grande distribution ou dans des boutiques grand public mais plutôt dans certains magasins spécialisés.

ELECTRONIQUE

Biotissu : les vêtements en biotissu incorporent des circuits qui se mettent en phase avec les signes physiologiques de leur porteur, ce qui en fait un véritable biomonitor (p. 337, *SR4A*). Les vêtements en biotissu fournissent des informations

en temps réel sur l'état de santé de leur porteur. Il est possible d'y accéder par connexion sans fil. Les biotissus ont la faveur des thérapeutes et des entraîneurs sportifs, qui s'en servent pour affiner les régimes et les exercices de leurs « clients ». Ils remportent également un certain succès auprès des organisations militaires et de maintien de l'ordre, puisque les biotissus permettent de prévenir instantanément un commandant des blessures ou de la mort d'un de ses hommes. Comme un biomonitor, le biotissu fournit des informations sur l'état de santé général, la température corporelle, le rythme cardiaque, la pression sanguine, etc de son porteur. Il réduit également de 1 le seuil à atteindre pour réussir un test de diagnostic (voir p. 124, *Augmentations*).

Brouilleur intelligent : un brouilleur intelligent augmente l'efficacité d'un brouilleur de zone ou directionnel (p. 329, *SR4A*) permettant de brouiller et de cibler de façon sélective certaines fréquences précises, sans toucher aux autres. Un brouilleur intelligent peut recevoir l'ordre de brouiller certains nœuds en particulier (ou bien tous les nœuds à portée et non identifiés comme alliés), et les brouillera continuellement même s'ils changent de fréquence. Si un nœud pris pour cible est caché, le brouilleur intelligent réalise un test d'indice $\times 2$ (4) pour le repérer. Une fois un nœud repéré, le brouillage commence.

Brouilleur jetable : un brouilleur jetable est une version à usage unique des brouilleurs décrits dans p. 329, *SR4A*. Une fois activé, il brouille en permanence pendant 1 heure avant de s'épuiser. Un brouilleur jetable existe en version directionnelle ou de zone.

Camouflage vocal : cet appareil porté sur la bouche déforme la voix de l'utilisateur pour déjouer les enregistrements et les systèmes d'analyse et de reconnaissance vocale. Comme l'implant cybernétique de camouflage vocal (voir p. 36, *Augmentations*), il ne peut pas servir à imiter une autre voix, mais il déforme suffisamment la voix pour la rendre impossible à reconnaître et à identifier.

Émotitoys : les émotitoys sont des jouets sophistiqués dotés d'un logiciel d'empathie (voir p. 63) qui leur permet de reconnaître le langage corporel et les expressions du visage métahumain, leur conférant une capacité limitée à sentir les émotions et à réagir de manière appropriée en fonction de leur « nature. »

Les campagnes marketing agressives d'Aztechnology, d'Horizon et d'autres corpos ont rendu les émotitoys extrêmement populaires même auprès des jeunes adultes. Il est même devenu très tendance de trimballer son émotitoy attaché à son commlink ou agrippé à ses vêtements. Les émotitoys ont des styles variés, telle Grue la gothique, ou encore le joyeux Chirpichu ou le très coloré Moodwyrm. Certains ne sont que des animaux électroniques incapables de mouvement, alors que d'autres sont de véritables mini-drones fonctionnels.

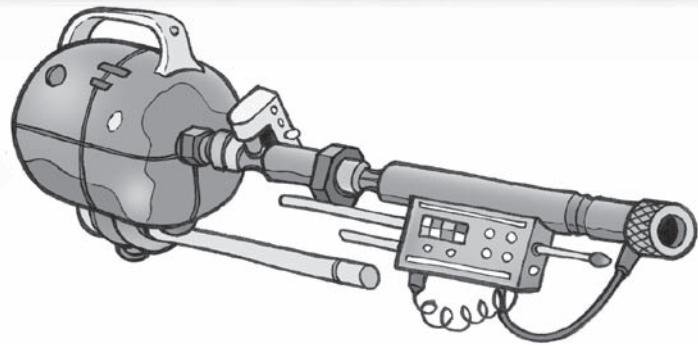
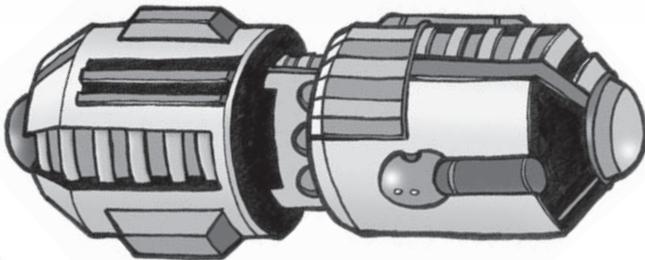
Même les shadowrunners ont succombé aux émotitoys, emmenant leurs « amis » lors de rendez-vous importants pour avoir un avantage lors des négociations : le logiciel d'empathie et les senseurs permettent d'en savoir un peu plus sur la personne qu'ils ont en face.

L'indice de l'émotitoy détermine celui de son logiciel d'empathie.

Grenade IEM : cette arme n'explose pas comme une grenade classique : elle déclenche à la place une puissante impulsion électromagnétique (IEM) qui provoque des surcharges et des court-circuits dans les appareils électroniques.

Électronique	Disponibilité	Coût
Biotissu	4	100 ¥
Brouilleur intelligent		
Zone (indice 1-6)	(Indice $\times 3$)P	Indice $\times 1000$ ¥
Directionnel (indice 1-6)	(Indice $\times 3$)P	Indice $\times 1000$ ¥
Brouilleur jetable		
Zone (indice 1-10)	(Indice $\times 3$)P	Indice $\times 50$ ¥
Directionnel (indice 1-10)	(Indice $\times 3$)P	Indice $\times 50$ ¥
Camouflage vocal	8R	500 ¥
Grenade IEM	16P	500 ¥
Imprimante sans encre	6	50 ¥
Papier photochromatique (50 feuilles)	6	5 ¥
Pistolet HERF	16F	2 500 ¥
Polygraphe (indice 1-5)	12	Indice $\times 500$ ¥

Émotitoys	Manœuvrabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
Statique (indice 1-6)	—	—	—	3	1	0	3	—	Indice $\times 100$ ¥
Mini-drone (indice 1-6)	+1	3 / 15	15	3	1	0	3	4	(Indice $\times 100$) +2 000 ¥



Même si la plupart des appareils électroniques en 2070 sont de nature optique, une IEM peut tout de même affecter leur source d'alimentation, tout ce qui est relié à une antenne ou un câble électrique, ou des appareils plus anciens ou de moins bonne qualité et qui sont encore composés de circuits intégrés, de transistors, d'inducteurs ou de puces en silicium. La plupart des implants de cyberware ne sont pas touchés, mais les puces RFID, elles, sont très vulnérables aux attaques IEM.

Le meneur de jeu détermine quels appareils sont affectés. Tout appareil touché dans un rayon de 10 mètres doit réaliser un test d'indice d'appareil $\times 2$ (3) ; diminuez le seuil de 1 par tranche de 2 mètres au-delà de ce rayon. Les objets qui échouent à ce test grillent, les données qu'ils stockent sont effacées, et ils peuvent même prendre feu ou exploser sous l'effet de la surcharge électrique. Même les appareils à fonctionnement optique perdent 3 points de Signal, à la discrédition du meneur de jeu, parce que leur antenne est touchée.

Imprimante sans encre : cette imprimante utilise une lumière ultraviolette pour « imprimer » un papier spécial fabriqué avec des composés photochromatiques. L'impression n'est valable que pendant 24 heures, après quoi elle disparaît. La feuille peut ensuite être remise dans l'imprimante et effacée à l'aide d'une lumière d'une longueur d'onde différente. Cette méthode d'impression a la faveur des gens mystérieux qui n'aiment pas laisser traîner des informations, que ce soit sur papier ou sur support informatique.

Pistolet HERF : l'arme à fréquence radio à haute énergie (HERF, pour « *high energy radio frequency* ») est semblable à une grenade IEM, mais elle fonctionne avec un rayon d'énergie plutôt qu'avec une explosion électromagnétique. L'attaquant fait un Test d'Agilité + Armes à distance exotiques (Pistolet HERF). Si quelqu'un tient l'objet pris pour cible, le personnage peut se défendre normalement face à l'attaque à distance. Comme pour les grenades IEM, le meneur de jeu a le dernier mot pour déterminer si tel ou tel objet est affecté ou pas. Les appareils électroniques touchés doivent réussir un test d'indice d'appareil $\times 2$ (3) pour ne pas griller. Les appareils à fonctionnement optique perdent 1 point de Signal par succès obtenu lors de l'attaque. Le pistolet HERF a une portée maximum de 50 mètres.

Polygraphe : les polygraphes modernes sont fiables, et font appel à des méthodes avancées de mesure des réponses physiologiques comme la pression sanguine, le pouls, la respiration, la conductivité dermique, la température, la

dilatation rétinienne et le mouvement oculaire, ainsi qu'un système d'imagerie magnétique cérébrale pour identifier si le sujet ment. Pour que le système fonctionne correctement, le sujet doit être branché au polygraphe et répondre à un certain nombre de questions test de calibrage, d'une durée d'une demi-heure. Pour tromper un polygraphe, le sujet doit réussir un Test de Sang-froid (Volonté + Charisme) avec un seuil égal à l'indice du polygraphe. Une réussite signifie que le sujet a réussi à mentir ou à tromper l'interrogateur sans que le polygraphe ne le remarque.

OPTIONS DES APPAREILS ÉLECTRONIQUES ET DES SENSEURS

Les modifications suivantes peuvent équiper tous les appareils et systèmes de senseurs électroniques.

Autodestruction : l'appareil est doté d'une petite charge explosive qui peut le détruire si une condition de déclenchement prédefinie se produit, ou si l'appareil reçoit un signal sans fil précis. Cette option existe en deux versions : limitée ou de zone. L'autodestruction localisée se contente de détruire l'appareil. L'autodestruction de zone, elle, provoque une explosion et produit un souffle équivalent à celui d'une grenade à fragmentation ou hautement explosive.

Déclencheur à inertie : le déclencheur à inertie détecte un mouvement brusque et s'active si l'appareil est déplacé soudainement. Le déclencheur peut allumer ou éteindre l'appareil, déclencher son autodestruction, ou toute autre fonction dont est capable l'appareil.

Déclencheur photosensible : un senseur photosensible active un déclencheur si l'appareil est exposé, ou au contraire isolé de la lumière ambiante (l'un ou l'autre). Le déclencheur peut allumer ou éteindre l'appareil, déclencher son autodestruction, ou toute autre fonction dont est capable l'appareil.

Liaison laser : un appareil équipé d'une liaison laser peut être relié à d'autres appareils par l'intermédiaire d'un laser infrarouge, mais cela nécessite une ligne de vue dégagée entre l'appareil et le récepteur. Le brouillard ou la fumée peuvent interrompre la connexion, à la discrédition du meneur de jeu. L'avantage d'une telle connexion est qu'elle ne peut être ni brouillée, ni être mise sur écoute. Portée maximum : 100 mètres.

Logiciel de personnalité : ce logiciel donne à l'appareil une personnalité virtuelle, qui reproduit parfois la personnalité de personnages de fiction ou de stars bien réelles. Les plus populaires sont Sultry Simantha, Hal 9001, Max Headnode, The Shadow et Orxanne.

Renfort : cette modification peut être effectuée sur tous les appareils électroniques. Le renfort multiplie les protections, les fusibles et les coupe-circuits pour les appareils électroniques susceptibles d'être endommagés par des impulsions

Électronique	Dispo.	Coût
Autodestruction		
Localisée	16P	2 000 ¥
Effet de zone	20P	10 000 ¥
Déclencheur à inertie	8	+25 ¥
Déclencheur photosensible	4	+10 ¥
Liaison laser	—	+50 ¥
Logiciel de personnalité	—	+100 ¥
Renfort (indice 1-6)	4	+ (Indice \times 25 ¥)
Résistance à l'environnement	8	+100 ¥

Parachutes	Dispo.	Coût
HALO	8	2 000 ¥
Parachute de basse altitude	6	120 ¥
Standard	6	500 ¥

électromagnétiques, comme celle d'une grenade ou d'un pistolet HERF. Chaque point de renfort ajoute 1 dé au test réalisé pour résister aux dommages provoqués par une IEM.

Résistance à l'environnement : les appareils électriques et les senseurs fonctionnent correctement dans un environnement normal, mais les conditions extrêmes (chaleur, froid, immersion, haute pression, radiations intenses) peuvent les détruire en quelques heures, si ce n'est quelques instants. L'option de résistance à l'environnement permet à l'appareil de fonctionner quoi qu'il arrive dans un environnement extrême, mais le type de condition doit être précisé. Cette option est particulièrement utile pour ceux qui travaillent à l'extérieur des stations spatiales ou des aquacologies sous-marines.

PARACHUTES

Dans les années 2070, la plupart des parachutes emploient un matériau composite qui combine nylon en polymère léger et soie d'araignée synthétique, réduisant considérablement son poids. Les parachutes de loisir standard ont une forme d'aile de parapente, ce qui permet aux utilisateurs de bénéficier d'une maniabilité et de contrôles directionnels optimaux et de leur permettre d'atterrir avec précision et en douceur. Les parachutes sont tous dotés d'un double de secours, au cas où le premier connaisse une défaillance ou s'ouvre mal.

Tous les parachutes sont équipés par défaut d'un altimètre numérique intégré au harnais, qui fournit à l'utilisateur des informations sur son altitude, sa vitesse et la durée estimée de sa chute. L'altimètre est également équipé d'une sécurité qui déploie automatiquement le parachute une fois une altitude ou une durée de chute critique dépassée (cette fonction n'est valable que pour la voile principale, le parachute de secours ne peut être déployé que manuellement). L'utilisateur peut choisir de désactiver la sécurité, mais seuls les professionnels expérimentés savent le faire en toute sécurité. L'altimètre peut être relié à un commlink standard, ce qui permet de partager les données de vol.

HALO : les parachutes HALO (pour « *high altitude, low opening* » ou « saut en haute altitude et ouverture à basse altitude ») sont assez solides pour ralentir un parachutiste qui atteint une vitesse maximale à très basse altitude. Les parachutes HALO permettent un vol plus précis et plus sûr. Ils sont livrés avec un masque facial et une petite réserve d'air qui permet au parachutiste de respirer et d'y voir à haute altitude, où les niveaux d'oxygène sont généralement trop bas pour survivre.

Parachute de basse altitude : ces parachutes sont conçus pour des sauts à des altitudes inférieures ou égales à 500 mètres. Le design en voile de parapente est remplacé par un dôme standard. La plupart du temps, ces parachutes sont reliés à une corde statique, qui permet de déployer automatiquement la voile en moins de quatre secondes une fois que le parachutiste a sauté de l'avion. Ce sont les parachutes standard utilisés par les forces militaires parachutistes.

SENSEURS

Ces appareils suivent les règles des senseurs de SR4A, p. 334.

Analyseur de liquides : un analyseur de liquides est un scanner à micro-ondes, capable d'analyser le contenu liquide d'un récipient hermétiquement scellé. Le scanner marche aussi bien sur le verre, le plastique et le métal classiques, mais certains récipients spéciaux peuvent perturber ou empêcher son fonctionnement. L'analyseur est composé d'un scanner portable relié (avec ou sans fil) à une unité d'analyse de la taille et du poids d'une grosse valise. L'extrémité du scanner à main doit être se trouver à moins de 15 centimètres du liquide analysé pour pouvoir fonctionner correctement.

Baromètre : un senseur barométrique détecte les modifications de pression dans l'air ou dans l'eau, et permet de détecter les changements d'altitude ou de profondeur.

Compteur Geiger : ce détecteur détermine la présence et l'intensité des sources radioactives à proximité du senseur. Les succès obtenus au test de senseurs fournissent des informations plus précises sur l'intensité, la direction et la distance des sources de radiations.

Détecteur de dérivation : cet appareil portable émet des signaux micro-ondes et détecte les harmoniques réfléchies par les appareils électroniques. Il est fréquemment utilisé pour scanner les marqueurs RFID, les microsenseurs, les micro-drones, les bombes et autres appareils dissimulés. Il peut même détecter les appareils électroniques éteints. La portée du détecteur est cependant limitée, et ne dépasse pas 2 mètres.

Pour déterminer si le détecteur repère un appareil, faites un Test de réussite avec son indice d'appareil ×2 pour les appareils électroniques classiques, ×3 pour les appareils à fonctionnement optique. Augmentez le seuil de 1 si l'appareil est éteint. Si l'appareil est doté de renfort (voir *Renfort*, p. 60), retranchez l'indice de renfort de la réserve de dés du senseur.

Neutralisateur de caméras : ce système de lasers infrarouges et de transistors photodéTECTeurs scanne une zone pour y repérer la réflexion et la forme des senseurs utilisés dans les appareils photos et les caméras numériques. Une fois repérée, le système projette un laser directement dans la caméra, la saturant de lumière blanche et rendant les images, la vidéo et la trideo inutilisables. Les *people* s'en servent souvent pour se débarrasser des paparazzis, et certaines installations sensibles disposent de systèmes semblables pour déjouer les tentatives de surveillance et d'espionnage.

Faites un test d'indice d'appareil ×2 (2) pour déterminer si le système détecte une caméra. Les modificateurs de visibilité s'appliquent, et les microcaméras augmentent le seuil de 1. Toute caméra détectée est immédiatement prise pour cible et neutralisée. Si la caméra bouge, le système de neutralisation peut avoir à réaliser un nouveau test pour la détecter et la neutraliser de nouveau.

Radar : les radars permettent de surveiller les activités autour d'une installation, d'un campement ou d'un champ

Senseurs	Capacité	Disponibilité	Coût
Analyseur de liquides	[5]	10	2000 ¥
Baromètre	[1]	2	200 ¥
Compteur Geiger	[1]	6	100 ¥
Détecteur de dérivation (Indice 1-6)	[1]	12R	Indice × 100 ¥
Neutralisateur de caméras (Indice 1-6)	[5]	12	Indice × 250 ¥
Radar (Indice 1-6)	[5]	8	Indice × 200 ¥
Radar à bande ultralarge (Indice 1-4)	[2]	8R	Indice × 500 ¥
Senseur thermométrique	[1]	—	20 ¥
Sonar			
Passif (Indice 1-6)	[3]	8	Indice × 200 ¥
Actif (Indice 1-6)	[3]	8	Indice × 200 ¥

de bataille. Les systèmes radar fonctionnent en émettant des ondes radio et en enregistrant leur réflexion quand elles rebondissent sur les objets mobiles et immobiles comme les personnes, les animaux, les véhicules, le terrain, les formations météo, etc. Un système radar peut détecter une activité au sol (comme quelqu'un qui marche ou qui rampe), et peut déterminer la portée, l'altitude, la direction et la vitesse. Les ondes radar se sont pas générées par les modificateurs de visibilité, mais peuvent subir des modificateurs de réserve de dés pour détecter des objets situés sur un terrain encombré, comme une zone urbaine ou densément boisée, à cause du « bruit » généré par la multitude des ondes radio réfléchies. Un radar peut être brouillé.

Radar à bande ultralarge : ce senseur fonctionne exactement comme l'implant cybernétique senseur radar (p. 36, *Augmentations*), avec un radar à bande ultralarge et térahertz pour traverser les murs et les obstacles, ce qui permet de créer une carte en trois dimensions de la zone surveillée.

Un radar à bande ultralarge a les mêmes modificateurs de visibilité que les ultrasons, peut pénétrer l'équivalent d'indice $\times 5$ points cumulés de Structure de barrières (voir p. 166, *SR4A*). Il permet de détecter le cyberware et les armes comme un radar à ondes millimétriques (voir p. 262, *SR4A*). Les senseurs d'un radar à bande ultralarge ont un Indice de senseurs de 2 et peuvent être brouillés.

Sonar : le sonar détecte la présence d'objets à l'aide d'ondes soniques. Le sonar peut être actif ou passif. Un sonar passif se contente d'écouter la propagation du son et les vibrations sous-marines provoquées par une source externe. Un sonar actif transmet un signal puis attend le retour de l'impulsion sonique. Les sources repérées sont analysées pour déterminer leur type, leur portée et leur cap. Un sonar n'est pas géné par les modificateurs de vision, mais peut être affecté par un sort de Silence ou de Furtivité, avec un modificateur de réserve de dés de -1 pour chaque succès obtenu sur le test de lancement de sort.

Système laser de surveillance des scènes fixes : une fois lancé, ce système utilise des lasers pour scanner la zone de couverture, et calcule un plan précis au millimètre près de chaque objet de pièce qui aura été au préalable marqué avec un adhésif spécial réfléchissant le laser. Les lasers passent la pièce au peigne fin plusieurs fois par seconde, et remarquent si des marqueurs ont été déplacés, même de manière infime, avant de déclencher une alarme. Ce système est répandu dans les musées, les galeries d'art et chez les riches collectionneurs, pour protéger leurs objets et artefacts précieux des voleurs. Il est quasiment impossible de tromper le système, vu la vitesse des scans et le degré de résolution.

Senseur thermométrique : le senseur thermométrique mesure les variations de température autour de l'appareil.

Équipement photo, vidéo et tridéo

La caméra et l'appareil photo décrits dans p. 332, *SR4A* constituent les modèles basiques que la plupart des gens utilisent pour prendre des photos et réaliser des films amateurs. Les photographes et caméraman professionnels qui vivent de la photo, de la vidéo ou de la trid utilisent des appareils Reflex

Équipement image	Dispo.	Coût
Appareil photo / Caméra professionnelle	6	800 ¥
Appareil photo / Caméra argentique	6	250 ¥
Objectif macro	6	500 ¥
Pellicule infrarouge (25 poses)	6	10 ¥
Steadicam	6	750 ¥
Téléobjectif	6	625 ¥
Super téléobjectif	6	6000 ¥

SLR qui peuvent être équipés d'objectifs et de filtres spéciaux, ainsi que d'options avancées. Certains photographes utilisent même des pellicules traditionnelles à des fins artistiques. Les caméras à pellicule sont quant à elles toujours utilisées dans certaines opérations des services de police scientifique et de renseignement (la pellicule a des propriétés particulières qui la rendent supérieure aux images numériques dans certaines situations précises).

Objectif macro : un macro objectif permet de prendre des photos de très près, en agrandissant les très petits objets. Le fonctionnement est exactement l'inverse d'un téléobjectif : au lieu de réduire la distance, elle agrandit la taille de l'image. La magnification peut atteindre 600 %.

Pellicule infrarouge : la pellicule infrarouge est traitée spécialement pour être sensible aux radiations infrarouges. Elle permet au photographe de prendre des clichés dans des conditions de faible luminosité ou dans le noir sans avoir besoin d'un flash. Traitez les images prises en infrarouge comme si elles étaient visualisées avec une vision nocturne cybernétique.

Steadicam : une Steadicam est une monture stabilisatrice utilisée pour les caméras de cinéma, qui isole mécaniquement le mouvement de la caméra de celui du cadreur, fournissant un tournage toujours fluide même quand le caméraman se déplace rapidement sur un terrain inégal. L'emploi d'une steadicam annule tous les modificateurs de Test de Perception imputables aux mouvements de caméra. Une steadicam ne peut pas servir à stabiliser une arme, ni fournir de compensation de recul.

Téléobjectif : le téléobjectif permet au photographe de prendre des images comme s'il se trouvait beaucoup plus près de son sujet. Les « petits » téléobjectifs (de 300 mm d'ouverture ou moins) peuvent atteindre un grossissement de 32 fois, et sont généralement utilisés par les photographes amateurs. Les professionnels, notamment dans le domaine sportif, emploient souvent des super téléobjectifs géants avec une ouverture de 400, voire 600 mm. Ceux-ci nécessitent l'emploi d'un pied pour stabiliser l'objectif, très sensible aux vibrations et au flou. Un téléobjectif classique atteint un grossissement de 6 fois (en d'autres termes, le sujet semble 6 fois plus proche qu'il ne l'est en réalité). Un super téléobjectif atteint un grossissement de 12 fois.

Logiciels pour senseurs

La puissance de calcul disponible en 2070 permet de faire des miracles pour peu que vous branchiez un système de senseurs à une suite logicielle spécialisée. Les softs présentés ici intéresseront particulièrement les shadowrunners.

Analyseur de démarche : utilisé conjointement avec une caméra ou un détecteur de mouvement, le logiciel d'analyse de démarche permet d'identifier la démarche d'une personne donnée, la comparer avec les données répertoriées dans une base de données, ou suivre une personne particulière dans une foule. Le logiciel permet d'identifier l'âge et le sexe de l'individu surveillé, de déterminer s'il porte une charge lourde, s'il est blessé, ou s'il lâche discrètement quelque chose. Utilisez l'indice du logiciel pour le Test de Perception, avec un seuil déterminé par le meneur de jeu.

Analyseur sonore : branché à un microphone ou autre senseur audio, l'analyseur sonore permet d'identifier et de localiser avec précision toute une série de sons. Ce programme est en général utilisé par les organismes de sécurité pour écouter des échantillons sonores indiquant l'emploi d'une arme à feu ou des voix en colère, ce qui déclenche une alarme. Utilisez l'indice du logiciel comme réserve de dés pour les Tests de Perception sonores. Couplé à un senseur de reconnaissance spatiale, le logiciel reçoit un bonus de réserve de dés de +2 pour identifier le point d'origine précise du son.

Détecteur de mensonges : comme un logiciel d'empathie, ce programme mesure le comportement du sujet pour détecter les signes de mensonges. Il peut être utilisé dans le

cadre d'un test pour Jauger les intentions (p. 139, SR4A), plus précisément pour déterminer l'honnêteté du sujet, avec l'indice du senseur comme réserve de dés. Couplé à un senseur thermographique, le logiciel reçoit un bonus de réserve de dés de +2, en lisant les afflux sanguins sur le visage du sujet observé.

Détection visuelle : ce logiciel intelligent permet de détecter, de traquer et d'indexer les formes et les silhouettes spécifiques enregistrées par une caméra. Les boutiques ont parfois recours à ce logiciel pour gérer leurs ventes et / ou prévenir les pertes, et les agences de sécurité s'en servent pour repérer les colis suspects et les articles prohibés. Utilisez l'indice du logiciel pour les Tests de Perception visuelle d'identification, de repérage ou de traque d'un objet ou d'une forme particulière.

Empathie : un logiciel d'empathie est conçu pour être utilisé avec une caméra vidéo ou tridéo standard, et analyse avec précision le comportement d'un sujet pour déterminer son humeur, ce qui l'intéresse, etc. Un logiciel d'Empathie peut permettre de réaliser un test pour Jauger les intentions (voir p. 139, SR4A) et mettre en évidence une émotion, en utilisant son indice comme réserve de dés. Il ne détecte pas les mensonges. Un logiciel d'empathie peut être utilisé discrètement en temps réel pendant un rendez-vous ou une rencontre, et ajoute son indice en modificateur de réserve de dés des tests de compétences sociales du personnage.

Identification d'arme : ce logiciel analyse les données thermographiques ambiantes, à la recherche de la signature infrarouge d'une arme qui fait feu, ce qui permet de l'identifier à partir d'une base de données répertoriant des milliers d'éclairs produits à l'extrémité du canon au moment du tir. Utilisez l'indice du logiciel pour le Test de Perception de repérage d'une arme et pour identifier son type. Ce soft permet d'alerter l'utilisateur en le renseignant sur la position relative de l'assaillant, et permet même d'illuminer une cible pour procéder à un tir indirect.

Identification de faune : souvent utilisé par les chercheurs et les amateurs de faune sauvage, ce programme détecte, identifie et piste les animaux par l'intermédiaire d'un senseur visuel. Utilisez l'indice du logiciel pour le Test de Perception de repérage ou de traque, ou pour identifier le type de créature. S'il est couplé à des senseurs audio, appliquez un bonus de réserve de dés de +2, puisque le logiciel compare également les sons produits par la créature avec ceux qui sont répertoriés dans sa base de données.

Identification de véhicule : ce programme est semblable au logiciel de reconnaissance faciale, mais il permet d'identifier avec précision drones et véhicules. Utilisez l'indice du logiciel comme réserve de dés pour les Tests de Perception des senseurs visuels qui identifient, repèrent ou traquent un véhicule particulier ou un type de véhicule. Couplé à un microphone, le logiciel reçoit un bonus de réserve de dés de +2, puisqu'il peut comparer les bruits enregistrés à sa propre bibliothèque de bruits de véhicules.

Reconnaissance faciale : ce logiciel permet de reconnaître ou d'identifier quelqu'un à partir d'une photo, d'une vidéo ou d'une tridéo. Il peut fonctionner en temps réel, en conjonction avec des caméras pour scanner des visages et en rechercher les caractéristiques dans une base de données d'images, suivre un visage en particulier au milieu d'une foule ou chercher une correspondance dans une base de données en ligne. Utilisez l'indice du logiciel pour le Test de Perception (au meneur de jeu de déterminer le seuil). Un logiciel de reconnaissance d'image permet de déterminer facilement l'âge, le métatype et le sexe, et est souvent utilisé dans le marketing direct personnalisé.

Reconnaissance vocale : relié à un microphone, ce logiciel identifie les voix ou les compare à des échantillons stockés

dans une base de données. Utilisez l'indice du logiciel comme réserve de dés pour le Test de Perception de reconnaissance vocale.

MESURES DE SÉCURITÉ

Les runners soucieux de protéger leur domicile et leur vie privée pourraient bien vouloir investir dans certains des articles présentés ci-dessous. Pour plus de détails sur les systèmes de sécurité, reportez-vous pp. 259 et 335 de SR4A.

Câble de proximité : décrit p. 260 de SR4A le câble de proximité permet de détecter la charge électrique d'un corps métahumain (ou animal) situé à moins de 2 mètres.

Dalle à pression : cette dalle de 10 mètres carrés permet de détecter et de mesurer le poids (p. 261, SR4A).

Éclairage de sécurité : ce système d'éclairage avec connexion sans fil permet d'éclairer une zone, et peut être relié à un système de senseurs pour qu'il s'allume dès qu'une alarme est déclenchée. Pour plus de détails, voir p. 260, SR4A.

Faisceau laser : cet émetteur-récepteur permet de projeter un faisceau laser entre deux surfaces, et de déclencher une alarme si quelque chose le traverse. Pour plus de détails, voir p. 260, SR4A. Le faisceau a une portée de 10 mètres maximum.

Fil de fer barbelé / Concertina : ce filetage, décrit p. 260, SR4A, surmonte les clôtures pour repousser les intrus, et les blesser s'ils tentent de le franchir.

Fil de fer électrifié : ce câblage permet d'électrifier une clôture, mais également d'autres éléments conducteurs de courant comme une poignée de porte en métal ou un bassin rempli d'eau. Électrifier soi-même une clôture ou un périmètre nécessite un Test étendu de Mécanique industrielle + Logique (4, 1 heure). Reportez-vous p. 260, SR4A, pour les règles concernant les clôtures et les objets électrifiés.

Monofilament : ce filetage dangereux est conçu pour mu-tiller ou tuer les intrus plutôt que les dissuader d'entrer, et peut couronner une clôture, être tendu dans l'encadrement d'une porte, ou dans un lieu où un intrus pourrait vouloir passer. Pour les règles sur la perception ou les dommages d'un monofilament, voir p. 260, SR4A.

DIVERS ET VARIÉS

Les équipements présentés ici ne rentrent dans aucune catégorie précise, mais peuvent se révéler utiles aux runners dans certaines circonstances.

Mesures de sécurité	Dispo.	Coût
Câble de proximité (porte standard)	10	500 ¥
Concertina (rouleau de 10 m)	6	20 ¥
Dalle à pression (10 m ²)	8	200 ¥
Éclairage de sécurité		
Lampes classiques		25 ¥
Infrarouge actif	8	50 ¥
Ultraviolet	4	30 ¥
Faisceau laser		
Visible	4	25 ¥
Infrarouge	6	50 ¥
Fil de fer barbelés (rouleau de 10 m)	4	15 ¥
Fil de fer électrifié (10 m)	6	10 ¥
Monofilament (1 m)	10P	1 000 ¥

Logiciels pour senseurs

Tous types (indice 1-6)

Disponibilité

Indice × 2

Coût (Indice 3 max)

Indice × 200 ¥

Coût (Indice 6 max)

Indice × 500 ¥

MODIFICATEURS D'OUTILLAGE

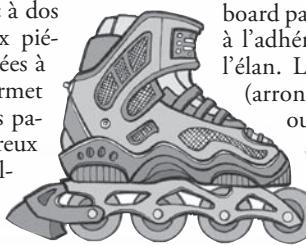
Type d'outillage	Modificateur
Kit	+2
Atelier	+4
Installation	+6

Diamant à verre : idéal pour découper discrètement une fenêtre fermée. Le diamant est livré avec deux ventouses.

Outillage de police scientifique : les enquêteurs de la police scientifique utilisent des outils particuliers pour récupérer, mettre sous scellées et analyser les preuves retrouvées sur le lieu d'un crime. L'outillage de police scientifique permet la mesure et l'analyse balistique, biométrique, et une analyse chimique et biologique de base. L'utilisation de ces outils ajoute un modificateur de réserve de dés à tout Test de réussite réalisé pour analyser des preuves dans un contexte criminel, comme indiqué sur la *Table des modificateurs d'outillage*. Ces outils permettent également de préserver des preuves pour les préserver du pourrissement ou d'une contamination. L'outillage de police scientifique existe sous la forme de kits, d'ateliers ou d'installations, et suivent les règles sur l'outillage de *SR4A*, p. 332.

Outillage scientifique : l'outillage scientifique sert à réaliser des analyses scientifiques sur site. Il est spécifique à une discipline (la biologie, la chimie ou la géologie, par exemple). L'emploi d'un outillage scientifique ajoute un modificateur de réserve de dés à tout Test de réussite réalisé pour analyser des matériaux ou des objets correspondants à la discipline scientifique considérée, comme indiqué sur la *Table des modificateurs d'outillage*. L'outillage scientifique existe sous la forme de kits, d'ateliers ou d'installations, et suit les règles sur l'outillage de *SR4A*, p. 332.

Paquetage intelligent : il s'agit d'un sac à dos équipé d'une armature interne en cristaux piézoélectriques intégrés dans les parties appelées à porter du poids. Connecté à un PAN, il permet à son porteur de suivre le poids du sac. Les paquetages intelligents ont la faveur des amoureux des grands espaces, des entraîneurs et des soldats, qui bénéficient ainsi d'une aide non négligeable pour les entraînements et la préparation d'expéditions. Une variante



Divers et variés	Dispo.	Coût
Diamant à verre	4	10 ¥
Outilage de police scientifique	8	selon la taille de l'outillage (p. 332, <i>SR4A</i>)
Outilage scientifique	8	selon la taille de l'outillage (p. 332, <i>SR4A</i>)
Paquetage intelligent	4	500 ¥
Sacoche	4	80 ¥
Poches intelligentes		
Cantine intelligente (1 litre)	8	5 ¥
Gilet de combat intelligent	8	300 ¥
Poches de munitions	8	25 ¥
Poches de rations (3 jours)	8	50 ¥
Rayon hypersonique	8	200 ¥
Rollers en ligne / Powerboard	—	100 ¥
Bottes de powerboard	—	50 ¥

plus petite existe, sous forme de sacoche, pour les randonnées d'une seule journée et les promeneurs du dimanche.

Poches intelligentes : les militaires développent la notion de paquetage intelligent avec les poches intelligentes : celles-ci sont des pochettes de munitions ou d'équipement conçues spécialement pour permettre de n'emporter qu'une petite quantité d'objets « consommables » (des rations, des fournitures de premiers soins ou de l'eau par exemple). En mesurant le poids des objets et la tension exercée sur certaines sangles ou coutures, la poche intelligente peut calculer la quantité exacte transportée, ce qui facilite énormément le travail des logisticiens. Les poches sont attachées à un gilet de combat disposant de son propre sous-processeur d'inventaire interne, qui permet une flexibilité modulaire. Le gilet peut être porté par-dessus la plupart des gilets et des vestes pare-balles, et comprend également un boîtier pouvant recevoir un commlink militaire standard.

Les poches de munitions peuvent accueillir jusqu'à trois chargeurs, et doivent correspondre à un type d'arme précis (une poche de munitions pour fusil d'assaut ne peut par exemple accueillir que des chargeurs de fusil d'assaut). La capacité d'une poche dépend du type d'objet qu'elle accueille, mais elle est en général d'environ 2 litres.

Rayon hypersonique : cet appareil portable permet d'envoyer un signal sonore à une personne (un peu comme envoyer un signal lumineux avec une lampe-torche). Le son est invisible et silencieux, sauf au point d'impact, où les ondes sonores se dispersent et où la cible perçoit le signal audio comme s'il était directement dans son crâne ou sortait d'écouteurs. Utilisé dans certains musées, expositions et galeries d'art pour limiter la pollution sonore, le rayon hypersonique permet également de transmettre discrètement un message audio privé sans risque d'interception, même dans une pièce bondée. À la discréption du meneur de jeu, la personne qui manipule le rayon peut avoir à réussir un Test d'Agilité + Arme à distance exotique pour « toucher » la cible voulue. Le rayon a une portée de 100 mètres maximum.

Rollers en ligne / Powerboard : ces rollers et ce skateboard passe-partout sont équipés de roulettes « intelligentes » à l'adhérence exceptionnelle, et optimisées pour maximiser l'élan. Les rollers et la powerboard augmentent de moitié (arrondi au supérieur) la vitesse de déplacement (marche ou course). À la discréption du meneur de jeu, certaines situations ou terrains difficiles peuvent requérir un Test d'Agilité + Réaction pour que le personnage reste debout dans ses rollers ou sur sa planche.

La powerboard nécessite des chaussures spéciales équipées de circuits qui les connectent à la planche. Une paire de bottes spéciales powerboard coûte 50 ¥, ou 35 ¥ pour adapter une paire de chaussures ou de bottes existantes (en plus du coût de ces chaussures / bottes).

Gadgets de surveillance	Dispo.	Coût
Kit d'évasion pour cavité corporelle	12P	10 000 ¥
Outilage d'estimation	12	selon la taille de l'outillage (p. 332, <i>SR4A</i>)
Outilage de nettoyage d'opération	12P	selon la taille de l'outillage (p. 332, <i>SR4A</i>)
Puce de stockage digitale	—	200 ¥

Package de senseurs	Capacité	Signal	Dispo.	Coût
Spyball	3	3	12	5 000 ¥

GADGETS DE SURVEILLANCE ET D'ESPIONNAGE

Une shadowrun demande parfois de la furtivité et de la discréetion plutôt que de la puissance de feu brute. Les mieux placées pour tirer ce constat sont les agences de renseignement publiques et privées du monde entier : elles ont toutes développé et produit des équipements spéciaux pour leurs opérations clandestines. Il arrive que certains de ces gadgets se retrouvent sur le marché noir et entre les mains des shadowrunners. Cette section décrit les gadgets que peuvent utiliser les personnages pour des missions qui nécessitent une absolue discréetion.

Kit d'évasion pour cavité corporelle : cette trousse à outils miniature est emballée dans un petit tube de plastique couleur chair, et contient les outils nécessaires pour mener une évasion en catastrophe d'une installation de haute sécurité : crocheteur, coupe-câble, petite lame en céramique à pointe de diamant, et un passe magnétique / séquenceur à usage unique d'indice 3 (voir p. 263, *SR4A*, pour plus d'informations sur les maglocks). Considérez le kit d'évasion comme du bétaware quand il s'agit d'échapper à la détection des scanners de cybaware (voir p. 262, *SR4A*).

Outillage d'estimation : l'outillage d'estimation permet à un antiquaire de déterminer l'ancienneté et la valeur d'un artefact donné. Dans le monde des espions, l'outillage d'estimation est indispensable pour pouvoir créer des faux de qualité, en particulier des documents écrits. L'emploi d'un outillage d'estimation ajoute un modificateur de réserve de dés à tout Test de réussite effectué pour réaliser un faux, comme indiqué sur la *Table des modificateurs d'outillage*. L'outillage d'estimation existe sous la forme de kits, d'ateliers ou d'installations, et suit les règles sur l'outillage de *SR4A*, p. 332.

Outillage de nettoyage d'opération : cet outillage est essentiel pour détruire les preuves et couvrir les opérations clandestines. L'emploi d'un outillage de nettoyage ajoute un modificateur de réserve de dés à tout Test de réussite effectué pour faire disparaître les preuves d'une activité criminelle, comme indiqué sur la *Table des modificateurs d'outillage* (p. 64). L'outillage de nettoyage d'opération existe sous la forme de kits, d'ateliers ou d'installations, et suit les règles sur l'outillage de *SR4A*, p. 332.

Puce de stockage digitale : cette puce de stockage est conçue pour ressembler à un faux ongle. Les données sont téléchargeables en wifi ou grâce à un câble spécial qui peut se brancher à n'importe quel port de commlink standard. Une puce digitale ne sera pas repérée par une inspection rapide, mais un examen plus approfondi peut révéler des anomalies subtiles qui alerteront un observateur averti qui cherche activement quelque chose.

La puce digitale a un modificateur de Dissimulation de -4.

Spyball : la spyball est une sphère noire de la taille approximative d'une boule de billard, avec toute une série d'objectifs

sur un côté. L'intérieur contient des composants électroniques résistants aux chocs qui continuent de fonctionner quels que soient les chocs, les mouvements ou les rebonds que subit la spyball. Une fois immobilisée, la spyball s'oriente automatiquement grâce à ses gyroscopes internes, ce qui permet aux objectifs de bénéficier d'une rotation horizontale à 360 degrés, et d'une rotation verticale de 90 degrés vers le haut et de 30 degrés vers le bas. La spyball est équipée d'un microphone, et transmet par protocole commlink standard les données qu'elle reçoit.

EQUIPEMENT DÉGUISÉ

Les agences de renseignement maquillent souvent leurs gadgets en objets anodins pour tromper les curieux. Plutôt que de dresser une liste interminable d'équipements déguisés, ces règles donnent au meneur de jeu des lignes directrices pour camoufler des équipements d'opérations clandestines en objets ordinaires. Tout objet faisant au moins une fois et demi la taille de l'équipement considéré est valable. Le stratagème fonctionne en cas d'observation rapide, et impose un modificateur de -2 à tout Test de Perception réalisé pour une inspection délibérée.

L'équipement déguisé est deux fois plus cher que la normale.

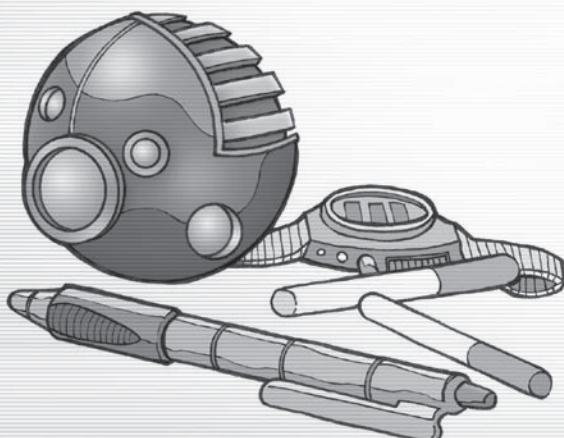
Il est également possible d'acquérir de l'équipement encore mieux camouflé, encore plus difficile à identifier. L'équipement déguisé amélioré peut imposer un modificateur de réserve de dés compris entre -3 et -6, mais chaque incrément de -1 au-delà du -2 de base augmente le multiplicateur de coût de 1 (en d'autres termes, un équipement doté d'un modificateur de -3 coûtera 3 fois plus cher, -4, 4 fois plus cher, etc.)

Plusieurs appareils peuvent être dissimulés dans le même objet (un stylo à plume par exemple peut contenir à la fois un mouchard et un diffuseur d'acide). Dans ce cas, le coût de l'objet est calculé à partir de la somme des différents équipements ; le modificateur de réserve de dés et le multiplicateur de coût s'appliquent alors également à tous les appareils.

Voici quelques exemples d'objets déguisés que les runners sont susceptibles de rencontrer au cours de leur carrière.

Cigarette désodorisante : une fois allumée, cette cigarette libère un produit qui absorbe les odeurs naturelles et artificielles. Toute personne réalisant un Test de Perception basé sur

Équipement déguisé	Dispo.	Coût
Cigarette désodorisante	12	10 ¥
Cigarette au laés	12	25 ¥
Mallette lance-roquette	12	1 400 ¥
Objets creux		
Livre	12	50 ¥
Attaché-case à double fond	12	300 ¥
Produits de beauté		
Déodorant en stick (1 produit, 100 doses)	12	1 000 ¥
Déodorant aérosol (1 produit, 200 doses)	12	2 000 ¥
Eau de cologne (1 produit, 100 doses)	12	1 000 ¥
Rouge à lèvres (1 produit, 100 doses)	12	1 500 ¥
Trousse de maquillage (3 produits, 10 doses chaque)	12	300 ¥
Stylo bille microtransmetteur (indice 1-6)	Indice x 3	Indice x 500 ¥



l'odorat contre un personnage qui fume une cigarette désodorisante subit un modificateur de réserve de dés de -4 pendant les 6 heures qui suivent. Cela inclut notamment les détecteurs artificiels, comme ceux qui servent à détecter la présence d'explosifs. Après 6 heures, le modificateur descend à -2 pendant les 6 heures suivantes, après quoi l'effet est totalement dissipé.

Cigarette au laés : cette cigarette contient du laés, la fameuse drogue de Tir Tairngire qui efface les souvenirs à court terme (comble de l'ironie, la cigarette a été créée par les services de renseignements des NAO, contre les agents du Tir infiltrés sur la côte Pacifique nord-ouest d'Amérique du Nord). Le sujet qui fume la cigarette doit réaliser un Test de Constitution + Volonté (3), et la drogue efface sa mémoire des (12 - succès excédentaires) heures (1 heure minimum). Par ailleurs, l'utilisateur sombre dans l'inconscience pendant $20 \times 1D6$ minutes. Les souvenirs effacés par le laés sont complètement irrécupérables, même par des méthodes magiques. Pour plus de détails sur le laés, voir p. 78.

Mallette lance-roquette : cette mallette anodine contient une mauvaise surprise : un lance-roquette à usage unique et à tête hautement explosive. La roquette s'arme en soulevant la mallette et en faisant pivoter la poignée de 180 degrés. Pour tirer la roquette, l'utilisateur appuie sur la plaque métallique située sous la poignée. Utilisez les caractéristiques de la roquette M79B1 LAW (p. 32), mais avec une portée divisée par 2.

Objets creux : même dans un monde micronumérique comme *Shadowrun*, le bon vieux bouquin creux à couverture rigide est toujours une pratique courante dans le monde de l'espionnage. Ce genre d'objets inclut d'autres grands classiques, comme la valise à double fond. En règle générale, l'espace creux ne doit pas dépasser la moitié du volume normal de l'objet.

Produits de beauté chimiques : ces articles classiques (maquillage, rouge à lèvres, flacon d'eau de cologne, déodorant aérosol, etc.) sont en réalité des gels mélangés à de la DSMO et un agent chimique au choix de l'agent. Une trousse de maquillage peut par exemple contenir 3 produits différents, avec 10 doses maximum. Le rouge à lèvres, l'eau de cologne et le déodorant ne peuvent contenir qu'un seul produit, mais beaucoup plus de doses (100 pour le rouge à lèvres, le flacon ou le stick de déodorant, 200 pour l'aérosol).

Stylo à bille microtransmetteur : cet appareil ressemble à un stylo à bille classe dont l'extrémité pivote, et pas à un truc à dix cents vendu par paquets de dix au Stuffer Shack du coin. Il s'agit en réalité de trois appareils en un : un micro-enregistreur, un microtransmetteur (qui reçoit les signaux émis par un mouchard ou un micro) et un noyau de mémoire numérique. La partie supérieure contient une oreillette sans fil intégrée, qui permet à l'utilisateur d'écouter une conversation par l'intermédiaire du transmetteur. L'indice de Signal est égal à l'indice d'appareil.

MANATECH

L'évolution du Sixième Monde va de pair avec une collaboration de plus en plus poussée entre ingénieurs et magiciens, permettant de combiner de manière originale magie et technologie. Les résultats de ces collaborations ont pris le nom de « manatech. » De récentes innovations ont permis d'orienter en priorité la recherche sur les produits issus de créatures Éveillées et de l'enchantement. En voici quelques exemples.

Appareil de confinement mana : un objet pouvant faire l'objet de sorcellerie rituelle est connu dans le monde de la sécurité sous le nom de « manarisque », et les conteneurs utilisés pour les transporter comme des ACM, ou « appareils de confinement mana » Un ACM classique est une couche de terre naturelle d'un millimètre d'épaisseur, contenant un écosystème symbiotique autonome composé de vers de terre de nature duale, de trois souches de bactéries génétiquement

modifiées, et d'une colonie de nanites, le tout pris en sandwich entre deux boîtes en plastacier de deux millimètres d'épaisseur. Les vers de terre produisent une petite quantité de parasites astraux qui gênent la sorcellerie rituelle et le pistage astral.

Fermé, un ACM est hermétiquement scellé, étanche, et impose un modificateur de réserve de dés de -2 à tous les tests de Sorcellerie rituelle et de Pistage astral réalisés contre l'ACM ou son contenu. La colonie de vers a une durée de vie prévue de cinq ans, après quoi les modificateurs ne s'appliquent plus. La destruction de l'appareil tue les vers. Les trois principaux types d'ACM sont :

- **Manamallette** : valise blindée, avec un indice de Barrière de 8 et un indice de Structure de 3.
- **Manacerceuil** : sarcophage blindé de la taille d'un troll, avec un indice de Barrière de 8 et un indice de Structure de 7.
- **Manatube** : tube de métal d'un mètre cinquante, avec un indice de Barrière de 8 et un indice de Structure de 3.

Appareil à pellicule manasensible Quicksilver : les magiciens modernes ont remis au goût du jour l'ancien procédé de la photographie par daguerréotype, en remplaçant l'action des produits chimiques par des procédés alchimiques. La lumière physique est concentrée par la lentille de l'objectif sur un plaque préparée spécialement, composée de plusieurs couches photosensibles. L'image physique se forme sur la plaque, et une résonance astrale s'établit entre la photographie en développement et les entités, les objets ou le lieu photographié. Les éléments manasensibles présents sur la plaque sont à leur tour stimulés, et apparaissent sur la plaque pour former des projections physiques en couleur des objets astraux.

Les premières tentatives de photographie astrale nécessitaient des heures d'exposition, mais les progrès technologiques et thaumaturgiques ont permis de mettre au point l'appareil photo Quicksilver (« vif argent »). Le Quicksilver est une caméra astrale portable, équipée d'un trépied démontable, et peut emporter cinq plaques manasensibles, avec un temps de pose nécessaire de 30 minutes par cliché. Un transpondeur interne (Signal 1) permet de l'abonner au commlink du photographe.

Prendre une photo astrale nécessite une Action complexe et un Test d'Analyse astrale + Perception. Une photo astrale capture les signatures astrales et les champs magiques, ainsi que les auras des barrières astrales. Les personnages Éveillés, les esprits, les créatures et les focus. Un personnage peut utiliser la compétence Analyse astrale pour analyser tout être ou objet astral capturé sur une photo astrale. Le seuil d'un tel test est supérieur de 2 à la normale, et le nombre maximum de succès qu'un personnage peut obtenir lors du test est égal au nombre de succès obtenu lors du test réalisé lors de la prise du cliché. Chaque cliché nécessite une plaque, et requiert trente minutes d'exposition. Déplacer l'appareil avant gâche la photographie. Une fois la durée d'exposition écoulée, la photo astrale est développée automatiquement.

L'analyse astrale ne peut révéler sur l'être ou l'objet photographié que des informations au moment de la photographie, qui peuvent être bien différente de son état actuel. L'appareil ne capture que les entités, les signatures astrales et les objets qui restent dans le champ pendant toute la durée d'exposition. Les objets ou les êtres qui passent devant l'appareil pendant la prise de vue peuvent apparaître sous la forme d'« images fantomatiques, » mais il est impossible d'en déduire la moindre information à leur sujet. Les ordinaires peuvent eux aussi pratiquer la photographie astrale, mais ils prennent forcément des photos « en aveugle. » De nombreuses sociétés de police privées et agences de renseignement créent des reproductions haute définition de photos astrales pour leurs archives.

Une photographie astrale est considérée comme un *objet utilisé récemment* (voir p. 27, *La Magie des Ombres*) vis-à-vis d'une entité ou d'un objet resté dans le champ pendant toute

la durée d'exposition. La reproduction d'une photographie astrale est considérée comme un lien symbolique pour lequel le créateur n'est pas membre de l'équipe de sorcellerie rituelle (voir p. 28, *La Magie des Ombres*). La reproduction d'une photo astrale peut devenir un focus de lien symbolique (voir p. 81, *La Magie des Ombres*), mais est toujours considérée comme un telesma ordinaire (voir p. 80, *La Magie des Ombres*).

Bactérie astrale fluorescente : voir p. 122, *La Magie des Ombres*.

Baguette de fluomousse : un grand classique de la sécurité moderne, cette baguette de plastique a une extrémité remplie d'une petite quantité de fluomousse (voir p. 122, *La Magie des Ombres*). Quand l'extrémité de la baguette se retrouve à moins de 10 centimètres d'une activité astrale, quelle qu'elle soit (focus actif, être de nature duale, esprit, projection astrale, sort maintenu, activé ou ancré, lancement de sort actif, etc.), elle se met à briller et émet un bip indiquant la présence de magie. Une baguette de fluomousse ne permet pas de révéler un Camouflage métamagique.

Bibliothèque PocketMage : Le PocketMage est un système expert, un moteur de recherche et une bibliothèque logicielle sur les paranimaux, les esprits et la magie en général, qui peut être intégrée au PAN du personnage et interfacée à son commlink. L'utilisateur peut poser des questions au système, lui fournir des données visuelles (comme l'enregistrement d'une caméra oculaire) ou des fichiers (comme le scan d'une formule de sort) et le PocketMage générera des résultats.

L'indice du PocketMage est compris entre 1 et 3. À chaque fois qu'un personnage équipé d'un PocketMage entre une requête concernant une paracréature, un esprit ou l'usage de la magie, il peut réaliser un Test Recherche de données + indice, selon les règles sur les recherches de données p. 231 de SR4A. Les recherches du PocketMage ont un intervalle d'1 Passe d'Initiative. Le PocketMage ne confère aucune compréhension des principes et de la terminologie de la magie : si un personnage pose une question hautement ésotérique, la réponse peut prendre la forme d'un technocharabia mystique indéchiffrable.

Biofibre : la biofibre est une forme de plante modifiée génétiquement, semblable à du bois ou de l'algue, qui pousse sur de grandes plaques plates. Elle est de nature duale, et existe à la fois sur le plan physique et le plan astral. Tant que la biofibre est maintenue en vie, elle fonctionne comme une barrière contre les formes astrales. La biofibre a un indice de Puissance comme n'importe quelle autre barrière astrale et fonctionne de la même manière (voir *Les barrières mana*, p. 194, SR4A). Les plaques de biofibres sont placées dans les murs, les sols et les plafonds des zones de haute sécurité, alimentées en nutriments et surveillées attentivement. Détruire la barrière astrale tue la biofibre. Les biofibres sont sensibles et supportent mal à la pollution (considérez qu'elles souffrent d'une Allergie grave – voir p. 93, SR4A). La biofibre est disponible avec une Puissance maximale de 10, et a besoin de nutriments (l'alimentation se fait automatiquement, ou par l'intermédiaire d'un port d'accès) chaque semaine.

Bracelet sangsue : une simple opération au cours des premiers jours de la vie d'une sangsue permet de l'équiper d'une puce transmettrice et d'une interface épidermique qui envoie un signal électrique (plutôt qu'un sifflement aigu) quand elle sent le passage d'une forme astrale. Attachée au poignet ou à la cheville, un bracelet sangsue peut passer pour une montre ou cuir ou un bracelet de cheville. Connectée au PAN de l'utilisateur via l'interface épidermique, le bracelet sangsue peut prévenir un personnage quand son corps

physique traverse une forme astrale. Le bracelet sangsue a une réserve de dés de 10 contre un seuil de 4 pour détecter le passage à travers elles d'une forme astrale (voir *La détection de l'astral*, p. 193, SR4A). Le personnage peut décider d'utiliser le signal comme une condition prédefinie pour activer une réponse (comme l'envoi d'un message d'alerte), comme moyen de communication entre les plans astral et physique, et beaucoup d'autres choses.

Les bracelets sangsues n'ont pas de caractéristiques. Un tir réussi sur l'une d'entre elles la tue automatiquement. Un Test de Force + Constitution (4) ou un dissolvant spécial est nécessaire pour détacher une sangsue solidifiée.

Constructs sangsues : ces créatures génétiquement modifiées, élevées en cuves s'inspirent de prototypes de biotech développés par les laboratoires de Renraku à Seattle. Les sangsues sont des créatures gluantes, semblables à des limaces, avec un cycle de vie unique. Les premiers jours, elle s'enroulent lentement autour de l'objet le plus proche, et s'y agrippent avec leurs petits fils fibreux, avant de sécréter un liquide adhésif très résistant qui sèche rapidement. Ces sangsues sont l'idéal pour maintenir un prisonnier attaché à un lit ou un mur, ou pour renforcer des surfaces en y ajoutant une « couche » de sangsues. Les sangsues donnent aux surfaces qu'elles couvrent une texture gluante. Après deux jours, le métabolisme de la sangsue ralentit considérablement, et elle reste collée en place, sa peau transformée en matériau extrêmement dense.

L'aspect le plus intéressant de ces sangsues est qu'elles peuvent également servir de système d'alarme astrale. Elles peuvent détecter quand une forme astrale les traverse, et émettent un sifflement aigu pendant plusieurs minutes, alertant la sécurité ordinaire de la présence d'un intrus astral. Prises individuellement, les sangsues ont une réserve de dés de 10 contre un seuil de 4 pour détecter le passage à travers elles d'une forme astrale (voir *La détection de l'astral*, p. 193, SR4A). Si un mur entier est couvert de sangsues, certaines détecteront l'intrus à coup sûr, et le meneur de jeu peut décider dans ce cas que la détection est automatique.

Les sangsues n'ont pas de caractéristiques. Un tir réussi sur l'une d'entre elles la tue automatiquement. Un Test de Force + Constitution (4) ou un dissolvant spécial est nécessaire pour détacher une sangsue solidifiée.

Manatech	Disponibilité	Coût
Appareil de confinement mana		
Manamallette	4R	200¥
Manacerceil	8R	1 200¥
Manatube	6R	300¥
Appareil photo Quicksilver		
Plaque manasensible	4	2 500¥
Bactérie astrale fluorescente		
BAF I	10	50¥ le m ³
BAF II	16R	P × 50¥ le m ³
BAF II-b	12R	3¥ le m ³
BAF III	20P	P × 15 000¥
Nutriments pour BAF	10	1¥ le m ³
Baguette de fluomousse		
	4R	60¥
Bibliothèque PocketMage (indice 1-3)		
	3	Indice × 600¥
Biofibre		
Nutriments pour biofibre	(Puissance × 3)R	P × 100¥ le m ²
Bracelet sangsue	6	450¥
Dissolvant pour sangsue	5	30¥
Constructs sangsues	5	300

Essence de métamante : soigneusement conservées, les glandes sexuelles de la métamante femelle (une version Éveillée géante de la mante religieuse) peuvent être distillées pour produire une substance huileuse, à l'odeur légèrement musquée, connue sous le nom d'essence de métamante. Quasiment indétectable par les métahumains, l'odeur de l'essence de métamante est un répulsif pour les esprits insectes. Cette propriété particulière fait de l'essence de métamante un accessoire indispensable de tous les chasseurs d'esprits insectes et des paranoïaques du monde.

Un esprit insecte doit réaliser un Test de Puissance + Volonté (4) pour approcher ou attaquer un personnage couvert d'une dose d'essence de métamante. Ce test n'a pas lieu d'être pour les esprits Mante, puisque l'odeur a plutôt tendance à les attirer. Les magiciens Mante recherchent cette essence pour cette raison. Chaque flacon contient 4 doses. L'essence est efficace pendant 3 jours, sauf si le personnage se lave.

Fluomousse : voir p. 122, *La Magie des Ombres*.

Grenade Esprit « Petite brume » : au début de l'année 2069, les druides de Bretagne et le fabricant d'armes français Esprit réalisèrent une avancée significative dans le domaine de la manatech, en mettant au point une grenade fumigène gênant la visibilité astrale. La grenade en forme de palet disperse un nuage de bactéries astrales fluorescentes de souche II-Béta (BAF-IIb) dans un nuage de gouttelettes en suspension, formant une brume qui bloque la perception physique et astrale.

La grenade « Petite brume » diffuse un nuage de 10 mètres de diamètre. Les modificateurs de visibilité applicables sont ceux d'une brume légère. La BAF II-b ne constitue pas une barrière astrale, mais empêche tout mouvement astral à plus de 100 mètres par Tour de combat, et relève le seuil des Tests d'Analyse astrale réalisés à travers la brume de 2. Celle-ci se maintient pendant environ 4 Tours de combat (moins dans une zone aérée, un peu plus dans une zone confinée, à la discréption du meneur de jeu). Utilisez les règles des grenades de SR4A, p. 155.

Kit de police scientifique thaumaturgique : les unités de police scientifique thaumaturgiques emploient ces outils pour analyser, s'il y en a, les restes physiques sur le lieu d'un incident magique. Contrairement aux outils de police scientifique classiques, un kit thaumaturgique contient des accessoires ésotériques : des échantillons d'herbes et d'épices régissant spécifiquement à la physiologie de certaines paracréatures, des sondes à bout en fer, en argent ou en chêne blanc, un aimant naturel et une boussole pour analyser les restes des sorts élémentaires électriques, une petite quantité d'aqua fortis pour contrôler la présence possible d'orichalque, de petits pointeurs laser pour vérifier les angles de lignes de vue. La thaumaturgie d'investigation est essentielle pour les cas où des opérations magiques risqueraient de dégrader le lieu du crime, quand une analyse astrale pourrait se montrer risquée pour le magicien et pour les spécialistes ordinaires de la police scientifique.

Un personnage qui utilise un kit de police scientifique thaumaturgique bénéficie d'un modificateur de +2 pour tout test réalisé pour localiser des échantillons rituels et mener des analyses sur un crime impliquant la magie. Pour que le kit soit utile, le sort ou l'effet considéré doit avoir laissé des traces physiques que le personnage puisse analyser. Les sorts à effet élémentaire laissent toujours des traces de ce genre.

L'agent Charlène Two-Feathers mène l'enquête sur le lieu d'un crime. Elle commence par passer soigneusement toute la scène en revue, et le meneur de jeu réalise un Test de Perception. Charlène a une Perception de 4, une

Intuition de 3 et obtient 2 dés supplémentaires grâce à son kit de police scientifique thaumaturgique. Le meneur de jeu lance donc 9 dés contre un seuil de 2, et obtient deux succès. Charlène trouve des traces d'acide et les cadavres partiellement dissous de treize goulus dans deux cercles de douze mètres de diamètre se chevauchant. Aucune trace de source ni de direction, ce qui indique deux sorts de combat de zone élémentaires d'acide, lancés l'un après l'autre, et dont les aires d'effet se chevauchent. Vu la taille de l'aire d'effet (12 mètres de diamètre, soit 6 mètres de rayon), la Puissance du sort doit être de 6, mais un sort d'acide de cette puissance aurait dû liquéfier tout ce qui se trouve autour. Cela indique à l'agent Two-Feathers que le magicien a probablement augmenté la portée d'un sort de moindre puissance.

Lampe de Lucifer : plusieurs métaphysiciens ont découvert en 2066 que l'application d'un courant électrique modulé dans un filament contenant de l'orichalque provoque l'apparition d'une lumière de nature dual, qui illumine à la fois le plan physique et le plan astral. Les solides physiques et astraux bloquent tous les deux la lumière dual, projetant des ombres inattendues sur le plan physique et offrant une meilleure nettoyage des contours dans l'astral. Une lampe de Lucifer (sous la forme d'une lampe-torche, d'une lanterne, des phares d'un véhicule ou d'une balise) est un outil de choix dans tout dispositif de sécurité qui se respecte, et qui permet une forme de communication astrale par le biais de « sémaphores. »

La lumière d'une lampe de Lucifer est diffuse sur le plan physique, mais permet aux personnages dotés de vision nocturne de voir. Un personnage qui se trouve dans une zone éclairée par une lampe de Lucifer reçoit un modificateur de visibilité astrale de +2 (voir p. 111, *La Magie des Ombres*), et un modificateur de +2 aux Tests de Perception pour repérer la magie (voir *Remarquer la magie*, p. 179, SR4A). Une lampe de Lucifer allumée semble attirer les esprits sauvages (voir p. 107, *La Magie des Ombres*). Les conséquences sont laissées à l'appréciation du meneur de jeu.

Les lampes de Lucifer brûlent à haute température et ont une durée de vie limitée. Des ampoules plus onéreuses ont une durée de vie plus longue.

Lierre Éveillé : voir p. 123, *La Magie des Ombres*.

Lys du sanctuaire : voir p. 123, *La Magie des Ombres*.

Masquage : le traitement des criminels Éveillés est un vrai problème pour de nombreuses juridictions. Les magiciens ont des capacités bien supérieures et différentes de celles des ordinaires, et ne peuvent pas être facilement « désarmés ». Les prisons ne peuvent se payer le luxe d'avoir un garde Éveillé pour chaque prisonnier magiquement actif, et ont généralement recours à des méthodes plus expéditives.

Pour l'interpellation ou la détention de courte durée d'un criminel magicien, on utilise un « masquage ». Il s'agit d'une capuche de plastique qui recouvre la tête du prisonnier, supprimant toute visibilité et ligne de vue. Un bâillon en forme de tube placé dans la bouche empêche le magicien de parler tout en lui permettant de respirer normalement. Le masque est également équipé d'un générateur de bruit de fond qui crée suffisamment de parasites pour déconcentrer le prisonnier, et lui rendre difficile voire impossible toute action mentale (et en particulier l'usage de la magie). Les actions que le magicien accomplit en temps normal automatiquement nécessitent alors un Test de Volonté + Intuition (4). Le masquage est utilisé en complément de menottes, de menottes magiques et de camisoles.

Menottes pour mage : plus efficaces et plus politiquement correctes que le masquage, les menottes pour mage ont tout d'abord été développées par le Département des enquêtes

Grenade
« Petite brume »

Dommages

PA

Souffle

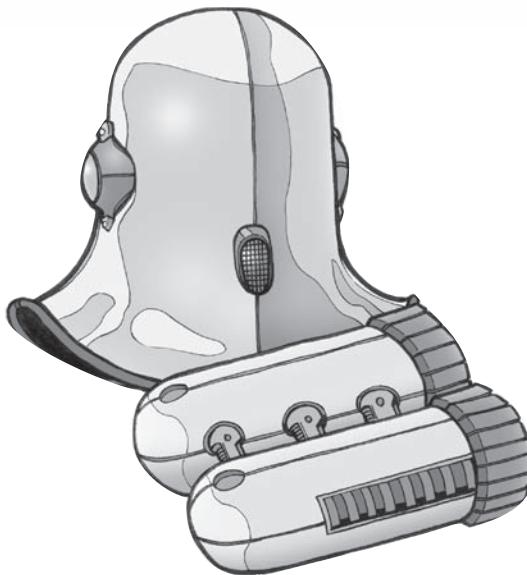
rayon de 5m

Disponibilité

12R

Coût

1 000 ¥



paranormales de la Lone Star, en collaboration avec son service pénal. Elles permettent de bloquer la capacité de projection astrale d'un magicien incarcéré. Sous la forme de bracelets ou d'un collier en plastique renforcé, les menottes pour mage sont composées d'un tube circulaire de fluomousse de Puissance 1 (voir p. 122, *La Magie des Ombres*) en suspension dans un gel nutritif, d'un photorécepteur, d'un système anti-intrusion, d'un biomonitoring basique, d'un système électrifié et d'une batterie.

Si le magicien tente d'utiliser la magie, perception et projection astrales comprises, l'incandescence de la fluomousse déclenche le système électrifié et le magicien subit des dommages électriques 12E(e). Le choc doit permettre d'assommer le magicien et de renvoyer sa forme astrale dans son corps. Toute tentative de retirer les menottes pour mage sans les bons codes de désactivation déclenche le système électrifié. Les batteries permettent quatre décharges, après quoi elles doivent être rechargées. Attention, une activité magique à proximité peut provoquer un déclenchement intempestif du système.

Pigments astraux : les pigments astraux sont tirés des cellules arcanachromoplastes d'un papillon Éveillé de nature duale. Les cellules sont préservées dans un tube de pâte de nanites. L'utilisateur presse le tube pour en faire sortir la pâte, et les pigments s'activent au contact de l'air. Les observateurs dans le plan astral peuvent « voir » le pigment sous la forme de couleurs vives. Non toxiques, les pigments remportent un grand succès dans les clubs pour Éveillés, où ils sont utilisés comme peinture corporelle. D'autres magiciens s'en servent pour créer des symboles simples (comme des hexagrammes) pour marquer un emplacement, ou pour laisser des messages astraux d'un ou deux mots (du genre : « Suis-moi. – Jno. »)

La pâte est transparente sur le plan physique (sauf si on lui ajoute un colorant), peut être nettoyée à l'alcool, et se maintient pendant 12 heures une fois appliquée. Les pigments astraux existent dans une grande variété de couleurs.

Potentiomètre de magie ambiante (PMA) : le PMA est un senseur qui permet de mesurer le potentiel magique ambiant d'une zone, connu vulgairement sous le nom de champ magique (voir p. 114, *La Magie des Ombres*). Au cœur de l'appareil, une bactérie astrale fluorescente (BAF) de nature duale, enrichie en fer, circule dans un récipient de gel nutritif. L'activité des BAF augmente dans les environnements riches en mana, générant des courants magnétiques qui peuvent être relevés et interprétés par un système expert

intégré. L'appareil fournit ainsi une analyse assez précise du champ magique ambiant. Un PMA ne peut cependant pas révéler l'orientation éventuelle d'un champ magique.

La technologie PMA en est encore à ses premiers balbutiements, elle est fragile et coûteuse, mais elle a le mérite de fonctionner. La colonie de bactéries à une Puissance 1, et peut être détruite en combat astral, par un sort Soin de maladie ou en entrant dans un vide ou une déchirure mana. Les sorts de zone comme Brouillage du mana (p. 166, *La Magie des Ombres*) peuvent provoquer de faux signaux. La colonie de BAF a une durée de vie de 1D6 + 4 semaines, après quoi elle doit être remplacée.

Système de sécurité OptiMage en fibre optique : les installations publiques et privées sont souvent protégées par de vastes systèmes OptiMage (voir *Lunettes OptiMage*, p. 333, SR4A), qui permettent à un magicien de sécurité de brancher ses lunettes OptiMage dans un système de fibres optiques. Chaque câble émerge dans une partie différente de l'installation, et se termine par une lentille optique de haute précision. Aucun traitement électronique n'entre en jeu et le magicien de sécurité dispose d'une ligne de vue sur chaque emplacement sensible. Le passage d'un lieu à l'autre se fait par l'intermédiaire de miroirs et de prismes, en général manipulés par commlink interposé.

Un personnage branché sur un système OptiMage a une ligne de vue sur la zone qui se trouve à l'autre extrémité de la fibre optique sélectionnée. Les câbles de fibre optique peuvent atteindre 2 500 mètres de long, ce qui permet d'étendre considérablement la ligne de vue potentielle d'un personnage. Un magicien de sécurité peut lancer des sorts contre des intrus et fournir une défense par contresorts aux forces de sécurité se trouvant à portée visuelle du réseau sans craindre de représailles, puisque les magiciens adverses ne peuvent pas le voir.

Malheureusement pour les magiciens de sécurité, le système n'est pas invulnérable : si un personnage envoie un laser à l'extrémité d'un câble de fibre optique pendant que le magicien de sécurité est branché sur le système, l'attaque touche automatiquement. Remarquer l'extrémité d'un câble de fibre optique nécessite un Test de Perception (voir p. 136, SR4A). Le seuil est laissé à l'appréciation du meneur de jeu, en fonction de l'endroit où le câble est placé.

Vigne vierge gardienne : voir p. 123, *La Magie des Ombres*.

Manatech	Disponibilité	Coût
Essence de métamante	6 (Puissance)R	600¥ P × 25¥ le m ²
Fluomousse	2	500¥
Kit de police scientifique thaumaturgique	10	150¥
Lampe de Lucifer	10	100¥ par heure (500 heures max.)
Ampoule de lampe de Lucifer	10	100¥ par heure (500 heures max.)
Lierre Éveillé	(Puissance)R	P × 150¥ le m ²
Nutriments pour lierre Éveillé	(Puissance)R	P × 2,5¥ le m ²
Lys du sanctuaire	(Puissance + 3)R	P × 1 000¥ le m ²
Masquage	2R	200¥
Menottes pour mage	5	1 000¥
Pigments astraux	—	30¥
PMA	12	10 000¥
Recharge BAF pour PMA	10	100¥
Système de sécurité OptiMage		
Câblage OptiMage	8R	60¥ le mètre
Lunettes OptiMage	12R	2 000¥
Vigne vierge gardienne	(Puissance + 2)R	P × 500¥ le m ²
Vigne vierge gardienne noire	(Puissance + 3)P	P × 1 000¥ le m ²



Un homme vêtu d'une blouse de laboratoire sale se tenait derrière le comptoir. Il tapotait une seringue. Je remarquai qu'il s'agissait d'une antiquité, d'un verre parfait, serti d'acier inoxydable et remplie d'un fluide rouge. C'était le produit qui tenait l'homme, et pas l'inverse. C'est ce qui faisait sa force, mais aussi sa gêne. Je voyais bien qu'elle l'appelait, et j'imaginais la douleur lancinante, croissante, alors que son corps la réclamait, chantant sa mélodie. Je le regardai combattre l'envie, pressante. Il se calma. Son regard s'éloigna de la seringue, refusant de se plonger dans son séduisant contenu.

L'homme se mit à fixer le comptoir. En bois, assombri par l'âge et les taches innombrables. Je savais que le bon docteur savait d'où venaient ces marques. Elles étaient là grâce à lui, à cause de lui. Je suis sûr que si le docteur essayait, il les entendrait encore gémir et pleurer. Leur monde n'était que douleur, brûlures, mort et hurlements. L'origine des taches. Son monde était propre, ordonné, aseptisé. Un endroit où il pouvait renouveler les énergies de son corps et de son esprit, où les maux disparaissaient et où il était félicité pour ses efforts. Un monde à part.

Sa blouse était aussi souillée que le comptoir. Comme lui, elle avait autrefois été propre, lavée de frais, un signe de confiance et de compétence. Ils étaient tous les deux sales et usés, désormais. L'homme n'avait pas dormi depuis de nombreuses, nombreuses heures. Les patients hurlaient de douleur, mais il ne les entendait pas. Un son, quelque chose explosa en écho, quelque part derrière ses yeux. Il ne disparaîtrait jamais.

Un sourire fuyant éclaira rapidement mon visage quand le docteur prit la seringue. Il pensait que le contenu du petit réservoir allait arrêter les cris, ne serait-ce qu'un instant. La douleur du docteur serait balayée dans un autre monde. Si seulement il savait.

Le garrot était en place. Je vis ses doigts s'engourdir. Il plaça la pointe brillante de l'aiguille au même endroit que la veille. Et le jour d'avant. La blessure était hideuse. Ses veines saillaient, rivières bleu pâle le long de la chair blafarde de ses bras. Je vis le docteur soupirer, sa douleur noyée dans l'extase de la morphine. Ses épaules furent libérées du poids du monde, son regard s'éclaircit, à nouveau. Puis il me vit.

Son hurlement valait à lui seul l'attente. Le shade que j'avais glissé dans sa morphine l'ouvrit à l'astral... et l'ouvrit à moi. Je déchirai son aura de ma lame magique, tranchant net ce qui faisait de lui un être vivant. Il était trop affaibli par la morphine pour résister.

MCT avait financé la clinique gratuite du docteur pour y mener des essais de médicaments clandestins. Des essais qui provoquaient régulièrement des fausses couches et des enfants accouchés morts nés chez les patientes métahumaines. Quand les parents endeuillés m'avaient demandé de me charger de ce boulot, j'avais presque accepté de le faire à l'œil.

Presque.



LA DROGUE

Posté par Nephrine.

La came. Naturelle ou synthétisée en laboratoire, conçue pour vous apporter l'extase, vous ouvrir les portes des plus grands secrets de l'univers ou permettre à votre corps de réaliser des prouesses impossibles, elle n'est pas près de disparaître. Il n'y a pas si longtemps, les gens croyaient vraiment que les BTL et les stupéfiants électroniques signeraient l'arrêt de mort de la came traditionnelle, mais ils se trompaient lourdement. Notre espèce se shoote depuis l'aube des temps, et le Sixième Monde n'y a rien changé. Rien, sauf que les gens sont de plus en plus créatifs quand il s'agit de concevoir et de distribuer le matos. Il n'y a jamais eu autant de types de came qu'aujourd'hui, et elle n'a jamais été aussi puissante et potentiellement dangereuse.

• C'est bien vrai. Les gens arrêteront de se droguer quand ils arrêteront de boire, de jurer et d'insulter la mère de leur prochain. Autant dire jamais.

• Slamm-0!

DROGUES QU'ON S'ENVOIE, DROGUES QU'ON ÉCOULE

Les drogues illégales sont très recherchées, et donc très rentables, comme n'importe quel « fruit interdit. » Et comme pour toutes les activités illégales et juteuses, le crime organisé a toujours sa part du gâteau. Acheminer la came de son point d'origine (souvent des régions reculées dans des pays au gouvernement progressiste ou cupide) au consommateur final est tout un business.

Autrefois, les circuits de distribution étaient essentiellement contrôlés par les Triades et les cartels de la drogue latino-américains, en tout cas sur le papier. La Mafia et les Yaks assuraient ne pas donner dans la drogue, trop « sale » pour eux. Évidemment, tout ça c'est de la merde en boîte. La vérité est que ces deux organisations ont fait des affaires de loin, et se sont donné du mal pour donner l'impression qu'elles ne mangeaient pas de ce pain-là.

• Il ne faut pas oublier les circuits légaux, aussi. La plupart des syndicats s'intéressent aux labos pharmaceutiques classiques et aux boîtes qui produisent des médicaments pour l'industrie médicale, et investissent beaucoup dans cette branche très rentable.

• Cosmo

En matière de dope, les Triades et les Cartels fantômes sont les tauliers, et progressent le plus vite, avec des organisations comme la Maffiya de Kaboul dans leur sillage. Qu'il s'agisse de vastes champs de coca en Amérique du Sud ou d'immenses cultures de pavot dans le Triangle d'Or, ces groupes sont exceptionnellement efficaces quand il s'agit de faire pousser de grandes quantités de plantes dans des endroits reculés, et ce malgré tous les efforts des autorités pour détruire les cultures. Ces fermes sont gigantesques, avec des nuées de drones et de paysans à la limite de l'esclavagisme pour travailler les champs, des villages entiers dont la seule raison d'être est le traitement et l'emballage du produit, des équipes de scientifiques qui mettent au point de nouveaux cocktails et une armée de gros bras et de mercos pour protéger tout ça. Sans oublier les contrebandiers qui connaissent toutes les meilleures routes, et suffisamment d'avocats et de politiciens corrompus sous le coude pour que même un dragon réfléchisse à deux fois avant de s'en prendre aux responsables.

• Certaines régions dépendent même entièrement du commerce de la drogue pour faire fonctionner leur économie. La production de narcotiques est toute leur vie, et c'est la seule chose qui permet à des populations entières de ne pas sombrer dans la pauvreté

et la misère. Même si les cartels ne redistribuent qu'un infime pourcentage de leurs bénéfices, il représente une fortune pour ces gens-là.

• Am-mut

• Dans certaines régions peut-être, *hombre*. Dans d'autres, les cartels poussent les paysans à faire pousser de la coca et autres alors que ce dont ils auraient vraiment besoin, c'est de cultures vivrières pour assurer leur propre alimentation.

• Marcos

Dans le monde développé, il n'est pas aussi simple d'organiser un business à cette échelle, mais beaucoup de syndicats préfèrent assurer une production maison. Ils disposent alors de cultures plus petites, dissimulées au milieu de cultures standard qui servent d'écran, ou préparent la came dans des labos secrets en sous-sol qui disposent de tout le matériel de chimie nécessaire. Le volume produit de cette manière ne peut bien sûr pas rivaliser avec celui des Cartels ou des Triades, mais il fournit un bon complément aux ventes de BTL.

Les autres syndicats se concentrent également plutôt sur les stupéfiants haut de gamme et le dopage. Les drogues de synthèse valent bien d'investir dans un petit labo et quelques chimistes doués, quand vous disposez d'un marché de niche de gosses de riches corps prêts à payer des sommes astronomiques. Dans le même genre, les traitements contre l'impuissance, les drogues du viol et les stéroïdes illégaux se vendent comme des petits pains au marché noir, et il est facile de se procurer ces produits pour peu que vous connaissiez un labo riant peu scrupuleux, que vous cambrioliez une pharmacie ou que vous braquiez une cargaison corporatiste.

Les corporations comptent évidemment parmi les plus gros fournisseurs. Beaucoup mettent à profit les législations floues et les situations de marché gris pour produire des stupéfiants en toute légalité dans une région donnée, et les vendre aux syndicats pour les distribuer là où ils sont prohibés. Les corporations ont également besoin de populations test pour leurs derniers produits dopants, et organiser des essais cliniques dans les règles de l'art est beaucoup trop long quand vous pouvez obtenir les mêmes données de recherches en inondant la zone-z du coin avec votre produit, et en attendant que ça fasse les gros titres. Certains environnements corporatistes donnent un accord tacite à l'usage de produits chimiques pour améliorer la performance au travail et entretenir l'esprit de compétition. Les labos corporatistes ne sont que trop heureux de pouvoir mettre ces produits à disposition.

Je plane avec mes « amis »

Il n'a jamais été bien compliqué de toper de la came, tout dépend de ce que vous cherchez et du montant que vous êtes prêt à lâcher pour l'avoir.

Tout en bas de la chaîne alimentaire du petit monde du deal se trouve votre petit revendeur de quartier qui fait pousser dans son jardin. Vous trouverez ces gens-là dans toutes les villes si vous savez où chercher, et ils peuvent vous avoir la plupart des drogues classiques. Il peut s'agir de ce type à l'air louche qui traîne dans le parc, de cette nana postée au fond du bar, de votre vieux pote de fac ou du codeur no life qui bosse à deux bureaux du vôtre. La plupart dealent pour leurs amis et leurs connaissances, parfois les amis des amis. Ils achètent « en gros » pour faire une petite marge, mais ils n'ont généralement pas de quoi fournir tout un quartier. Beaucoup de ces dealers de bas étage sont eux-mêmes drogués, et vendent pour toucher assez pour se payer leur propre consommation. Si vous traitez avec eux, gardez simplement en tête qu'ils vendraient leur mère pour leur prochain fix, et agissez en conséquence.

• Il est toujours préférable de trouver un dealer dont quelqu'un que vous connaissez peut se porter garant. Ils sont trop

nombreux à couper la came avec n'importe quoi pour augmenter leur marge. Ou pire, à faire leurs propres expériences de petit chimiste pour ajouter leurs ingrédients « spéciaux. » Plus d'un pauvre junkie est mort ou a fait une overdose à cause d'un fix crade.

• Haze

Sur le même marché, mais avec un peu plus d'organisation, les distributeurs affiliés à un gang dealent de grandes quantités de came et vendent aux inconnus. Ils prennent aussi beaucoup plus de risques vis-à-vis des autorités. Ils ont donc développé des méthodes sophistiquées pour traiter avec les étrangers dans la rue sans risquer de se faire attraper, généralement grâce à des jeunes qui font le guet, des intermédiaires qui prennent votre commande et vous orientent par l'intermédiaire d'ORA vers un site bien gardé et hors de vue, et un livreur qui vous remet la marchandise. Si vous voulez éviter les flics à tout prix, préférez les zones-z. Le risque est que les types décident de vous dépecer, ou pire.

• Plusieurs de ces gangs fument, sniffent et se shootent autant qu'ils dealent. Mais taper dans la réserve du gang risque de bien énerver les lascars...

• 2XL

Pour ceux d'entre vous qui ne font pas confiance à un junkie secoué de spasmes qui deale dans une ruelle, mais qui, disons, sont du mauvais côté de la loi, votre meilleur interlocuteur reste les syndicats. N'oubliez pas que les gangs et les petits dealers touchent leur came grâce à une source dans le crime organisé, et traiter directement avec la pègre est un bon moyen d'éliminer les intermédiaires. Le problème est qu'ils ne veulent en général vendre qu'en gros : ils laissent les petits deals aux gangs, qui leur versent évidemment une commission.

Mais les syndicats ne sont pas insensibles à la demande du consommateur, et il leur arrive de faire des arrangements pour de la vente directe, en général dans des fumoirs privés ou des casinos, des boîtes, des bordels, des clubs de paris clandestins... Ces endroits sont en général couverts par un établissement légal, et il faut connaître les bonnes personnes, être au courant ou flamber un paquet de fric pour y accéder. Le patron a tout intérêt à ce que ses clients soient contents et reviennent, et vous pouvez compter sur lui pour en avoir pour votre argent. En général, il s'assure même que la Star ne vienne pas mettre son nez dans ses affaires par le biais de généreux dons aux bonnes œuvres de la police locale.

• Conseil de sage : attention quand vous traitez avec les syndicats. Ne vous faites pas avoir, et ne vous retrouvez pas à leur devoir plus que vous ne pouvez payer. Ces types n'ont aucun sens de l'humour en matière de fric. Si vous avez de la chance, ils se contenteront de vous casser quelques os au hasard, ou ils diront à leurs hackers de vous pourrir la vie à tel point que vous irez les supplier d'avoir pitié de vous.

• Turbo Bunny

Si vous êtes un peu plus haut dans la chaîne alimentaire (du genre, vous bossez pour une corpo, ou vous êtes un citoyen « respectable »), vous avez d'autres possibilités. Il n'est pas compliqué de trouver un professionnel de santé prêt à se faire un petit extra, et si vous connaissez les bonnes personnes au sein d'une corpo vous trouverez toujours quelqu'un pour vous fournir votre came préférée.

• « Professionnel de santé, » ça ne veut pas forcément dire un docteur, même si un paquet de docs des rues gagnent une bonne partie de leur croûte en dealant discrètement. Les infirmières, les laborantins et les types de DocWagon peuvent mettre la main sur du bon matos. Même les vétérinaires sont un bon filon.

• Butch

• C'est marrant de voir comment les corps regardent ailleurs si elles découvrent que leurs employés se droguent, tant que ce sont les bons employés et les bonnes drogues. Tout ce qui peut vous aider à travailler plus longtemps et plus dur, à concentrer votre attention ou en général à accroître votre productivité est toléré, voire encouragé. Mais s'ils vous attrapent en train de faire des choses qui menacent le bilan financier, gare à vous.

• Cosmo

GAULÉ

Ce n'est pas parce que la drogue n'est pas aussi répandue que les BTL et les autres stupéfiants matriciels que les autorités l'ignorent. La plupart des polices disposent d'un service dédié aux stups (par exemple, la division antidrogue de la Lone Star (DED) et ces services sont toujours débordés.

Les autorités doivent toujours travailler avec des ressources limitées, et concentrent leur attention sur le côté distribution : la répression des groupes contrebandiers qui ramènent la dope dans le pays, les commanditaires et les intermédiaires, la mise en place d'informateurs et l'organisation de descentes pour faire de la collecte d'informations et intercepter les cargaisons avant qu'elles n'arrivent au consommateur final.

• En réalité, les flics s'en prennent rarement aux dealers et aux consommateurs à moins qu'ils ne soient *vraiment* flagrants (du genre deal à des enfants ou défoncé en plein milieu d'un quartier corpo). Ce n'est pas l'envie qui leur manque, mais les effectifs sont limités. La drogue coule à flots dans la rue, et les flics doivent se montrer pragmatiques et rechercher l'efficacité.

• Sticks

• Si vous avez les bonnes relations, les flics ripoux sont de grands fournisseurs de drogue. Toutes ces cargaisons saisies finissent bien quelque part, et vous seriez surpris de savoir combien de flics dealent ce qu'ils planquent dans le coffre de leur voiture de patrouille. Pas la peine de préciser que si vous entrez dans ce jeu-là, vous avez intérêt à faire preuve de la plus grande prudence.

• Hard Exit

MAUVAISES NOUVELLES

S'il y a une constante dans l'industrie de la drogue, c'est le progrès permanent. Pour faire face aux innovations de la technologie BTL qui rendent la came matricielle et sur puce toujours plus attrayante, les fournisseurs « traditionnels » ont eu recours à des solutions pas si traditionnelles que ça : les BAD et les drogues Éveillées.

Les BAD, drogues Éveillées génétiquement modifiées (« *bio-engineered Awakened drugs* » en anglais), proviennent d'une plante ou d'une créature Éveillée, mais un traitement en laboratoire l'a rendue plus puissante, voire a altéré ses effets classiques. Ces changements sont de plusieurs natures : génie génétique, pollinisation ou reproduction croisée, exposition à des agents mutagènes ou des sorts, etc. Le résultat final est une gamme de drogues fortement addictives, générant des effets secondaires magiques (donnant par exemple au consommateur la capacité temporaire de voir le plan astral ou les auras). Ces produits sont encore expérimentaux, et leurs effets sont encore mal connus du public comme des autorités chargées d'éviter que les citoyens mettent la main dessus. Je m'attends à une explosion de la diversité et de l'offre de BAD et d'autres drogues Éveillées dans les années à venir : les trafiquants se multiplient et les petits gars dans leurs labos sont de plus en plus créatifs.

• À l'heure actuelle, les Cartels fantômes d'Amérique latine contrôlent la plus grande partie du commerce des BAD. Mais ça ne va pas durer, si j'en crois mon intuition. Les autres syndicats ont

commencé à extraire discrètement quelques personnalités importantes de la chaîne de production de BAD, et j'ai entendu des rumeurs selon lesquelles Aztechnology serait en train d'acquérir discrètement deux labos qui travaillent sur de nouvelles variétés de produits.

• Glasswalker

• L'Amazonie est un vrai coffre à trésor, rempli de tous les matériaux bruts nécessaires à la confection de la dope. Au jour d'aujourd'hui je n'ai jamais entendu parler de personne qui ait réussi à en synthétiser. Il faut partir de la base et la tripotouiller jusqu'à arriver à quelque chose. Hualpa et tous les écolos du coin ne sont pas vraiment ravis de voir tous ces gens piller l'écosystème à la recherche de telle ou telle flore ou faune, mais les Cartels fantômes sont plutôt bons quand il s'agit de se montrer discret.

• Am-mut

• C'est peut-être le cas, mais il se passe quelque chose là-bas. Personne ne sait vraiment quoi, mais il paraît que les autres syndicats en ont plus qu'assez du quasi monopole des Cartels sur le marché des BAD. Souvenez-vous de ce que je vous dis, il y a du grabuge dans l'air.

• Marcos

• Quand tu veux. Plus de taf pour nous.

• Kane

SE SEVRER

L'un des aspects du trafic de drogue qui n'a pas changé avec le temps, et ne changera sans doute jamais, est le phénomène de dépendance. Même si certaines drogues sont plus addictives que d'autres, personne n'a inventé de drogue digne de ce nom (en d'autres termes, qui satisfasse le consommateur) sans que celle-ci provoque en contrepartie une dépendance. Qu'elle soit physique, psychologique ou les deux, la dépendance oblige les consommateurs à remettre ça, et avec le temps à rechercher des fix plus fréquents et plus chargés. Ce cercle vicieux peut emporter le consommateur dans une spirale de misère (au mieux) ou de destruction (au pire).

La « consommation de drogue » peut prendre diverses formes. Tous les consommateurs ne sont pas des junkies qui squattent dans une ruelle et braquent des Stuffer Shacks pour se payer leur prochain fix. Ils sont nombreux, c'est sûr, mais les consommateurs sont aussi des athlètes, des shadowrunners, et des soldats devenus accros à des produits dopants qui leur donnent ce petit plus qui fait la différence, ou des gens mondains shootés aux drogues récréatives, en passant par les costards de haut niveau qui prennent des drogues de synthèse pour échapper à la pression de leur vie de cocotte minute et garder le dessus dans leur panier de crabes.

• C'est vrai. Montrez-moi un corpo qui est au top, et je vous parie qu'il se shooote à quelque chose, même si c'est juste à la nicotine ou à l'alcool. C'est une fonction du milieu. C'est leur seule distraction.

• Mihoshi Oni

• Je croyais que leur distraction consistait à baisser leurs employés subalternes.

• Kat o'Nine Tales

Réussir à décrocher et à se sevrer nécessite une conjonction de facteurs, et surtout de savoir si vous le voulez vraiment. Contrairement à ce que disent ceux qui vous assènent qu'« il suffit de dire non », il est possible de fonctionner et même de vivre une vie relativement normale quand vous êtes drogué. Certaines dépendances sont mêmes licites : on ne compte pas les cadres corporatistes qui supportent leur mal de dos et leurs vieilles blessures sportives à coups d'antidouleurs, et ceux qui ne peuvent pas mettre Popaul au garde à vous sans un petit coup de pouce médicamenteux. Mais il faut reconnaître que la

came dont nous parlons n'est pas vraiment soft quand il s'agit de se tenir en société. Si vous bossez pour une corpo ou un employeur qui vous offre une bonne assurance santé (ou si vous êtes un sportif, une célébrité ou un politicien de haut vol), il est relativement simple d'aller faire un tour dans un centre de désintoxication pour y suivre un traitement personnalisé discret. Si vos moyens sont un peu plus ric rac, le chemin vers la rédemption sera plus long.

• À l'entendre, c'est tellement simple : tu t'inscris, tu traînes quelques jours à la clinique avec le gratin, et pouf, t'es guéri ! Mon cul. À l'époque où j'étais jeune et con, j'ai passé deux ans dans des endroits comme ça, et croyez-moi, c'était un cauchemar. Avoir de la thune ne rend pas le processus moins douloureux. On est tous fautifs pareils, les gars.

• Mr. Bonds

• C'est ça, tu vas me faire chialer. Ça reste vrai : si tu as la maille, on te regarde différemment. Tu vois un gonze dans la rue avec un problème, c'est un sale camé. Mais un trou du cul corpo riche comme Crésus qui force sur la novacoke, il a « un petit problème d'excès » ou « souffre de surmenage. »

• Jimmy No

• Pas mal de progrès ont été faits ces dernières années en matière de méthodes « alternatives » de désintox. En particulier des traitements matriciels (qui sont parfois aussi mauvais que le problème d'origine, parce que certains patients repartent accros aux puces) et magiques qui ont l'air prometteurs. Mais la médecine classique ne leur fait pas encore confiance.

• Hannibelle

RÈGLES AVANCÉES SUR L'USAGE DE DROGUE

La drogue fait partie du Sixième Monde, et couvre une large gamme de produits, des médicaments licites aux produits « récréatifs ». Cette section couvre principalement la gamme des drogues illégales et des produits dopants, pas la pléthora de pilules, d'onguents, d'élixirs et d'autres substances que les métahumains absorbent tous les jours pour leurs soi-disant effets bénéfiques. La consommation de drogue peut tenter les runners qui recherchent un fix rapide, mais elle peut rapidement les mener à la consommation régulière et à la dépendance.

Toutes les règles de cette section sont optionnelles : utilisez-les si elles vous plaisent, ignorez-les si vous avez l'impression qu'elles compliquent trop le jeu. Pour plus de règles sur la consommation de substances, voir p. 256, SR4A.

MOYENS DE CONSOMMATION

La plupart des drogues peuvent être consommées par plusieurs vecteurs, et la variété des options possibles dans le Sixième Monde donne le tournis. Les produits licites et les drogues récréatives se présentent sous la forme de patches, de comprimés, d'ampoules ou de seringues jetables. Les drogues illégales existent quant à elles sous toutes les formes possibles et imaginables. Pour un runner, cela signifie que les drogues peuvent prendre toutes sortes de formes et s'administrent de différentes manières : en avalant une pilule, en snifflant de la poudre, en buvant un liquide, en fumant une cigarette, en utilisant un inhalateur, en reniflant du gaz, en s'injectant un liquide par intraveineuse, en se frottant de la poudre ou de l'huile contre les gencives et les muqueuses, ou en se collant un patch sur la peau, entre autres. La forme sous laquelle se présente la drogue et le vecteur de consommation dépendent de l'histoire. La quantité que contient une dose dépend de la drogue, et du nombre de substances actives qu'elle contient.

2XL essaie diverses variétés de hurlg dans le pub du coin. La pisse qu'ils ont en pression est trop soft : il a besoin de

descendre deux pintes pour se sentir comme il le serait après une bouteille d'Orkstaff's XXX ou un shot d'usquebaugh fomorian. Un peu plus tard, il se colle un de ces patches verts que les gosses appelaient des têtes de gobelin, et il manque de rouler sous la table alors que la came se diffuse directement dans ses veines.

TOLÉRANCE

Il paraît qu'on ne replane jamais comme la première fois. Ce n'est peut-être pas tout à fait vrai pour certaines des drogues de synthèse les plus bizarres des années 2070, mais dans l'ensemble la maxime est juste. Au fil du temps, les personnages consommateurs de drogue ressentent peu à peu le besoin d'en prendre plus pour atteindre l'effet recherché. Le développement d'une tolérance dépend du passif du personnage avec la drogue, représenté par le trait Dépendance (voir *Dépendance*, p. 94, SR4A). Chaque fois que la Dépendance d'un personnage augmente, le personnage doit consommer deux fois plus de produit pour obtenir les mêmes effets. Un personnage qui a développé une tolérance ne peut subir une overdose que s'il prend une quantité de produit plus grande que ce dont il a besoin pour produire l'effet d'une seule dose.

2XL a un peu forcé sur le hurlg ces derniers temps, et il a hérité d'une Dépendance légère. Désormais, il a besoin de deux doses de hurlg pour ressentir les effets d'une dose. Si 2XL continue sur cette pente et que sa Dépendance devient modérée, il lui faudra prendre quatre doses pour ressentir l'effet d'une seule.

MAIS JE VEUX PLANER !

Les règles de *Shadowrun* traitent les drogues différemment des toxines et des autres produits chimiques. Elles partent par exemple du principe que le personnage souhaite subir les effets de la drogue, ce qui exclut la nécessité d'un test de résistance aux toxines. Dans certains cas cependant, un personnage peut être drogué contre son gré. Les personnages naturellement ou magiquement résistants aux toxines doivent également être pris en compte, au même titre que les personnages dotés d'un super sort d'Antidote ou d'un patch antidote.

Dans une telle situation, le meneur de jeu peut décider de réaliser un test de résistance aux toxines, p. 254, SR4A. Le meneur de jeu détermine la Puissance de la drogue, selon sa nature et ses effets. En règle générale, la plupart des drogues ont une Puissance de 6. Si la Puissance n'est pas réduite à 0, la drogue affecte normalement le personnage. Alternative : la Puissance modifiée de la drogue doit dépasser la Constitution du personnage pour avoir un effet.

COUPER LA DROGUE

La drogue est souvent mélangée ou coupée avec un expédient, ce qui permet au dealer d'augmenter sa marge. Si l'expédient en question est inoffensif, le personnage s'est juste fait arnaquer. Mais de nombreux dealers n'ont véritablement aucun scrupule, et mélangent parfois des produits toxiques comme de la mort aux rats ou de la lessive à la came qu'ils vendent.

Le meneur de jeu détermine si la drogue que consomme un personnage est coupée ou contaminée. Si l'expédient est inerte ou inoffensif, la durée et les effets de la drogue sont divisés par deux. Si l'expédient est un produit toxique ou un poison, l'utilisateur en subit les conséquences comme s'il l'avait ingéré indépendamment de la drogue.

MÉLANGER DES DROGUES

Les consommateurs réguliers ont tendance à « faire des mix » pour rendre leur trip plus intense. Mélanger les produits ainsi comporte un risque de dépendance plus élevé que la prise

séparée de produits. Un personnage qui fait un mix reçoit un modificateur de réserve de dés de -1 à son test de dépendance pour les drogues concernées.

LES DROGUES DU SIXIÈME MONDE

La drogue est omniprésente dans le Sixième Monde. Les entraîneuses et les gangers sont prêts à tout pour sentir l'euphorie ou quelques heures d'évasion. Les esclaves corporatistes suivent un régime de pilules et de patches pour combattre leurs maux réels ou imaginaires. Les soldats reçoivent des rations de drogues de combat qui les plongent dans un état de furie psychotique. Les hommes médecine tribaux sortent les jeunes de la lie des cités pour les emmener dans les derniers sanctuaires naturels, pour qu'ils communient avec les esprits et se prennent un shoot monumental. Dans le Sixième Monde, la drogue fait partie du quotidien.

La liste qui suit ne répertorie qu'un petit échantillon des produits existant dans *Shadowrun*. Les surnoms des autres drogues dont les effets sont similaires sont notés entre parenthèses, mais le meneur de jeu est encouragé à créer ses propres drogues correspondant au style de sa campagne.

Aisa (eau de vie, thé tex-mex)

Durée : 20 + 2D6 minutes

Effet : Désorientation

L'aisa est l'une des drogues les plus populaires du marché. Elle est généralement ingérée en léchant un « bonbec » emballé dans un morceau de papier ou de plastique. Le consommateur est pris de vertiges, de langueur, et d'hallucinations légères. Quand l'effet se dissipe, le consommateur peut ressentir une légère fatigue. Dérivé d'une forme synthétique d'atropine, l'aisa peut devenir très dangereuse en cas d'overdose. En plus des règles normales d'overdose, le consommateur qui prend plus d'une dose à la fois subit des dommages de 3E par dose supplémentaire.

Bétameth (buzz, cocktail du rigger)

Durée : (9 - Constitution) heures, minimum 1 heure

Effet : Réaction +2, Intuition +1

Divers dérivés de pseudo méthamphétamines sont connus sous le nom de bétameth. Ce stimulant supprime l'appétit et accélère le métabolisme et les processus de pensée du consommateur, ce qui rend la drogue populaire auprès de ceux (et celles) qui veulent faire un régime, en particulier les jeunes et les adolescents. Un personnage sous bétameth est surexcité et a les nerfs à fleur de peau. Quand les effets se dissipent, le consommateur redescend et subit des dommages de 5E (pas de résistance possible). Les consommateurs de bétameth présentent souvent des troubles de l'attention et ont du mal à se concentrer quand ils sont clean, ce qui provoque parfois chez eux de longues absences. Les consommateurs réguliers souffrent souvent de malnutrition, ce qui les rend particulièrement sensibles aux infections des dents, des gencives et de la bouche.

Bétel (CorpCandy, jaw)

Durée : 10 x 1D6 minutes

Effet : Perception +1

Une ancienne coutume répandue en Asie consiste à chiquer les noix et les feuilles du bétel, mélangées à du citron vert, et cette pratique a poussé Wuxing à produire un chewing-gum au bétel légal mais très addictif. Le bétel est un stimulant léger qui prévient l'apparition de caries. Le consommateur se sent généralement attentif et alerte.

Plutôt que de procéder à un test de dépendance, le personnage qui consomme du bétel acquiert le trait Dépendance moyenne au produit. La dépendance ne peut jamais dépasser le niveau moyen. Les personnages qui bénéficient de dés supplémentaires pour les tests de résistance aux toxines (grâce à



des pouvoirs d'adeptes, des implants, à leur métatype, à la magie) sont immunisés contre ses effets s'ils réussissent leur test de résistance aux toxines. De par sa nature immédiatement addictive, le bétel n'est souvent qu'une première étape dans la recherche de stimulants plus puissants.

Dopadrine (bitter, werden)

Durée : $10 \times 1D6$ minutes

Effet : annule les effets d'enragé (voir plus bas), -1 dé à toutes les actions physiques

Combinaison de médicaments antipsychotiques et de narcotiques conçue à l'origine pour contrer la consommation incontrôlée de drogue par les gangs, la dopadrine est elle-même devenue un narcotique populaire. La dopadrine évite qu'un personnage devienne enragé (voir *Ours*, p. 201, SR4A) tant qu'il est sous l'effet de la drogue. Si le consommateur est déjà enragé quand il reçoit une dose de dopadrine, il se calme automatiquement, et ne peut devenir enragé tant que la drogue fait effet. La dopadrine rend le consommateur apathique, le faisant se sentir détaché des considérations matérielles.

eX (eros, galak)

Durée : (8 - Constitution) heures, minimum 1 heure.

Effet : Charisme +1, Logique -1, Perception +1

Grand classique des drogues récréatives, l'eX est un stimulant léger et un aphrodisiaque utilisé par les fétards pour se relaxer, s'ouvrir et s'exciter sexuellement. La drogue ouvre l'esprit du consommateur, en particulier en matière de rencontres sexuelles, et augmente sa sensibilité à la lumière, à la température et à la pression. Une fois l'effet dissipé, l'utilisateur souffre de désorientation (voir p. 254, SR4A) pour une période de même durée.

Le galak est une drogue Éveillée (p. 78) tirée du pollen d'une orchidée Éveillée, et dont l'effet est semblable bien que plus puissant que celui de l'EX. L'effet du galak dure (9 - Constitution) heures, minimum 3 heures.

Fluorocarbones oxygénés (blue blood, P4MO)

Durée : 1 semaine

Effet : Agilité +1, doublez la capacité d'apnée du personnage

Le composé de fluorocarbone oxygéné connu sous le nom de P4MO est généralement utilisé comme substitut sanguin. Il est utilisé dans les situations d'urgence pour éviter l'incompatibilité des groupes sanguins. Les fluorocarbones comme le P4MO dépassent également les capacités de véhicule gazeux de l'hémoglobine naturelle : en d'autres termes, le P4MO dissout un pourcentage plus élevé d'oxygène des poumons vers le sang. Chez un sujet sain, le P4MO permet d'atteindre de meilleurs niveaux de performance physique.

La P4MO est ajoutée au flux sanguin par l'intermédiaire d'un traitement de 5 litres, accompagné d'une dose de carcérandes chargés d'un produit chimique qui permet au corps de métaboliser les fluorocarbones oxygénés. Le tout est évacué une fois l'effet de la drogue dissipé. Si un autre traitement au P4MO est pris alors que le premier est encore actif, le personnage subit une embolie qui lui inflige des dommages de 15P (pas de résistance possible).

G3 (gérelixir, vitalité)

Durée : (15 - Constitution) heures, minimum 1 heure

Effet : Constitution +1 contre les dommages dus à la fatigue, Longévité (voir plus bas)

Cette « gérelpice » pharmaceutique est censée ralentir le vieillissement. Le G3 tire son nom de ses principaux ingrédients : le ginseng, le guarana et le ginkgo biloba. Le G3 contient des additifs vitaminés et des antioxydants qui permettent de combattre la fatigue, ce qui en fait un complément idéal pour les athlètes, les mercenaires professionnels et les autres individus qui doivent fournir des efforts importants. À la discréption du meneur de jeu, un personnage qui prend régulièrement du G3 peut vieillir plus lentement que la normale.

Guts (NoFear, couilles d'airain)

Durée : (12 - Constitution) heures, minimum 1 heure

Effet : Immunité à la peur (voir plus bas)

Cette drogue inhibe les fonctions des gènes qui suscitent la peur, innée comme acquise. Pendant toute la durée d'effet de la drogue, le personnage est immunisé à la peur et à tous les pouvoirs ou attaques suscitant la peur. En contrepartie, cependant, le personnage se montre imprudent et moins inhibé. Le meneur de jeu peut demander au personnage de réaliser un Test de Logique + Volonté (3) pour qu'il évite de faire quelque chose qu'il considérerait en temps normal comme stupide, dangereux ou socialement inapproprié.

Hurlg (usquebaugh fomorian, Orkstaff's XXX)

Durée : (12 - Constitution) heures, minimum 1 heure

Effet : Logique -1, Volonté +1

Cette boisson alcoolisée très forte a été créée « par des orks, pour des orks. » Le hurlg est une bière brune et épaisse, avec la consistance d'une soupe, pleine de houblon et de noix de muscade. Les orks, les trolls et quelquefois les nains apprécient la combinaison d'alcools à 80 % ou 90 %. Avec les propriétés légèrement hallucinogènes de la muscade, le hurlg a un effet d'enfer. Une fois celui-ci dissipé, le personnage subit des dommages de 8E à la redescendre (pas de résistance possible).

Les humains et les elfes n'ont généralement pas la carrure pour encaisser le hurlg, et souffrent de graves et douloureuses

crampes d'estomac (tritez-les comme de la désorientation, p. 254, SR4A pendant la durée d'effet), sauf s'ils bénéficient d'un implant ou d'un effet magique qui leur donne des dés de bonus à leur test de résistance aux toxines. Le hurlg a un fort goût de noix. Il est inflammable.

K-10 (sang de Kali)

Durée : 5 × 1D6 minutes

Effet : Constitution +3, Agilité +3, Force +6, Volonté +1, +3 Passes d'Initiative, Endurance à la douleur 3, Rage

Les utilisateurs de cette drogue de combat expérimentale deviennent automatiquement enrages s'ils sont blessés, comme les chamans Ours (voir *Ours*, p. 201, SR4A). Le consommateur subit des dommages de 18E à la redescense (pas de résistance possible). Un personnage enraged doit réussir un Test de Chance (1). S'il échoue, il reste enraged de façon permanente.

Tous les sujets de recherches sur le kamikaze de niveau 10, ou K-10, sont morts des effets secondaires du produit ou des blessures subies sous son influence. La formule du K-10 a été hackée dans les bases de données du labo en question, et la drogue de combat elle-même ne s'est retrouvée dans la rue qu'au cours des premiers mois de 2071. On parle d'un nombre croissant d'attentats suicides perpétrés par des kamikazes shootés au K-10.

Mescaline rouge (champimanas, vertigo)

Durée : (18 - Constitution) heures, minimum 1 heure

Effet : Charisme +1, Réaction -1, Perception +2, Volonté +1, Désorientation

Drogue populaire auprès des musiciens, des techniciens et des magiciens, la mesca rouge est une combinaison de substances psychoactives dix fois plus puissantes que le peyot naturel. Beaucoup de consommateurs considèrent qu'un trip à la mesca rouge est une véritable expérience religieuse, leur attention élevée à un niveau quasi cellulaire. La redescense s'accompagne souvent d'une terrible dépression. Une fois passée la durée d'effet, le Charisme et la Volonté du consommateur sont réduits de 1 pendant une durée équivalente.

La mescaline rouge complète les effets du psyché (p. 258, SR4A), et il n'est pas rare de mélanger les deux. L'utilisateur ne subit pas de pénalité en termes de dépendance quand il mélange mesca rouge et psyché (voir p. 258, SR4A). Un mélange de mesca rouge et de psyché est surnommé une « loco ».

NoPaint (rouille, PBG)

Durée : 1D6 heures

Effet : Endurance à la douleur 3

Très populaire auprès des gangs urbains tribaux, le NoPaint est un gel de novocaine médical résistant à l'eau, disponible dans de nombreux coloris. Le NoPaint est appliqué sur la peau avec un pinceau ou une brosse. Le personnage perd ses perceptions tactiles sur les zones couvertes de NoPaint pendant toute sa durée d'effet, et doit réaliser un Test de Premiers soins + Logique pour déterminer l'étendue de ses blessures quand il est sous le coup de la drogue. Une dose de NoPaint permet de « peindre » entièrement un nain, un humain ou un elfe. Comptez deux doses pour un ork ou un troll.

Push (nanohi, rush)

Durée : (15 - Constitution) minutes, minimum 1 minute

Effet : voir ci-dessous

Le push est fait pour ceux qui veulent planer vite fait bien fait. Les principes actifs de la drogue sont la théobromine et la cathinone. Le consommateur de push entre dans un état d'euphorie légère, comparable à celui ressenti après avoir mangé de grandes quantités de chocolat ou au bien-être post-coïtal.

Abuser du push peut provoquer une hyperactivité exacerbée pouvant mener à des psychoses et à des mutations génétiques chez les métahumains. Le meneur de jeu peut représenter ces effets sur les drogués grillés au push par une perte d'Essence et de profondes et violentes variations d'humeur.

Ripper (J-H, patch aux stéroïdes)

Durée : 10 × 1D6 minutes

Effet : Force +1, Volonté -1

Puissant mélange de stéroïdes synthétiques, de pseudolipides, de sucres et d'amphétamines, qui provoque une croissance musculaire provisoire et décuple momentanément l'énergie, le ripper est le moyen idéal pour rapidement « prendre de la caisse ». Une fois la durée d'effet écoulée, le consommateur coche 2 cases de dommages dus à la fatigue (pas de résistance possible). La masse musculaire gagnée reste. L'usage régulier (au moins trois fois par jour pendant trois à six semaines) de patches roïd réduit le coût en Karma pour accroître l'attribut de Force de 1.

Les muscles renforcés grâce au ripper laissent souvent les utilisateurs disproportionnés. Les effets secondaires d'un usage prolongé incluent la stérilité, la perte des cheveux, la disparition de la libido, le développement de caractéristiques sexuelles du sexe opposé (par exemple, la croissance de seins chez les hommes), le cancer des testicules et des ovaires. Le ripper est souvent vendu sous la forme de patches dermiques ou de seringues jetables.

Slab (cœur d'hiver)

Durée : (10 - Constitution) heures, minimum 1 heure

Effet : Animation suspendue (voir ci-dessous)

À l'origine conçu comme une assistance chirurgicale, le slab place l'utilisateur dans un état de quasi hibernation dans lequel le rythme respiratoire et cardiaque est réduit à des niveaux presque imperceptibles. Un Test de Perception + Médecine (4) est nécessaire pour déterminer sans équipement médical approprié si le personnage est toujours en vie (un médikit ne suffit pas). Une fois la durée d'effet écoulée, le consommateur reçoit un modificateur de réserve de dés de -4 à sa Réaction pendant un nombre d'heures égal à la moitié de la durée d'effet équivalente de la drogue (arrondie à l'inférieur). Les effets secondaires classiques incluent tremblements, frissons et appétit excessif.

Drogues (par dose)	Disponibilité	Coût
Aisa	—	15 ¥
Bétameth	3R	20 ¥
Bétel	—	1 ¥
Dopadrine	2	15 ¥
eX	3R	10 ¥
G3	—	5 ¥
Fluorocarbones oxygénés	—	2 000 ¥
Guts	—	100 ¥
Hurlg	—	5 ¥
K-10	16P	900 ¥
Loco	4R	350 ¥
Mescaline rouge	4R	50 ¥
NoPaint	3	15 ¥
Push	—	15 ¥
Ripper	—	25 ¥
Slab	5R	150 ¥
Snuff	—	5 ¥
Woad	3R	15 ¥
Zéro	2R	100 ¥



Snuff (chique aztlane, tabac indien)

Durée : 10 × 1D6 minutes

Effet : Réaction +1, Résistance à la douleur 1

Cette drogue légale est devenue populaire lors de l'avènement des Nations des Américains d'origine, et est traditionnellement composée selon une formule ancestrale de feuilles de tabac, de résine de cannabis et d'écorce de saule. Le snuff moderne fait généralement l'impasse sur les ingrédients naturels onéreux, en combinant directement les composés chimiques qui entrent dans sa composition : THC, nicotine et salicine. Les consommateurs de snuff affirment que la drogue a un effet apaisant. À la discréction du meneur de jeu, les consommateurs de longue date peuvent devenir plus sensibles aux dommages dus à la fatigue et au cancer.

Woad (bozoku, frenetico)

Durée : 5 × 1D6 minutes

Effet : Rage (voir ci-dessous)

Cet hallucinogène synthétique, dérivé d'espèces de champignons originaires d'Europe du Nord, est la drogue de combat légale la moins chère du marché. Le consommateur devient automatiquement enragé s'il est blessé, comme les chamans Ours (voir *Ours*, p. 201, SR4A). Les effets secondaires incluent écume aux lèvres, fièvre et besoin de mordre.

Zéro (cybertram)

Durée : (20 - Constitution) heures, minimum 1 heure

Effet : -2 aux tests de résistance aux maladies et aux tests de résistance aux toxines

« Zéro » est le surnom d'un certain nombre de différentes drogues immunosuppressives qui aident le corps à s'adapter à de nouveaux implants de cyberware ou à réduire les effets des réactions allergiques. Les docs des rues utilisent communément cette drogue, en petites quantités, pour suspendre les fonctions immunitaires de l'organisme pendant une période de temps définie, ce qui réduit les chances que l'organisme rejette un nouvel implant cybernétique. Les consommateurs réguliers de zéro s'en servent pour réduire leur tolérance aux autres drogues.

Pendant toute la durée d'effet, le consommateur ne subit plus les pénalités dues aux allergies (sauf les dommages dus aux allergies graves, voir p. 93, SR4A). Il peut par ailleurs considérer leur indice de tolérance comme inférieur d'un niveau à son niveau réel pendant la durée d'effet. À la discréction du meneur de jeu, un personnage qui passe sur le billard pour une cyberimplantation peut recevoir une dose de zéro.

DROGUES ÉVEILLÉES

Les drogues Éveillées se distinguent des drogues classiques de deux manières importantes : tout d'abord, chaque drogue Éveillée provient d'une plante ou d'un animal Éveillé. Ensuite, les drogues Éveillées ne peuvent être synthétisée par des moyens scientifiques modernes. La différence de coût entre la drogue naturelle et la drogue de synthèse est à peu près la même que celle qui existe entre la nourriture naturelle et le soja mycoprotéiné dont se nourrit le citoyen moyen. Les « artistes » écrivent des œuvres entières sur leurs tentatives de capturer la magie au bout de leur aiguille pour l'injecter dans leurs veines corrodées, mais ils n'en approchent pas plus. Ils n'en ont qu'un avant-goût.

Laés (leäl, vin de laésal)

Durée : 20 × 1D6 minutes

Effet : Dommages étourdisants (voir ci-dessous), Perte de mémoire (voir ci-dessous)

Le laés a été créé par le gouvernement de Tir Tairngire à partir du fruit Éveillé de laésal, qui n'est censé pousser que

dans les vergers contrôlés par le gouvernement. Un personnage qui absorbe une dose de laés doit résister à des dommages de 10E (tritez cela comme un test de résistance aux toxines de Vecteur Injection / Ingestion et une Vitesse d'1 Tour de combat), perd conscience pendant la durée d'effet de la drogue, et perd ses souvenirs des (12 - Constitution, minimum 1) dernières heures, en comptant à rebours à partir de l'absorption de la drogue Éveillée. Le laés modifie la structure chimique des souvenirs eux-mêmes, ce qui rend toute récupération impossible, que ce soit par des moyens technologiques ou magiques.

Le vin de laésal est un brandy obtenu par fermentation du fruit de laésal : ses effets sont les mêmes que ceux du laés.

Le leäl est une version moins puissante (et moins chère) du laés, devenue une drogue de viol populaire chez les clubbers de Seattle. Le leäl produit les mêmes effets que le laés, mais le consommateur ne perd que ses (120 - Constitution, minimum 100) dernières minutes de souvenirs. La durée d'effet est 5 × 1D6 minutes.

Orchidée pourpre (Red-H, bliss écarlate)

Durée : (12 - Constitution) heures, minimum 1 heure

Effet : Réaction -3, +1 à tous les seuils, Résistance à la douleur 6

L'orchidée rouge est une plante Éveillée d'Asie du Sud-Est dont le pollen, de nature duale, attire les insectes de nature duale. Ce pollen rouge reconnaissable n'est pas un narcotique lui-même, mais il amplifie les propriétés narcotiques des opiacés dérivés du pavot comme le bliss et l'héroïne, ce qui produit l'orchidée pourpre. Ces dernières années, l'orchidée pourpre a été au centre d'un violent conflit entre Triades dans le Triangle d'Or. Le consommateur d'orchidée pourpre dégage une aura typique, teintée de rouge, et subit le défaut Balise astrale (voir p. 94, SR4A) pendant toute la durée d'effet.

Overdrive (x-cyte)

Durée : (10 - Constitution) heures, minimum 1 heure

Effet : Réaction +1, +1 à tous les Tests de compétences associées à Logique

Ce stimulant du système nerveux central vient des profondeurs humides des jungles latino-américaines, riches en substances de toutes sortes. Une fois la durée d'effet écoulée, le consommateur subit des dommages de 8E (pas de résistance possible). À l'exception de quelques hackers camés au cerveau amoché qui se plaignent que l'overdrive les fait saigner du nez, la plupart des consommateurs de cette « drogue du hacker » ne ressentent pas d'autre effet secondaire qu'un agréable picotement à l'avant du crâne, et la redescense subite. Certains consommateurs de longue date semblent toutefois plus sérieusement affectés, et présentent bel et bien des signes de psychose. Mais les effets à long terme de cette drogue sont inconnus.

Poussière de fée (pixie dust)

Durée : 1D6 minutes

Effet : Charisme +1, Perception +1, Endurance à la douleur 1, perte de mémoire (voir ci-dessous)

Ce mélange récent coupe de la coke classique avec du leäl, voire avec d'autres substances comme le sucre, le verre pilé ou

Drogues Éveillées (par dose)	Disponibilité	Coût
Galak	3R	25 ¥
Laés	10P	500 ¥
Leäl	8R	180 ¥
Orchidée pourpre	4R	30 ¥
Overdrive	5R	150 ¥
Poussière de fée	6R	40 ¥
Transe	5R	120 ¥

les comprimés de caféine réduits en poudre. Un personnage sous poussière de fée perd tous ses souvenirs des 1D6 dernières minutes après le début de la durée d'effet de la drogue. Il oublie donc avoir pris la drogue, mais plane quand même. Sniffer la poussière de fée est la méthode favorite d'absorption : c'est douloureux, mais l'utilisateur oublie presque instantanément la souffrance. Les saignements de nez sont un effet secondaire classique de la prise de poussière de fée. Se servir d'une dépendance à la poussière de fée est particulièrement difficile, parce que le consommateur ne peut pas se souvenir du nombre de shots qu'il a pris, et overdose facilement.

Transe (pierre de crapaud, poudre de zuvembie)

Durée : (6 - Constitution) heures, minimum 1 heure
Effet : Intuition +2, +2 à tous les Tests de compétences associées à Logique, Paralysie (voir ci-dessous)

Cette neurotoxine paralysante est secrétée par une grenouille Éveillée d'Amérique latine, souvent vendue par erreur comme un opiacé. Très populaire auprès des hackers, des magiciens et des autres spécialistes dont l'activité ne nécessite pas une grande mobilité, la transe provoque la paralysie et une accélération des fonctions cérébrales supérieures (effectuez un test de résistance aux toxines avec une Puissance de 10, une Vitesse d'1 minute et la durée indiquée plus haut ; voir *Paralysie*, p. 254, SR4A). Une fois la durée d'effet écoulée, l'utilisateur reste paralysé pendant autant de temps. La paralysie n'affecte que les groupes de muscles à déclenchement volontaire : les muscles sollicités pour la respiration et la conduite des autres fonctions autonomes du corps ne sont pas touchés.

COMPOSÉS MAGIQUES

La création de composés magiques nécessite la pratique de l'alchimie (voir *Composés magiques*, p. 84, *La Magie des Ombres*). Si les effets des drogues Éveillées sont entièrement chimiques, les effets des composés magiques sont de nature magique. N'importe quel personnage, Éveillé ou ordinaire, peut bénéficier des effets d'un composé magique. Chacun d'entre eux a une durée de vie d'1D6 semaines, après quoi l'effet disparaît.

Fleur immortelle

Durée : Essence + 1D6 heures, maximum 12 heures.
Effet : cette mixture confère le pouvoir de créature Régénération.

Ingrediént exotique : un radical naturel d'herbe tiré des pétales de la fleur immortelle qu'on trouve dans le désert de Mojave

Réduisez l'Essence du personnage consommateur de 0,1 par tranche de 20 cases de dommages encaissées sous l'emprise de ce produit. Un personnage équipé de cyberware ou de bioware qui prendrait cette drogue subit également 2D6 cases de Dommages physiques (pas de résistance possible) quand l'effet de la drogue se dissipe, parce que la régénération tente de « soigner » les implants.

Langue animale

Durée : Essence + 1D6 heures, maximum 12 heures
Effet : cette mixture confère le pouvoir de créature Contrôle animal.
Ingrediént exotique : un radical naturel d'herbe tiré de la pulpe du cactus manzana qu'on trouve en Aztlan

Quand l'effet de la langue animale se dissipe, le consommateur souffre d'une peur irrationnelle des animaux pendant un temps égal à la durée d'effet de la mixture. Faites comme si les animaux (normaux ou Éveillés) qui approchent le personnage disposaient du pouvoir de Peur. Les esprits ne sont pas considérés comme des animaux dans ce cas.



Petite fumée

Durée : Essence + 1D6 heures, maximum 12 heures
Effet : cette mixture confère les pouvoirs de créature Dissimulation et Confusion.
Ingrediént exotique : trois unités de hautes herbes naturelles raffinées venues des Grandes plaines d'Amérique du Nord

Une fois la durée de l'effet écoulée, la Perception et la Volonté du consommateur sont réduites de 1 pendant une durée équivalente.

Sang de lézard des roches

Durée : Essence + 1D6 heures, maximum 12 heures
Effet : cette mixture confère les pouvoirs de créature Immunité aux maladies et aux toxines.
Ingrediént exotique : un radical naturel d'herbe tiré de la pulpe d'un saule pleureur d'Amérique du Nord

Une fois la durée d'effet écoulée, le personnage subit des dommages de 2P (pas de résistance possible) et un modificateur de réserve de dés de -4 pour tous les tests de résistance aux toxines et aux maladies pendant une durée équivalente.

Composés magiques	Disponibilité	Coût
Fleur immortelle	14P	1 900 ¥
Langue animale	8R	1 000 ¥
Petite fumée	12P	1 350 ¥
Sang de lézard des roches	8R	1 500 ¥
Shade	8R	1 000 ¥
Wudu'aku	12R	1 150 ¥

Shade

Durée : Essence + 1D6 heures, maximum 12 heures.

Effet : Projection astrale

Ingrediént exotique : un radical naturel d'herbe tiré du pollen de l'orchidée rouge qu'on trouve en Asie du Sud-Est

Ce composé force son consommateur, même ordinaire, à se projeter astralement. Il donne l'accès aux métaplans à tous, même aux ordinaires, pour peu qu'ils soient accompagnés d'un esprit guide ou d'un initié. Une fois la durée d'effet écoulée, l'utilisateur subit 10 cases de Dommages étourdissements (pas de résistance possible). Le personnage doit rejoindre son corps physique avant la fin de la durée d'effet, sous peine de mourir. Le shade permet de conserver sa forme astrale plus longtemps que la normale.

Wudu'aku

Durée : Essence + 1D6 heures, maximum 12 heures.

Effet : l'utilisateur reçoit un modificateur de réserve de dés de +2 à tous ses tests du groupe de compétences de Conjuration, et ajoute +2 à son Charisme quand il interagit avec les esprits de l'Homme.

Ingrediént exotique : un radical minéral naturel de fossiles réduits en poudre qu'on trouve dans l'Outback australien.

L'utilisateur subit un modificateur de réserve de dés de -2 à tous ses tests du groupe de compétences Conjuration, et -2 à son Charisme pour invoquer n'importe quel autre type d'esprit pendant 24 heures après avoir consommé du wudu'aku.

PRATIQUER LA CHIMIE

La chimie est l'équivalent scientifique d'un flingue : ceux qui en possèdent la maîtrise disposent d'un avantage sur ceux qui n'en disposent pas. Pour la plus minable des racailles qui concocte sa came dans la rue comme pour la scientifique corporatiste qui développe des armes chimiques dans sa tour d'ivoire, connaître la chimie confère la capacité de créer des substances utiles – et précieuses.

CRÉER DES PRODUITS

Les règles qui suivent s'appliquent à chaque fois qu'un personnage cherche à créer ou à modifier un composé chimique, qu'il s'agisse d'une drogue, d'une toxine, d'un explosif ou de tout autre produit.

Formules

Avant qu'un personnage ne tente de créer un composé chimique, il lui faut une formule détaillant les bonnes proportions et les bons procédés. Les recettes de drogues illégales, les

RÈGLE OPTIONNELLE : COMPÉTENCE ACTIVE DE CHIMIE

Si la consommation et l'abus de produits chimiques doivent prendre une place importante dans votre campagne, vous pouvez choisir de transformer la Compétence de connaissances Chimie en une Compétence active (dans la catégorie Compétences techniques) :

Chimie (Logique)

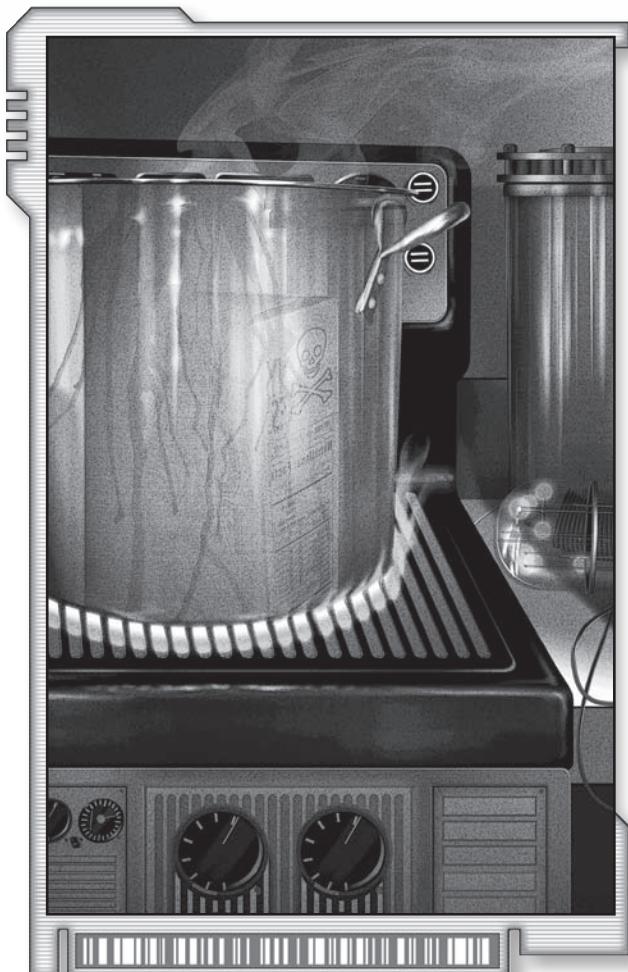
La Compétence active technique de Chimie couvre l'emploi et la compréhension des propriétés de la matière. Elle inclut la connaissance des procédures de laboratoire et des formules chimiques.

Défausse : oui.

Groupe de compétences : aucun.

Spécialisations : Composés, Drogues, Toxines.

Message Urgent...



formules brevetées, les indications sur la confection d'explosifs sont trouvables partout dans la Matrice. Tout personnage ayant accès à la Matrice peut retrouver la formule d'un composé chimique par l'intermédiaire d'un Test étendu de Recherche de données + Catalogue avec un seuil égal à la Disponibilité du composé et un intervalle déterminé par le système dans lequel le personnage mène ses recherches (voir *Rechercher des données*, p. 231, SR4A). La formule d'un composé a le même indice de légalité que le composé lui-même.

Ingrediénts

Obtenir les matériaux nécessaires à la création de composés peut se révéler difficile : l'accès à certains ingrédients est souvent restreint, précisément pour éviter que les gens ne synthétisent des composés eux-mêmes (ces ingrédients restreints sont également marqués, d'une manière ou d'une autre, pour qu'une équipe de police scientifique puisse déterminer leur origine et localiser l'acheteur). En règle générale, les ingrédients d'un composé ont une Disponibilité égale à celle du composé, et un prix en général égal au dixième du coût. Les ingrédients essentiels à la confection d'armes chimiques et de drogues Éveillées ne sont généralement pas disponibles publiquement à la vente. Les obtenir peut constituer une shadowrun en soi.

Outilage

Les personnages ont besoin d'outils et de récipients pour synthétiser un composé. L'outillage minimal nécessaire pour réaliser un Test de Chimie est répertorié sous *Cuisine maison* ci-dessous. Utiliser un outillage plus avancé que nécessaire équivaut à utiliser des outils supérieurs (voir la *Table de Construction / Réparation*, p. 138, SR4A). Utiliser un outillage moindre compte comme un modificateur « Inadapté » ou peut carrément rendre l'opération impossible, à la discréption du meneur de jeu.

Un *kit de chimie* se range dans une mallette ou un sac à dos rembourré. Le système expert du kit de chimie peut être abonné au PAN de l'utilisateur pour lui fournir une interface directe et une assistance interactive.

Un *atelier de chimie* est généralement installé quelque part et doit bénéficier d'un accès à l'électricité et à l'eau courante. Les consignes de sécurité requièrent un certain nombre de mesures de protection : collyres, capuches ant-fumerolles, détecteurs de fumée et systèmes anti-incendie.

Une *installation de chimie* est normalement réservée à un usage corporatiste, universitaire ou gouvernemental. La place occupée est importante, avec beaucoup d'équipement encombrant et impossible à déplacer. Les installations de chimie doivent disposer d'un certain nombre de mesures de sécurité pour tenir les intrus à l'écart, et pouvoir traiter les produits dérivés et les déchets chimiques et toxiques.

À la pointe de l'outillage, la *micro-usine de chimie* est une installation de chimie portable, alimentée à l'énergie solaire, et composée de mousse métallique et de plastique piézoélectrique qui peut être montée et utilisée dans à peu près n'importe quel environnement. Développée à l'origine par Evo pour les expéditions scientifiques extraterrestres, les micro-usines de chimie sont utiles sur Terre pour réaliser des analyses de terrain sur les armes chimiques, des relevés minéraux sur la croûte terrestre océanique, ou pour disposer d'un labo de confection de drogue mobile.

Cuisine maison

Un personnage qui dispose de la bonne formule et des bons ingrédients peut produire un composé en réalisant un Test étendu de Chimie + Logique avec un intervalle d'1 heure et un seuil déterminé par la *Table de cuisine maison* (voir ci-dessous). Les personnages reçoivent un modificateur de réserve de dés pour ce test sur la base de la *Table de Construction / Réparation*, p. 138, SR4A. Chaque succès permet de produire une dose de composé, ou d'augmenter son indice (le cas échéant) de 1. Le nombre de doses (pour les drogues et les toxines) et de kilos (pour les explosifs et les autres produits chimiques) est déterminé par le type d'outillage utilisé, comme indiqué sur la *Table de l'outillage de chimie*. L'intervalle de base pour ce test est de 1 heure. Pour produire plus de doses, doublez simplement l'intervalle de temps pour chaque doublement du nombre de doses.

CUISINE MAISON

Seuil	Type de produit
4	produit simple (ex. : opium)
8	produit complexe (ex. : morphine)
12	produit très complexe (ex. : héroïne)
16+	produit exotique (ex. : méthadone)

OUTILLAGE DE CHIMIE

Doses / Kilos	Outilage nécessaire
1	Kit de chimie
10	Atelier de chimie
50	Installation ou micro-usine de chimie

Outilage	Disponibilité	Coût
Kit de chimie	—	500 ¥
Atelier de chimie	8R	5 000 ¥
Installation de chimie	12R	100 000 ¥
Micro-usine chimique	16R	200 000 ¥

NOTE SUR L'ÉQUILIBRE DE JEU

Le meneur de jeu doit se montrer prudent quand un personnage joueur est doué en chimie. Par sa nature même, la chimie peut déséquilibrer le jeu : il est en réalité assez simple de fabriquer des produits chimiques dangereux en grande quantité, alors que créer quelque chose qui permette de soigner quelqu'un est beaucoup plus dur. Le meneur de jeu n'a pas à laisser opérer librement un petit chimiste qui produirait en quantités industrielles des explosifs artisanaux pour son équipe, des toxines mortelles pour des assassins, et assez de came pour faire planer les Barrens pendant toute une semaine.

La première étape consiste à rendre les ingrédients de base plus difficiles à obtenir. La deuxième est de rendre plus difficile la confection de produits chimiques en limitant le nombre de jets autorisés pour le Test étendu à la réserve de dés du personnage (voir p. 64, SR4A). La troisième étape introduit la dimension légale : la Star n'est pas fan des labos de drogue, des artificiers du dimanche et des producteurs de poisons mortels ou d'armes de guerre chimiques. Un personnage qui se lance dans la production de produits chimiques à grande échelle va vite attirer l'attention. La quatrième étape consiste tout simplement à utiliser votre prérogative de meneur de jeu : le labo est attaqué et mis à sac par des gangsters à la recherche de drogue, brûlé dans un incendie chimique, ou bien est saisi par les autorités locales en vertu des droits d'expropriation, avant d'être démolie au bulldozer pour laisser la place à un nouveau centre commercial.

Les chimistes suscitent d'autres défis. Il est impossible de couvrir dans ces règles tous les usages et abus de la chimie, et le meneur de jeu devra à un moment ou à un autre faire des choix et improviser. Si la quantité de produits chimiques produite par un personnage sort des limites du raisonnable, n'ayez pas peur de poser des barrières. Les personnages qui passent toute leur vie dans un labo à jouer avec des éprouvettes et des becs Bunsen devraient prendre l'air un peu plus souvent.

Simple : produits naturels. Cela inclut le fait d'isoler quelque chose de relativement facile à trouver. Par exemple, de la teinture à partir d'une plante, du sel de mer à partir de l'eau de l'océan, des drogues naturelles, ou le venin d'une créature. Ces préparations ne nécessitent aucun outillage spécialisé, et un kit de chimie peut être considéré comme un outillage excellent (voir p. 132, SR4A).

Complex : échantillons et isolement de produits. Cela inclut le fait de mélanger ou de purifier des produits naturels. Par exemple, distiller de l'alcool, mélanger du salpêtre, du soufre et du charbon pour faire de la poudre noire, ou augmenter la volatilité des acides et des bases classiques. Un kit de chimie est considéré comme un outillage adapté à ce type d'opération.

Très complexe : quand la chimie se rapproche vraiment de la cuisine. Cela inclut le mélange de réactifs, de drogues de synthèses ou d'explosifs élaborés. Par exemple du cram, du plastique, du TNT ou du plastic. Un atelier de chimie est considéré comme un outillage adapté pour ce type de cuisine. Se servir des mauvais outils peut également être dangereux (au meneur de jeu de garder cela à l'esprit en cas de complication).

Exotique : composés synthétiques complexes et isolement de substances volatiles. La plupart de ces procédés nécessitent un contrôle précis de la pression et de la température, ainsi que du timing. Par exemple, les plastiques complexes, les substances radioactives, les drogues de synthèse élaborées, etc. Une installation ou une micro-usine de chimie sont considérés comme un outillage adapté pour ce genre d'opération.

Message Urgent...

CHEMTECH

La nature volatile de nombreux composés chimiques rend nécessaire l'emploi d'équipement spécialisé. En voici quelques exemples.

Inhalateur : les drogues fumées ou inhalées provoquent généralement des dommages durables au système respiratoire. L'inhalateur élimine ce risque en injectant un nuage de produit directement dans les poumons du consommateur. Les inhalateurs sont apparus dans le commerce comme un moyen « sûr » d'administrer des médicaments, puis pour le tabac, la marijuana et les drogues récréatives. Un inhalateur peut être intégré gratuitement à un respirateur, et nombre de drogués choisissent cette solution. Des junkies hackers ont même codé des freewares qui, utilisés avec des unités CAGS et des inhalateurs, testent la pureté de la drogue avant qu'elle n'atteigne les poumons du consommateur.

Patch adhésif : ces petits disques de la taille d'une pièce de monnaie ont une face adhésive couverte de nanopores imbibés de DMSO. Appliqués sur la peau, le disque libère son contenu directement dans l'organisme du sujet. N'importe quelle drogue, composé ou toxine peut être dosé dans un patch adhésif, changeant le mode d'administration en un vecteur de contact (voir p. 254, SR4A). Les composés administrés de cette manière sont traités comme des toxines (voir ci-dessous).

Sac à mule : développé à l'origine pour transporter en toute sécurité des produits chimiques, cet appareil a sa propre utilité dans la rue. Les sacs à mule sont des ballons élastiques chargés d'un composé chimique en suspension dans des naftubules. Les passeurs de drogue (les « mules ») aident en général le sachet avant de traverser une frontière internationale ou un checkpoint, et récupèrent le sachet en vomissant ou en provoquant une diarrhée.

Un kit de chimie est nécessaire pour charger ou vider un composé dans ou depuis un sachet. Un métahumain peut transporter ainsi un nombre de sacs à mule égal à sa Constitution non augmentée, et chaque ballon peut contenir 10 doses d'une drogue, d'une toxine ou d'un composé chimique. Les sacs à mule et leurs contenus ne peuvent être identifiés par détection chimique ou olfactive, et le sachet lui-même ne peut pas être distingué de la nourriture non digérée ou d'artefacts laissés par les signaux à rayons X ou l'imagerie à résonance magnétique. Il y a toujours un risque que le sachet se perce dans le corps du personnage, à la discréption du meneur de jeu : il peut lancer 2D6 et déterminer que sur un résultat de 2 (ou de 2 ou 3 si le personnage dispose de l'implant de bioware expansion digestive), le sachet s'est percé et le personnage doit réaliser un test de résistance aux toxines contre le dosage combiné des substances transportées. Un sac à mule ne peut être réutilisé.

COMPOSÉS

Les composés chimiques décrits ici sont les produits industriels classiques que les personnages peuvent acheter ou produire eux-mêmes. Les toxines, les drogues et les composés magiques font l'objet d'une entrée distincte. Sauf indication contraire, tous les composés sont toxiques en cas d'ingestion ou d'injection (voir *Composé injecté ou ingéré*, p. 82).

Acides et bases : les shadowrunners utilisent les acides et les bases industriels puissants comme armes et comme moyens de destruction. Les acides sont corrosifs, et dégradent

COMPOSÉ INJECTÉ OU INGRÉÉ

Vecteur : Ingestion, Inhalation, Injection.

Vitesse : Immédiate.

Pénétration : -2 (ou indice, si applicable).

Puissance : 6 (ou indice, si applicable).

Effets : Dommages, Nausée.

Absorber par ingestion ou par injection des composés industriels, et même inhale les émanations des plus nocifs d'entre eux, peut se révéler extrêmement dangereux pour les métahumains, et provoquer des dommages considérables au tube digestif et au système respiratoire. Les antidotes sont rares (quand ils existent), et une intervention médicale peut se révéler nécessaire. Certains métahumains utilisent des produits domestiques (Indice 1 ou 2) pour se shooter pour pas cher. Le meneur de jeu détermine le vecteur exact, les effets et les autres détails selon le composé.

Message Urgent...

les minéraux, font fondre le métal et dissolvent même la chair. Les bases contrent les acides avec lesquels ils entrent en contact en une réaction chimique qui produit de la chaleur. Acides et bases ont un indice compris entre 1 et 6. Le code de dommages d'un acide ou d'une base est (indice)P, et ils infligent des dommages par l'acide (voir p. 163, SR4A). Ajouter une base à un acide réduit l'indice de l'acide par celui de la base, et vice versa.

Adhésifs : adhésifs industriels ou super glus sèches, liquides ou en spray... Ces agents sont d'application simple, agissent rapidement, et permettent de coller fortement deux surfaces. Les composés adhésifs ont un indice compris entre 1 et 6. Un adhésif prend effet après un nombre de Tours de combat égal à son indice, après quoi l'adhésif reste collé pour de bon à la surface qu'il touche, quelle qu'elle soit. Pour décoller deux surfaces réunies par un adhésif, il est nécessaire de réussir un Test opposé de Force + Constitution contre l'indice du composé + 8. Un solvant spécial permet de dissoudre l'adhésif.

Alkahest : ce dissolvant polyvalent légendaire aurait été développé par un hacker-chimiste underground. Une seule dose suffit à dissoudre la mousse expansive, les jackstops et les éclaboussures de colle, entre autres produits adhésifs. Elle permet de se débarrasser des constructs sanguins (voir *Constructs sanguins*, p. 67) et de nettoyer la peinture corporelle, les camouflages olfactifs, les taches et la plupart des teintures non permanentes.

Anti-venins : les anti-venins sont des séums conçus spécialement pour contrer les morsures ou les piqûres de créatures venimeuses. Pour créer un anti-venin précis, le personnage a besoin d'un médikit, d'un échantillon du venin, et de réussir un Test étendu de Médecine + Logique (8, 1 minute). Traitez l'anti-venin comme un patch antidote spécialisé d'Indice 6 : Il n'est efficace que contre un seul type de venin. À la discréption du meneur de jeu, un anti-venin peut également se montrer efficace (Indice 3) contre d'autres venins semblables. Certains venins, en particulier les toxines sécrétées par certaines paracréatures, n'ont pas d'anti-venin connu.

C² : surnom de « *Cleaner Cleaner* » (« Vraiment plus propre »), il s'agit de toute sorte de produit nettoyant industriel. Les tueurs à gage professionnels et les serial killers soucieux de ne laisser aucune trace qui puisse les confondre prennent souvent le temps de répandre du C² sur toute zone susceptible de porter des traces de leur ADN (cheveux, peau, sang ou sperme). Le C² ajoute son indice au seuil de n'importe quel test effectué pour retrouver des échantillons d'ADN sur un lieu « traité » avec le produit.

Camouflage olfactif : cette crème waterproof permet de dissimuler l'odeur d'un métahumain en la remplaçant par quelque chose d'adapté à l'environnement : parfum léger pour les installations corporatistes ou repas de fast food thaï

Produits chimiques

Disponibilité

Coût

Inhalateur	2R	5¥
Patch adhésif	—	1¥
Sac à mule	3R	50¥



TRANSMISSION.....

vieux de trois semaines pour traîner avec des squatters. Le camouflage ne suffit pas à couvrir l'odeur du sang ou d'autres senteurs fortes, mais il permet au personnage de se mêler à l'environnement olfactif existant. Un personnage qui utilise un camouflage olfactif reçoit +1 dé pour les tests du groupe de compétences Furtivité dans un environnement approprié, à la discrétion du meneur de jeu.

Carcérandes : les carcérandes sont des micro-organismes moléculaires semblables à des sphères creuses. Lors de leur création, de petites quantités de composés chimiques s'y retrouvent piégées. Les carcérandes peuvent être injectées dans l'organisme d'un métahumain où elles se dissolvent en libérant leur contenu. Les carcérandes sont donc le moyen idéal pour retarder l'absorption et l'effet d'une drogue ou d'une toxine. Les carcérandes ont une durée de vie comprise entre 1 minute et 1 an. La présence de carcérandes est révélée par la plupart des prises de sang classiques, et une transfusion complète est nécessaire pour les éliminer de l'organisme avant l'écoulement de leur durée de vie.

Chauffage chimique : de nombreuses réactions chimiques ont pour effet secondaire pratique un dégagement de chaleur. Les militaires et les personnes évoluant dans des environnements extrêmement froids utilisent depuis longtemps des systèmes de chauffage chimique portable pour éviter les gerçures et l'hypothermie. Un chauffage chimique confère 2 dés supplémentaires pour les tests de résistance aux dommages dus au froid (voir p. 165, SR4A). Un chauffage chimique est activé en une Action simple et dure 1 heure.

CleenTac : le CleenTac (et ses nombreuses copies) est un patch adhésif à double face qui permet de fixer un objet à peu près à n'importe quelle surface. L'objet reste fixé malgré les chocs et les secousses, sauf à un choc d'une Force supérieure à 2, qui suffit à l'arracher. Le ruban adhésif CleanTac s'enlève proprement sans laisser de trace ou de résidu.

Cocktail Molotov : grand favori des paramilitaires et des gangsters, ces engins incendiaires simples sont de simples

bouteilles en verre remplies d'essence, avec un chiffon imbibé sortant du goulot pour servir de mèche. On peut y ajouter de l'huile ou du sucre pour en faire un véritable engin incendiaire maison qui va coller à cible. Allumer un cocktail Molotov est une Action automatique. Les caractéristiques du cocktail Molotov sont présentées dans *Armes improvisées*, p. 19-20.

DMSO : le sulfoxyde de diméthyle est un produit chimique aux applications nombreuses, mais sa principale caractéristique est de forcer la peau à absorber un produit chimique. Le DMSO est soluble dans l'acétone, l'alcool, l'éther et l'eau. Au contact de la peau, le DMSO est instantanément absorbé par l'organisme, en même temps que tout autre produit présent dans la solution. Tout composé mélangé à une dose de DMSO peut donc être administré par vecteur de contact (voir p. 254, SR4A).

Jackstop : cette simple prise en époxy se fiche dans un datajack standard, puis enfile pour remplir toute la cavité, bloquant complètement l'accès au datajack. Le jackstop est une précaution de routine prise envers les détenus dans les prisons, les hôpitaux psychiatriques et les cliniques de désintoxication aux BTL. Un simple solvant suffit à dissoudre la prise.

Lubrifiant sec : dans les déserts, les zones polaires et les autres environnements extrêmes, les lubrifiants classiques gras utilisés pour l'entretien des armes et de l'équipement courent le risque de geler ou d'accumuler le sable et autres petits débris charriés par le vent. La solution : le lubrifiant sec. La poudre de graphite est un bon exemple. Chaque « dose » suffit pour un nettoyage. Les armes utilisées dans ces environnements extrêmes qui ne sont pas nettoyées avec du lubrifiant sec risquent de s'enrayer, à la discrétion du meneur de jeu.

Luminol : grand classique des détectives et des agents de police scientifique, la poudre de luminol est généralement mélangée à de l'eau et diffusée en spray sur une zone. Le luminol fait briller le sang et les autres fluides corporels sous

L'effet de la lumière ultraviolette. Dans le Sixième Monde, le luminol est un moyen efficace employé par les magiciens pour récupérer des échantillons rituels potentiels.

Mousse expansive : cette mousse blanche et collante se solidifie presque instantanément au contact de l'air. Une fois durcie, la mousse solidifiée limite le mouvement tout en restant poreuse pour éviter la suffocation. La mousse solide se dissout en quelques heures, et peut être facilement éliminée à l'aide d'un solvant spécial. La mousse expansive est utilisée par les professionnels médicaux pour immobiliser les membres cassés comme dans un plâtre, et par les forces de sécurité pour mettre hors d'état les émeutiers et constituer des barricades de fortune. Les indices de Blindage et de Structure de la barrière qui en résulte sont égaux à l'indice (1-6) du composé (voir *Indices de barrière*, p. 166, SR4A). L'indice du composé (et ses indices de Blindage et de Structure associés) baissent au rythme de 1 par heure une fois le produit diffusé.

Papier flash : ce type de nitrocellulose était un grand classique de la prestidigitation avant l'Éveil. La moindre étincelle suffit à enflammer le papier qui se consume en une impressionnante boule de feu, sans la moindre fumée ou cendre. Certains prestidigitateurs doués utilisent toujours le papier flash pour leurs tours, mais il a aujourd'hui la faveur des incendiaires : le papier flash produit une véritable flamme et peut, volontairement ou par accident, blesser quelqu'un ou mettre le feu à quelque chose. Le code de dommages du papier flash est 2P (dommages dus au feu).

Peau artificielle : cet adhésif spécial est un classique de la plupart des médikits. De nombreuses unités de forces spéciales insistent d'ailleurs pour que chaque soldat en emporte une ampoule avec lui sur le terrain. La peau artificielle se fixe à la peau naturelle et à la chair rapidement et proprement, ce qui permet d'éviter les saignements et les risques d'infection. Le tissu cicatriciel généré autour d'une blessure refermée par la peau artificielle est un peu plus important que si la blessure avait guéri naturellement. Quand un personnage subit 2 points (ou plus) de Dommages physiques perçant la peau, le personnage peut utiliser une dose de peau artificielle et réduire les dommages d'1 point, plutôt que de recevoir l'aide

de la compétence Premiers soins, d'un médikit ou de soins magiques. Tout traitement ultérieur perd 1 case d'efficacité. Appliquer de la peau artificielle nécessite une Action simple. Un personnage équipé d'une usine à plaquettes ne tire aucun bénéfice de la peau artificielle.

Peinture corporelle : ce produit combine des teintures temporaires, des peintures et d'autres formes de maquillage de différentes couleurs pour obtenir des motifs variés, de la simple décoration au camouflage urbain, en passant par les tatouages corporatistes sur le visage pour tromper un garde. Un personnage qui utilise de la peinture corporelle reçoit un modificateur de réserve de dés de +1 pour les tests du groupe de compétences Furtivité réalisés dans un environnement approprié (à la discréption du meneur de jeu). Le bonus ne s'applique pas si le personnage est invisible.

Poudre à empreintes : cette poudre de particules fluorescentes est attirée par les résidus gras laissés par la peau métahumaine. Les techniciens de police scientifique l'utilisent sur les lieux du crime, scannant et uploadant les empreintes qu'ils relèvent dans leurs bases de données pour y trouver d'éventuelles correspondances. N'importe quel runner doté d'un savoir-faire dans ce domaine, du bon outillage et d'un contact hacker ou parmi les autorités peut faire de même.

Sachet extincteur : certains feux, en particulier certains feux chimiques, ne peuvent être éteints avec de l'eau. Dans ce cas, les pompiers utilisent des mousses chimiques concentrées qui éteignent les flammes et neutralisent ou isolent les produits chimiques actifs. Les produits extincteurs de dernière génération se présentent sous la forme de sachets non toxiques et biodégradables. De la taille d'un paquet de pop corn, ces sachets sensibles à la chaleur doivent être jetés dans le feu, dans lequel ils explosent sans dommages, en recouvrant un cercle d'1 mètre de diamètre de mousse neutralisante. Un sachet extincteur permet d'éteindre n'importe quel feu « normal » dans son aire d'effet, mais il n'a aucun effet sur les incendies intenses provoqués par exemple par du carburant pour roquette ou un élémentaire de feu.

Teinture : cette « teinture » thermosensible semi-permanente n'est généralement visible qu'à la lumière ultraviolette. Exposée à la chaleur, la marque devient cependant visible pour quiconque dispose d'une vision thermographique. Les unités de police et de sécurité s'en servent pour marquer les émeutiers en la mélangeant à de la mousse expansive. Certains gangs de trolls et de nains s'en servent également pour marquer ainsi leur territoire.

TOXINES

N'importe quelle substance est potentiellement toxique, mais la métahumanité a découvert et créé des toxines qui peuvent tuer, même en toutes petites quantités. Tous ceux qui utilisent des toxines ne se considèrent pas comme des assassins ou des terroristes, mais leurs victimes et la police ont leur propre opinion à leur sujet – quand elles n'utilisent pas des toxines elles-mêmes. De nombreuses toxines ont des applications médicales ou industrielles (mais en plus petites concentrations que celles présentées ici). Le dosage des toxines varie beaucoup d'une substance à l'autre, et les prix et les descriptions correspondent à une dose standard, suffisante pour agir contre la plupart des organismes métahumains.

Les toxines présentées ici suivent les règles des toxines détaillées dans SR4A, p. 254.

Arsenic

Vecteur : Ingestion

Vitesse : 1 heure

Pénétration : 0

Puissance : spécial (voir ci-dessous)

Effet : Dommages physiques, Nausée, Engourdissement (voir ci-dessous)

Composés	Disponibilité	Coût
Acide	(Indice)R	Indice × 500 ¥
Adhésif	(Indice)	Indice × 5 ¥
Alkahest	6P	100 ¥
Anti-venin	comme venin	comme venin / 2
Base	(Indice)R	Indice × 100 ¥
C ²	—	Indice × 15 ¥
Camouflage olfactif	—	10 ¥
Carcérandes	3	50 ¥
Chauffage chimique	—	4 ¥
CleenTac (par patch)	—	1 ¥
Cocktail Molotov	—	30 ¥
Dissolvant pour adhésif	(Indice)	Indice × 2,5 ¥
DMSO	3	10 ¥
Jackstop	4R	15 ¥
Lubrifiant sec	—	2 ¥
Luminol	4R	10 ¥
Mousse expansive	(Indice)R	Indice × 4 ¥
Papier flash	2	10 ¥
Peau artificielle	—	25 ¥
Peinture corporelle	—	10 ¥
Poudre à empreintes	4R	2 ¥
Sachet extincteur	—	15 ¥
Teinture	3R	5 ¥

Élément trouvé en petites quantités dans la nature, l'arsenic est distillé à partir de certaines plantes et de certains sols riches en arsenic. Il s'agit d'un poison souvent administré sous la forme de petites doses successives, jusqu'à atteindre une concentration mortelle. La Puissance de l'arsenic est égale au nombre de doses administrées à la victime. Un antidote à l'arsenic permet de purger l'organisme de tout l'arsenic absorbé. La victime d'un empoisonnement à l'arsenic subit des vomissements, des diarrhées, des picotements et des engourdissements (modificateur de réserve de dés de -2 à tous les tests nécessitant une perception tactile, comme, par exemple, s'assurer qu'elle a bien appuyé sur la détente).

Asphyxieur

Vecteur : Inhalation
Vitesse : 1 Tour de combat
Pénétration : 0
Puissance : 8

Effet : Dommages étourdissants, Asphyxie (voir ci-dessous)

Cet agent chimique de contrôle des foules est un dérivé de peptides endothélines et tachykinines. Le produit provoque une contraction des muscles situés autour des poumons, réduisant dramatiquement la capacité respiratoire de la victime. L'effet de l'asphyxie est semblable à celui de l'Agonie (p. 130, *Augmentations*). Le personnage subit un modificateur de blessure de -1 pour chaque point de Puissance non résisté. Si la Puissance non résistée dépasse la Volonté de la cible, celle-ci est immobilisée et doit lutter pour respirer. L'asphyxieur a fait l'objet de nombreuses critiques : certaines personnes touchées sont prises de convulsions, provoquant même parfois la mort chez les asthmatiques. Un personnage équipé d'un implant de réservoir d'air interne ou de nanoware Oxyrush est immunisé aux effets de l'asphyxieur ; un personnage doté d'un volume étendu reçoit quant à lui un nombre de dés supplémentaires à son test de résistance aux toxines égal à l'indice de son implant.

Atropine

Vecteur : Injection
Vitesse : Immédiate
Pénétration : 0
Puissance : 5

Effet : Dommages physiques, Désorientation, Nausée.

L'atropine est un alcaloïde distillé, et le composant actif de la belladone, dérivée de la plante du même nom. Tranquillisant puissant, l'atropine provoque le relâchement des muscles que le cerveau ne contrôle pas volontairement, avec pour conséquence une interruption du fonctionnement des organes de la victime. La victime subit des dommages supplémentaires de même Puissance toutes les 15 minutes jusqu'à neutralisation de l'atropine.

Cyanure

Vecteur : Ingestion, Inhalation, Injection
Vitesse : 1 minute si ingestion, autrement Immédiate
Pénétration : 0
Puissance : 8

Effet : Dommages physiques

Le cyanure est un poison rapide qui bloque l'enzyme permettant le contrôle du transfert de l'oxygène à partir des globules rouges. Le résultat de son absorption est une mort par asphyxie cellulaire, même si un antidote peut permettre de sauver la victime s'il est administré à temps. Les symptômes les plus classiques de l'empoisonnement au cyanure sont le goût d'amande amère, des spasmes respiratoires presque immédiats, et une couleur bleue autour des lèvres et des extrémités des membres.

VENINS

Les toxines biologiques sécrétées par les créatures naturelles et paranaturelles dotées du pouvoir Venin (voir p. 298, SR4A) sont aussi mortelles que n'importe quel poison d'origine métahumaine, et certaines sont même bien plus dangereuses. Les créatures venimeuses sont chassées ou exploitées pour leurs toxines, et les venins sont un produit que les personnages et les PNJ peuvent acheter et utiliser. Le coût de création d'une toxine efficace à partir d'un venin est minime si le personnage peut se procurer le venin par ses propres moyens, mais cela nécessite de maîtriser ou d'abattre la créature au préalable. Le venin peut également être prélevé sur les créatures disposant des pouvoirs Salive corrosive ou Souffle nocif, à la discréction du meneur de jeu.

Le venin de naga détaillé à la page 86 est un exemple typique de toxine venimeuse, alors que les venins d'ekyebenle (p. 86) et de novascorpion (p. 86) sont plus exotiques. Au meneur de jeu de se montrer créatif avec le venin d'autres créatures. Les toxines de créatures plus rares sont susceptibles d'infliger des dommages dus à l'acide, au feu, la paralysie, des nausées, ou tout effet détaillé dans *Augmentations*, p. 131.

Certaines créatures Éveillées disposent de venins de nature magique. Ceux-ci ne peuvent être prélevés comme les toxines biologiques (de tels venins perdent leur capacité magique une fois isolées de la créature), mais ils servent de base à certains composés magiques ou à certaines drogues Éveillées.

Message Urgent...



KE IV

Vecteur : Contact
Vitesse : Immédiate
Pénétration : 0
Puissance : 8

Effet : Dommages dus à l'acide, Enragé (voir ci-dessous).

L'avènement des esprits insectes, et de divers insectes Éveillés mortellement dangereux comme la mante de la destinée, a poussé les scientifiques à produire des insecticides plus puissants que ceux disponibles dans le commerce. Le KE IV est une combinaison d'insecticides concentrés, dont l'effet combiné sur la physiologie des insectes provoque la sécrétion d'acides internes (à considérer comme des dommages dus à l'acide) qui dissolvent la créature de l'intérieur. Le KE IV est également toxique pour les métahumains en cas d'ingestion (mais pas de simple contact). Les esprits insectes touchées par du KE IV peuvent devenir enragés au même titre que les châmans Ours (voir p. 201, SR4A).

Ringu

Vecteur : Contact, Inhalation.
Vitesse : Immédiate
Pénétration : -4
Puissance : 20

Effet : Dommages physiques, Désorientation, Nausée.

La formule du gaz neurotoxique le plus mortel que connaisse la métahumanité, conçue pour pénétrer facilement à travers les combinaisons de protection chimique standard, a filtré des archives de MCT il y a à peine deux ans. Heureusement, aucun groupe terroriste ne semble avoir réussi à le produire en quantités significatives. Le gaz n'a ni couleur, ni odeur, et il n'existe aucun antidote connu. Il ne peut traverser les combinaisons équipées d'une isolation chimique. Le ringu est inoffensif après 10 minutes de contact avec l'air ambiant.

Venin d'ekyelebenle

Vecteur : Contact

Vitesse : 1 Tour de combat

Pénétration : 0

Puissance : 8

Effet : Dommages physiques, Cécité (voir ci-dessous)

L'ekyelebenle, une araignée mamba originaire d'Afrique subsaharienne, crache ce venin puissant sur ses victimes. Si la Puissance de la toxine après le test de résistance aux toxines dépasse la Constitution de la cible, celle-ci est aveuglée et perd la vue pendant 1 heure. Si la cible subit une complication sur son test de résistance, la victime perd la vue pour de bon.

Venin de naga

Vecteur : Injection

Vitesse : 1 Tour de combat.

Pénétration : 0

Puissance : 6

Effet : Dommages physiques

Le venin de naga est une salive neurotoxique hautement développée. Il n'existe aucun anti-venin connu.

Venin de novascorpion

Vecteur : Injection

Vitesse : 1 heure

Pénétration : -2

Puissance : 12

Effet : Dommages physiques.

Ce venin mortel fortement concentré est utilisé par les novascorpions Éveillés pour tuer leurs proies. D'action lente, la toxine est souvent mortelle. Heureusement, plusieurs anti-venins sont disponibles dans le commerce.

Warp

Vecteur : Contact, Inhalation

Vitesse : Immédiate.

Pénétration : -1

Puissance : 10

Effet : Dommages étourdisants, Désorientation, Hallucinations (voir ci-dessous).

Le warp est un super hallucinogène vieux d'un siècle. Développé à l'origine pour servir d'arme chimique, il est utilisé par certains groupes terroristes et dans les rave parties exceptionnellement grandes. Le warp est inoffensif après 5 minutes de contact avec l'air ambiant. Le warp provoque des hallucinations intenses pendant 72 heures à partir de la première exposition. Le personnage subit un modificateur de réserve de dés de -2 à toutes ses actions à cause de la distraction. Cette drogue altère parfois de manière permanente l'équilibre chimique cérébral. À la discréption du meneur de jeu, un personnage qui subit une complication à son test de

Toxines (par dose)	Disponibilité	Coût
Arsenic	12R	120 ¥
Asphyxieur	8R	50 ¥
Atropine	12R	700 ¥
Cyanure	14P	450 ¥
KE IV	8	10 ¥
Ringu	24P	2 500 ¥
Venin d'ekyelebenle	16P	500 ¥
Venin de naga	10P	800 ¥
Venin de novascorpion	16P	1 000 ¥
Warp	12P	550 ¥
White star	18P	600 ¥
Ymir	20P	800 ¥

résistance aux toxines peut recevoir une Dépendance légère au warp ou le défaut Écorché.

White star

Vecteur : Contact, Inhalation

Vitesse : 3 Tours de combat

Pénétration : 0

Puissance : 12

Effet : Dommages physiques (voir ci-dessous), Nausée (voir ci-dessous).

Mélange de phosgène et de gaz de chlore, le white star a refait surface sous la forme d'une arme chimique pendant les Euro-guerres et a été utilisé depuis de façon ponctuelle à travers le monde. Les victimes du white star souffrent de nausées et subissent des dommages à chaque heure jusqu'à ce qu'ils reçoivent un traitement. Il n'existe pas d'antidote : le traitement nécessite de purger le produit de l'organisme le plus vite possible. Le white star se fixe au sol 30 minutes après être entré en contact avec l'air ambiant, et reste actif dans tout sol contaminé pendant 3 heures avant de devenir inoffensif. Dans certaines conditions (environnement humide, propice à la formation d'une croûte sous laquelle la substance peut se retrouver piégée), des poches de sol contaminé peuvent se former, contaminant le sol pendant des années jusqu'à ce qu'il soit retourné, un peu comme les mines antipersonnel d'antan. À l'air libre, le white star inflige un modificateur de visibilité équivalent à celui d'une fumée épaisse (voir *Modificateurs de visibilité*, p. 136, SR4A).

Ymir

Vecteur : Contact, Inhalation.

Vitesse : 1 Tour de combat

Pénétration : 0

Puissance : 6

Effet : Dommages physiques, Paralysie.

Cette toxine biochimique a été utilisée par la secte millénariste Winternight dans sa tentative de provoquer le « Ragnarok » – la fin du monde de la mythologie nordique. Ymir a été pris en main par de nombreux terroristes et groupes paramilitaires depuis 2064. La toxine coagule le sang en provoquant la cristallisation de l'hémoglobine. Les tissus avoisinants se nécrosent, comme sous l'effet d'engelures graves. La toxine devient inoffensive après 20 minutes de contact avec l'air ambiant.

ÉQUIPEMENT DE DÉMOLITION

C'est clair : pour faire sauter quelque chose, il vous faut des explosifs. Mais les explosifs ont leurs limites. Ils nécessitent des détonateurs pour les déclencher, et des câbles, des fils et des outils pour relier les différentes charges. Un runner doit donc embarquer pas mal d'équipement s'il veut employer des explosifs.

Pour plus de règles sur la façon d'employer ce matériel, reportez-vous aux *Règles avancées sur les explosifs*, p. 89.

EXPLOSIFS

En plus des explosifs présentés dans SR4A, p. 325, ceux détaillés ici sont également communément utilisés.

Charge de découpe linéaire : conçue pour permettre une coupe nette avec un minimum d'effort, il s'agit essentiellement d'un coin métallique recouvert d'une couche d'explosifs. Le souffle est concentré sur la ligne à découper, et la puissance de pénétration d'armure est bien supérieure. Un mètre de charge de découpe contient un kilo d'explosifs de l'indice de la charge.

Cordon détonant : ce tube fin est rempli d'une poudre hautement explosive. Il explose sur toute sa longueur en une fraction de seconde, ce qui le rend très utile pour créer

des charges de découpe (voir p. 94). Dans de nombreux cas, il suffit de l'enrouler plusieurs fois autour de l'objet à couper. Un mètre de cordon détonant contient 10 grammes d'explosifs d'Indice 8. Le cordon détonant peut également servir de mèche de sécurité (voir p. 89), qui permet de faire sauter un détonateur explosif à l'instant où le feu est mis au cordon détonant. Voir *Mise à feu simultanée de plusieurs charges*, p. 91.

Explosif binaire : comptant parmi les explosifs les plus sûrs à manipuler, les explosifs binaires sont constitués de deux liquides inoffensifs pris individuellement. Mélangés, ils réagissent pour former un explosif liquide puissant. Mélanger correctement les deux composants nécessite une Action complexe par kilogramme d'explosif, arrondi au supérieur. Diminuez de 1 l'indice des explosifs pour toute Action complexe en moins lors du mélange. Passer plus d'Actions complexes à mélanger n'augmente pas l'indice.

Les deux composants doivent être du même indice. Si le ratio du mélange n'est pas de un pour un, le nombre de kilogrammes d'explosifs et le temps de mélange correspondent à la quantité moindre. Par exemple, si 1 kg de composant A est mélangé à 1,5 kg de composant B, le poids total des explosifs est de 2 kg, pas 2,5 : seul 1 kg de B réagit avec A, et les 500 derniers grammes de B sont gâchés. Dans ce cas, le mélange nécessite 2 Actions complexes, pas 3.

Explosif liquide : également connu sous le nom de « plastic liquide », il s'agit d'un explosif plastic classique, mais dont l'état est liquide à température habituelle. Sous zéro, le matériau devient une masse solide. Sous forme liquide, il peut être versé à volonté (1 kilo représente à peu près 1 litre), et est fréquemment utilisé avec un pulvérisateur (p. 89) pour augmenter ses effets.

Torpille Bangalore : développée pour nettoyer les champs de mines et les barbelés, ou pour creuser rapidement des tranchées, la torpille Bangalore est un tuyau d'un mètre cinquante de long rempli de 6 kg d'explosifs d'Indice 6. Un pas de vis à chaque extrémité permet de visser plusieurs sections les unes aux autres pour former une unique charge qui peut alors être glissée sous un obstacle. Un détonateur peut être placé à l'une ou l'autre extrémité de la charge, même si naturellement seul le côté où se trouve l'artificier est généralement doté d'un dispositif de mise à feu.

À l'explosion, la torpille Bangalore est considérée comme une charge creusante (p. 91). Au lieu de creuser un trou sphérique, elle dégage un « chemin » tout le long de sa longueur.

EXPLOSIFS À L'ANCIENNE

Si la plupart des explosifs utilisés en 2070 sont des plastics d'une forme ou d'une autre, d'autres types d'explosifs plus anciens sont toujours répandus, notamment dans diverses applications civiles comme les travaux de construction et miniers.

Dynamite : rendue célèbre par les westerns, la dynamite est généralement vendue en bâtons de 250 grammes, mais plusieurs bâtons peuvent être scotchés ensemble pour créer une charge plus importante. Un bâton peut facilement être découpé en sections plus petites à l'aide d'un couteau.

Un bâton de dynamite peut être équipé de n'importe quel type de détonateur (voir p. 88). Le prix indiqué est au kilogramme – c'est-à-dire 4 bâtons.

Nitrate d'ammonium : facile à obtenir (c'est un composant de produits fertilisants) dans les zones rurales, un peu moins en milieu urbain, le nitrate d'ammonium est surtout un produit légal. Utilisé comme explosif, il est souvent mélangé à du carburant pour accroître son efficacité. Cette dernière mixture est connue sous le nom d'ANFO (pour *ammonium nitrate fuel oxygen*, ou « nitrate d'ammonium et gazole »). Sous forme de poudre ou de granulés, le nitrate d'ammonium doit être placé dans un récipient avant d'y installer un détonateur. Le nitrate d'ammonium est inflammable, mais il n'explose pas s'il est mouillé.

Nitroglycérine : explosif très puissant, la nitroglycérine est également tristement célèbre pour son instabilité ; elle peut exploser à la moindre secousse, sans parler d'autres explosions. Liquide à température classique, elle est difficilement utilisable dans une charge explosive. À chaque fois qu'un personnage manipule de la nitroglycérine, faites un Test d'Agilité + Réaction. Une complication signifie que la nitro explose par accident. Pour la transporter sans risque dans un véhicule, le conducteur doit faire un test de pilotage (p. 168, SR4A) : la nitroglycérine explose en cas de complication. Si un personnage la transporte sur lui dans une fiole, une balle ou un coup porté peut la faire exploser sur un résultat de 1 sur 1D6. Lâcher la fiole en question garantit pratiquement son explosion (à la discréction du meneur de jeu).

Poudre à canon : ce nom générique désigne la poudre à canon moderne qui ne dégage pas de fumée, ainsi que toutes sortes de poudres noires et d'autres propulseurs utilisés dans les munitions d'armes à feu. Comme le nitrate d'ammonium, la poudre à canon doit être placée dans un récipient avant de pouvoir l'équiper d'un détonateur. Mettre feu à de la poudre noire hors d'un récipient se contentera de la faire brûler (dans un épais nuage de fumée noire) sans exploser. La poudre noire mouillée ne brûle pas, et n'explose pas non plus.

Un moyen facile d'obtenir de la poudre noire consiste à vider des balles à douilles (les munitions *caseless*, sans douille, contiennent un explosif plastic, pas de la poudre à canon), mais il ne faut pas moins de 500 balles environ pour obtenir 1 kg d'explosifs.

TNT : standard servant à mesurer la puissance de tous les autres explosifs, le TNT, ou trinitrotoluène, est utilisé depuis un siècle et demi et fait toujours partie des grands classiques des arsenaux militaires. Il est cependant difficile d'en obtenir dans le civil.

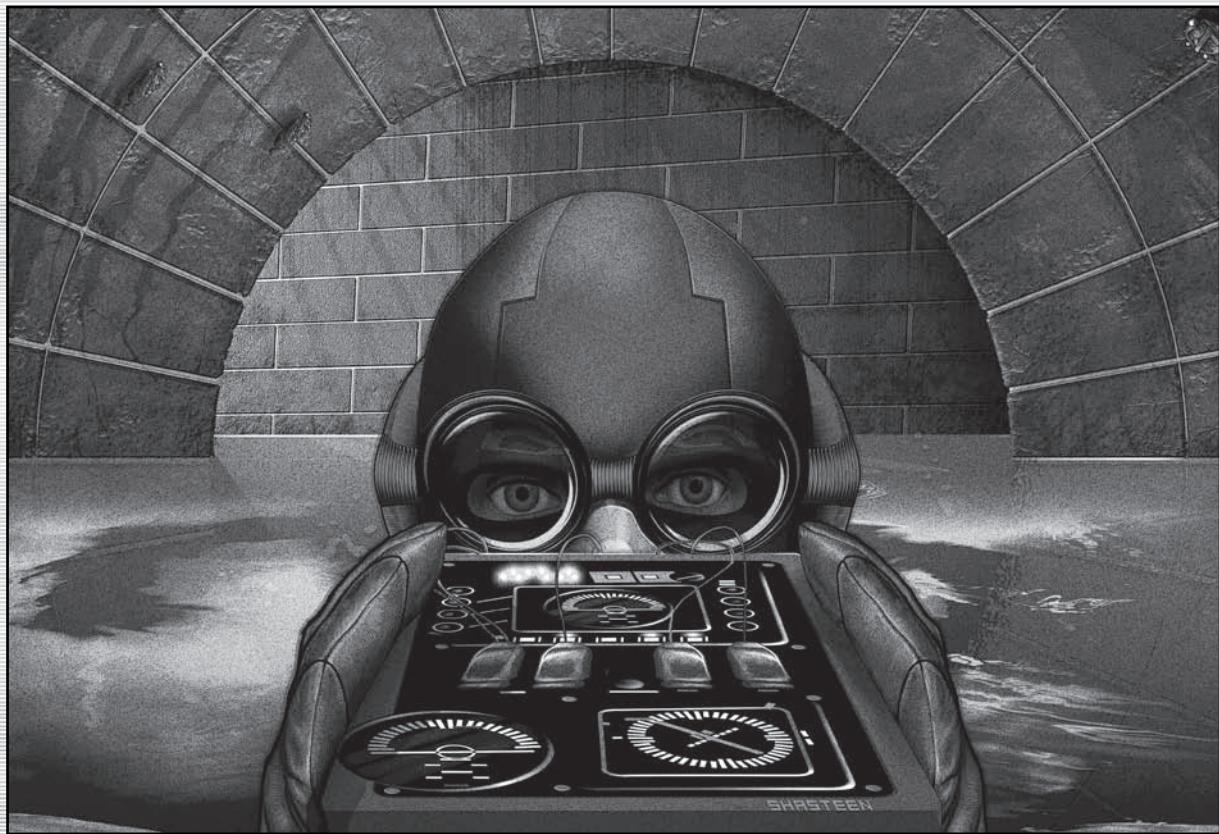
Le TNT est disponible sous forme de blocs de différents poids qui peuvent être découpés et assemblés au besoin, ou scotchés ensemble pour constituer des charges plus puissantes. N'importe quel détonateur peut facilement y être installé.

Explosifs (au kilo)	Indice	Dispo.	Coût
Dynamite*	3	9R	80 ¥
Nitrate d'ammonium	2	5	60 ¥
ANFO	3	6	70 ¥
Nitroglycérine	6	10P	300 ¥
TNT	4	9P	200 ¥
Poudre à canon	2	4	75 ¥

* 4 bâtons de 250 grammes.

Explosifs	Indice	PA	Disponibilité	Coût
Binaire (par kg*)	4-12	—	18P	Indice × 150 ¥
Charge de découpe linéaire (au mètre)	4-15	-5	14R	Indice × 200 ¥
Cordon détonant	8	-1	10R	25 ¥
Explosif liquide (au litre)	4-15	—	16P	Indice × 125 ¥
Torpille Bangalore (par section)	6	1	16P	2 500 ¥

* 0,5 kg de chaque.



TRANSMISSION.....



DÉTONATEURS

Les explosifs modernes ne sautent pas facilement : pour se faire, un détonateur doit être placé dans la charge explosive. Il existe de nombreux types de détonateurs, en particulier chez les militaires; avec des applications diverses.

Une unique charge explosive peut être équipée de détonateurs multiples. Un bloc de plastic peut par exemple être équipé d'un minuteur pour exploser à 23 : 00, mais il peut également disposer d'un détonateur à pression pour éviter que quelqu'un ne tente de déplacer les explosifs.

Comme les explosifs eux-mêmes, les détonateurs sont à usage unique – en tous cas, ils ne peuvent pas être réutilisés après explosion de la charge (autrement, il suffit de le retirer de la charge, à moins qu'il ne soit équipé d'un dispositif antidéminage).

Détonateur électrique : ce type de détonateur, semblable à un détonateur explosif, sert généralement lors des démolitions. Branché sur un interrupteur ou sur le démarreur d'un véhicule, il peut également équiper des pièges. Les détonateurs électriques ont besoin d'une forte impulsion électrique pour fonctionner, généralement fournie par un exploseur, mais une batterie de voiture ou une prise murale peut faire l'affaire. Le courant fourni par une batterie classique, comme celles qui alimentent le petit électroménager, n'est pas suffisant.

Détonateur explosif : forme la plus simple de détonateur, il a la taille d'une balle de pistolet de poche. Une longueur de mèche ou de cordon détonant (p. 86) est insérée dans le détonateur, et mise à feu au moment voulu. Une fois la mèche consumée, le détonateur déclenche les explosifs.

Un kit d'explosifs est nécessaire pour assembler un détonateur explosif et une mèche ou un cordon détonant.

Détonateur à onde de choc : bien que de nombreux explosifs soient sensibles au souffle d'une explosion proche, ils ne se déclenchent pas toujours dans une détonation en chaîne.

Les détonateurs à onde de choc existent pour s'assurer que ce sera le cas. Ajoutez l'indice du détonateur à celui des explosifs qu'il équipe pour déterminer si une détonation en chaîne se produit (voir *Détonations en chaîne*, p. 91).

Détonateur optique : version high-tech du détonateur électrique, le détonateur optique fonctionne de la même façon mais doit être branché à une ligne de fibre optique au lieu d'une ligne électrique. Il sert généralement aux appareils électroniques piégés fonctionnant avec de la fibre optique, comme les ordinateurs et la plupart de l'électroménager domestique. On peut également brancher facilement un détonateur optique sur un système de senseurs (voir p. 334, SR4A) qui déclenche l'explosion s'il détecte quelque chose de valide. Un détonateur optique relié à un détecteur de mouvement peut par exemple faire sauter une charge si un mouvement se produit à proximité.

Détonateur à pousoir : un tel détonateur se déclenche en appuyant dessus, tout simplement. Le personnage qui installe le détonateur peut choisir la pression minimale à exercer en

Détonateurs	Disponibilité	Coût
Détonateur		
Électrique	5R	20¥
Explosif	5R	10¥
Onde de choc	10P	Indice × 25¥
Optique	7P	35¥
Pousoir	9P	60¥
Pression	10P	150¥
Retardement	8P	35¥
Radio	8R	40¥
Traction	9P	60¥
Dispositif antidéminage (Indice 1-6)	+(indice)P	+(indice × 25¥)

kilogrammes, ainsi que la pression maximale : le détonateur ne fonctionne pas au-delà d'un certain poids. Il est évidemment possible de régler le poids minimum à zéro et le poids maximum à l'infini.

Le détonateur à poussoir peut également se présenter sous la forme d'un déclencheur de relâchement : le détonateur se déclenche si le poids posé dessus disparaît. Les usages peuvent être variés et les conséquences désastreuses pour les pauvres victimes.

Détonateur à pression : ce type de détonateur fonctionne à la pression ambiante (de l'air ou de l'eau), et se déclenche quand la pression devient trop forte ou trop faible. Son usage le plus fréquent est la création de charges de profondeur sous-marines. Le personnage qui les met en place peut déterminer à quelle pression le détonateur se déclenche (pour une utilisation sous l'eau), ce qui correspond à la profondeur à laquelle la détonation doit se produire puisque la profondeur est directement liée à la pression.

Détonateur à retardement : un minuteur électronique ou mécanique déclenche l'explosion. Il peut exploser à une date et une heure prédefinie (le personnage a alors tout intérêt à ce que le détonateur à retardement et sa montre soient synchronisés), ou après un compte à rebours (réglable à la seconde près, sans limite haute). Contrairement à ce qu'on voit à la tridi, un détonateur à retardement n'affiche pas en grosses lettres rouges le temps restant avant l'explosion.

Détonateur radio : très répandu dans les opérations de démolition civiles et militaires, le détonateur radio provoque l'explosion de la charge à la réception du signal radio approprié. Les détonateurs radio modernes sont des appareils sans fil déclenchés par l'intermédiaire d'un commmlink. Pour éviter toute interférence extérieure, ils sont généralement en mode passif (voir *Modes d'appareils*, p. 223, SR4A). Un détonateur radio a un indice d'Appareil de 1, mais des indices de Firewall et de Signal de 4.

L'utilisation combinée d'un détonateur radio et de capteurs est fréquente (p. 334, SR4A), avec des effets à peu près semblables à ceux du détonateur optique décrit plus haut.

Détonateur à traction : ce type de détonateur se déclenche quand un anneau est tiré sur le détonateur, soit par quelqu'un, soit par une ficelle ou un câble relié à un autre objet (permettant par exemple au détonateur de déclencher l'explosion à l'ouverture d'une porte), ou pour créer un câble déclencheur.

Les détonateurs à traction existent également sous la forme d'un déclencheur de relâchement : le détonateur est conçu pour qu'une pression constante soit exercée sur l'anneau, en général grâce à un câble déclencheur. Si l'anneau est retiré, le détonateur se déclenche normalement, mais il explode également si la tension disparaît. Ce système permet d'éviter que quelqu'un ne désarme le piège simplement en coupant le câble : cela déclencherait l'explosion.

Dispositif antidéminage : cet appareil réserve une mauvaise surprise à quiconque tente de désamorcer un détonateur. Si une charge est équipée de plusieurs détonateurs, chacun doit être doté de son propre dispositif antidéminage.

Le personnage qui tente d'ôter le détonateur réalise un Test opposé d'Explosifs + Agilité contre l'indice du dispositif $\times 2$. Les modificateurs de Construction / Réparation de SR4A, p. 138 s'appliquent au jet du personnage. Si le personnage obtient plus de succès, le détonateur est retiré de la charge

sans dommage. Mais si le dispositif antidéminage obtient plus de succès ou que le personnage obtient un échec critique, la charge explose derechef. En cas d'égalité, la charge n'explose pas mais le détonateur reste en place.

ACCESSOIRES POUR EXPLOSIFS

Même s'ils ne sont pas eux-mêmes des explosifs, ces accessoires facilitent leur usage.

Exploseur : cet appareil portable fournit l'impulsion électrique nécessaire au déclenchement d'un détonateur électrique ou optique (p. 88). Les systèmes électriques et optiques nécessitent des exploseurs distincts : un exploseur d'un certain type ne peut être utilisé pour activer un détonateur d'un autre type.

Un certain nombre de circuits (voir *Mise à feu simultanée de plusieurs charges*, p. 91) égal à l'indice de l'exploseur peuvent être reliés en même temps, et un exploseur peut déclencher simultanément un nombre de détonateurs égal à son indice $\times 5$. Ils n'ont pas à être sur le même circuit, mais tous les détonateurs d'un même circuit se déclenchent simultanément. Utiliser un exploseur nécessite une Action complexe, quelque soit le nombre de circuits concernés.

Mèche de sécurité : une mèche de sécurité est un cordon waterproof qui se consume au rythme d'1 centimètre par seconde (3 centimètres par Tour de combat), ce qui constitue un retardateur bon marché une fois couplée à un détonateur standard (p. 88). Une mèche peut être allumée avec un simple briquet ou une autre flamme de même nature.

Pulvériseur : semblable à un brumisateur ou à un spray de parfum ou médical, cet appareil fonctionne à plus grande échelle pour diffuser rapidement un nuage de liquide explosif. Le pulvériseur peut contenir un nombre de kilogrammes d'explosifs égal à son indice, diffusés à un rythme d'un demi-kilogramme par Action simple. Chaque kilogramme d'explosif occupe un volume d'un mètre cube quand il est diffusé correctement. Il se dépose cependant au sol en une minute environ.

L'avantage est que la Valeur de Dommages est la même dans tout le nuage : l'indice de Souffle n'est utilisé que hors de ce dernier. L'inconvénient est qu'un détonateur ne permet pas de mettre le feu au nuage parce qu'il est trop épars, et une petite quantité d'un explosif tiers est alors nécessaire en lieu et place du détonateur (voir *Détonations en chaîne*, p. 91). Cela peut cependant être aussi simple qu'une grenade lancée dans le nuage.

Pour des explosifs binaires, la substance doit soit être mélangée à l'avance, soit être stockée dans deux pulvériseurs distincts. Il n'est pas nécessaire de passer du temps à mélanger les deux substances si elles sont diffusées distinctement sur une même zone.

RÈGLES AVANCÉES SUR LES EXPLOSIFS

La démolition consiste à faire sauter des choses. Dans Shadowrun, elle fait appel à la compétence Explosifs (p. 126, SR4A) pour optimiser l'effet des explosifs. Les règles de cette section remplacent celles détaillées dans *Explosifs*, p. 325, SR4A.

Les explosifs servent généralement à trois types de jobs : le perçage / creusage, le découpage et la confection d'engins explosifs improvisés. Le perçage consiste à faire de gros trous dans les murs, alors que le creusage consiste à faire de gros trous dans le sol. Le découpage consiste à couper des montants ou des piliers, et à percer des trous propres dans une structure. Quant aux engins explosifs improvisés, ce sont des bombes et des grenades artisanales destinées à blesser et à mutiler autant de personnes que possible. Chaque type

Accessoires pour explosifs	Disponibilité	Coût
Exploseur		
Électrique	8R	Indice \times 250¥
Optique	9R	Indice \times 150¥
Mèche de sécurité	6R	5¥ le mètre
Pulvériseur	6R	Indice \times 300¥



EFFETS DU MILIEU SUR LES EXPLOSIFS

Les explosifs modernes sont généralement insensibles à la météo et au milieu. Les plastics fonctionnent parfaitement mouillés, et même sous l'eau. Les détonateurs sont hermétiques et résistent à l'humidité et à la poussière, et fonctionnent parfaitement dans presque tous les environnements. Il n'en va pas de même des explosifs plus anciens. La poudre à canon, par exemple, n'explose pas si elle est trempée. Les explosifs sensibles à tel ou tel élément sont mentionnés (reportez-vous aux différentes descriptions). Utiliser ces explosifs sous l'eau requiert l'utilisation d'un récipient hermétique. Selon la profondeur et la durée d'immersion des explosifs, les mettre dans un sachet en plastique hermétique peut suffire.

Les explosifs liquides en revanche, s'ils ne se dissolvent pas dans l'eau, sont dispersés par celle-ci, ce qui rend leur utilisation impossible sous l'eau, sauf dans un récipient hermétique.

La chaleur n'affecte pas les explosifs modernes, et le feu non plus : les plastics peuvent brûler sans exploser – il n'est d'ailleurs pas rare qu'ils servent d'allume-feu ou de carburant pour réchaud pour les soldats sur le terrain. Nombre d'explosifs plus anciens explosent en revanche au contact du feu.

À très basse température (-20 degrés centigrades et en deçà), les explosifs plastics deviennent beaucoup plus cassants et sensibles : considérez-les comme de la nitroglycérine (p. 87) en ce qui concerne les explosions accidentelles.

Les shadowrunners ont souvent peur que des balles touchent leurs explosifs, et on peut le comprendre. Heureusement, les charges explosent rarement si elles sont touchées par des munitions normales. En revanche, les munitions explosives et EX-explosives peuvent provoquer une détonation en chaîne (voir p. 91) si le meneur de jeu décide qu'une balle frappe une charge explosive. Les balles traçantes peuvent mettre le feu aux explosifs inflammables, et les munitions électrifiées et les dards taser qui touchent un détonateur ou un circuit électrique le déclenchent immédiatement.

d'explosif est décrit en détail plus bas, après les règles générales sur l'emploi des explosifs. Les différentes méthodes se recoupent parfois, et plusieurs méthodes permettent souvent d'obtenir le même effet. Pour percer un trou dans la coque d'un navire, par exemple, une charge perçante permet de créer un vaste trou, et une charge de découpe permet de créer un trou beaucoup plus propre.

Les règles de cette section font appel à des notions de démolitions militaires, plutôt qu'aux techniques d'implosion contrôlée utilisée par les entreprises de démolition civile. La différence est que les méthodes militaires sont plus rapides et provoquent une explosion massive susceptible de causer des dommages collatéraux, alors que les méthodes civiles nécessitent des semaines ou des mois de préparation – pour un résultat final plus propre et nécessitant beaucoup moins d'explosifs. Les shadowrunners n'ont généralement pas ce luxe.

RÈGLES GÉNÉRALES SUR LES EXPLOSIFS

Ces règles s'appliquent pour tout emploi d'explosifs, quel que soit l'effet désiré.

Outilage

Tous les outils nécessaires à l'emploi des explosifs se trouvent dans un kit d'explosifs (SR4A, p. 325). Il n'existe pas d'ateliers ou d'installations dédiées, même si certains

LES EXPLOSIFS ET LA MAGIE

La magie peut affecter les explosifs de façon positive ou négative. Un détonateur électrique (ou un circuit de détonateurs électriques) peut être déclenché par un sort d'effet élémentaire électrique : c'est bien évidemment mauvais si tout cela se produit de manière fortuite, mais il est aussi possible que cela se produise à dessein (si un personnage ne dispose pas d'un exploseur, par exemple). Comme les explosifs modernes ne sont pas sensibles au feu, les sorts élémentaires de feu ne les affectent pas. Cependant, certains explosifs plus anciens comme la poudre à canon peuvent sauter sous l'effet d'une Boule de feu ou d'un sort similaire, ou au contact d'un esprit de feu.

En termes de Résistance d'objet (p. 183, SR4A), les explosifs simples comme le nitrate d'ammonium et la poudre à canon ont un seuil de 2, les explosifs complexes (dynamite, nitroglycérine, TNT, etc.) un seuil de 3, et les plastics modernes et les explosifs liquides un seuil de 4.

Une application pratique de la magie consiste à utiliser des sorts de Doigts télélékinésiques ou de Lévitation pour manipuler à distance des charges et des détonateurs, pour les placer dans des endroits difficiles d'accès, et même pour déclencher leur explosion. Doigts télélékinésiques est utile pour désarmer des piéges, et est souvent utilisé par les magiciens de la Lone Star pour des opérations de déminage. Pour fournir du bourrage (p. 92), un sort de Barrière physique ou d'Armure est bien plus pratique qu'un sac de sable ou des débris. Les magiciens hermétiques emploient aussi fréquemment des esprits à ces fins (les élémentaires de l'eau sont leurs préférés), dans la mesure où ils les considèrent généralement comme une ressource sacrifiable, contrairement aux chamans.

outils supplémentaires peuvent être nécessaires en fonction de la tâche considérée. Une charge d'encadrement de porte, par exemple, nécessite des outils de travail du métal ou du bois.

Manipulation des détonateurs

Même si les explosifs eux-mêmes sont dans l'ensemble stables et sûrs, on ne peut pas en dire autant des détonateurs, qui contiennent de petites quantités d'explosifs beaucoup plus volatils. À chaque fois qu'un personnage manipule des détonateurs, il réalise un Test d'Explosifs + Agilité : si le résultat n'est pas un échec critique, pas de problème. Mais en cas d'échec critique, le détonateur se déclenche. Si le personnage manipulait également les explosifs à ce moment-là, ils explosent également (les artificiers qui tiennent à leurs vieux jours gardent généralement leurs détonateurs aussi loin que possible de leurs explosifs).

Mélange de plusieurs types d'explosifs

Quand une charge est composée d'explosifs de divers indices, calculez leur indice moyen en multipliant chaque indice par le nombre de kilos d'explosifs de cet indice, en additionnant tous ces chiffres, et en divisant par le poids total des explosifs. N'arrondissez rien tant que tous les calculs ne sont pas terminés.

Une charge explosive est composée de deux kilos d'explosifs du commerce (Indice 3) et d'un demi kilo de plastic d'Indice 5. Son indice final est donc de $[(2 \times 3) + (0,5 \times 5)] = 8,5 \div 2,5 \text{ kg} = 3,4$. Sa VD est basée sur cet indice avant qu'il ne soit arrondi ; c'est donc la racine carrée de 2,5 (le poids total des explosifs) $\times 3,4$ (l'indice moyen) $= 1,58 \times 3,4 = 5,3$, pour une VD arrondie au supérieur de 6P.

Déclenchement des explosifs

Les plastics modernes sont très stables, et le risque d'explosion accidentelle est presque nul – la sécurité est assurée dans presque toutes les circonstances. Pour qu'une charge explosive *explose*, un détonateur ou une autre explosion est nécessaire. Mettre le feu à un bloc de C12 et le lâcher par terre ne suffit pas à le faire sauter, même si la tridéo prétend le contraire. Un certain nombre d'explosifs old school, cependant, tels que la poudre à canon ou la tristement célèbre nitroglycérine, peuvent exploser s'ils prennent feu ou sont manipulés brusquement. Pour être utilisable, un détonateur doit être placé sur les explosifs (voir *Manipulation des détonateurs*, p. 90). Si les explosifs sont liquides, une partie au moins du détonateur doit être immergée. Les différents types de détonateurs employés par les militaires et les shadowrunners sont détaillés dans la section *Détonateurs*, p. 88.

Mise à feu simultanée de plusieurs charges

Les runners amateurs d'explosifs se retrouvent souvent à devoir faire sauter plusieurs charges simultanément. Par exemple, faire sauter des charges sur les quatre façades d'un bâtiment en même temps pour qu'il s'effondre verticalement plutôt que de s'effondrer sur le bâtiment résidentiel de l'autre côté de la rue. La manière la plus simple consiste à utiliser des détonateurs radio pour chaque charge, et à les régler pour qu'ils répondent au même signal.

Autre méthode répandue, utiliser des détonateurs interconnectés en un *circuit*. Il est possible d'utiliser des détonateurs électriques ou optiques, mais un même circuit ne peut contenir à la fois des détonateurs électriques et optiques. Un exploseur (p. 89) permet d'activer simultanément tous les détonateurs d'un même circuit, tant que le nombre de détonateurs dans le circuit ne dépasse pas l'indice de l'exploseur $\times 5$.

Moins cher : utiliser des détonateurs explosifs. Chaque charge est équipée d'un détonateur explosif, et tous les détonateurs sont reliés entre eux par des longueurs identiques de cordon détonant, avec autant de cordons qu'il y a de détonateurs explosifs. Un détonateur supplémentaire est alors attaché au point de rencontre de tous les cordons détonants : il peut s'agir d'un autre détonateur explosif (avec une mèche, ou avec une longueur de cordon détonant supplémentaire) ou de tout autre type de détonateur. Quand celui-ci explose, le cordon détonant déclenche simultanément l'ensemble des détonateurs explosifs.

Brancher les détonateurs pour qu'ils se déclenchent simultanément nécessite un Test étendu d'Explosifs + Logique (2 minutes), avec un seuil égal au nombre de détonateurs utilisés. Si différents types de détonateurs sont utilisés dans un même circuit, augmentez le seuil de 1 par type de détonateur supplémentaire au-delà du premier. Une complication signifie généralement qu'un ou plusieurs détonateurs ou longueurs de cordon détonant n'ont pas été installé correctement, et donc certaines charges n'exploseront pas. Le meneur de jeu détermine quelles charges sont concernées.

Wally s'est fait un ennemi, et décide de s'en débarrasser en piégeant son appartement. Après s'être introduit chez sa cible, il truffe l'endroit d'explosifs, avec cinq charges en tout. Il équipe chaque charge d'un détonateur explosif, et piége le tout en reliant deux détonateurs à traction aux portes de deux placards, un détonateur à pression dans son fauteuil préféré, et un détonateur radio pour pouvoir déclencher le tout manuellement au cas où. Wally relie tout le système avec du cordon détonant courant dans le faux plafond de l'appartement.

Le circuit est donc composé de 9 détonateurs : 5 détonateurs explosifs, 2 détonateurs à traction, 1 détonateur à pression et 1 détonateur radio. Le seuil du Test d'Explosifs + Logique est donc de 9, mais un modificateur de réserve de dés de +3 s'applique car le circuit fait appel à 4 types de détonateurs différents, pour un seuil final de 12.

Détonations en chaîne

Autre mode d'emploi des explosifs (généralement non délibérée) : les détonations en chaîne, quand une charge explosive non protégée est touchée par le souffle d'une autre explosion. Lancez un nombre de dés égal à l'indice de l'explosif touché (non ajusté pour le nombre de kilos concernés). Le seuil de ce test est 10, moins la VD résiduelle de l'explosion, avec un minimum de 1. Quand les explosifs sont protégés, d'une manière ou d'une autre (même s'il s'agit de la veste pare balles que porte un personnage), ajoutez au seuil l'indice de Blindage (ou l'indice d'armure d'Impact). Si le test génère des succès excédentaires, les charges explosent immédiatement.

Axxon s'approche d'un camp au beau milieu d'un champ, avec 5 kilos de plastic d'Indice 12. Malheureusement pour lui, il déclenche un piège : une grenade hautement explosive reliée à un câble déclencheur. Comme il n'est qu'à un mètre de distance, le souffle le touche avec une VD de 8P. Les explosifs qu'Axxon porte lancent leur indice (12 dés) contre un seuil de 10 (base) – 8 (la VD) = 2. Sans surprise, le jet obtient tous les succès nécessaires, et Axxon se répand à travers la campagne par les dommages 27P de l'explosion provoquée.

Axxon aurait pu transporter les explosifs sous sa veste pare balles pour plus de sécurité, augmentant le seuil de 6 (l'indice d'Impact de la veste), pour un seuil de 8. Mais si l'explosif devait sauter comme ça, le résultat serait encore pire.

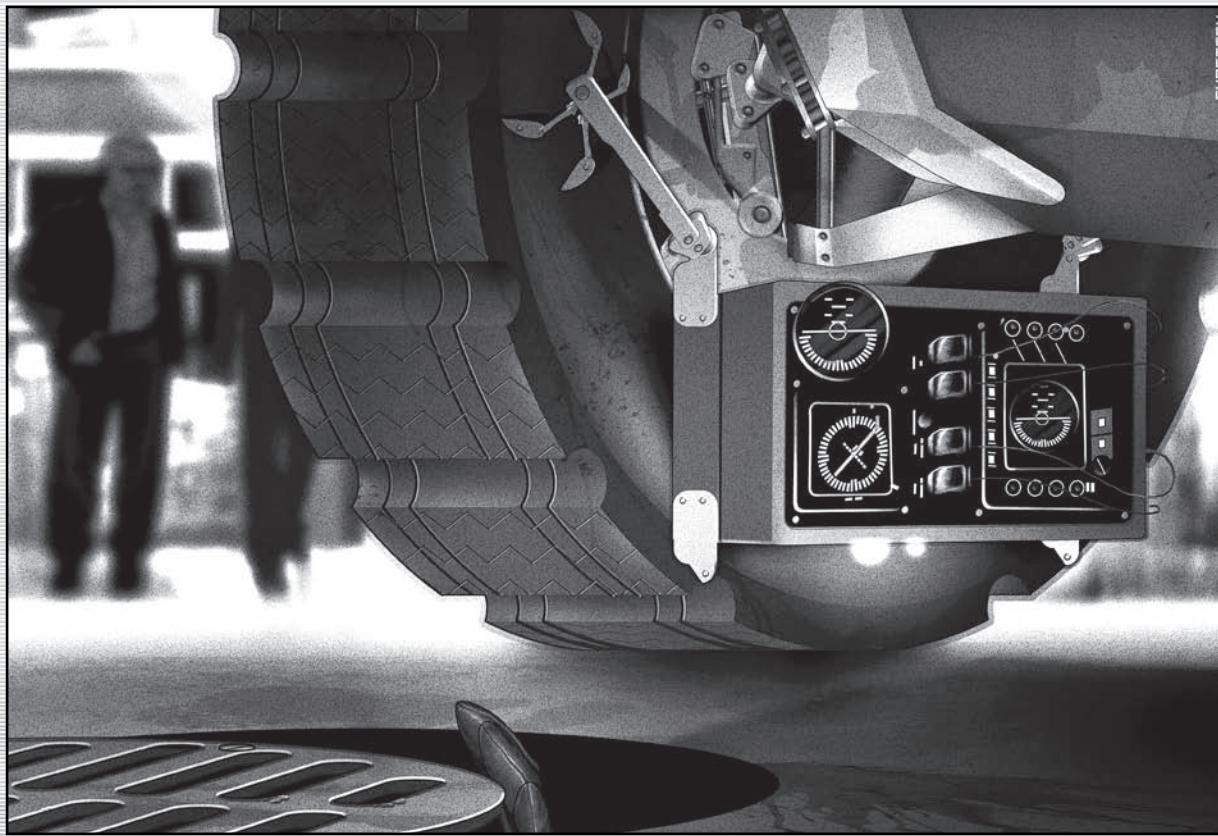
Pour les besoins d'une détonation en chaîne, une grenade à main contient des explosifs d'Indice 8, et leur coque en plastique leur donne un indice de Blindage de 2. Les mini-grenades, les roquettes et les missiles contiennent des explosifs d'Indice 12, avec un Blindage de 1. Quand un personnage transporte plusieurs grenades, considérez-les comme une charge unique pour pouvoir réduire le nombre de jets de dés. Si ces grenades explosent accidentellement, la VD est égale à celle de la grenade la plus puissante, avec un modificateur de +1 pour chaque grenade au-delà de la première, quelque soit son type. Quand deux explosifs ou plus sont en contact, ils sont considérés comme une même charge, et les règles ci-dessus ne sont pas nécessaires. Si les explosifs sont espacés de plus de quelques centimètres, ils sont considérés comme des charges disparates.

PERÇAGE ET CREUSAGE

Le perçage permet de faire des trous dans les murs et autres structures épaisse. C'est sans doute le principal usage qu'un shadowrunner aura de ces explosifs, et sans doute le plus

TABLE DE POSITIONNEMENT DE CHARGE

Position	Multiplicateur de VD
Contre la structure	
Au sol, non bourrée	×1
Au sol, bourrée	×2
Au-dessus du sol, plus haut que le rayon du trou, non bourrée	×2
bourrée	×3
Dans la structure	×4
Sous l'eau	
Profondeur inférieure au rayon du trou	×2
Profondeur supérieure au rayon du trou	×4



simple. Le creusage est assez similaire, mais les explosifs permettent de creuser des trous dans le sol. C'est moins commun lors de shadowruns, et plus répandu chez les mercenaires et lors d'opérations militaires pour détruire des routes ou pour créer des tranchées rapidement.

Pour déterminer la taille d'un trou laissé par un explosif, commencez par calculer la VD. Si l'explosif est placé contre une structure, il a deux VD : la première est calculée sur la base des règles de SR4A, p. 325, et sert de valeur pour le souffle contre les personnages, les véhicules et tout ce qui se trouve à l'intérieur du rayon de souffle. L'autre VD est calculée comme précisé ci-dessous, et sert à déterminer les effets de l'explosion sur la structure visée.

Cette seconde VD est égale à la racine carrée du nombre de kilogrammes d'explosifs utilisés, multiplié par l'indice de ces explosifs, et par le facteur multiplicateur approprié de la *Table de positionnement de charge*. Aucune compétence n'est ici nécessaire (au-delà de celle utilisée pour les manipulations de détonateurs, p. 88) : n'importe qui peut coller un détonateur dans un bloc de C4 et le flanquer au pied d'un mur. La compétence Explosifs n'entre en jeu que si le personnage veut déterminer le positionnement et la quantité d'explosifs nécessaires, comme précisé dans la section *Calcul de la charge nécessaire*, p. 93.

Bourrage

Recouvrir une charge explosive d'une couche de matériau permet de diriger la puissance du souffle en direction de la structure à démolir. On appelle ça « bourrer » la charge, ce qui permet de réduire la quantité d'explosifs nécessaires (voir *Table de positionnement de charge*, p. 91). L'eau fournit un bourrage très efficace, mais elle ne peut généralement être utilisée que si les explosifs sont placés sous l'eau.

Pour être bourrés, les explosifs doivent être recouverts d'une couche serrée de matériau, avec un indice de Blindage

au moins égal à la moitié de l'indice de la structure ciblée. Les sacs de sable, les débris et les matériaux similaires peuvent être utilisés, mais une solution encore plus rapide consiste à placer un gilet ou une veste pare-balles autour des explosifs, et à le maintenir en place en l'alourdisant un peu. Il est également possible de lancer un sort d'Armure ou de Barrière physique avec suffisamment de succès excédentaires contre la charge explosive.

Disposer les explosifs à l'intérieur d'une structure permet également de bourrer, mais cela nécessite beaucoup d'efforts (pour bénéficier du multiplicateur, les explosifs doivent se trouver à l'intérieur d'un pilier, d'un mur ou d'une structure similaire : il ne suffit pas qu'ils soient déposés dans une pièce dans un bâtiment, à moins que la pièce en question ne soit déjà remplie d'explosifs). Le personnage doit percer un trou assez large pour la charge, l'y placer, puis refermer le tout. Avantage : non seulement le multiplicateur de VD est de $\times 4$, mais le rayon du perçement peut être divisé par deux. Au lieu d'utiliser assez d'explosifs pour percer le mur d'une face à l'autre, une charge capable de percer une moitié du mur dans chaque direction suffit. Les concepteurs de structures destinées à être démolies prévoient parfois les volumes nécessaires pour placer de telles charges, quand ils ne truffent pas par avance le bâtiment d'explosifs.

Effets des charges perçantes

La structure visée diminue la VD des explosifs d'un quart de son indice de Blindage, par le biais de la règle d'achat de succès (le meneur de jeu peut naturellement lancer l'indice de Blindage : chaque succès excédentaire réduit la VD de 1, mais acheter des succès permet de rendre plus prévisible la démolition). Si la VD n'est pas réduite à zéro, divisez-la par l'indice de Structure de base du matériau : le résultat est le rayon du trou laissé par l'explosion, en mètres (le diamètre est donc égal au double de cette valeur).



TABLE DES INDICES D'EXPLOSIFS

Matériaux	1	2	3	4	5	7	10
Fragile	0,6 kg	0,15 kg	0,1 kg	0,03 kg	0,02 kg	0,01 kg	0,005 kg
Bon marché	2,25 kg	0,6 kg	0,25 kg	0,15 kg	0,1 kg	0,05 kg	0,02 kg
Standard	12,25 kg	3 kg	1,5 kg	0,75 kg	0,5 kg	0,25 kg	0,15 kg
Lourd	25 kg	6,25 kg	2,75 kg	1,5 kg	1 kg	0,5 kg	0,25 kg
Armé	42,5 kg	10,5 kg	4,5 kg	2,5 kg	1,75 kg	1 kg	0,5 kg
Structurel	72,5 kg	18 kg	8 kg	4,5 kg	3 kg	1,5 kg	0,75 kg
Structurel lourd	110 kg	27,5 kg	12,25 kg	7 kg	4,5 kg	2,25 kg	1,1 kg
Blindé / Armé	185 kg	45,5 kg	20 kg	11,5 kg	7,25 kg	3,75 kg	2 kg
Renforcé *	275 kg	70 kg	30 kg	17 kg	11 kg	5,5 kg	2,75 kg

* Blindage 32, Structure 17.

CALCUL DE LA CHARGE NÉCESSAIRE

VD nécessaire = (rayon × indice de Structure) + (indice de Blindage ÷ 4)

Masse d'explosifs = (VD ÷ multiplicateur de VD ÷ indice des explosifs)² kg

Il est recommandé d'arrondir le poids de la charge nécessaire au supérieur, pour s'assurer que l'explosion sera assez puissante.

Le trou est sphérique, avec pour épicentre l'emplacement de la charge. Ce n'est pas très important pour les gros trous percés dans un mur fin, mais dans le cas d'un bunker, le trou à l'intérieur est beaucoup plus petit que le trou à l'extérieur. Le meneur de jeu peut avoir recours à la trigonométrie pour déterminer tout ça, mais il est bien plus simple de le décider au jugé. En règle générale, la taille du trou ne se réduit pas beaucoup jusqu'à la moitié de sa profondeur. Au-delà, elle se rétrécit rapidement.

La charge utilisée dans l'exemple précédent a une VD de 10, et est cette fois-ci placée contre un mur de brique (Blindage 12, Structure 11). L'indice de Blindage « vaut » 3 succès, ce qui laisse une VD de $10 - 3 = 7$ appliquée au mur. Cette valeur est à diviser par l'indice de Structure de 11, soit $7 \div 11 = 0,63$. Le trou laissé dans le mur a un rayon de 63 centimètres, soit un diamètre d'1 mètre 26 – suffisant pour que quelqu'un le traverse. Toutefois, si le mur fait plus de 63 centimètres d'épaisseur, le trou n'a pas atteint l'autre face, et un peu d'huile de coude ou une autre charge explosive est nécessaire pour finir le job.

N'oubliez pas les débris : si la barrière est percée, une partie des débris est projetée de l'autre côté, divisant par deux le Souffle de l'explosif (en doublant son rayon) pour la partie de la VD qui a pénétré la barrière. La plupart des débris restent dans et autour du trou, ce qui réduit sa taille de la moitié du rayon au maximum (à la discréption du meneur de jeu).

Le creusage répond au même principe, mais l'objectif est de creuser un trou dans le sol et pas dans un mur ou un plancher. Considérez qu'un sol normal dispose d'indices de Blindage et de Structure de 3. Diminuez cette valeur pour un sol meuble et augmentez-la pour un sol dur ou gelé.

Calcul de la charge nécessaire

Les règles de la section précédente partent du principe que l'artificier se contente de mettre un gros paquet d'explosifs au pied du mur, de les déclencher, et qu'il découvre le résultat. Mais il est possible de faire quelques calculs préalables pour déterminer la quantité d'explosifs nécessaire pour un résultat donné. Après tout, ça la fout mal de se retrouver coincé

DÉMOLITIONS RAPIDES

La *Table des indices d'explosifs* permet de déterminer rapidement la quantité approximative d'explosifs nécessaire pour la plupart des travaux de démolitions classiques. Comparez le type de matériau (SR4A, p. 166) avec l'indice des explosifs utilisés pour trouver le nombre de kilogrammes nécessaires pour percer un trou d'1 mètre de diamètre dans différents types de structures. Cette taille permet à peu près à n'importe qui de passer à travers, sauf un troll.

Les informations données dans la table partent du principe que la charge est placée au sol, non bourrée. Si nécessaire, divisez le nombre de kilos d'explosifs par le multiplicateur applicable de la *Table de positionnement de charge*, p. 91.

Remarque : pour créer un trou d'une taille différente, doublez le nombre de kilogrammes nécessaires pour chaque mètre de diamètre supplémentaire souhaité. Pour pratiquer dans un mur standard un trou de 3 mètres avec des explosifs d'indice 5, il faut donc compter $0,5 \text{ kg} \times 2 \times 2 = 2 \text{ kg}$.

parce que votre explosion ne vous permet pas de traverser un mur, mais que la sécurité a bien été alertée...

Pour calculer la charge nécessaire, il suffit de mener le raisonnement inverse de celui mené plus haut. Déterminez le rayon à percer, multipliez-le par l'indice de Structure de la cible, et ajoutez un quart de l'indice de Blindage de la barrière au nombre obtenu (sans arrondir). La valeur obtenue est la VD nécessaire pour créer un trou de la taille voulue. Divisez la VD par le multiplicateur de VD, en fonction du positionnement de la charge (voir la *Table de positionnement de charge*, p. 91), et par l'indice des explosifs utilisés. Enfin, mettez le nombre obtenu au carré (multipliez-le par lui-même). Le résultat est en kilos la quantité d'explosifs nécessaires.

Wally a été engagé pour mettre le boxon sur l'I-90, en direction de l'ouest et de Seattle. Il décide de faire sauter un pont d'échangeur, en faisant sauter l'un de ses piliers porteurs. Les piliers sont en béton armé, et le scanner densi-

Message Urgent

CHIMIE



TABLE DES CALCULS DE PERÇAGE

Information manquante	Modificateur
Matériaux de la cible	-2
Plans	-1
Indice des explosifs employés	-2
Épaisseur de la cible	-3
Nombre de succès obtenus	Masse de la charge*
Aucun	± 50 %
1	± 25 %
2	± 10 %
3 et plus	exacte

* Lancez 1D6 : + sur un chiffre impair, - sur un chiffre pair.

peut-être en partie creux, ce qui faciliterait sa tâche). Le meneur de jeu obtient 2 succès, et obtient par ailleurs un chiffre impair sur le jet d'un D6. Wally surestime la charge nécessaire de 10 %. Au lieu de 200 kilos, le meneur de jeu dit donc au joueur incarnant Wally qu'il a besoin de $203 \times 1,10 = 223$ kilos. C'est toujours mieux que de se retrouver à 10 % de moins...

DÉCOUPE

Les explosifs peuvent également servir à couper des poutres, des piliers, des arbres, et pour faire des trous dans des matériaux fins mais solides, comme une plaque d'acier ou une porte d'entrée. Quand un personnage souhaite pratiquer une découpe propre et pas juste un gros trou, appliquez les règles de découpage.

La découpe nécessite beaucoup moins d'explosifs que le perçage, mais plus de préparations. Les explosifs doivent être disposés plus soigneusement, ce qui prend plus de temps que de faire simplement sauter un mur. Cependant, si une charge cadre (p. 95) est employée, la plus grande partie des préparatifs peuvent être réalisés à l'avance.

Les charges de découpe ne sont pas bourrées : leurs effets dépendent beaucoup plus de l'orientation des explosifs plutôt que de leur puissance brute.

Disposition des charges de découpe

Une charge de découpage doit être convenablement placée pour fonctionner pleinement. Le personnage qui place la charge réalise un Test étendu d'Explosifs + Logique (5 minutes), avec un seuil égal à deux fois le nombre de mètres à couper, arrondi au supérieur (pour les poutres, les piliers, etc. utilisez la circonférence pour déterminer la longueur à découper). Par exemple, découper un barreau de prison de 3 centimètres de circonférence nécessite 1 succès (3 centimètres = 0,03 m, soit 0,06 succès, arrondi à 1), mais découper un trou d'un mètre carré dans la coque d'un bateau nécessite 8 succès : un carré d'1 m de côté a un périmètre de 4 m, d'où $4 \times 2 = 8$.

Les charges de découpe sont généralement créées à l'aide de charges de découpe linéaire, de cordon détonant ou de mousse explosive (p. 326, SR4A) : tous ces dispositifs sont faciles à installer avec de l'adhésif ou un spray. Cependant, ces charges peuvent être fabriquées à partir de n'importe quel explosif, tant que l'explosif peut prendre la forme souhaitée. Un explosif plastic peut par exemple prendre la forme d'une saucisse, et des blocs de TNT peuvent être placés côte à côte pour former une ligne.

Effet des charges de découpe

La VD d'une charge de découpe est calculée sur la base de la racine carrée du nombre de kilos d'explosifs par mètre de charge de découpe, multiplié par l'indice des dits explosifs. La charge a une PA égale au nombre de succès excédentaires obtenus lors du Test étendu, plus la PA des explosifs utilisés lors de la constitution de la charge (les explosifs normaux ont une PA de 0, mais certains types, conçus pour servir de charges de découpe, ont des indices de PA supérieurs – voir Explosifs, p. 86).

Quand la charge est déclenchée, la barrière applique son indice de Blindage normalement contre la VD de la charge. Comme pour les charges de perçage, le meneur de jeu est invité à « acheter » des succès plutôt qu'à lancer les dés correspondant à l'indice de Blindage. Si la VD résiduelle dépasse ou égale l'indice de Structure, la barrière est découpée sur toute la longueur de la charge. Aucun autre trou n'est percé dans la barrière, à moins que le personnage n'ait utilisé une quantité d'explosifs jugée excessive par le meneur de jeu (dans ce cas, appliquez les règles de perçage pour déterminer les effets sur la barrière, même si le personnage a placé les explosifs sous la forme d'une charge de découpe).

tométrique du commlink de Wally lui indique qu'ils font 1 mètre 50 d'épaisseur. Il décide de ne pas se compliquer la vie et empile des sacs de nitrate d'ammonium fertilisant au pied du pilier (explosif d'Indice 2).

L'indice de Structure du béton armé est 15 et son indice de Blindage est 24. Wally doit faire sauter un rayon d'1,5 m : il veut détruire toute l'épaisseur du pilier pour s'assurer qu'il va s'effondrer. Le calcul est donc $1,5$ (rayon) $\times 15$ (Structure) = 22,5. S'y ajoute le quart de l'indice de Blindage de 24, soit 6, ce qui donne 28,5 : une VD de 28,5 est donc nécessaire pour percer un trou d'1 mètre 50.

Comme Wally se contente d'empiler les explosifs au sol, le multiplicateur de VD est de 1. Les explosifs sont d'Indice 2, ce qui donne $28,5 \div 1 \div 2 = 14,25$. Au carré, on obtient $14,25 \times 14,25 = 203$ kilos et des poussières.

Et oui, Wally va avoir besoin de 200 kilos d'explosifs pour faire sauter 1,5 m de béton armé. Il peut faire descendre rapidement ce chiffre en s'offrant des explosifs plus performants (il n'aurait par exemple besoin que de 32,5 kilos d'explosifs d'Indice 5) ou en plaçant plus soigneusement ses charges (si un ami magicien pouvait par exemple lancer un sort de Lévitation sur les sacs de fertilisant, Wally bénéficierait du modificateur de $\times 2$ pour « au-dessus du sol, plus haut que le rayon du trou » – ce qui lui permettrait de l'utiliser « que » 51 kilos).

Pour réaliser ces calculs avec plus de précision, le personnage doit disposer d'informations sur la structure qu'il veut faire sauter. Le plus simple est de repérer et de mesurer la cible. Les plans détaillés d'un bâtiment peuvent aussi faire l'affaire.

Le meneur de jeu (pas le joueur ou le personnage qui se sert des explosifs) fait un Test d'Explosifs + Logique pour le personnage. La réserve de dés est modifiée sur la base des informations dont le personnage *ne dispose pas*, d'après la Table des calculs de perçage. Une fois le jet effectué, le meneur de jeu indique au joueur la quantité d'explosifs que le personnage pense nécessaire. Il s'agit du poids calculé, plus ou moins un facteur basé sur le nombre de succès obtenus (voir la Table des calculs de perçage). Lancez un dé : impair, le personnage a surestimé la quantité nécessaire ; impair, il l'a sous estimée.

Le meneur de jeu fait les calculs pour le projet de démolition autoroutière de Wally, et détermine qu'il lui faut 203 kilos d'explosifs. Il lance Explosifs + Logique pour Wally, avec un modificateur de -1 parce que Wally ne dispose pas des plans du pilier (il ne sait pas qu'il est

Quelques jours après son job sur l'autoroute, Wally doit rapidement s'introduire dans un bâtiment. Il s'est du coup confectionné une porte portable : une charge cadre de 2 mètres de haut et d'1 mètre de large. Elle doit permettre de traverser 6 mètres de mur, ce qui signifie que Wally avait besoin de 12 succès pour la fabriquer. Il en a obtenu 15, ce qui confère à la charge une PA de $15 - 12 = 3$. La charge dispose au mètre d'1 kilogramme d'explosif d'Indice 8, pour une VD de $\sqrt{1} \times 8 = 8$. Il place la porte portable contre le verre blindé qui protège l'entrée du bâtiment (si c'était du verre normal, y aurait pas eu besoin de tout ça, hein ?) et déclenche l'explosion. Le verre a un blindage de 8, réduit à 5 par la PA de 3. Le souffle de la charge de découpe contre les personnages se trouvant à proximité est déterminé avec les règles classiques de souffle applicables aux explosifs utilisés, mais il est mesuré à partir du point où les explosifs sont les plus proches du personnage. Quand un personnage se trouve entre deux sections (ou plus) d'une même charge de découpe (par exemple, s'il est en plein milieu), les Valeurs de Dommages sont combinées : l'effet est le même que si le personnage était touché par une onde de choc réfléchie sur un mur (voir *Les explosions en espaces confinés*, p. 156, SR4A).

Comme pour les charges de perçage, le Souffle d'une charge de découpe est divisé par deux, doublant le rayon de souffle de l'autre côté de la barrière sous l'effet des projections de débris.

Charges d'encadrement

Une charge cadre est une charge de découpe préparée à l'avance, transportable et utilisable sur site, ce qui évite d'avoir à la fabriquer sur place, avec le risque d'être repéré ou de se faire tirer dessus. Elle est généralement placée dans un cadre en bois (d'où le nom). Les charges cadres permettent généralement d'ouvrir un trou dans un mur ou une porte, pas de découper une poutre ou un pilier, mais elles peuvent aussi servir à cela si le personnage le souhaite.

Créer une charge cadre revient au même que placer une charge de découpe à l'endroit souhaité, mais le personnage a besoin d'outils et de matériaux pour fabriquer le cadre. La construction nécessite Test étendu d'Explosifs + Logique

(15 minutes), avec le même nombre de succès qu'une charge de découpe (voir *Disposition des charges de découpe*, p. 94).

Mettre en place le cadre ne prend qu'une Action complexe, plus le temps d'actionner le détonateur (voir p. 88).

Le meneur de jeu ne doit pas oublier que la charge est aussi volumineuse que le trou à pratiquer, et qu'elle a généralement l'air louche. Difficile de se balader avec n'importe où sans attirer l'attention.

ENGINS EXPLOSIFS IMPROVISÉS

Grand classique des terroristes et des insurgés, les engins explosifs improvisés ne sont autre que des bombes artisanales confectionnées avec un paquet d'explosifs et un détonateur. Ils peuvent prendre des formes variées : un tube explosif, une boîte de conserve remplies de shrapnels, un camion chargé de sacs de fertilisant trempés dans du gazole, et tout ce que vous pouvez imaginer. D'autres matériaux peuvent être nécessaires au-delà des explosifs, à la discréption du meneur de jeu, en fonction de l'engin souhaité.

La *Table des engins explosifs improvisés* présente les appareils artisanaux les plus classiques, avec le test nécessaire, le seuil et le temps nécessaire à leur confection. Tous ces tests sont des tests étendus, prenant pour chaque jet le temps de base indiqué. Les modificateurs de la *Table de Construction / Réparation* (p. 138, SR4A) s'appliquent. Les options de la table peuvent être appliquées à tous les engins artisanaux, à la discréption du meneur de jeu. Ces options modifient le temps nécessaire le seuil comme indiqué.

Remarque : le temps listé est indicatif. Certains engins prennent plus ou moins longtemps à confectionner, en fonction des circonstances. Le meneur de jeu est libre d'ajuster ces durées comme nécessaire. Une voiture piégée chargée de 100 kilos d'explosifs n'est pas préparée en cinq minutes, alors qu'une bombe constituée à partir d'un bloc d'1 kg de plastic peut l'être.

La Valeur de Dommages de ces engins est calculée en utilisant les règles normales, multipliée par l'indice des explosifs. Chaque succès excédentaire obtenu par l'artificier augmente la VD de 1. La PA est de 0 et le Souffle de -2 par mètre, à moins que le personnage n'utilise des options qui modifient ces valeurs.

ENGINS EXPLOSIFS IMPROVISÉS

Engin explosif	Test étendu	Seuil	Intervalle
Grenade ou bombe artisanale	Explosifs + Logique	8	5 minutes
Grenade flashbang	Armurerie + Logique	4	15 minutes
Grenade fumigène	Chimie + Logique	4	15 minutes
Mèche de sécurité (au mètre)	Explosifs + Logique	6	5 minutes
Torpille Bangalore	Explosifs + Logique	12	15 minutes

Options

Souffle			
-4 / m	-1	+10 minutes	
-3 / m	-1	+5 minutes	
-2 / m	+0	normal	
-1 / m	+2	+2 minutes	
-1 / 2 m	+4	+10 minutes	
Règles munitions gel	+2	+5 minutes	
PA améliorée			
Par tranche de -1 PA	+2	+10 minutes	
Par tranche de +1 PA	-1	-2 minutes	
Incendiaire	+2	+5 minutes	
Fumigène thermique (grenade fumigène seulement)	+1	+5 minutes	

Pour fabriquer une grenade à fragmentation, Strider remplit une canette de bière récemment terminée avec des clous et des vis rouillés, et pulvérise 250 grammes de mousse explosive d'Indice 6 pour boucher les trous. Elle insère également dans le tout un détonateur explosif et une mèche. Il s'agit d'une grenade, et Strider réalise donc un Test d'Explosifs + Logique (4, 5 minutes). À cause des fragments, cependant, le meneur de jeu lui permet d'utiliser l'option de Souffle -1/m, ce qui donne finalement un Test d'Explosifs + Logique (6, 7 minutes). Après quelques jets, Strider a obtenu un total de 8 succès, soit 2 succès excédentaires. Sa grenade aura une VD de 5 : la VD de base est $\sqrt{0,25} \times 6$ (poids des explosifs) = 3, avec +2 pour les succès excédentaires. Tout ce dont Strider a désormais besoin est d'éviter d'obtenir un échec critique sur son Test d'Explosifs + Agilité pour y fixer son détonateur explosif.

CUISINE MAISON

De nombreux types d'explosifs sont des composés chimiques assez simples qui peuvent être facilement confectionnés par un shadowrunner s'y connaissant un peu en chimie dans sa propre cuisine. D'autres nécessitent un outillage plus complexe, mais la fabrication d'explosifs répond aux mêmes principes que celle de n'importe quel autre composé chimique (voir *Créer des produits*, p. 80). La *Table de confection d'explosifs* (ci-contre) indique les seuils appropriés, ainsi que la Disponibilité et le coût des matériaux bruts (bien souvent légaux et autorisés, dans la mesure où ils sont présents dans de nombreux produits chimiques légaux). Un échec critique lors de ce test signifie qu'un accident se produit : 1D6 + 2 kg (sans arrondir) du type d'explosif produit explose à la figure du personnage. Calculez normalement les dommages. L'outillage utilisé est généralement détruit au passage.

PIÈGES EXPLOSIFS

Lors de conflits armés comme dans les conurbs du monde entier, les explosifs sont souvent dissimulés sous la forme de pièges déclenchés par une action normalement inoffensive. Qu'il s'agisse de rebelles qui placent un paquet de plastic relié à un câble déclencheur sur une piste dans la jungle en Aztlan, ou des shadowrunners qui relient une bombe à un interrupteur dans l'appartement d'un cadre corpo, le principe est identique.

En termes de jeu, préparer un piège explosif est la même chose que fabriquer un engin explosif improvisé (p. 95). La différence est que le piège doit être mis en place, ce qui nécessite au préalable que le personnage ait accès à l'endroit à piéger : cela peut représenter une mission à part entière. Une fois sur place, il suffit d'un test de la Compétence technique appropriée (p. 126, SR4A) pour installer le dispositif. Un explosif qui doit faire sauter une voiture quand on utilise ses freins requiert par exemple un Test de Mécanique automobile + Logique, mais le relier à un maglock nécessite plutôt un Test de Hardware + Logique. En cas de doute, ou si aucune compétence appropriée n'est disponible, utilisez Agilité + Logique.

CONFECTION D'EXPLOSIFS

Explosif	Seuil	Disponibilité	Coût
ANFO	12	3	50 ¥
Dynamite	12	6	50 ¥
Explosif binaire	16	10R	Indice × 250 ¥
Explosif civil	12	5	50 ¥
Explosif liquide	16	8R	Indice × 225 ¥
Mousse explosive	16	6R	Indice × 200 ¥
Nitrate d'ammonium	8	3	40 ¥
Nitroglycérine	12	5	100 ¥
Plastic	12	6R	Indice × 150 ¥
Poudre à canon	12	2	25 ¥
TNT	12	5R	75 ¥

Dissimuler un piège explosif

Typiquement, un piège doit être placé hors de vue, pour ne pas attirer l'attention sur le pot aux roses. Cela nécessite un Test de Dguisement + Perception, avec la spécialisation Camouflage si le personnage en dispose. Les succès excédentaires obtenus lors de la mise en place du piège explosif fournis autant de dés supplémentaires. Le nombre de succès obtenus est le seuil du Test de Perception de la victime pour lui permettre éventuellement de repérer le piège avant son déclenchement.

La victime ne peut effectuer un Test de Perception que si elle a une chance raisonnable de repérer le piège. Si le piège est placé de l'autre côté d'une porte fermée, et qu'il explose à l'ouverture de la porte, le personnage qui l'ouvre n'a pas vraiment l'occasion de remarquer le piège, et n'a pas à bénéficier d'un Test de Perception. La seule façon pour lui de le repérer serait d'avoir auparavant inspecté la pièce en regardant à travers une vitre avant d'entrer.

Un scanner chimique permet d'inspecter une salle sans y entrer, mais le meneur de jeu peut infliger des pénalités aux jets selon les circonstances, ou décider qu'il ne suffit pas. Un scanner chimique aurait bien du mal à détecter des explosifs placés de l'autre côté d'une porte hermétique, par exemple.

C'est ce qui rend les pièges explosifs si vicieux : bien placés, ils sont quasiment indétectables. Il vaut mieux que le meneur de jeu réfléchisse à deux fois avant d'utiliser des pièges explosifs, même décelables, contre des personnages joueurs. Le jeu est beaucoup moins marrant pour les joueurs si leurs personnages peuvent être mis en pièce d'un coup, sans véritable raison et sans pouvoir rien y faire. Si vous utilisez un piège explosif, faites en sorte que le personnage ait une chance de le repérer, ou que quelqu'un d'autre le déclenche à la place du personnage. D'un autre côté, si le personnage passe son temps à utiliser des pièges explosifs contre ses adversaires, il doit s'attendre à une vengeance du même acabit.

...VÉHICULES & DRONES...



Le capitaine Jess Rucker avait à peine terminé son briefing dans son van *Hermes* que le moulin se mettait en stand by, remplacé par le moteur électrique. Elle passa la main sur l'intérieur du véhicule, recevant à travers son interface épidermique, grâce aux senseurs du van, l'image du bâtiment cible de l'autre côté de la rue. Ils ralentirent. La poussée d'adrénaline venait avant tout du bourdonnement électrique.

Elle bascula son commlink sur la fréquence de l'équipe d'assaut, dont les membres s'approchèrent des portières du van et des portes latérales, que le mécanicien venait tout juste d'installer une heure auparavant. Le bâtiment qu'ils s'apprêtaient à investir était occupé par une cellule de résistants azzies, responsables d'un attentat à la bombe contre le séminaire *Saint Thomas*. L'équipe de SWAT de Rucker s'attendait à ce qu'ils opposent une résistance sérieuse.

Alors que l'équipe se préparait à sortir, Rucker passa en revue l'ensemble des transmissions de drones qu'ils avaient pu exploiter depuis qu'ils avaient remonté la trace des Azzies jusqu'à la maison de ville qu'ils louaient. Un drone de circulation fixe, au coin de la rue, filmait l'avant du bâtiment. Un dirigeable de publicité flottant lentement en faisant le tour de la zone toutes les trois heures fournissait une couverture vidéo partielle du toit et de la rue attenante à la maison. La base de données des animaux domestiques indiquait que sept maisons dans la rue avaient des chiens, et que trois utilisaient des drones pour les promener. Regroupés, les flux vidéo offraient une vision d'ensemble de la circulation dans la rue. Les services de messagerie et les éboueurs utilisaient eux aussi des drones dans le quartier, et leurs senseurs alimentaient l'ensemble au fur et à mesure qu'ils étaient identifiés et répertoriés par le service de renseignement matriciel au QG.

Un bip sur une autre fréquence lui indiqua que le rigger de supervision venait de se connecter depuis Atlanta, et s'était abonné au drone de guerre électronique *Armadillo* niché dans l'un des racks de drones du van. Le 'Dillo devait permettre au rigger de prendre le contrôle des deux drones de sécurité *Samurai* que le groupe d'Azzies avait piqués à Wuxing le mois précédent. Dans le ciel, le dirigeable avait été remplacé par un drone de retransmission *Tower* pour augmenter la portée du rigger distant, et un *Nimrod* faisait des cercles à un kilomètre et demi de là, avec un paquet d'*Outlaws* prêts à descendre les drones adverses si le rigger ne parvenait pas à en prendre le contrôle.

Juste avant de lancer l'opération, Rucker se figea. Un camping car *Buffalo* était en train de se garer derrière le bâtiment. Il était suivi d'une *Evo Falcon* conduite par un humain qui, d'après le logiciel d'identification, portait les couleurs d'un gang pro Azzies. Il se gara devant le camping car. Derrière eux se rangea un *Horseman* équipé d'une remorque. Rucker grimpa. On aurait dit qu'une seconde cellule de résistants azzies avait décidé de se joindre aux festivités.

Elle n'allait pas les laisser filer juste parce qu'ils avaient reçu des renforts. Vingt secondes plus tard, l'opération Hard Entry était lancée.

TRANSPORT

Posté par Traveler Jones

Plus ça change, plus c'est la même chose, et c'est particulièrement vrai pour les transports. Près de cent cinquante ans après la mise en place du premier réseau autoroutier (rapidement suivi par les premiers embouteillages), nos conurbs sont toujours reliées par des voies rapides et envahies par la circulation. Même si de nombreuses voitures sont conduites en RA (quand elles ne se conduisent pas toutes seules) et si le trafic aérien urbain a connu une légère augmentation, les technologies de transport n'ont pas beaucoup changé au cours des dernières décennies. Certaines améliorations ont été apportées, et de nouvelles applications de technologies existantes ont bien été développées, mais la technologie de base et les principes restent les mêmes.

FAIRE TOURNER LE RÉSEAU

Le réseau GridGuide et le système GridLink sont les standards mondiaux en matière de gestion de la circulation, et font partie des aménagements de la plupart des villes.

GridGuide

On a tous vu fonctionner GridGuide (et ses équivalents à l'étranger), et on l'a tous maudit pour ses défaillances. GridGuide est plus qu'un système de guidage des voitures et des transports en commun. Le cœur du système de guidage automatique est un logiciel développé à partir des schémas comportementaux des oiseaux, qui permet à chaque véhicule de sélectionner indépendamment le meilleur itinéraire, tout en sachant qu'assez de voitures suivent les mêmes routines pour permettre de réduire le temps de transport de tous. Cela permet à GridGuide de maximiser la fluidité du trafic, et d'amener à destination personnes et marchandises en un temps optimal. GridGuide gère également les priorités de circulation pour les véhicules d'urgence, le règlement des parc-mètres, ainsi que les contraventions et les PV. Aujourd'hui, tous les véhicules à de très rares exceptions près sont équipés d'une connexion sans fil, et la couverture des autoroutes et des routes intra-urbaines atteint presque 100 %.

- GridGuide aime clamer que la sécurité de son réseau est totale, et leur service de relations publiques est très efficace pour désamorcer la crainte d'un attentat informatique digne d'un scénario hollywoodien. La vérité, c'est que GridGuide est hacké en permanence. Malgré quelques cas célèbres de terrorisme de la route qui ont fait de nombreux morts (sans compter les cas où de simples pannes ont fait des morts), la plupart des fournisseurs de service GridGuide préfèrent trouver un arrangement à l'amiable avec les familles des victimes, plutôt que de dépenser des fortunes pour renforcer la sécurité du système. Cela dit, ne vous approchez pas des hackers de sécurité et des spiders de GridGuide. Ils ne sont pas tendres avec les intrus.

• FastJack

- GridGuide peut se montrer défaillant dans les ghettos et les zones-z, ça va sans dire. Si vous vivez dans les barrens, n'attendez pas du Guide qu'il vous aide à naviguer.

• Turbo Bunny

- GridGuide gère la circulation, mais c'est aussi un immense réseau de surveillance. La Star et toute mégacorpo digne de ce nom disposent d'un accès direct aux données du réseau. Elles peuvent voir tous les endroits où votre véhicule est allé, pour peu qu'elles aient gardé son historique. Et aux dernières nouvelles, la capacité de stockage n'est pas un problème. Avec le bon logiciel, elles peuvent identifier vos habitudes de conduite et vos lieux favoris, déduire à qui vous êtes associé, ou comparer les données avec d'autres informations pour déterminer si une caméra de surveillance a filmé votre visage ou quels achats vous avez effectués

dans tel ou tel magasin. Moralité : assurez-vous que votre caisse est bien silencieuse, okay ?

• Slamm-O!

Même si la conduite en RV est de plus en plus populaire, la plupart des gens apprécient toujours de conduire manuellement, avec l'assistance de bulletins sur la circulation mis à jour en temps réel par GridGuide. D'autres personnes comptent uniquement sur l'autopilote de leur véhicule, interfacé au GridGuide, et ne cherchent même pas à apprendre à conduire ou à se procurer un skillsoft de conduite. Il est souvent moins cher d'utiliser des systèmes automatisés (avec un rigger contrôlant à distance une flotte d'une douzaine de véhicules) que d'embaucher un chauffeur ou un pilote, et une bonne partie du trafic aérien, maritime et terrestre fonctionne par autopilote.

- Aujourd'hui, GridGuide offre souvent des services de réseau social aux automobilistes. Vous pouvez affronter les autres conducteurs dans des tournois de RoadRage X sur la route du bureau, ou flirter en ligne en rentrant à la maison.

• Glitch

GridLink

GridLink est le système qui alimente en électricité les véhicules pour qu'ils n'aient pas à recourir à leur propre batterie tant qu'ils circulent sur une zone équipée de GridLink. Ces zones se limitent généralement aux autoroutes de la ville et aux districts A : les systèmes électriques sont vulnérables face aux voleurs d'énergie et de pièces détachées. À l'intérieur de ces limites, cependant, l'utilisation de GridLink s'est développée, et la plupart des véhicules terrestres modernes sont équipés de moteurs électriques auxiliaires. S'ils ne sont pas entièrement alimentés par GridLink, ils en tirent au moins une partie de l'énergie nécessaire pour augmenter leur autonomie.

PROPELLION

Les systèmes hybrides sont désormais la norme. Ils combinent un moteur à combustion interne avec un carburant classique (essence, bioéthanol, biogaz) et un moteur électrique alimenté par une batterie longue durée, une peinture photovoltaïque (parsemée de cellules en nanotubes de carbone qui permettent de convertir 50 % de l'énergie solaire en électricité) et des technologies de pointe comme le freinage régénératif. La cellule classique de carburant à hydrogène-oxygène alimente également toutes sortes de véhicules, du plus petit (micro-drones) au plus grand (navires, en particulier les sous-marins).

Le carburant, plus efficace, permet de réduire la consommation, mais c'est à mettre en regard du coût croissant des produits pétrochimiques et de la production d'électricité en général. Les consommateurs ont répondu en choisissant des véhicules plus petits et plus légers.

- Dans les zones plus écolos, les véhicules fonctionnant aux carburants fossiles voient leurs performances limitées par la loi, quand ils ne sont pas tout bonnement et simplement interdits.

• Ecotope

- Le développement de ces moteurs a ses inconvénients. Ces systèmes de propulsion permettent de réduire la consommation de carburant et les émissions polluantes, mais ils nécessitent d'équiper le bloc moteur de tout un tas de technologies de pointe difficile à réparer et à entretenir sans des années de formation ou les bons skillsofts. Beaucoup de pièces sont par ailleurs intégrées et ne peuvent pas être facilement démontées pour identifier une défaillance : ces parties-là doivent en général être remplacées purement et simplement. C'est évidemment tout l'intérêt des constructeurs, mais ça n'arrange pas les consommateurs (les shadowrunners, dans notre cas), ce qui signifie qu'un bon mécano vaut son pesant d'or dans les Ombres.

• Rigger X





SÉCURITÉ DES VÉHICULES

L'art de voler des véhicules est aussi vieux que le transport lui-même, et après 200 ans de technologie automobile, le nombre de systèmes antivol et les manières de les contourner ont fait de cet art une véritable science, qui nécessite une veille permanente pour rester au sommet (et ne pas finir en prison). Pour faire court, il est tout bonnement suicidaire de tenter de piquer une bagnole sans mener au préalable quelques recherches. Si vous avez vraiment du bol, vous pouvez trouver un véhicule déverrouillé avec la clé sur le contact (si vous trouvez aussi une valise pleine de crédittubes certifiés sur la banquette arrière, posez-vous des questions). D'autres véhicules n'ont pas de contact, et encore moins de serrure mécanique où insérer une clé.

La plupart des voitures et des motos modernes, en particulier les moins chères, sont équipées d'une sécurité sans fil de base qu'un hacker peut facilement pirater. Mais même après avoir pris le contrôle du véhicule, il doit s'assurer que tous les liens au précédent propriétaire soient effacés. La première priorité consiste à faire sauter les plaques d'immatriculation (physiques et RA) et à les remplacer par des fausses, sous peine de ne pas aller bien loin. La plupart des véhicules sont également équipés de marqueurs RFID ; ne vous dites pas que vous êtes tranquille une fois que vous avez effacé les plus évidents, parce qu'il y a toujours un paquet de puces furtives planquées dans diverses parties inaccessibles du véhicule. Certains châssis sont littéralement truffés de puces RFID, et les retirer toutes peut s'avérer vraiment pénible. Quoi qu'il arrive, il est toujours bon d'aller faire un tour dans les bases de données du constructeur et de tendre l'oreille dans la rue pour obtenir autant d'informations que possible avant d'essayer de mettre la main dessus.

- Les flics en patrouille et les drones chargés de la circulation mènent des contrôles automatiques sur les plaques et les marqueurs des véhicules qu'ils croisent, pour les comparer aux banques de données de véhicules volés. Si vous piquez une caisse, restez bien en dehors des zones à la circulation contrôlée, et garez-la dans un endroit discret ou vous vous ferez choper en moins de deux.
- Hard Exit

Pour les bagnoles chères, tout est possible, de la biométrie en passant par les systèmes taser et ceux qui permettent de désactiver à distance le véhicule. Pour ceux qui ont de l'argent, attendez-vous également à de la sécurité physique, sous la forme de gardes ou de chauffeurs armés, et de parkings sécurisés.

- Les systèmes de sécurité embarqués servent aussi parfois à « éduquer » le conducteur. Les lois en vigueur dans certains endroits rendent obligatoire de souffler dans un éthylotest intégré au bloc de direction pour éviter la conduite en état d'ivresse. D'autres systèmes surveillent le conducteur pour repérer les signes de somnolence, et le réveillent avec une alarme, voire de petites décharges électriques, et même désactivent le véhicule ou basculent en mode autopilote en l'absence d'une réaction.
- Turbo Bunny

LOI APPLICABLE

À moins que vous ne viviez dans une zone-z, une cité sauvage ou un État défaillant, vous vous dites probablement que les réglementations sur les véhicules sont plus strictes que jamais. Non seulement les permis, l'enregistrement du véhicule et l'assurance sont obligatoires partout, mais les limites d'âge, les critères d'évaluation, la qualité et les restrictions d'émissions de gaz et les peines sont de plus en plus dures. Le gang de bikers de votre quartier s'en fiche peut-être, mais pas vous. L'automatisation des systèmes de gestion de la circulation signifie qu'il est très facile d'accumuler les PV si vous conduisez en manuel ou sans faire très attention, et les prunes sont automatiquement déduites de votre compte. Perdez trop de points, et votre permis saute.

Les brevets de pilotage pour les aéronefs sont encore plus stricts, même si c'est difficile à croire à la vue de tout le trafic aérien qui encombre les conurbs d'aujourd'hui. Il n'est pas rare qu'un permis bateau soit exigé, essentiellement pour décourager le terrorisme et la contrebande. Les petits drones, quelle que soit leur forme, ne nécessitent dans l'ensemble pas de permis, mais la loi change dans beaucoup de villes pour les rendre là aussi obligatoires.

Avec toutes les micro-nations, cités-États et zones corpos extraterritoriales qui existent, difficile d'être au courant de toutes les lois applicables sur la circulation. Vous pouvez compter sur GridGuide et sur votre autopilote pour vous avertir poliment en cas de violation, mais généralement après que le mal ait été fait. Si vous voulez éviter les complications et les rencontres inopportunnes avec les autorités, faites attention à qui « possède » l'espace que vous traversez, et renseignez-vous sur les zones où sont organisés des contrôles aléatoires et des barrages filtrants pour dissuader les gangs.

PAYER SA COURSE

Malgré le prix de l'essence, l'existence du GridGuide et le nombre croissant de personnes qui travaillent à distance, les embouteillages sont pires que jamais dans la plupart des grandes conurbations. Pour beaucoup de citadins, les transports en commun sont la seule solution économique – quand ils ne sont pas la seule solution tout court. La plupart des grandes villes disposent de flottes de bus, de monorails, de métros, de trains à lévitation magnétique et de TGV qui permettent d'amener les voyageurs d'un point A à un point B, au moins pendant les heures de pointe. La qualité du service dépend énormément de la conurb ou du quartier considéré : il peut arriver que vous profitiez d'un trajet confortable dans une rame propre, mais il est beaucoup plus probable que vous finirez écrabouillé dans une boîte à sardines puantes souillée de graffitis, en compagnie des déchets nauséabonds de la métahumanité. Et si vous avez du bol, il se pourrait même que les Panicbuttons fonctionnent.

Si vous tenez à votre petit confort, vous pouvez toujours prendre le taxi. Ce sont en général des minivans, qui conviennent même aux trolls. Les taxis sont souvent pilotés à distance. Les rares qui sont conduits par des métahumains en chair et en os disposent d'habitacles indépendants pour le chauffeur, et de nombreux systèmes destinés à empêcher toute tentative de vol du véhicule. Vous aurez bien du mal à convaincre un taxi de vous emmener dans une zone-z, mais il existe néanmoins des têtes brûlées assez inconscientes pour accepter de vous conduire dans ce genre d'endroits. Si vous êtes prêt à payer un supplément pour le risque, cela va sans dire.

Les vols urbains n'ont quand à eux jamais connu un tel succès. Les costards corporatistes peuvent donc facilement se faire déposer directement sur le toit de leur building d'un coup d'hélicoptère, d'appareil à voilure orientable ou d'aérostat. La plupart de ces vols sont affrétés par les corporations pour transférer leurs employés de leur enclave de banlieue vers leur lieu de travail et vice versa, mais quelques compagnies privées organisent des vols à partir de points de rendez-vous un peu partout dans la conurb.

- Les grands ports comme Seattle ou Hong Kong disposent de très nombreuses lignes de ferries et de taxis maritimes. Si vous connaissez les bonnes personnes, il n'est pas difficile de trouver un skipper qui n'ira pas raconter qu'il vous a lâché dans l'eau au milieu de nulle part en pleine nuit.
- Sounder

L'EAU, L'AIR ET L'ESPACE

Avec les prix exorbitants des carburants pétrochimiques, les sociétés de transport recherchent toujours de nouvelles technologies pour réduire leur consommation. Pendant la crise



économique provoquée par le Crash, beaucoup de grands navires furent équipés de voiles cerfs-volants de la taille d'un terrain de football, ce qui leur a permis de réaliser des économies allant jusqu'à 30 %. Cette technologie, qui montre à quel point certains étaient désespérés, est toujours utilisée aujourd'hui, même si elle est plutôt un inconvénient dans les eaux infestées de pirates du monde entier. La conséquence a été la mise en place de convois maritimes pour assurer la protection des navires marchands, et la formation de nouvelles sociétés de mercenariat pour répondre à la demande croissante d'escortes navales.

Avec l'aggravation de la menace représentée par la piraterie dans le monde entier, l'emploi de sous-marins de transport s'est également développé. Les contraintes dues à la taille de la coque et à la pression exercée limitent ce mode de transport aux cargaisons les plus coûteuses et les plus spécialisées, dans la mesure où personne n'a encore trouvé comment construire un sous-marin de la taille d'un bateau cargo sans qu'il soit hors de prix. Malgré tout, plusieurs compagnies de transport sous-marin sont en plein essor, en particulier grâce aux livraisons faites à bord des aquacologies, toujours plus nombreuses. Certains croisiéristes ont même opté pour des sous-marins de faible profondeur, à bord desquels les passagers peuvent vivre une expérience unique, avec des « hublots » prenant la forme d'écrans ultra haute définition qui retransmettent ce que filment les caméras montées à l'extérieur, à l'aide d'améliorations permettant d'apprécier les vues sous-marines.

Le transport aérien n'a quant à lui pas beaucoup changé au cours des dernières décennies. Les transports commerciaux à grande vitesse sont toujours la référence en la matière, avec le grand classique Boeing 897 : la plupart des passagers voyage donc toujours dans des sièges trop petits, sans espace, à une vitesse à peine supérieure au mur du son. Les appareils semibalistiques et suborbitaux volent eux beaucoup plus vite, et sont en général réservés aux passagers des classes affaires et des premières classes. Les appareils semibalistiques sont propulsés par de puissants réacteurs et suivent une trajectoire parabolique qui leur permet de voler au-dessus de l'atmosphère terrestre à une altitude de 90 000 mètres maximum, altitude à laquelle la friction quasiment nulle permet de conserver la plus grande partie de l'énergie nécessaire au voyage et d'atteindre n'importe quel point du globe en deux heures maximum. L'inconvénient est que leur mode de vol ne leur permet de modifier leur trajectoire que très peu de temps avant l'atterrissement : mieux vaut donc prier pour que la piste soit libre à l'arrivée. Les vols suborbitaux font appel à une technologie semblable, mais leur altitude de croisière ne dépasse pas 23 000 mètres, ce qui leur permet d'effectuer des corrections de trajectoire en redescendant à l'altitude transitoire de 12 000 mètres. Ces vols sont donc l'idéal pour les trajets intercontinentaux courts ou les vols dont l'approche à l'atterrissement nécessite une certaine finesse. Les magiciens ne doivent surtout pas tenter d'accéder à l'astral ou de mener une analyse astrale pendant le temps passé hors de l'atmosphère (environ 60 % du temps de vol à bord d'un semibalistique), puisque la limite supérieure de l'atmosphère est également la limite extérieure de la gaïasphère. Les semibalistiques volent à une vitesse de croisière de 12 000 km/h et les suborbitaux 10 000 km/h, et seuls les magiciens les plus puissants sont donc capables de suivre leur corps physique quand ils se trouvent en projection astrale.

L'un des grands changements dans le domaine du transport aérien concerne la multiplication des zeppelins, des aéronefs au design rigide qui étaient jadis utilisés pour le transport lourd long courrier, mais qui furent considérés comme trop lents et trop fragiles pour servir à autre chose. Plusieurs compagnies ont finalement pris leur essor et leur place sur le marché du transport aérien dans la confusion qui a suivi le Crash, en particulier Sikorsky-Bell. Sikorsky a fusionné les concepts d'aérostat et d'appareil à rotor à décollage vertical, pour en faire d'immenses dirigeables. Ces aéronefs sont tellement lourdes qu'ils ne peuvent pas être gonflés uniquement à l'hélium, et doivent disposer d'une structure aérodynamique et d'une douzaine de turbopropulseurs pour leur permettre de prendre de l'altitude et de se déplacer horizontalement. Seule

la combinaison des deux systèmes leur permet de se maintenir en l'air, mais les turbopropulseurs peuvent être réglés pour permettre au dirigeable d'effectuer un vol stationnaire. Le système permet au dirigeable de transporter plus de charge, d'être construit à partir de matériaux rigides, et de voler plus vite. Même si ces aéronefs sont encore rares, ils sont aujourd'hui utilisés dans le domaine du transport de marchandises, en particulier celles qui ont trop de valeur ou dont la livraison est trop urgente pour pouvoir compter sur le transport maritime – sans compter diverses applications militaires.

• L'Aztlan garde un œil sur les investissements militaires récents des CAS dans leur nouvelle flotte de dirigeables. Les Azzies sont aujourd'hui convaincus que les CAS sont capables de débarquer toute une brigade de blindés n'importe où en Aztlan en moins de 12 heures. Quant aux Pueblos, on les soupçonne de travailler sur des dirigeables porte-aéronefs équipés d'armement lourd, et capables d'emporter des drones de combat aériens et des avions de chasse avec leurs pilotes.

• Marcos

La conquête de l'espace par les pays et les corporations n'a pas ralenti, au point qu'il existe aujourd'hui des vols réguliers quotidiens vers diverses destinations orbitales. Une partie des marchandises expédiées en orbite l'est toujours par le biais de fusées, alors que les passagers voyagent dans des appareils spéciaux appelés « orbiteurs ». Il s'agit généralement d'un avion spatial couplé à un appareil semibalistique : à l'apogée de la parabole décrite par le vol semibalistique, l'orbiteur est libéré et poursuit son vol soit directement jusqu'à sa destination, soit en direction de l'une des stations de transit où de véritables vaisseaux spatiaux assureront la fin du voyage. L'orbiteur peut ensuite regagner la surface tout seul, sans avoir à planer lors de sa redescension.

• Vous vous doutez que la sécurité à bord de ce genre de vols est draconienne. Il est toujours très difficile d'introduire des armes ou des explosifs à bord d'un orbiteur. Il est parfaitement impossible d'accéder à l'orbiteur à partir du semibalistique, et l'orbiteur n'a, à dessein, pas de soute. Comme la plupart des stations appartiennent à des corporations, mieux vaut que vous ayez une bonne raison pour monter à bord si vous ne voulez pas découvrir ce que ça fait de se retrouver en plein vide sidéral sans scaphandre spatial.

• Orbital DK

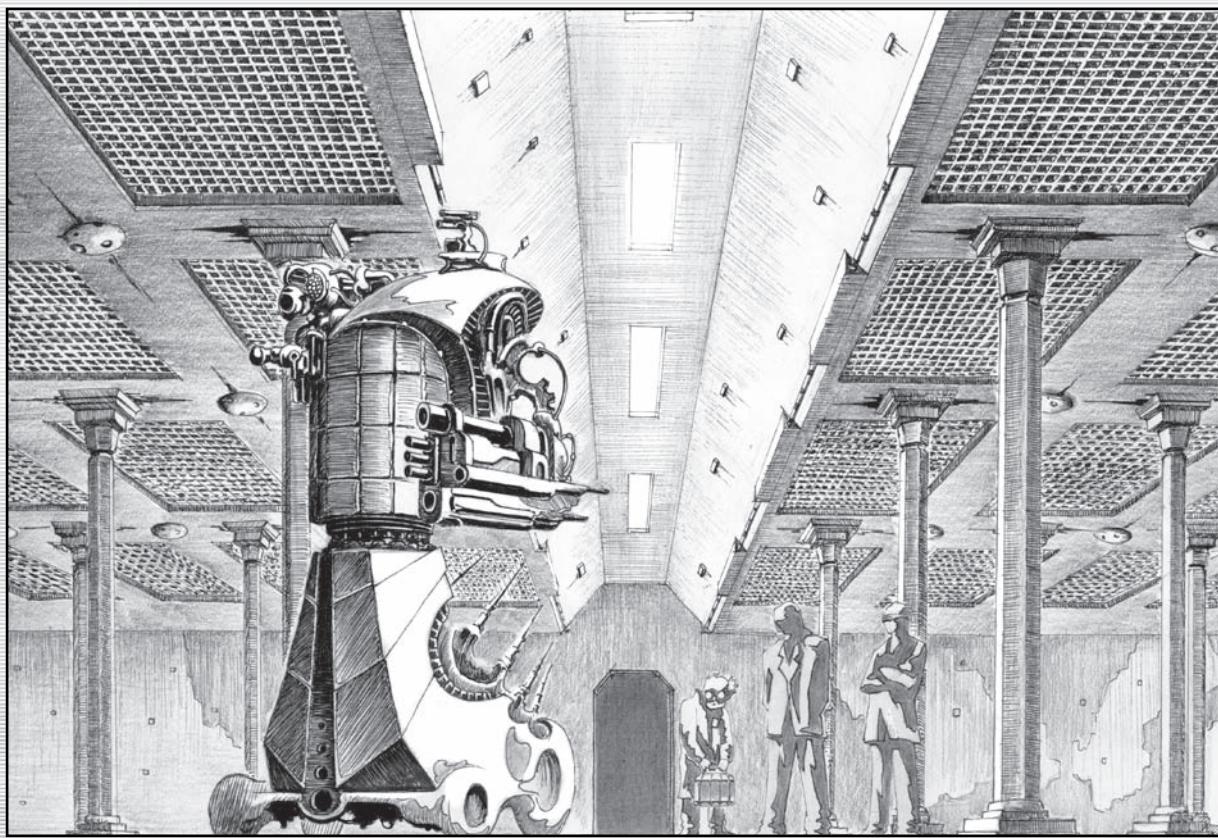
Mais le moyen le plus classe de se mettre en orbite reste évidemment la catapulte électromagnétique de la Cour corporatiste sur le Kilimandjaro. Le spatiopoint qui s'y trouve a permis de diminuer les coûts de mise en orbite des navettes de manière phénoménale, permettant le lancement de toute une nouvelle vague d'habitats spatiaux et de colonies lunaires. Le tourisme spatial ne s'est jamais aussi bien porté, et il paraît que le complexe hôtelier lunaire que Monobe est en train de terminer est vraiment quelque chose à voir.

CONTREBANDE

La contrebande peut passer dans n'importe quel type de véhicule, du semi-remorque dont on a bidonné la liste de chargement ou qu'on a truffé de compartiments secrets, en passant par le pick-up chargé de matos qui passe sous le nez d'un garde frontière correctement soudoyé ou le petit bateau discret qui mouille silencieusement au port en plein milieu de la nuit. Un contrebandier est prêt à tout pour livrer sa marchandise à bon port, et il sait qu'il ne vaut rien s'il ne sait pas faire preuve d'un peu de créativité. Les meilleurs appareils de contrebandiers sont les véhicules spécialisés comme les sous-marins, les dirigeables indétectables au radar, et tous ceux qui ont des compartiments de stockage bien planqués dans leurs recoins. Mais aucun véhicule de contrebandier n'est aussi adapté à ce business que le bon vieux véhicule à basse altitude (VBA).

Surnommés t-birds (ou thunderbirds, « oiseaux tonnerre », en raison du bruit distinctif qu'ils font quand ils vous dépassent





TRANSMISSION.....

en un éclair), les appareils à effet de sol disposent de toutes petites ailes qui leur permettent de se maintenir en l'air, et doivent donc subir la double contrainte d'une basse altitude et d'une vitesse élevée. Dangereux, les t-birds ne peuvent être manœuvrés que par des pilotes doués (surnommés « t-birders »). Même si ce sont de véritables gouffres à carburant, ils sont parfaits pour la contrebande : rapides, volant assez bas pour échapper aux radars, capables d'emporter des cargaisons conséquentes, avec la possibilité de les doter d'un blindage et d'armement.

• Les t-birds ont connu leur heure de gloire après le Crash 2.0. Les échanges commerciaux étaient salués parfois mais divers réseaux de contrebandiers sont sortis de l'ombre parfois pendant des années pour profiter de l'opportunité. Après tout, ils avaient l'habitude de ne pas fonctionner avec des délais fixes ou de ne pas passer par les routes habituelles. Même si elle n'a jamais été légalisée, la contrebande est quasiment devenue un business gris, et dans la plupart des cas les pays manquaient tellement de marchandises qu'ils ont sacrément réduit leur surveillance des frontières. Les zones rurales qui se trouvaient déjà loin de tout se fichaient bien de savoir qui débarquait, tant qu'il y avait quelqu'un pour débarquer. Les t-birders étaient vraiment devenus le cordon ombilical de nombre de petites communautés isolées et dispersées. En souvenir de ces temps difficiles, certains contrebandiers ont toujours plein d'amis et d'alliés un peu partout, et parfois même dans les endroits les plus improbables.

• 2XL

LES DRONES : LES UTILISER, C'EST BIEN, EN ABUSER, ÇA CRAINT

Il y a toujours eu plein d'histoires de drones qui pètent un câble et se mettent à blesser ou même à tuer des gens. Entre les rapports sur l'Arcologie Renraku, les dysfonctionnements de drones lors du Crash 2.0, et la peur que les technomanciens a suscité chez certains, des gens ont même décidé de ne plus faire confiance aux

drones et refusent d'en avoir chez eux. La gamme des craintes est vaste, des soucis de sécurité (après tout, tous ces hackers, ces technomanciens et ces IA maléfiques n'ont rien de mieux à faire que de reprogrammer des drones domestiques) en passant par les théories de conspiration corporatistes (ton serpilleur est à la solde de Big Brother !). Certaines personnes craignent même que les logiciels de pilotage de leurs drones puissent un jour développer leur propre personnalité et finissent par dominer leurs maîtres – une sorte de « syndrome de Frankenstein ». La grande majorité de l'opinion publique reste toutefois sensible aux sirènes mégacorporatistes, et continue à se faire une idée plutôt positive des drones dans la vie de tous les jours.

Et c'est vrai que c'est dur d'imaginer un monde sans drones, parce qu'ils sont virtuellement partout, de toutes les tailles, pour toutes les tâches. Sans compter qu'il est parfois difficile de déterminer où se termine un simple appareil électroménager et où commence un drone, puisque la plupart des appareils sont équipés d'une liaison RA et disposent d'une certaine autonomie. Pour les travaux trop dangereux ou tout simplement trop ennuyeux pour qu'on puisse raisonnablement les confier à des métahumains, les drones sont également devenus incontournables, avec la construction et la surveillance en tête de liste.

• Certaines compagnies et certaines municipalités tentent même l'expérience de remplacer leurs équipes d'intervention rapide par des drones, parce que le personnel qualifié coûte cher et passe le plus clair de son temps à attendre que quelque chose se produise dans sa zone de déploiement. En replaçant son personnel de terrain par des drones, puis en divisant par deux la main d'œuvre nécessaire pour les piloter, les contrôleurs de drones travaillent en permanence, passant de l'un à l'autre au gré des besoins, tout en fournissant un service et des délais de réponse équivalents.

• Rigger X

Les drones sont très largement utilisés dans l'armée, ce qui provoque une vive compétition dans le domaine du cryptage

et du décryptage, ainsi qu'une bonne vieille course aux armements en matière de CME et de CCME. Le design général et les équipements des drones n'ont pas vraiment beaucoup changé au cours des dernières années, mais leur électronique embarquée et leurs logiciels sont mis à jour quotidiennement, et il faut tout de même faire attention à ne pas louper une mise à jour, de peur d'être condamné à mordre la poussière lors du prochain engagement militaire. Malgré tout, les officiers ne sont pas stupides au point de faire totalement confiance à des drones qui peuvent faire l'objet de brouillages, voire de prise de contrôle par l'ennemi à tout moment. Et si les drones constituent une branche importante, en particulier dans le domaine du soutien et de la surveillance, ils sont loin d'être majoritaires.

Contrairement à une armée en temps de guerre, la sécurité corporatiste dispose de budgets limités, et c'est là que les drones et leur inégalable rapport coût-efficacité se révèlent utiles. Ils fonctionnent vingt-quatre heures sur vingt-quatre, n'ont pas besoin d'entraînements coûteux pour maintenir leurs capacités à niveau, et ne se plaignent pas quand ils doivent patrouiller sous la pluie. Les corps font généralement face à des ennemis qui disposent de moins de ressources qu'elles, et ne craignent généralement pas qu'on prenne le contrôle de leurs drones. L'emploi de brouilleurs ne fait qu'annoncer que quelqu'un tente de rendre les drones inopérants, et que des renforts en chair et en os sont nécessaires pour combler les failles de sécurité.

Autre vaste domaine d'utilisation des drones : le crime, bien sûr. Les drones sont souvent modifiés pour servir à certaines tâches particulières : par exemple, un drone rampant qui tiendrait pile dans un puits de ventilation vertical, dans lequel il pourrait facilement s'arrimer et dérouler une corde à partir d'un treuil pour offrir un accès plus facile aux étages supérieurs d'un bâtiment. Sans compter que quand on les abandonne derrière soi, les drones ne risquent pas de moufter comme un complice métahumain.

RÈGLES DES DRONES ET DES VÉHICULES

Ces règles complètent celles de SR4A. Les règles sur le rigging avancé seront couvertes dans *Unwired*.

INDICE D'APPAREIL ET INDICE DE LOGICIEL

Comme tous les appareils sans fil, les véhicules et les drones ont un indice d'Appareil (voir p. 222, SR4A) qui détermine leurs attributs matriciels (Réponse, Système, Firewall et Signal). Comme indiqué dans la table *Exemples d'appareils*, p. 222, SR4A, les véhicules standard ont un indice d'Appareil de 3, les véhicules de sécurité un indice de 4, et les véhicules militaires un indice de 5. Les indices individuels de Réponse, Système, Firewall et Signal peuvent être améliorés selon les règles standard (voir p. 222, SR4A).

Remarque : l'indice d'Autopilote est noté séparément, et ne fait pas partie de l'indice d'Appareil.

TAILLE DES DRONES

Quelle taille fait un mini-drone, au juste ? La réponse n'est pas gravée dans le marbre et dépend largement du meneur de jeu. En règle générale, appliquez les tailles ci-dessous pour les différents types de drones :

Micro-drones (Structure 0) : ces drones de la taille d'un insecte font généralement moins de 10 centimètres de long. Ils bénéficient d'un modificateur de Dissimulation de -6 (voir, p. 311, SR4A).

Mini-drones (Structure 1) : de la taille d'un gros insecte ou d'une souris, un mini-drone fait entre 10 et 25 centimètres de long et tient dans la main (ou dans une poche). Il bénéficie d'un modificateur de Dissimulation de -2 (voir p. 311, SR4A).

Petits drones (Structure 2) : ces drones ont la taille d'un commlink ou d'un grille-pain, et peuvent atteindre celle d'un grand chien. Il bénéficie d'un modificateur de Dissimulation de +4 à +6 (voir p. 311, SR4A).

Drones moyens (Structure 3) : ces drones ont la taille d'un grand chien ou d'un humain, et peuvent atteindre celle d'une moto. Ils ne peuvent pas transporter un métahumain adulte, mais peuvent potentiellement transporter un enfant ou un nain particulièrement petit.

Grands drones (Structure 4) : ces drones ont une taille comprise entre celle d'une moto et celle d'une petite voiture. À l'exception des drones médicaux, ils ne sont généralement pas conçus pour accueillir des passagers, bien qu'un métahumain (autre qu'un troll) puisse potentiellement être assis dessus ou se faire transporter par un grand drone.

Tous les drones sont considérés comme des véhicules, mais le terme de « drone » est généralement employé en référence aux véhicules qui ne sont pas conçus pour transporter des passagers, ou qui sont destinés à une utilisation à distance et / ou sans pilote.

GRIDGUIDE

Le monde de 2070 a été tellement cartographié, photographié, indexé, filmé par satellite et relevé au GPS (et toutes ces données croisées) que se rendre d'un point A à un point B est d'une simplicité enfantine. GridGuide communique avec l'Autopilote du véhicule pour lui fournir les plans locaux, les données de circulation, et l'accès aux bases de données en ligne. Trouver une adresse, des itinéraires alternatifs, éviter les embouteillages ou visualiser la pizzeria la plus proche est donc d'une grande banalité. GridGuide interagit également avec les capteurs du véhicule et les systèmes anticollision, envoyant des alertes et permettant d'éviter les accidents.

En termes de jeu, GridGuide applique un modificateur de réserve de dés de +4 à tout Test de Navigation réalisé dans la zone de couverture. À la discréption du meneur de jeu, ce modificateur peut être réduit pour les zones hors route, souterraines ou extérieures au réseau, pour une raison ou une autre. Toujours selon le meneur de jeu, GridGuide peut fournir des dés supplémentaires (1 ou 2) aux tests de pilotage réalisés par un personnage (ou un Autopilote) quand la situation s'y prête (par exemple, pour accélérer en plein milieu d'une circulation dense ou éviter une collision).

Les systèmes GridGuide et leurs composants ont généralement un indice d'Appareil de 3, qui peut varier en fonction des zones.

Pour les conducteurs qui souhaitent que leurs activités ne soient pas suivies par les systèmes GridGuide, voir *Véhicules et anonymat*, p. 105.

BRAS ET JAMBES MÉCANIQUES

Certains véhicules et de nombreux drones disposent de bras ou de jambes mécaniques. Leur utilisation est généralement prévue dans la programmation de l'Autopilote (voir *Capacités de l'Autopilote*, p. 104). Les softwares (voir p. 246, SR4A) permettent également d'améliorer l'utilisation des membres mécaniques pour telle ou telle compétence (par exemple, Armes tranchantes ou Explosifs). S'il est nécessaire de réaliser un test avec le membre, lancez Autopilote + Autosoft +/- Maniabilité (si le drone fonctionne de façon indépendante) ou Réponse + Compétence +/- Maniabilité (pour les riggers plongés dans un véhicule).

Attaquer avec des membres mécaniques

Les membres mécaniques peuvent être utilisés pour mener des attaques de mêlée, avec les mêmes tests que ceux décrits plus haut. Pour calculer la Valeur de Dommages de ces attaques, considérez que la « Force » du véhicule ou du drone est égale à sa Structure. Cela signifie que les membres mécaniques « nus » infligent des dommages (Structure / 2)P.

AUTONOMIE

L'autonomie d'un véhicule détermine la durée pendant laquelle il peut fonctionner avant de devoir refaire le plein ou recharger les batteries. En général, les véhicules ont une autonomie de 6 heures, mais le meneur de jeu peut adapter cette durée comme il l'entend. Un véhicule stationnaire immobile a généralement le double, alors qu'un jet en post-combustion voit son autonomie extrêmement réduite. Les navires ont eux une autonomie de plusieurs semaines, voire de plusieurs mois.

CAPACITÉS DE L'AUTOPILOTE

L'Autopilote d'un véhicule ou d'un drone lui sert de système d'exploitation et de « cerveau » primitif. Il représente sa capacité de prise de décision autonome, et se substitue donc aux attributs pour tous les tests que doit réaliser le véhicule (voir pp. 167 et 222, SR4A). C'est l'Autopilote qui conduit le véhicule quand il est en mode automatique.

Les programmes Autopilote sont conçus pour réaliser tous les déplacements et les actions dont est capable le véhicule considéré, d'utiliser ses senseurs et de répondre aux situations auxquelles le véhicule est susceptible de devoir faire face. Cela signifie également qu'un programme Autopilote donné ne fonctionne que pour un certain type de véhicule. Un Autopilote créé pour une Harley-Davidson Scorpion sait se servir des gaz et de l'embrayage, freiner prudemment en cas de météo mauvaise, et même piloter lui-même la moto pour peu qu'elle soit équipée d'un dispositif de gyrostabilisation (voir p. 141). Mais s'il était chargé dans un autogire Northrup Wasp, ce programme ne saurait pas faire tourner les rotors, lire l'altimètre ou poser l'appareil en sécurité.

En termes de jeu, cela signifie qu'un Autopilote ne fonctionne que pour le type particulier de véhicule pour lequel il a été conçu. À la discréction du meneur de jeu, un programme Autopilote peut éventuellement fonctionner pour un véhicule similaire (l'Autopilote d'une Eurocar Westwind de sport pourrait en théorie fonctionner sur une petite Honda Spirit, puisque toutes deux sont des voitures), mais un modificateur de réserve de dés de -1 à -4 s'applique, selon le degré de différence entre les véhicules.

Comme indiqué dans *Programmes Autopilote* (p. 244, SR4A), un Autopilote ne peut répondre qu'à des ordres relatifs aux fonctions normales du véhicule.

Autopilote / Autonavigation

Tous les Autopilotes permettent de conduire un véhicule sans intervention métahumaine. Cela peut se révéler pratique si le conducteur n'a pas de permis, qu'il est fatigué ou saoul, ou tout simplement qu'il veut se faire un sim plutôt que de tenir le volant. Ce pilotage automatique interagit avec les systèmes GridGuide (voir p. 103) pour naviguer et optimiser le temps de parcours. Les véhicules peuvent naturellement être contrôlés à distance, ce qui vous permet d'envoyer votre véhicule chercher des paquets ou de venir vous prendre, à condition qu'il soit joignable par connexion matricielle et / ou sans fil.

En termes de jeu, l'Autopilote reçoit un modificateur de -1 au seuil des tests de pilotage puisqu'il conduit en réalité virtuelle (voir p. 168, SR4A).

Remarque : une moto ne peut entrer en pilotage automatique que si elle bénéficie d'un dispositif de gyrostabilisation (voir p. 141).

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ ET ACCIDENTS

Les véhicules vendus dans le commerce ont l'obligation légale de disposer de ceintures de sécurité partout et d'airbags à l'avant (et parfois pas seulement). Dans de nombreux endroits, ne pas porter la ceinture vous expose à une amende salée. Mettre sa ceinture prend une Action complexe, et l'ôter une Action simple. Les airbags se déclenchent automatiquement en cas de grosse secousse ou d'accident, à la discréction du meneur de jeu. Pour cette raison, les shadowrunners désactivent souvent ce genre de systèmes, pour éviter qu'ils ne se déclenchent au beau milieu d'une poursuite ou d'un combat. Désactiver un airbag nécessite un Test étendu de Mécanique automobile + Logique (4, 5 minutes). Quand un airbag est activé, le personnage protégé est coincé pendant un Tour de combat complet. L'airbag bloque également les lignes de vue. Selon les règles de combat standard de SR4AA, les passagers ne sont pas blessés si le véhicule a un accident ou est détruit. C'est vrai sous réserve que les mesures de sécurité prévues aient été respectées. Si un personnage ne portait pas de ceinture ou avait désactivé les airbags, le meneur de jeu peut infliger en cas d'accident des Dommages physiques équivalents aux dommages subis par le véhicule. Le test de résistance aux dommages se fait avec la Structure et la moitié de l'armure d'Impact (arrondie à l'inférieur).

DÉCOLLAGE ET ATERRISSAGE

Les avions ont besoin pour décoller d'un certain espace, comme précisé dans la *Table de décollage et d'atterrissement*. La modification décollage et atterrissage améliorés (voir p. 140) peut réduire ce besoin à court (niveau 1) ou VTOL « *vertical take-off and landing* », ou décollage et atterrissage verticaux, niveau 2). Les distances indiquées correspondent à un appareil transportant un nombre de passagers et un volume de marchandises standard. Pour des appareils en surcharge, doublez la distance nécessaire. Les appareils VTOL n'ont pas besoin de piste et peuvent décoller et atterrir tant qu'ils disposent d'un espace au dessus et en dessous. Les appareils VTOL peuvent également rester en vol stationnaire pendant de courtes périodes, mais cela réduit l'autonomie (voir p. 104) d'un tiers.

Décoller ou atterrir nécessite un test de pilotage, comme précisé p. 168, SR4A.

COÛTS DE TRANSPORT

L'encadré *Quelques prix usuels* (p. 314, SR4A) indique un certain nombre de prix standard applicables aux transports en commun, au parking et aux autres coûts habituels qu'implique un véhicule. Au meneur de jeu de les adapter à la situation. Plus le véhicule est spécial, plus il est difficile de trouver un organisme susceptible d'en louer un. Beaucoup ne peuvent d'ailleurs pas être loués, mais doivent être affrétés exprès, ce qui signifie qu'il faut également payer le pilote et l'équipage, et qu'il n'est pas possible de se faire prendre en stop. C'est très souvent le cas des gros avions, bateaux ou sous-marins. On ne trouve les véhicules restreints ou prohibés qu'au marché noir. Voyez ça avec votre fixer.

TABLE DE DÉCOLLAGE ET D'ATTERRISSAGE

Profil de l'aéronef	Distance de décollage (en mètres)	Distance d'atterrissement (en mètres)
Normal	1 000	2 000
Court (niveau 1)	200	400
VTOL (niveau 2)	—	—

VÉHICULES D'OCCASION

Les prix des véhicules listés dans ce chapitre et dans le livre de règles de SR4A sont donnés pour des véhicules neufs. Les runners en manque de cash, ou ceux qui préfèrent payer en liquide pour que la transaction soit difficile à tracer, peuvent préférer chercher un véhicule d'occasion. Même si beaucoup de conurbs sont envahies par de petites voitures pas chères en plus ou moins bon état, acheter d'occas prend généralement plus longtemps pour la bonne et simple raison que ce n'est pas aussi simple que de trouver un modèle neuf dans un catalogue et de le payer en ligne. Appliquez un modificateur de Disponibilité de +4 et diminuez le prix de 20 à 50 %, en fonction de l'usure du véhicule. « Occasion » n'est pas seulement synonyme de nombre d'années de service, mais surtout de kilométrage et d'entretien. Un véhicule de dix ans qui n'a jamais quitté son garage et a été soigneusement entretenu vaut sans doute plus cher qu'un autre de tout juste un an qui a roulé tous les jours et a survécu à plusieurs rencontres avec des gangs de motards. Au meneur de jeu de déterminer l'état du véhicule, et de faire preuve de créativité (le véhicule a peut-être subi des dommages irréparables, ou c'est un tacot qui a l'équivalent du trait Gremlins (voir p. 94, SR4A) appliqué aux tests de pilotage. Les vendeurs d'occasion sont parfois magouilleurs, et mieux vaut pour un runner qu'il vienne avec un copain mécano pour jeter un œil à la bagnole. À la discréption du meneur de jeu, un véhicule hors d'usage peut être acheté à un coût encore plus réduit, mais les pièces appropriées et un Test étendu de Mécanique automobile + Logique sont nécessaires pour le remettre en état.

VÉHICULES ET ANONYMAT

Dans la plupart des endroits, il est interdit pour un véhicule d'opérer en mode caché (voir, p. 223, SR4A). Ils doivent également en général diffuser leur ID d'accès, leur plaque d'immatriculation et parfois leur carte grise, leur assurance ainsi que le SIN et le permis du conducteur. Les systèmes GridGuide sont par ailleurs interfacés avec le noeud matriciel de chaque véhicule, enregistrant son ID d'accès (voir *ID d'accès*, p. 223, SR4A) et d'autres informations, et conservant ces données à des fins sécuritaires (mais aussi pour vous coller des PV et percevoir les contraventions). Les caméras et les senseurs de GridGuide enregistrent également les plaques physiques et d'autres données. Difficile donc pour les shadowrunners de cacher leurs activités, sans parler des conducteurs illicites qui veulent échapper aux contrôles.

Heureusement, les riggers clandestins et les hackers ont conçu toutes sortes de trucs pour se sortir d'affaire. La plupart des riggers falsifient régulièrement les ID d'accès de leurs véhicules (voir *Falsification*, p. 236, SR4A) et disposent en permanence de plusieurs faux permis (p. 332, SR4A), cartes grises et papiers d'assurance. Pour se faciliter encore plus la tâche, la plupart utilisent des puces de falsification (voir p. 107), des plaques d'immatriculation adaptatives (voir p. 107) et un revêtement caméléon (voir p. 145) pour modifier à leur gré l'apparence de leur véhicule.

RÉPARATION DE VÉHICULES

Tôt ou tard, la caisse ou les drones d'un shadowrunner se prendra des coups, des balles, des trous et des rayures. Pour réparer les dommages causés à un véhicule, réalisez un Test étendu de construction / réparation avec la compétence de mécanique appropriée (Mécanique aéronautique pour un appareil aérien, Mécanique automobile pour un véhicule terrestre, Mécanique nautique pour un bateau, voire Mécanique industrielle pour certains drones ou véhicules industriels) + Logique. Le seuil est égal au nombre de cases de dommages subies par le véhicule, avec un intervalle de 6 heures. Les réparations nécessitent généralement des pièces détachées qui coûtent l'équivalent de 1 % du prix

Message Urgent...
Barcode

RÈGLE OPTIONNELLE : DOMMAGES GRAVES À UN VÉHICULE

Pour les meneurs de jeu qui aiment un peu plus de dureté dans le combat de véhicules, il est possible de reproduire la règle optionnelle sur les blessures graves détaillée p. 120 d'*Augmentations*, pour les véhicules (ou pour tout autre appareil). Cette option représente le fait que les véhicules sont des systèmes mécaniques et électroniques complexes, et qu'un tir ou une décharge au bon endroit peut percer le radiateur, briser un essieu, ou faire exploser le réservoir ou la cellule de carburant.

Dans ce cas, à chaque fois qu'une complication ou un échec critique a lieu sur un test de résistance aux dommages ou un test de construction / réparation, ou que le véhicule encaisse 7 cases de dommages d'un coup, une conséquence néfaste appropriée se produit qui gêne le fonctionnement, immobilise le véhicule ou crée un dysfonctionnement grave, au choix du meneur de jeu.

du véhicule par case de dommages, avec une Disponibilité identique à celle du véhicule. Les réparations mineures (1 à 3 cases) peuvent être réalisées avec un kit d'outillage pour véhicules. Autrement, un atelier est nécessaire.

VÉHICULES ET SÉCURITÉ

Le vol de voitures, le carjacking et le détournement de drones restent l'un des passe-temps favoris des losers dans la conurb', et cela vaut le coup d'avoir un véhicule correctement sécurisé (ou de savoir comment contrecarrer cette sécurité, selon le côté où vous vous trouvez). Peu de véhicules utilisent encore des clés en 2070, même si certains disposent de clés dotées d'un transpondeur (voir p. 263, SR4A). L'accès à l'intérieur d'un véhicule et le contact sont protégés physiquement par des maglocks équipés de lecteurs de carte RFID, de claviers, de systèmes biométriques ou d'une combinaison des trois (voir pp. 263 et 335, SR4A). L'indice moyen de ces appareils est 3 (4 pour les véhicules de sécurité, 5 pour les véhicules militaires), mais le meneur de jeu est libre de l'adapter en fonction du modèle et du type de véhicule. Un personnage peut ajouter les systèmes ci-dessus (et ceux notés à la page 132), et modifier ceux de ses propres véhicules. Ces systèmes de sécurité ne nécessitent pas d'emplacements de modifs (à la discréption du meneur de jeu), mais ajouter ou modifier un système requiert un Test étendu de Logique + Hardware (8, 1 heure). Les personnages qui ne rigolent pas avec la protection de leurs véhicules peuvent également utiliser un système antivol (voir p. 146).

De nombreux véhicules ont également une sécurité sans fil grâce au cryptage de leur noeud matriciel (généralement, avec un programme de Cryptage d'Indice 3, voir p. 233, SR4A). Tant que le noeud n'est pas décrypté par un utilisateur accrédité, le véhicule est verrouillé. Il est possible de hacker (voir p. 237, SR4A) et de décrypter (voir p. 233, SR4A) le noeud, ou d'obtenir d'une manière ou d'une autre le mot de passe et la clé de cryptage du compte (en interceptant les signaux sans fil, ou en recourant à la bonne vieille torture). Un hacker peut également tenter d'imiter les ordres en provenance du propriétaire (voir p. 230, SR4A). C'est généralement ainsi que sont « volés » les drones.

Une fois la voiture volée, la fête n'est pas encore finie. Comme les noeuds matriciels actifs sont truffés de marqueurs RFID, les véhicules sont faciles à tracer, et même à désactiver à distance. Pour éviter ces soucis, les voleurs de voitures utilisent généralement des démarqueurs (voir p. 330, SR4A), passent le véhicule en mode caché ou falsifient son ID d'accès (voir *Falsification*, p. 236, SR4A), remplacent les plaques physiques, et se servent de divers autres trucs détaillés dans la section *Véhicules et anonymat*, plus haut.

Vitres teintées

Les vitres des véhicules en 2070 peuvent être polarisées, à la fois pour respecter la privauté des passagers et pour interrompre les lignes de vue dans le cas d'attaques magiques. Cela signifie que pour qu'un magicien puisse lancer un sort contre un personnage se trouvant dans un véhicule, la vitre doit être baissée ou cassée.

SENSEURS DE VÉHICULES

Tous les véhicules (drones compris) sont livrés équipés d'un ensemble de senseurs, dont la taille dépend de celle du véhicule (voir la table des *Packages de senseurs*, p. 334, *SR4A*). Chaque ensemble de senseurs a une Capacité qui détermine la quantité de senseurs que peut accueillir le système.

AMÉLIORATIONS STANDARD DES VÉHICULES DU LIVRE DE BASE

Les véhicules présentés dans le livre de base (pp. 348-349, *SR4A*) disposent des améliorations standard suivantes (notamment les autosofts et autres logiciels) :

Dodge Scoot : consommation optimisée.

Yamaha Growler : suspension tout-terrain.

Mitsubishi Nightsky : blindage (dissimulé), protection pare-balles des passagers 2, système de survie 2.

Eurocar Westwind 3000 : système antivol, turbo, sécurité passagers améliorée 6.

GMC Bulldog Step-Van : 4 emplacements de modifications supplémentaires.

GMC Everglades et GMC Beachcraft : hovercraft.

Ares Citymaster : monture d'arme (tournelle externe télécommandée), protection pare-balles des passagers 8, système de survie 2.

Vulkan Electronaut : ballasts 1, système de survie 2.

Ares Dragon : stockage spécial.

Northrup Wasp : CCME 2, CME 2, monture d'arme (externe, flexible, télécommandée).

GMC Banshee : CCME 2, CME 2, cocon pour rigger.

Federated Boeing Commuter : décollage et atterrissage améliorés 2.

Shiawase Kanmushi : extrémités adhésives.

Sikorsky-Bell Microskimmer : hovercraft.

Lone Star iBall : manœuvrabilité limitée, 4 emplacements de modifications supplémentaires.

MCT Fly-Spy : décollage et atterrissage améliorés 2, autosoft Maniabilité 2.

Aztechnology Crawler : marcheur.

Lockheed Optic-X : décollage et atterrissage améliorés 2.

GM-Nissan Doberman : marcheur, monture d'arme (tournelle télécommandée), autosofts Acquisition 3 et Clearsight 3.

MCT-Nissan Roto-Drone : décollage et atterrissage améliorés 2.

Renraku Stormcloud : aérostat, autosoft Clearsight 3.

Cyberspace Designs Dalmatian : décollage et atterrissage améliorés 2.

CrashCart AutoDoc : marcheur, module Valkyrie.

Steel Lynx : monture d'arme (tournelle télécommandée), autosofts Défense 3 et Acquisition 3.

En général, un ensemble standard de senseurs de véhicule (Capacité 12) contient les senseurs suivants :

- Senseur atmosphérique (Capacité 1)
- 2 caméras (avant et arrière, Capacité 2)
- 2 télémètres laser (avant et arrière, Capacité 2)
- 2 détecteurs de mouvement (avant et arrière, Capacité 2)
- Radar (Capacité 5)

Ces senseurs sont décrits p 59, et dans *SR4A*, pp. 334-335. Les drones ont une Capacité inférieure et disposent de moins de senseurs. Les petits drones et les drones encore plus petits n'ont généralement pas de radar.

À la discréption du meneur de jeu, tout véhicule peut être équipé de n'importe quelle combinaison de senseurs, tant que ceux-ci ne dépassent pas la Capacité de l'ensemble. Les caméras et micros peuvent être équipés d'améliorations visuelles ou audio supplémentaires (voir pp. 332-333, *SR4A*). Les personnages peuvent naturellement modifier eux-mêmes leurs véhicules, en retirant certains senseurs pour libérer de la Capacité au bénéfice d'autres. Cela nécessite un Test étendu de Hardware + Logique (8, 1 heure) (voir p. 138, *SR4A*).

Senseurs individuels et tests de senseurs

Chaque véhicule et chaque drone a un indice de Senseurs qui représente de manière abstraite l'ensemble combiné des senseurs du véhicule. Cet indice représente le fait que seul un ensemble d'au moins 4 senseurs permet de manœuvrer efficacement dans de multiples directions, d'avoir conscience de l'espace environnement et d'exploiter les solutions tactiques.

Les composants individuels de l'ensemble des senseurs d'un véhicule de série ont un indice par défaut égal à l'indice de Senseurs de base du véhicule. Cet indice est utilisé dans la plupart des situations et est égal à l'indice moyen de tous les senseurs de l'ensemble (arrondi au supérieur). Les senseurs qui n'ont pas d'indice sont considérés comme ayant un indice égal à l'indice de Senseurs par défaut du véhicule.

Dans certaines circonstances, le meneur de jeu peut décider que certains senseurs ne sont pas applicables, ou qu'un seul type de senseur est adapté à une situation. Certains senseurs peuvent ne pas être adaptés à la tâche considérée, peuvent donner des informations faussées, etc. Le personnage peut choisir de ne se servir que d'un seul type de senseur (par exemple pour enregistrer une conversation avec une caméra ou un micro). Dans ce cas, considérez que le senseur applicable a le même indice que l'indice de Senseurs du véhicule. Si le personnage a auparavant modifié l'ensemble de senseurs, le senseur individuel peut avoir son propre indice (s'il est supérieur). Le meneur de jeu peut toujours décider que certains composants d'un ensemble de senseurs ont un indice supérieur ou inférieur au package entier.

Si un personnage améliore les indices de tous les composants individuels d'un ensemble de senseurs, l'indice de Senseurs global du véhicule doit être amélioré en conséquence. Dans le cadre de cette amélioration, les senseurs dépourvus d'indice sont considérés comme upgradés automatiquement quand l'indice de l'ensemble des autres senseurs d'un ensemble est revu à la hausse.

Senseurs et brouillage

Les senseurs de véhicules sont vulnérables aux CME et au brouillage (voir *CME*, p. 139, et pp. 229 et 329, *SR4A*). Si l'indice de Senseurs d'un véhicule ne dépasse pas l'indice des CME ou du brouilleur, les senseurs sont inutilisables. Cela peut représenter un facteur important dans une procédure d'acquisition par senseurs (voir p. 171, *SR4A*). Les logiciels de CCME (voir p. 233, *SR4A*) permettent de renforcer les senseurs qui subissent les effets d'un brouillage. Ajoutez l'indice de CCME à l'indice de Senseurs pour déterminer si l'indice des CME ou du brouilleur est égal ou supérieur.

Une règle optionnelle consiste à partir du principe que le brouillage gêne les senseurs, et que l'indice des CME ou du brouilleur provoque un modificateur de réserve de dés négatif aux tests de senseurs et aux tests d'acquisition par senseurs.

RECOL DES ARMES DE VÉHICULES

En théorie, les armes de véhicules sur monture d'arme (voir p. 148) ne subissent pas de modificateurs de recul négatifs, mais cela peut mener à d'étranges résultats quand une très grosse arme est montée sur un tout petit véhicule. Il est par exemple possible d'installer une monture d'arme avec une mitrailleuse lourde sur un drone compact (Structure 3), de la taille d'un humain, et de ne subir aucun recul en tir automatique – alors qu'un humain normal aurait du mal à tenir l'arme, sans parler de réussir à toucher quoi que ce soit. Dans ce genre de situation, le meneur de jeu peut appliquer des modificateurs négatifs équivalents à ceux que subirait une personne de taille et de carrure équivalente, en comptabilisant la masse du véhicule (en général représentée par sa Structure) comme compensation de recul.

ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULES

Le matériel décrit ci-dessous peut équiper n'importe quel véhicule de cet ouvrage, ou de SR4A, pp. 348-349, sauf indication contraire. L'équipement n'est pas considéré comme une modification (voir *Modifs d'équipements et de véhicules*, p. 130), et n'occupe donc pas d'emplacement. Pour une liste plus complète des améliorations de véhicules, voir *Modifications de véhicules*, p. 134.

Autopilote amélioré : la plupart des véhicules vendus aux particuliers sont équipés de programmes Autopilote d'indice compris entre 1 et 3, comme précisé p. 232, SR4A. Les programmes Autopilote sont disponibles avec un indice compris entre 1 et 6. Remplacer l'ancien Autopilote d'un véhicule par une nouvelle version nécessite un Test étendu de Software + Logique (10, 10 minutes). Chaque programme Autopilote n'est conçu que pour un véhicule donné (voir *Capacités de l'Autopilote*, p. 104).

Plaques d'immatriculation adaptatives : les plaques adaptatives en matériaux intelligents prennent une forme préédifiée quand elles sont soumises à un courant électrique. Cela permet à la plaque d'afficher des images, des caractères et des chiffres en relief, et d'imiter en tous points les plaques légales. Elles intègrent un répertoire de tous les styles de plaques minéralogiques du monde entier.

Les plaques d'immatriculation adaptatives sont généralement contrôlées à distance par connexion sans fil et peuvent changer d'apparence en une Action complexe. Les plaques sont truffées de puces de falsification qui se mettent automatiquement à jour en accord avec les informations diffusées par le noeud matriciel du véhicule.

Puces de falsification : les puces de falsification sont de petits composants de firmware qui génèrent automatiquement de nouvelles ID d'accès pour le noeud matriciel d'un véhicule, ou tout autre appareil, à intervalles réguliers ou lorsqu'elles en reçoivent l'ordre (voir *Rediriger une trace*, p. 232, SR4A). Intégrer une puce de falsification dans un appareil nécessite un Test de Hardware + Logique (2).

Bandes d'arrêt

Les bandes d'arrêt en corde de myomère mesurent jusqu'à 15 mètres (l'équivalent de 4 voies de circulation) et permettent d'immobiliser (ou de ralentir) un véhicule passant dessus.

Bandes cloutées : cette bande est couverte de pointes effilées pour crever les pneus des véhicules terrestres. Si le véhicule n'est pas équipé de pneus intelligents ou increvables (voir plus

bas), ses pneus éclatent et se dégonflent immédiatement, obligeant le pilote (ou l'Autopilote) à effectuer immédiatement un test de pilotage pour éviter un crash (voir p. 168, SR4A). Les tests de pilotage subissent un modificateur de réserve de dés de -2 par pneu crevé.

Bandes électrifiées : cette bande est couverte de « poils » qui se hérisse pour effleurer le châssis des véhicules terrestres, déchargeant une forte impulsion électromagnétique à travers le châssis et grillant l'électronique embarquée (et les passagers). Le véhicule subit des dommages 10(e) et chaque passager des dommages 5E(e).

Pneus spéciaux

Ces pneus peuvent équiper les véhicules terrestres à roues. Remplacer les pneus d'un véhicule nécessite un simple Test étendu de Mécanique automobile + Logique (4, 5 minutes).

Pneus de course : ces pneus augmentent les performances du véhicule sur route, augmentant de 10 % son Accélération et sa Vitesse. La Maniabilité du véhicule est toutefois réduite de -2 sur les surfaces glissantes (comme une route trempée par la pluie), et le pilote en perd le contrôle hors route (le conducteur doit effectuer un test de pilotage pour éviter un crash, après quoi le véhicule s'arrête progressivement ; tout mouvement contrôlé est impossible).

Pneus increvables : choix prioritaire des shadowrunners, ces pneus fonctionnent encore même quand leur pression chute sous l'effet des dommages.

Pneus intelligents : les milliers de petits bâtonnets de myomères mobiles de ces pneus se dilatent et se rétractent sous l'effet des ordres transmis par connexion sans fil sur la base des données enregistrées par les senseurs du véhicule. Les pneus disposent donc d'une surface personnalisée qui s'adapte parfaitement au relief du sol, ce qui leur permet de franchir n'importe quel obstacle d'une hauteur de 15 centimètres maximum (pierres, murets, voire certaines marches) sans même les remarquer. Le véhicule devient beaucoup plus facile à maîtriser, augmentant sa Maniabilité de 2. Les pneus intelligents ne peuvent équiper que des véhicules dotés d'un Autopilote d'au moins 2. Leur design les rend néanmoins plus lourds que des pneus classiques, réduisant l'Accélération et la Vitesse du véhicule de 20 %.

Pneus tout-terrain : ces pneus diminuent la Maniabilité sur route de 1 (elle ne peut pas devenir inférieure à 0) tout en l'augmentant de +1 hors route. Les pneus tout-terrain sont par ailleurs semblables aux pneus increvables décrits plus haut.

Équipements de véhicules	Dispo.	Coût
Autopilote amélioré		
Indice 1-3	Indice × 3	Indice × 1 000 ¥
Indice 4-6	Indice × 3	Indice × 2 500 ¥
Plaques d'immatriculation adaptatives	8P	1 000 ¥
Puces de falsification	8P	500 ¥
Bandes d'arrêt	Dispo.	Coût
Bande cloutée	8R	200 ¥
Bande électrifiée	12R	2 500 ¥
Pneus spéciaux	Dispo.	Coût
Pneus de course	6	250 ¥ (par pneu)
Pneus increvables	4	250 ¥ (par pneu)
Pneus intelligents	12	2 500 ¥ (par pneu)
Pneus tout-terrain	6	400 ¥ (par pneu)

LISTE DES VÉHICULES

Les véhicules présentés ici complètent la liste de SR4A, pp. 348-349.

Modèles similaires : il existe des centaines de concurrents sur le marché mondial pour chaque type de véhicule, et chaque mégacorporation (ou l'une de ses filiales) dispose d'au moins un modèle correspondant à ceux qui sont présentés ici. Le nom change, mais le design et les caractéristiques sont quasiment identiques. Après la description de chaque véhicule, vous trouverez quelques noms de modèles similaires fabriqués par d'autres constructeurs. Le meneur de jeu peut choisir de modifier légèrement les caractéristiques d'1 point en plus ou en moins, et de plus ou moins 20 % pour l'accélération. Chaque avantage doit comporter un inconvénient en contrepartie.

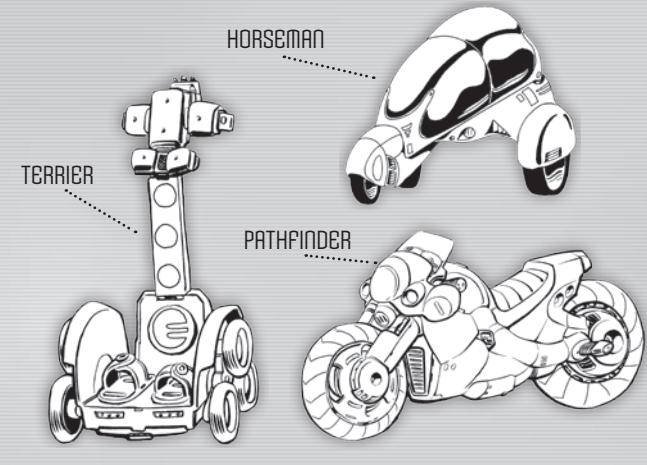
Améliorations de base : il s'agit d'une liste de modifications (p. 134) dont le véhicule est équipé par défaut, sans coût supplémentaire. Ces améliorations standard font appel aux mêmes règles que les modifications, mais ne sont pas comptabilisées dans le nombre d'emplacements disponibles : le véhicule est donc considéré comme non modifié. Les autres restrictions, comme le nombre maximum de montures d'armes, s'appliquent toujours. Retirer une amélioration de base ne « libère » pas d'emplacement de modification. Les changements de caractéristiques d'un véhicule sont déjà pris en compte dans le calcul des caractéristiques présentées.

VÉHICULES TERRESTRES

Daihatsu-Caterpillar Horseman (véhicule de mobilité personnelle)

Les véhicules de mobilité personnelle sont l'un des nouveaux concepts les plus innovants à arriver sur le marché. Le Horseman (« cavalier ») est l'un de ces produits, et a remporté un très grand succès. Il s'agit d'un véhicule pour une personne, alimenté par un moteur électrique, et offrant deux modes de déplacement : route et marche. En mode route, le Horseman est à peine plus grand qu'une moto, et le pilote conduit dans un habitacle fermé en forme de bulle. En mode marche, les roues se rapprochent, le pilote adopte une position assise et le VMP est alors « debout », un peu plus grand qu'un humain moyen, ce qui lui permet de se déplacer sur les trottoirs, d'emprunter un monte-chargé et de se garer en occupant seulement le tiers de l'espace nécessaire pour un véhicule classique. Dans le monde dangereux de 2070, certains ont choisi de ne plus quitter leur maison et leur lieu de travail qu'à bord d'un Horseman, en ne quittant presque jamais le cocon de sécurité qu'il offre. Cette tendance est renforcée par l'existence de divers modules qui permettent de varier les capacités du Horseman. Toute une nouvelle génération de magasins joue par ailleurs désormais sur son image en acceptant les VMP dans ses murs.

Les modules sont des véhicules secondaires qui se fixent à l'arrière du VMP et ne l'empêchent pas de changer de mode de locomotion, même s'ils rendent sa maniabilité plus hasardeuse. Le module passager permet de transporter un passager supplémentaire. Le module coffre permet de transporter des marchandises, avec le même volume que le coffre d'une voiture classique. Le module coffre amélioré offre un volume moins grand, mais intègre un bras mécanique qui permet au pilote d'interagir avec son environnement extérieur sans quitter le véhicule. Quant au



VÉHICULES TERRESTRES

module drone, il est livré avec un rack permettant l'atterrissement d'un drone. Les caractéristiques présentées correspondent au Horseman, équipé du module correspondant.

Modèles similaires : Entertainment Systems FunWalker, Shiawase Purosu-Supermodel

Améliorations de base : grappin (Horseman avec module coffre amélioré seulement), rack de drone (petit, avec rampe – Horseman avec module drone seulement)

Ares-Segway Terrier (VMP)

Descendant d'un ancien concept, les deux roues de ce véhicule sont surmontées par une petite plateforme et un dossier qui permettent au conducteur de monter en se tenant debout et de s'adosser (une ceinture de sécurité est intégrée), et de se déplacer par l'intermédiaire de commandes en RA, d'un datajack ou d'un gant de contrôle. Un système gyrostabilisateur maintient le VMP en position verticale. Une personne qui se trouve à bord d'un Terrier peut plus facilement tirer et se déplacer simultanément, ou s'en servir à distance comme plateforme de senseurs à 360 degrés. Certains riggers et hackers se servent d'un Terrier lors de leurs runs pour transporter leurs corps et suivre le reste de leur équipe alors qu'ils sont immergés en réalité virtuelle.

Modèles similaires : IFMU Walkboard, Toyota Jareru

Améliorations de base : gyrostabilisation pour moto

BMW 2065 Mjöllnir (moto de course)

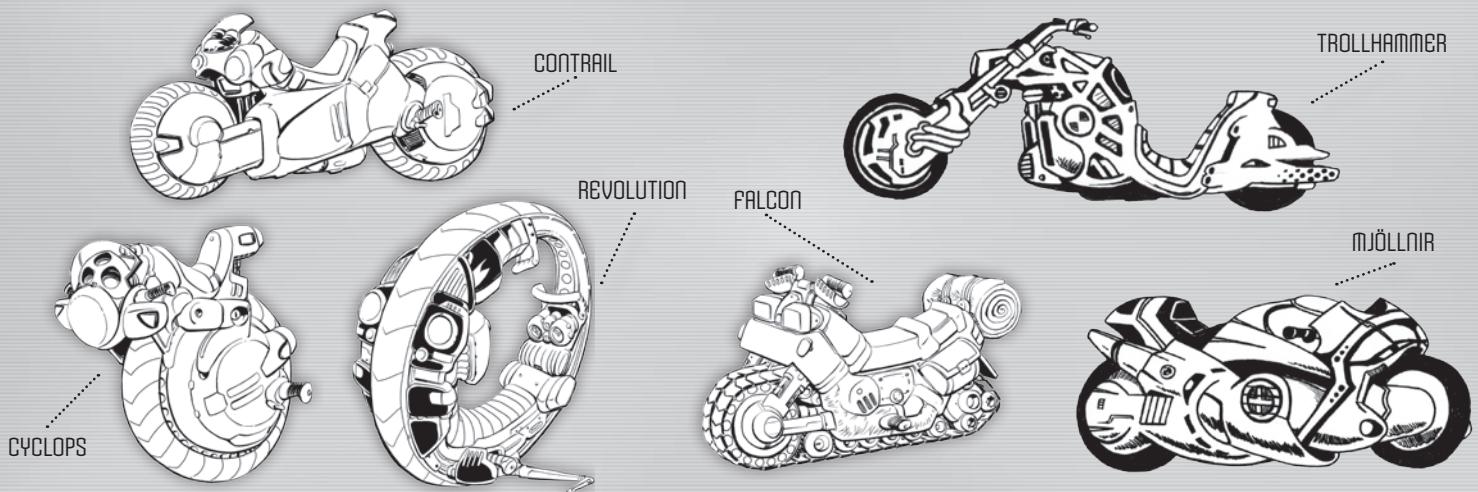
La BMW 2065 Mjöllnir est une moto de course dernier cri, disposant des tous derniers systèmes de protection passager. Le système Sirius GKS utilise un design de guidon, de selle et de repose pieds spécial, des airbags, et réduit le nombre de « points dangereux. » en cas d'accident – le tout permettant d'entourer intégralement le pilote.

Ce système de protection et les excellentes performances de la Mjöllnir la rendent populaire auprès des forces de police et de sécurité, et BMW a récemment mis au point une version spéciale sécurité, qui a été adoptée avec enthousiasme par les équipes de combat à moto.

L'indice de Blindage de la version sécurité est augmenté de +3 (Disponibilité 8R, Coût : + 550¥).

Véhicules de mobilité personnelle	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
Daihatsu-Caterpillar Horseman	+1	10/20	80	1	4	4	1	4	12 000 ¥
avec module passager	0	5/20	75	1	6	4	1	6	+6 000 ¥
avec module coffre	-1	5/20	70	1	6	4	1	4	+3 000 ¥
avec module coffre amélioré	+1	10/20	75	1	6	4	2	8	+5 000 ¥
avec module drone	0	10/20	75	1	6	4	2	8	+4 000 ¥
Ares-Segway Terrier	+2	5/15	40	2	2	1	2	—	4 500 ¥





VÉHICULES TERRESTRES MOTOS

Modèles similaires : Messerschmidt-Kawasaki Silberfalte, Suzuki KR1200 Rogue

Améliorations de base : sécurité passagers améliorée (2)

BMW Trollhammer (chopper)

Le Trollhammer est le tout dernier chopper de BMW. Lancée dans le cadre de la campagne « *Starke Maschinen für starke Typen* » (« Des machines balaises pour des mecs balaises »), cette moto lourde et robuste offre un confort de pilotage parfait, même pour les plus imposants des métahumains. La modification ajustement pour métahumain (troll) (voir p. 136) ne coûte que +250 ¥ et n'occupe aucun emplacement de modification).

Modèles similaires : GAZ-Niki Badger

Indian Pathfinder (moto de course)

Harley-Davidson avait plutôt l'habitude de produire des motos haut de gamme, mais après le Crash 2.0, la société a racheté plusieurs petits constructeurs à des conglomérats en manque de cash, et s'est lancée sur le marché des motos de course avec la marque Indian. Le nom n'est pas innocent : il fleure bon la nostalgie des courses de moto du siècle dernier. Malheureusement, pour certains des polyclubs les plus radicaux des Nations des Américains d'origine, ce choix étiquette la compagnie comme une ennemie des NAO, et conduire une Pathfinder dans certaines régions de ces pays-là, ou tomber sur le mauvais gang de motards, risque de vous attirer des ennuis.

Modèles similaires : Hyundai Elvenstar, Norton Countess

Thundercloud Contrail (moto de course)

Plutôt que de ne compter que sur la performance (même si la Contrail n'a pas à rougir des siennes), Thundercloud a décidé de rendre sa moto facile à tuner et à modifier, en espérant attirer les passionnés qui ne sont jamais contents avec un véhicule de série tout juste sorti de chez le concessionnaire et qui veulent le personnaliser. Les bikers de combat et les gangs de motards plus riches que malins l'ont adoptée, et le modèle est un succès même si certaines motos finissent tellement modifiées qu'elles ne sont même plus reconnaissables.

La Contrail dispose de 4 emplacements de modifications supplémentaires, pour un nombre maximum d'emplacements de 10 (voir p. 133).

Modèles similaires : Aprilia RST, Evo Pegasus, Yamaha Katana-11

Entertainment Systems Cyclops (monocycle)

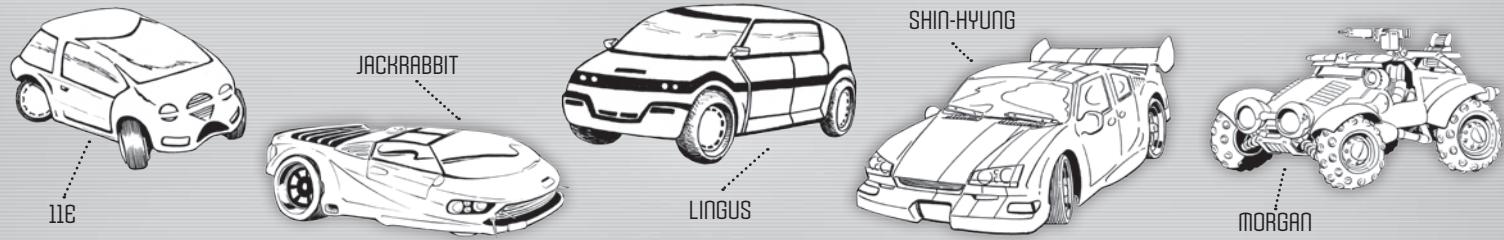
Avec l'arrivée des systèmes avancés de gyrostabilisation, le monocycle motorisé (une roue sur laquelle est perché le conducteur) est finalement devenu un produit commercialisable, même s'il est encore à la recherche de son marché. Entertainment Systems espérait que ses clients passeraient du modèle Papoose au Cyclops, mais son apparence est souvent montrée du doigt. Certains s'en servent pour aller travailler (bien que le trajet devienne du coup un peu sportif), et le monocycle peut être facilement démonté pour tenir dans un casier. Son moteur électrique ne dégage ni odeur, ni polluants gênants. La conduite est très souple, mais les gangs de motards trouvent que la protection offerte est tout simplement trop faible en prévision des inévitables bagarres dans lesquelles ils se retrouvent impliqués. Quelques sociétés de sécurité ont commencé à utiliser le Cyclops à des fins de patrouille légère et en milieu urbain.

Modèles similaires : Wuxing Quing Ri, BWM 5050 Monobike
Améliorations de base : assemblage rapide, gyrostabilisation pour moto

Horizon-Doble Revolution (monocycle à habitacle)

Mégacorpo spécialisée à l'origine dans le divertissement, Horizon a apporté sa créativité à sa filiale Doble quand le groupe a développé ses activités de construction automobile dans le cadre de son ascension au rang de corpo AAA. Doble produit des véhicules uniques et visuellement intéressants. Le Revolution fut l'un de leurs premiers succès commerciaux : un monocycle à habitacle dans lequel le conducteur se trouve en fait au centre de la roue, en gardant les yeux sur la route (dont la vue est bloquée par la roue) par l'intermédiaire d'une interface RA. Considérée comme un monocycle, la roue est en réalité un pneu géant, avec des supports ajustables permettant de tourner et de manœuvrer.

Motos	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
BMW Trollhammer	+2	10/30	135	1	8	5	1	—	10 250 ¥
BMW 2065 Mjöllnir	+2	25/45	200	1	6	5	1	5	10 700 ¥
Indian Pathfinder	+2	25/40	160	1	6	6	1	—	6 000 ¥
Thundercloud Contrail	+1	20/40	180	1	6	4	1	—	5 000 ¥
Evo Falcon	0	10/30	80	1	7	7	1	—	10 000 ¥
Entertainment Systems Cyclops	+3	15/25	100	1	4	2	1	—	6 500 ¥
Horizon-Doble Revolution	+3	15/25	120	2	6	6	2	4	8 000 ¥



VÉHICULES TERRESTRES VOITURES

Malgré son apparence peu commune, le Revolution a été adopté par certains gangs de motards, pour la simple et bonne raison qu'avec ça, plus de risque de se dégonfler (au propre comme au figuré) en cas de choc frontal : le Revolution peut rouler sur la plupart des obstacles et des véhicules. Une amélioration courante consiste à lui adjoindre un side-car et à blindrer la roue, ce qui permet de résister à une attaque frontale tout en protégeant le pilote et en utilisant des armes montées sur le side-car.

Modèles similaires : Entertainment Systems Odyssey, Yamaha Maru

Améliorations de base : gyrostabilisation pour moto, pneus intelligents

Evo Falcon (moto tout-terrain)

Adaptée aux environnements extrêmes, la Falcon est répandue dans les zones sauvages du nord du monde entier, et a pour ambition de remplacer les chevaux et les chiens de traîneau, puisque ces animaux nécessitent en général plus de soins et d'attention qu'une moto à polycarburants. Des bandes de caoutchouc flexibles, montées sur tout le dessous de la moto, lui permettent de passer partout, quelque soit le terrain. La Falcon n'est pas destinée à jouer les motos de course, même tout-terrain, et son accélération et sa vitesse de pointe sont faibles. Mais sa faible consommation permet à son pilote de faire le tour de sa propriété en une seule fois, aussi vaste soit-elle.

Modèles similaires : GAZ-Niki Wolverine

Améliorations de base : chenilles, consommation optimisée, motorisation polycarburants

Peugeot 11e ElectroCar (petite citadine)

L'ElectroCar est la grande réussite de Peugeot sur le marché ultra-compétitif des petites urbaines. Avec une attention particulière portée aux fonctionnalités GridLink et aux coûts de fonctionnement très réduits, l'ElectroCar s'impose peu à peu comme une référence pour les trajets courts intra-métropoles et dans les zones disposant d'une infrastructure urbaine développée.

Modèles similaires : Leyland-Zil S-61e, GMC Crazy

Améliorations de base : consommation optimisée, GridLink

Chrysler-Nissan Jackrabbit (petite citadine)

La Jackrabbit n'est plus fabriquée en Amérique du Nord, mais d'innombrables contrefaçons (qui ont toujours un « rabbit » quelque part dans leur nom) sont produites dans tout le

Tiers monde, malgré les menaces de procès de Chrysler-Nissan et l'explosion mystérieuse d'une usine de temps en temps. Il y a tout simplement trop de Jackrabbits sur la route pour que Chrysler-Nissan interrompe son support technique, et ce malgré les efforts de la compagnie pour inciter les propriétaires à adopter l'Edge, le modèle qui lui a succédé.

Modèles similaires : Citroën Ztana, Peugeot 112, Opel Luna

Hyundai Shin-Hyung (berline)

La Shin est un vrai joujou pour jeune corpo dans le vent, une voiture conçue pour être modifiée pour que son propriétaire puisse étaler sa « personnalité » avec des méthodes approuvées par les corps. Les propriétaires de Shins se rassemblent souvent pour des courses clandestines et des rodéos, histoire de montrer les fortunes qu'ils ont pu dépenser dans leur bagnole. Son impressionnante maniabilité en ont également fait une voiture de choix pour divers criminels. La berline se retrouve souvent mise en avant dans plusieurs émissions de télé réalité sur les courses clandestines.

La Shin dispose de 4 emplacements de modifications supplémentaires, pour un nombre maximum d'emplacements de 14 (voir p. 133).

Modèles similaires : BMW 400GT, GMC Commodore

Volkswagen Lingus (berline)

La Lingus est l'une des premières voitures commercialisées après le Crash 2.0. Sa caractéristique principale tient à sa configuration sans fil intégrale. Un système d'exploitation optimisé pour les PAN, avec une multitude de marqueurs RFID, aide le conducteur à contrôler lui-même le véhicule ou à assister l'autopilote. Avec un point d'honneur mis sur la sécurité, la Lingus est la voiture familiale idéale pour des bons citoyens corporatistes.

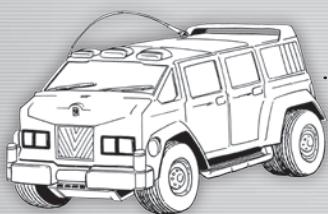
Modèles similaires : Mitsubishi Private CL, Opel Rubin

Améliorations de base : sécurité passagers améliorée 2

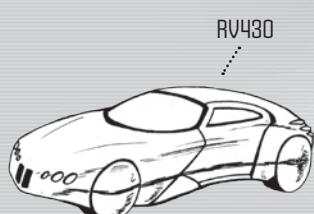
Rover Model 2068 (SUV)

Le haut de gamme de Rover. Même si la société s'est bâti une réputation en produisant les meilleurs tout-terrain, le Model 2068 propose plutôt la performance et le luxe qu'on serait en droit d'attendre d'une belle berline urbaine pour épater les copains. Il dispose de tous les équipements nécessaires à un trajet en pleine nature, mais rares sont les propriétaires de Model 68 qui les emmènent dans

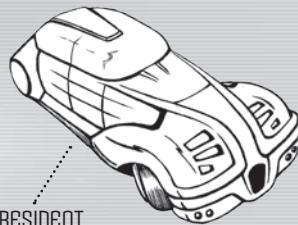
Véhicules	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
Peugeot 11e ElectroCar	0	10/20	100	2	6	2	1	—	12 750 ¥
Chrysler-Nissan Jackrabbit	0	15/35	120	1	8	2	1	—	10 500 ¥
Hyundai Shin-Hyung	+2	20/45	160	1	10	5	1	—	17 000 ¥
Volkswagen Lingus	+1	15/35	140	3	10	6	1	—	21 500 ¥
Rover 2068	+1	20/35	140	2	13	10	2	6	25 000 ¥
BMW RV430	+2	20/50	195	1	10	5	1	—	38 450 ¥
Eurocar President	-2	15/25	130	3	12	8	1	—	112 500 ¥
Thundercloud Morgan	0	15/30	120	1	8	4	1	—	7 500 ¥
Mercedes IG310 Igel	+1	15/30	140	1	10	7	1	—	21 000 ¥



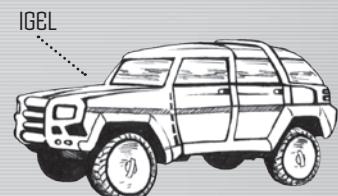
2068



RV430



PRESIDENT



IGEL

VÉHICULES TERRESTRES VOITURES

ce genre d'endroits. Beaucoup plus solide que n'importe quel véhicule classique, il a l'avantage de ne pas choquer les voisins, même dans les quartiers les plus chics – un vrai rêve de shadowrunner. Reste son prix prohibitif : il faut pouvoir se l'offrir.

Modèles similaires : Ares Humvee, Civic, Toyota Coaster
Améliorations de base : aménagements (Élevé), sécurité passagers améliorée 2, suspension tout-terrain, système antivol 2

BMW RV430 (limousine)

La BMW RV430 est l'une des limousines les plus branchées pour les jeunes cadres dynamiques. Son design racé, son moteur puissant et son intérieur stylé mais fonctionnel font de la RV430 un bijou à conduire, tout en remplies les fonctions de prestige qu'exigent la vie dans la haute société.

Modèles similaires : Audi Signum L5, GMC Nitro
Améliorations de base : aménagements (Moyen), blindage (dissimulé), customisation de moteur (vitesse), système antivol 1

Eurocar President (limousine)

Quand vous vous rendez dans cette limousine avec chauffeur à votre prochain rendez-vous, vous aurez sans doute l'impression que vous êtes un peu comme un président. Les aménagements coûteux et l'agencement intérieur ne laissent rien au hasard, quelle que soit la version choisie, et donne aux occupants l'impression qu'ils sont dans leur salon, avec quasiment tout l'équipement qui va avec.

La President peut être dotée d'aménagements Luxe pour un coût supplémentaire de 12 500 ¥

Modèles similaires : Toyota Chiyoda, Rolls-Royce Phaeton (version luxe uniquement)

Améliorations de base : aménagements (Élevé), système antivol, blindage (dissimulé), customisation de moteur (vitesse), système de survie 1.

Thundercloud Morgan (tout-terrain)

Le Thundercloud Morgan est produit à des fins de patrouille frontalière et autres missions de base en environnement naturel. Ce petit 4x4 est une plateforme stable, permettant une bonne conduite tout-terrain. Le Morgan peut accueillir deux personnes, avec un passager debout derrière le conducteur qui peut se servir d'une monture d'arme – ce qui permet de tirer à partir du véhicule en mouvement, conférant aux patrouilles une puissance de feu décente en attendant l'arrivée de véritables renforts en cas de grabuge.

Modèles similaires : BMW Biber, Panhard PVP2, Suzuki Quad
Améliorations de base : suspension tout-terrain, monture d'arme (externe, fixe, manuelle)

Mercedes IG310 Igel (tout-terrain)

Le Mercedes Igel (« hérisson » en allemand) est l'un des tout-terrain les plus polyvalents du marché. Au-delà de ses performances hors route, en terrain accidenté ou encombré, et de sa solidité, l'Igel se distingue grâce à son espace disponible, la variété de ses configurations possibles et le nombre de ses kits d'améliorations. Ces avantages ont rendu l'Igel assez populaire auprès des organisations militaires et paramilitaires.

Le Mercedes IG 310 dispose de deux emplacements de modification supplémentaires, pour un maximum de 12 (voir p. 133).

Modèles similaires : Dodge Cabanne 4x4, GAZ P-176

Améliorations de base : réservoir supplémentaire 1, suspension tout-terrain

Ares Roadmaster (transport)

Le Roadmaster sert au transport de marchandises sensibles, même s'il est clair qu'un Roadmaster est tout sauf discret. Bénéficiant d'un blindage important pour un véhicule civil roulant sur la voie publique, le Roadmaster dispose souvent de meurtrières qui permettent aux agents de sécurité de trouver à l'intérieur de tirer sans se mettre en danger. Le Roadmaster dispose en outre d'un système de survie de base pour filtrer les gaz qui pourraient être utilisés contre le personnel de sécurité. Le principal problème du Roadmaster est qu'avec son blindage, son utilisation dans des conditions souvent difficiles et le fait qu'il est souvent surchargé de marchandises de valeur, le moteur se fatigue vite, ralentissant le camion un peu plus encore jusqu'au remplacement de son moteur.

Modèles similaires : Esprit Industries Sororita, Renraku Kamekichi

Améliorations de base : 2 meurtrières, protection pare-balles des passagers 6, système de survie 1

GAZ P-179 (pick-up)

Ce véhicule utilitaire est un must chez les habitants des régions rurales. Il dispose d'un fond plat pour transporter toutes sortes de choses. Certains utilisateurs sortent même les sièges amovibles pour transporter des gens à la place. Depuis qu'il est passé sur la Matrice dans une émission montrant un gentil plouc chaleureux qui arrive en ville et charme les citadins froids par sa naïveté, le terme « gaz » s'est mis à désigner les cul terieux ou les petits nouveaux qui débarquent en ville (et à être le contraire de « cool »).

Modèles similaires : Conestoga Dust Devil, Wuxing Peng You 4x4
Améliorations de base : motorisation polycarburants

Tata Hotspur (camion de course tout-terrain)

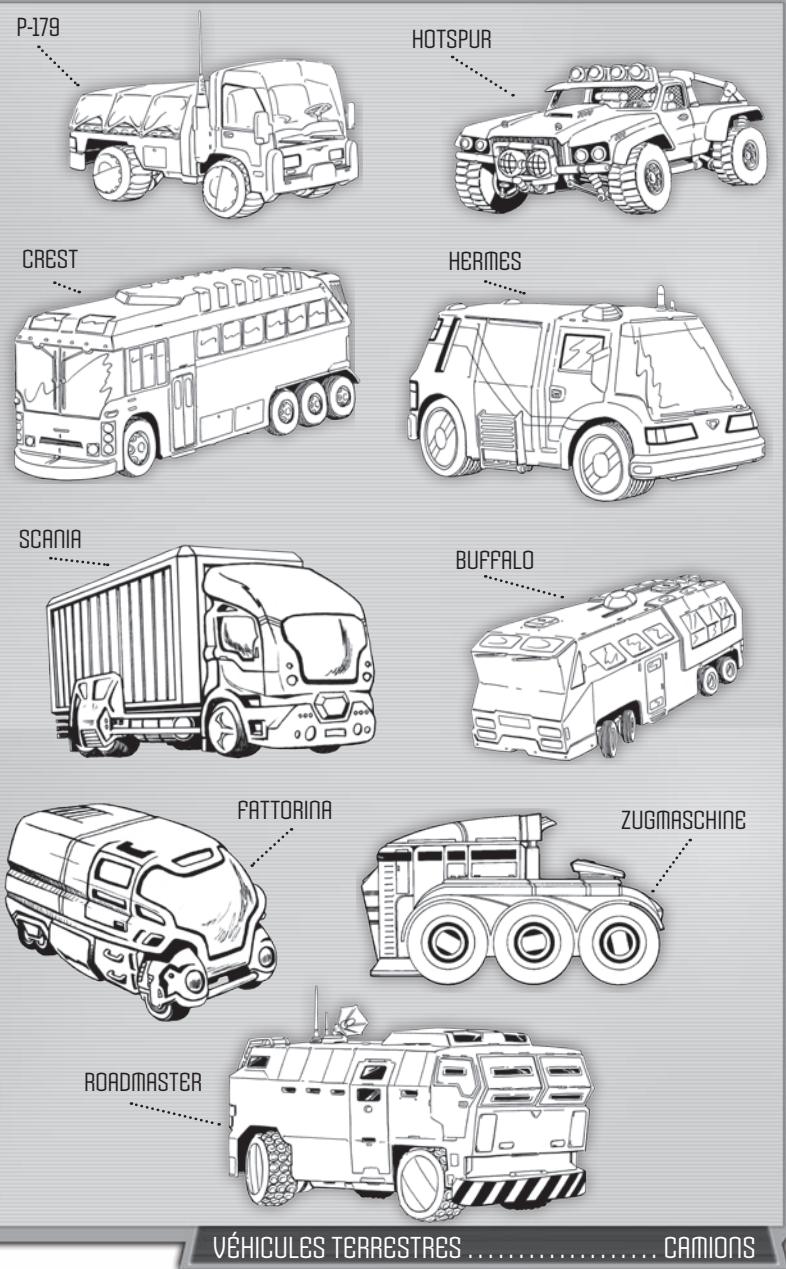
Même avant que les déserts ne s'éveillent, les rallyes tout-terrain étaient extrêmement difficiles pour les véhicules, avec moins de la moitié des camions sur la ligne d'arrivée. C'est encore pire aujourd'hui avec des rallyes qui traversent des terres sauvages à géographie changeante pleines de créatures affamées (après tout, ce sont un peu elles qui garantissent l'audience et poussent les organisateurs à trouver des tracés toujours plus ingénieux).

Fort heureusement, les équipes de design sont restées à la page, puisque la vitesse n'est plus seulement une condition de victoire, mais aussi de survie. Avec des roues entièrement indépendantes sur des supports individuels et des suspensions lourdes qui permettent aux roues de se tordre de plus d'un mètre dans toutes les directions, le Hotspur est capable de rouler sur les pires terrains à la vitesse d'une voiture sur une autoroute, et à celle d'une voiture de course sur les terrains qui sont juste mauvais.

Modèles similaires : Land Rover Impulse, SAMAG Vinnig, Panhard VBE

Améliorations de base : adaptation pour environnement extrême (désert), customisation de moteur, pneus intelligents, protection pare-balles des passagers 3, suspension tout-terrain



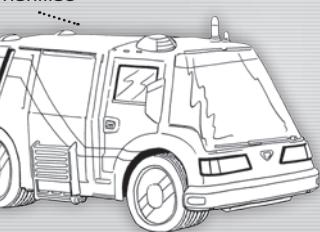


HOTSPUR



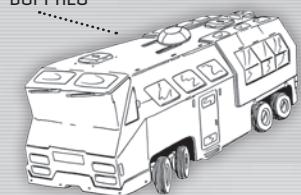
CREST

HERMES



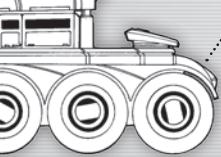
SCANIA

BUFFALO

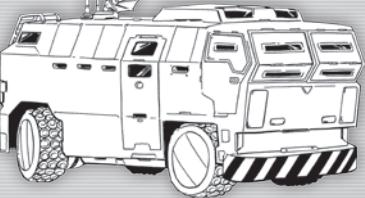


PATTORINA

ZUGMASCHINE



ROADMASTER



VÉHICULES TERRESTRES CAMIONS

Ford-Canada Buffalo (camping car)

Même s'il manque sérieusement de discrétion en ville, en pleine nature c'est un quartier général mobile idéal pour les shadowrunners comme pour les équipes de sécurité corporatistes. Tout-terrain et capable de loger six personnes, il n'est peut-être pas capable de rouler dans des zones très accidentées, mais peut facilement emprunter les vieux réseaux routiers omniprésents partout sauf dans les régions les plus reculées.

Camions	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
Ares Roadmaster	-1	10/30	120	2	16	16	2	4	48 000 ¥
GAZ P-179	-1	15/30	90	1	14	6	1	—	12 000 ¥
Tata Hotspur	+1	20/50	200	2	16	10	2	8	60 000 ¥
Ford-Canada Buffalo	-2	10/20	80	2	16	10	2	—	55 000 ¥
GMC Hermes	-1	5/10	100	2	17	6	2	8	45 000 ¥
Renault-Fiat 264 Fattorina	-1	5/15	90	1	16	6	1	—	28 475 ¥
Conestoga Vista	-3	15/25	90	1	20	4	1	—	25 000 ¥
Scania VM 42	-1	10/30	125	2	16	7	2	4	41 400 ¥
Nordkapp Zugmaschine	-1	15/30	110	2	18	8	1	—	90 000 ¥
avec remorque	-3	5/20	90	2	24	8	1	—	+20 000 ¥

Les Buffalos sont relativement répandus sur les routes (et en dehors) pour que ces camping-cars ne suscitent pas de soupçons, tant qu'ils ne traînent pas dans un endroit où ils n'ont vraiment pas leur place.

Modèles similaires : Chrysler-Nissan Packer, EMC Prometheus, Renault-Fiat Celero 90

Améliorations de base : aménagements (Moyen), suspension tout-terrain

GMC Hermes Van (van de livraison)

Il existe de nombreux services de livraison à travers le monde, et bien souvent leur seule différence tient dans la couleur des motifs peints sur leurs vans. GMC a ainsi mené une campagne de publicité agressive pour promouvoir l'Hermes sur les marchés des utilitaires de livraison. GMC a permis de réduire le nombre des employés nécessaires pour monter un service de livraison en mettant sur le marché un combiné van / drone, dans lequel chaque fourgon dispose de deux racks de drones : les drones sont déployés à un croisement pour parcourir tout un pâté de maison, ramasser et déposer des paquets, puis sont récupérés par le van une fois sa tournée terminée. Le chauffeur est en général un rigger, et même si ce n'est pas le cas, un drone qui connaît des difficultés contacte un rigger dans un centre d'appel externe, appartenant à un partenaire de GMC, pour être automatiquement pris en charge.

Modèles similaires : Saeder-Krupp LT-21, Aztechnology Governor, Peugeot-ESUS Expert

Améliorations de base : 2 racks de drones (petits, avec rampe)

Renault-Fiat 264 Fattorina (van)

Le Fattorina (« messagère » en italien) est le modèle de Renault-Fiat qui a remporté le plus de succès ces deux dernières années. À l'origine conçu comme un van bon marché pour les flottes corporatistes et les artisans, le Fattorina s'est révélé être un véhicule très polyvalent grâce à son vaste espace intérieur, la quantité de ses rangements, et la facilité avec laquelle il peut être modifié en fonction des besoins. Un grand nombre de versions du Fattorina existent aujourd'hui, qu'il s'agisse de fourgons de livraisons, de vans familiaux bon marché, d'utilitaires de services municipaux ou publics, ou de camions frigorifiques.

Le Fattorina dispose de deux emplacements de modifications supplémentaires, pour un maximum de 18 (voir p. 133)

Modèles similaires : EMC Serena, Ford Metrolis

Conestoga Vista (bus)

Les transports en commun ne sont plus caractérisés par l'urbanisme et les considérations écologiques (l'ont-ils jamais été ?), mais par la taille du porte monnaie – et ceux qui en ont un ne mettront jamais le pied dans un bus. Malgré diverses mesures de sécurité comme l'embauche de gardes armés assis parmi les passagers, les attaques de bus restent le sport préféré des gangs du monde entier. Reste que rien ne vaut un bon

vieux bus pour emmener les travailleurs pauvres jusqu'à leurs sweat shops, et leur mode de production de masse et leur design n'ont pas beaucoup changé depuis des dizaines d'années. **Modèles similaires :** Renraku i90, VW Stadtbus, Renault-Fiat Mégapole
Améliorations de base : aménagements (Squatter)

Scania VM 42 (transport)

Le VM 42 est un camion conçu pour les très longs trajets. Son habitacle intégralement équipé offre suffisamment d'aménagements au chauffeur pour qu'il puisse passer plusieurs jours tranquille en autonomie.

La version la plus répandue du VM 42 est conçue pour le transport direct de conteneurs maritimes, mais d'autres configurations sont évidemment possibles.

Modèles similaires : Chrysler-Nissan Logan 26T, GMC Viking
Améliorations de base : aménagements (Moyen)

Nordkapp Zugmaschine (semi)

Cette vaste remorque sert à transporter les marchandises de faible valeur sur les réseaux autoroutiers du monde entier. Malgré le manque de sécurité, les semi-remorques sont encore nécessaires dans la mesure où de nombreux endroits ne disposent pas d'un accès pratique au réseau ferroviaire local. Beaucoup de Nordkapps ont été améliorés pour pouvoir se défendre de manière plus agressive, et il n'est pas rare qu'un seul rigger-chauffeur contrôle un convoi de 3 camions et 9 remorques pour diminuer les coûts. Quoi qu'il en soit, même un chargement de peu de valeur risque d'intéresser du monde. Certains sont tellement désespérés que n'importe quel chargement vaut le coup d'être détourné.

Modèles similaires : Shiawase Jaianto, GMC Hauler, Renault-Fiat Tralis

Mostran KVP-27T (hovercraft)

Mostran a bossé dur pour que ses véhicules utilitaires deviennent la référence, et ce van aéroglyisseur est leur tout dernier modèle. Mi-van de livraison, mi-magasin mobile pour tous les coins perdus de la planète, le hover-van utilise des roues quand il est sur la route, mais peut basculer en mode aéroglyisseur en cas de problème pour poursuivre son chemin.

Modèles similaires : Mitsubishi Hebiza, Esprit Phoque
Améliorations de base : hovercraft (ajout)

BATEAUX

SeaDoo Bolt (scooter des mers)

Le Bolt est un scooter des mers individuel conçu pour le loisir. Certains sont toutefois utilisés pour lancer des raids, en général avec une arme légère montée à l'avant et des pilotes qui utilisent des lance-grappins pour passer à l'abordage. Les pirates qui utilisent des Bolts comptent sur leur supériorité

numérique et s'attaquent uniquement à des cibles faiblement défendues, puisque la petite taille de leurs embarcations les rend très vulnérables

Modèles similaires : Kalmar Wellenreiter, Messerschmidt-Kawasaki Aqualisk

Blohm & Voss Spitzensreiter (chalutier)

Ce chalutier est le préféré des pêcheurs indépendants, qui bravent les eaux côtières toxiques et les gardes pêche corporatistes qui veulent empêcher autrui de piquer les poissons qu'ils ont élevé dans leurs rivières. Doté d'un réservoir de carburant plus volumineux que n'importe quel autre bateau de son tonnage, le Spitzensreiter est parfait pour qui veut traîner loin des côtes pendant un moment, ou juste se faire une très longue sortie pour aller pêcher.

Modèles similaires : GMC Outrider, Celebrian Nymph
Améliorations de base : réservoir supplémentaire, machinerie spéciale (filets de pêche)

Zemlya-Poltava Crest (hors-bord)

Bateau de contrebandier, le Crest est souvent construit sur place sur la base de composants préparés et d'une coque en kit. Le tout est assemblé en intégrant les marchandises de contrebande dans la structure du hors-bord. Le Crest est démonté en arrivant à destination, et la vente des marchandises compense en général largement le coût du Crest à usage unique.

Modèles similaires : Yongkang Gala Trinity
Améliorations de base : assemblage rapide, compartiment de contrebande

Colorado Craft Sylph (hydropoète)

Essentiellement utilisé en régate, le Sylph fait partie des rares bateaux capables de rattraper un hors-bord. Ceux qui veulent attraper des contrebandiers (et ceux qui veulent échapper aux forces de l'ordre) les interceptent ainsi pour saisir leurs marchandises (la plupart avec un mandat, d'autres en « self service » version low-cost).

Modèles similaires : Suzuki Tsunami, Aztechnology Panther
Améliorations de base : hydropoète

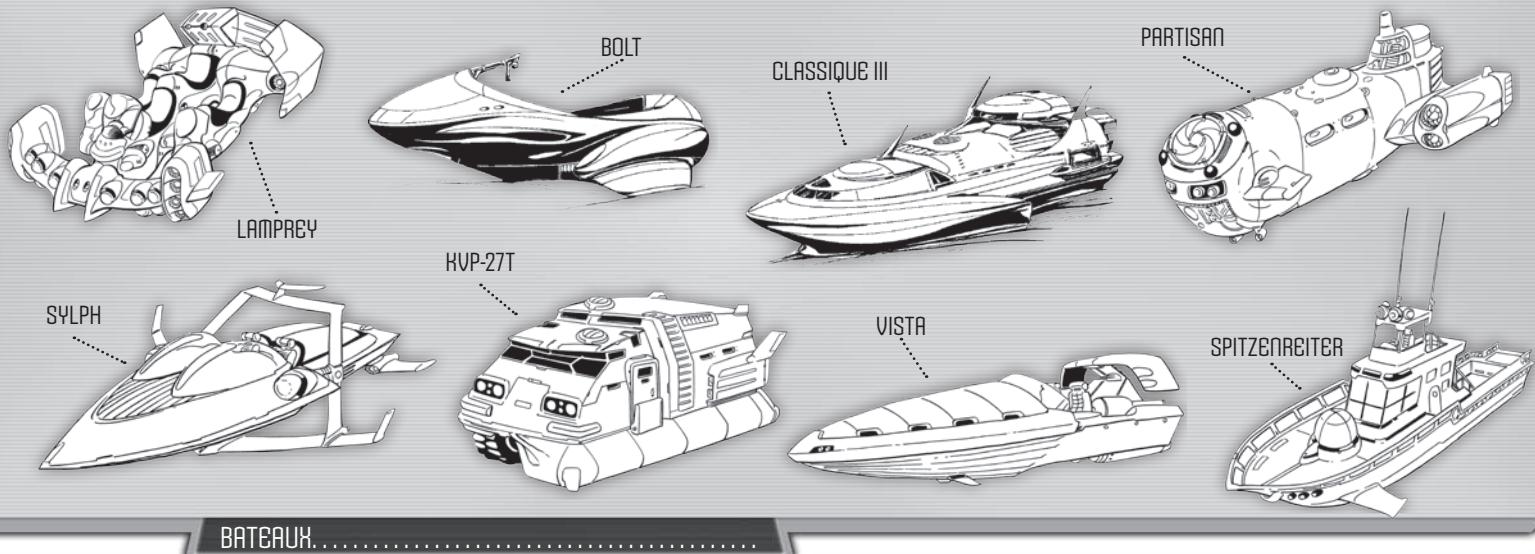
Harland and Wolff Classique III (yacht)

Le Classique III est le haut de gamme ultime en matière de yachts, et il sert surtout à épater la galerie et à prouver la puissance et l'importance de son propriétaire. Un Classique dispose souvent de son propre service de sécurité, en partie parce que cela fait partie des avantages d'avoir autant d'argent, et en partie parce qu'un tel yacht vaut une fortune à la revente (même si le propriétaire n'est pas à bord et qu'on ne peut pas exiger une rançon pour sa libération).

Modèles similaires : Surfstar Freedom, Entertainment Systems Sunnygale
Améliorations de base : aménagements (Luxe)

Bateaux	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
SeaDoo Bolt	+2	15/25	45	2	5	4	1	—	6 000 ¥
Blohm & Voss Spitzensreiter	-1	10/20	40	1	16	2	2	—	22 000 ¥
Zemlya-Poltava Crest	+2	10/30	80	1	12	6	1	8	35 000 ¥
Colorado Craft Sylph	+3	15/40	100	2	8	4	1	4	40 000 ¥
Harland & Wolff Classique III	-1	10/25	35	2	24	8	2	12	235 000 ¥
Proteus Lamprey	0	10/15	35	1	6	4	1	—	14 000 ¥
Krasnay Sormova Partisan	-1	5/15	40	2	20	15	2	16P	650 000 ¥

Hovercraft	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
Mostran KVP-27T	+2	10/15	90	1	8	8	1	4	40 000 ¥



Proteus Lamprey (scooter sous-marin)

Conçu pour les inspections et le transport, le Lamprey permet de transporter sous l'eau quatre plongeurs entièrement équipés. Il dispose également d'un rack de drone qui peut accueillir un petit appareil d'inspection qui peut facilement plonger plus profondément que les passagers pour mener une mission d'observation ou récupérer des objets.

Modèles similaires : Kalmar Seefuchs, Toyota TLM-2

Améliorations de base : ballasts 1, rack de drone (petit, avec rampe)

Krasnay Sormova Partisan (sous-marin de surveillance)

Ce petit sous-marin sorti des chantiers navals russes est facile à se procurer, conçu pour être un succès à l'exportation. Le Partisan dispose d'un sas spécial : il intègre un collier d'arrimage ajustable pour se fixer hermétiquement à la surface de n'importe quelle autre base ou sous-marin immergé, permettant à son utilisateur d'employer une torche à plasma pour découper une nouvelle ouverture. Le Partisan est livré avec des matériaux permettant de « patcher » le trou découpé à son départ, si l'équipage du sous-marin souhaite refermer le trou et éviter une inondation.

Modèles similaires : GMC Protector, Proteus Defender

Améliorations de base : ballasts 2, machinerie spéciale (perçage de sas), système de survie 2

APPAREILS AÉRIENS

Lockheed Sparrow (VMAP)

Même si les jetpacks sont encore loin de la production en série, la taille des hoverjets a considérablement diminué. Ce véhicule de mobilité aérienne personnelle (VMAP) passe toujours pour un gadget de riche, mais l'arrivée des commandes RA et des transpondeurs sans fil ont rendu l'utilisation du Sparrow moins dangereuse qu'autrefois – avec des prix qui n'arrêtent pas de dégringoler. Il s'agit en gros d'un cadre de taille humaine, équipé de deux moteurs à poussée vectorielle. Le Sparrow permet d'éviter les bouchons et les autres dangers de la circulation et du déplacement sur le plancher des vaches.

Modèles similaires : Entertainment Systems JetMan, Saeder-Krapp CV-11 Vogel

Améliorations de base : décollage et atterrissage améliorés 2

Artemis Industries Dawnglider (planeur)

Le Dawnglider est employé dans de nombreuses opérations spéciales urbaines. Une ville génère des courants ascendants qu'un planeur peut utiliser, et vu la sécurité qui entoure

beaucoup d'installations, la meilleure manière est de passer au-dessus. Plusieurs agences ont contracté Artemis pour obtenir des Dawngliders, dont le design s'est rapidement retrouvé sur la Matrice. Plusieurs petites corps ont même lancé des productions clandestines pour les vendre sur le marché noir. Le planeur est conçu pour tenir dans une grande valise pour pouvoir être amené au sommet d'un bâtiment voisin, assemblé sur le toit, et planer à partir de là jusqu'à sa cible. Le planeur dispose d'une gaine corporelle pour le passager avec un système de dégagement rapide en plusieurs parties qui permet de couvrir le passager de matériaux indétectables au radar et d'un revêtement caméléon. Le planeur dispose aussi de plaques adhésives pour pouvoir littéralement se poser sur la façade du bâtiment où les senseurs anti-intrusion sont moins nombreux.

Modèles similaires : Shiawase Furaisu

Améliorations de base : camouflage de signature 3, machinerie spéciale (plaques adhésives), revêtement caméléon

Moonlight Aerospace Phoenix (planeur)

Ce planeur à moteur, utilisé à l'origine pour le sport dans les Nations des Américains d'origine a trouvé un second marché chez les shadowrunners. Le Phoenix dispose d'un petit moteur auxiliaire pour l'aider à trouver les courants ascendants et d'une série d'instruments simples pour pouvoir le piloter avec des compétences minimums. Les shadowrunners l'apprécient précisément pour cette raison (et pour sa grande disponibilité). Il n'est toutefois pas conçu pour les opérations clandestines, et ça peut valoir le coup de remplacer les ailes à la peinture colorée par une version plus discrète.

Modèles similaires : IFMU Spatz, Suzuki Wingman

MiG-67 (VBA)

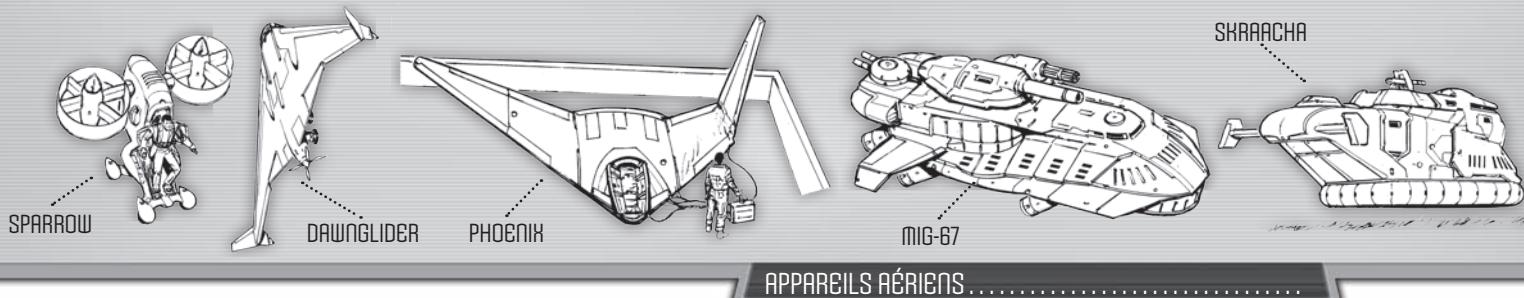
MiG s'est fait un nom avec ses avions de chasse, mais la compagnie s'est depuis reconvertis dans la production de jets fiables et robustes grâce à un accord de coproduction avec Evo. MiG s'est récemment lancé sur le marché des VBA avec un design qui poursuit cette tradition, même s'ils sont conçus pour le transport plutôt que le combat. La politique de vente libre de MiG a fait de cet appareil l'un des nouveaux chouchous des t-birders.

Modèles similaires : Esprit Industries D'Artagnan, Dornier X

Cascade Skraacha (VBA)

Les Orks des Cascades ont tenté de poursuivre leurs activités de contrebande tout en se retrouvant sous la surveillance étroite du Conseil salish-shidhe, et ont trouvé un bon compromis. Ils ont ouvert plusieurs usines respectueuses de l'environnement pour fabriquer des VBA pas chers pour les contrebandiers, à partir de pièces classiques, tout en





APPAREILS AÉRIENS

fournissant de très nombreuses pièces détachées. Le Skraacha est destiné à des usages multiples, et certains sont de purs engins de transport alors que d'autres sont beaucoup plus blindés et armés.

La Skraacha dispose de 4 emplacements de modifications supplémentaires, pour un nombre maximum d'emplacements de 20 (voir p. 133)

Modèles similaires : Zhejiang Shenyang Industries Raptor

Hawker-Siddley HS-950 Skytrain (appareil à rotor orientable)

Le Skytrain est un avion moyen courrier utilisé pour le transport régional de marchandises et de passagers, alors même qu'il était destiné à un usage militaire à l'origine. Il est possible de retirer rapidement les sièges passagers pour obtenir une soute à marchandises et vice versa en fonction des besoins. Cette polyvalence, ainsi que sa large porte arrière, en ont fait le moyen de transport standard pour les petits groupes de mercenaires, notamment grâce à sa capacité d'emporter de petits véhicules de transport blindés.

Modèles similaires : Airbus A-430M, Ares TransSky, Renraku Titan

Améliorations de base : accès supplémentaires, décollage et atterrissage améliorés 2

Messerschmitt-Kawasaki Wandervogel (appareil à voilure orientable)

Le Wandervogel (« oiseau migrateur » en allemand) est un appareil aérien à voilure orientable court courrier destiné au transport de passagers. L'appareil est capable de décoller et d'atterrir sur les pistes les plus petites, ce qui en fait l'avion favori des responsables gouvernementaux et des cadres corpos qui doivent se rendre d'une enclave à l'autre dans des zones urbaines très densément peuplées.

Modèles similaires : Airbus A120, Federated-Boeing TransTown

Améliorations de base : aménagements (Moyen), décollage et atterrissage améliorés 2, customisation de moteur (vitesse), système de survie 2

Piper Brat (jet ultraléger)

Vous trouverez toujours des gens qui souhaitent posséder leur propre avion pour des raisons parfaitement légales. Les

shadowrunners ne connaissent pas vraiment ces gens-là, mais avec l'arrivée des micro-turbines, les plus aisés dans ce qui reste de la classe moyenne en perdition peuvent s'offrir un Brat. Et avec les skillsofts et les autosofts, il n'est plus nécessaire de passer des centaines d'heures pour passer son brevet de pilote. Il y a désormais beaucoup moins de petits aérodromes locaux et la plupart sont sous le contrôle d'un gouvernement ou d'une ou plusieurs corporations. Les cadres moyens et supérieurs qui n'ont pas les moyens de s'offrir un jet privé louent un Brat pour se convaincre de leur propre importance. Malgré sa petite taille et la nécessité de le modifier grandement pour s'en servir dans les Ombres, certains contrebandiers ne jurent que par lui parce qu'on en voit partout, ce qui leur permet d'opérer sans se cacher.

Modèles similaires : Aesa Azur, Hawker Bairn, Messerschmidt Kinder

Gulfstream Luxe V (jet privé)

Plusieurs jets corporatistes ont dû atterrir en catastrophe à une époque où les vols internationaux étaient devenus l'occasion rêvée d'abattre des cadres supérieurs, et une nouvelle génération de Gulstreams a été conçue : plus rapides, équipés de contre-mesures plus performantes et de capacités VTOL, ils peuvent désormais atterrir directement sur un site corporatiste. Les cadres sup n'ont donc plus à faire confiance à la sécurité des aéroports ou aux fournisseurs de sécurité privés.

Modèles similaires : Honda HA 520, Saeder-Krupp Excelsior, Dassaut Falco 2070

Améliorations de base : contre-mesures de verrouillage, décollage et atterrissage améliorés 2

Renault-Fiat Fokker Tundra-9 (jet amphibie)

Certains pays ont tenté de limiter la contrebande en réduisant le nombre d'aérodromes pouvant accueillir des vols. Mais il existe toujours des installations corporatistes secrètes et des bases militaires isolées qui ont besoin de ravitaillement – et les appareils VTOL n'ont pas l'autonomie nécessaire pour atteindre ces destinations. Mais ces installations ont toujours besoin d'eau douce, et pour peu qu'elle soit située à proximité de la mer, d'un lac ou d'une rivière, le Tundra-9 peut y atterrir. De temps en temps, un chasseur de gibier Éveillé en emprunte un pour l'emmener dans un coin reculé, et en revenir avec ses trophées (et ses compagnons survivants).

Modèles similaires : Airbus JPFB-03, Toyota TX13

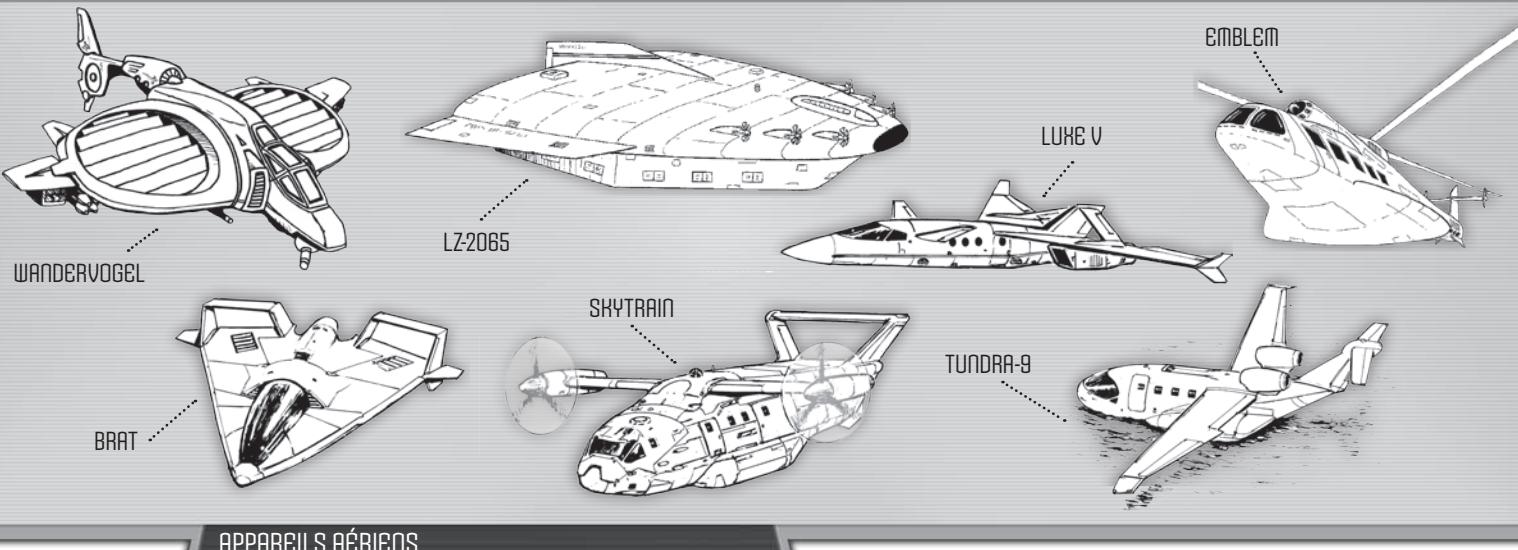
Améliorations de base : flotteurs

Planeurs et véhicules aériens de mobilité personnelle

	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
Lockheed Sparrow	+1	15/40	90	3	4	2	1	12R	19 500 ¥
Artemis Industries Dawnglider	0	10/20	60	2	6	2	1	16R	55 000 ¥
Moonlight Aerospace Phoenix	+1	15/30	80	1	6	1	1	6	16 000 ¥

Véhicules de basse altitude

	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
MiG-67	+2	50/200	800	1	18	10	2	20P	950 000 ¥
Cascade Skraacha	0	40/160	600	1	16	14	2	12P	475 000 ¥



APPAREILS AÉRIENS

Mitsubishi Karura (autogire)

Un autogire est propulsé par un moteur à hélice semblable à celui d'un avion à voilure fixe, et est maintenu en l'air par un rotor libre qui tourne grâce au passage de l'air vers le haut à travers le rotor (un effet appelé « autorotation », appliqué également aux hélicoptères qui doivent atterrir d'urgence en cas de défaillance de leur moteur). C'est ce qui permet une construction très légère, avec pour seul inconvénient que l'autogire doit toujours aller de l'avant pour rester en l'air. Le Karura a deux sièges, et est propulsé par un moteur électrique connecté à un système ultra moderne SunCell qui lui permet de rester presque indéfiniment en l'air.

Modèles similaires : Messerschmidt-Kawasaki Lancer, Esprit Industries Hercules

Améliorations de base : décollage et atterrissage améliorés 1, SunCell

Hughes Aerospace Emblem (hélicoptère navette)

L'hélico navette Emblem est l'un des tous derniers modèles mis sur le marché, à destination avant tout des corporations, même si certains ont été achetés par des compagnies aériennes commerciales court courrier. Contrairement à la conception commune à beaucoup d'hélicoptères, l'Emblem a été optimisé pour le transport de passagers. Il utilise des matériaux intelligents et des hélices orientées pour réduire les nuisances sonores, même au sol. L'Emblem dispose de plusieurs configurations internes, comme le « spécial cadres », plus luxueux et conçu pour un nombre réduit de passagers (comme un cadre et ses assistants), et un modèle « passagers », qui reste confortable et offre une connectivité matricielle totale pour permettre aux cols blancs de travailler à bord, même en transit.

Modèles similaires : Aesa Gypaète, Aztechnology AZ-100, Westland Helicopters Mk. 3 Prometheus

Améliorations de base : aménagements (Squatter, Bas, Moyen ou Élevé); aménagements (Luxe) pour un coût supplémentaire de 20 000 ¥

Luftschiffbau Zeppelin LZ-2065 (dirigeable)

L'avantage des dirigeables, ou zeppelins, est leur grande capacité de transport. Aperçu à l'origine en Amérique du Nord au Tsimshian, sous les couleurs de MCT, le LZ-2065 servait de scierie volante, arrachant les arbres du sol pour qu'ils soient traités à bord. Le dirigeable sert toujours à l'extraction de ressources, mais ils transportent également de très gros objets et marchandises par-delà les terrains difficiles. Un modèle de combat en haute altitude a également été déployé au Tsimshian, armé d'un arsenal laser et transportant des drones de combat aérien.

Modèles similaires : Alstom Aeris, Ares InterCon, Mitsuhamura HD23i

Améliorations de base : aérostat

VÉHICULES MILITAIRES, MÉDICAUX ET DE SÉCURITÉ

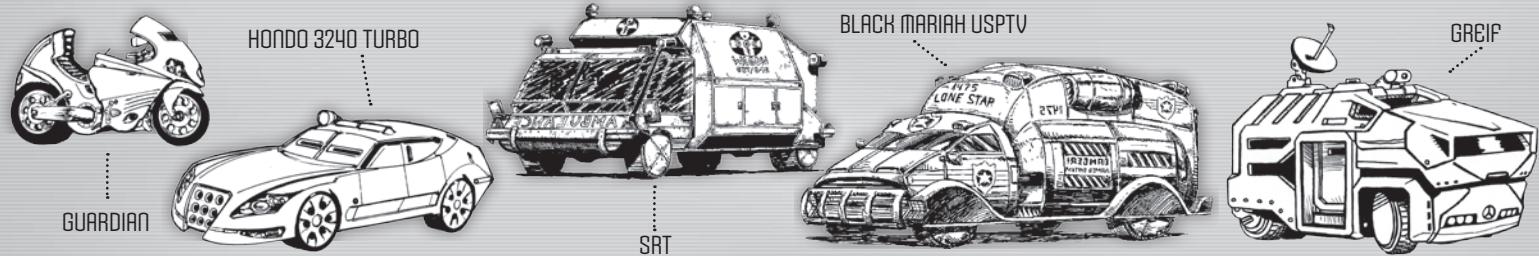
Dodge Guardian (moto de police)

La Guardian est la seule moto lourde de Dodge, réservée aux forces de maintien de l'ordre. Elle n'a ni la vitesse, ni l'accélération des motos des gangs de bikers, mais elle est plus résistante. Pour suivre les véhicules poursuivis, les forces de maintien de l'ordre comptent généralement sur des drones et des moyens de surveillance aériens plutôt que sur des moyens terrestres. Nombreuses sont les situations où les gangs de motards ont l'avantage du surnombre, et les policiers à moto tendent à

Avions	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
M-K Wandervogel	-1	15/35	195	2	16	4	2	16	395 000 ¥
Hawker-Siddley Skytrain	0	30/120	550	2	30	4	2	16	1 500 000 ¥
Piper Brat	+1	30/150	650	3	18	6	2	16	1 000 000 ¥
Gulfstream Luxe V	+1	40/150	800	3	14	10	3	18	1 200 000 ¥
Renault-Fiat Fokker Tundra-9	-1	30/120	500	2	18	8	2	12	325 000 ¥

Hélicoptères	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
Hughes Aerospace Emblem	-1	15/50	300	2	18	6	2	14	640 000 ¥
Mitsubishi Karura	0	10/30	100	2	12	6	2	14	200 000 ¥

Dirigeable	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
Luftschiffbau LZ-2065	-3	5/10	30	1	36	2	2	16	800 000 ¥



VÉHICULES MILITAIRES, MÉDICAUX ET DE SÉCURITÉ ...

prendre pour cible les leaders ou à les faire tomber. Du coup, même s'ils ne sont pas arrêtés, ils perdront la face et auront à faire face à une possible mutinerie à l'intérieur du gang.

Modèles similaires : Suzuki Bushiken, BMW Bluthund
Améliorations de base : monture d'arme (interne, fixe, télécommandée)

General Products COP (SUV de police)

En territoire rural, le COP est le véhicule de maintien de l'ordre standard. Il est plus polyvalent que le Patrol-1, mi-van, mi-SUV, et peut être modifié facilement pour transporter du matériel de recherche et de secours, des prisonniers ou de l'équipement, et sa suspension tout-terrain lui permet de poursuivre les shadowrunners dans la nature avant qu'ils ne s'introduisent sur une propriété corporatiste. Même s'il n'est pas le plus méchant des véhicules auquel un shadowrunner devra faire face dans sa carrière, la vraie menace vient des officiers de police qu'il transporte, et qui connaissent le terrain comme leur poche.

Modèles similaires : Esprit Industries Watcher, Hyundai SUV-21
Améliorations de base : suspension tout-terrain

Lone Star Honda 3240 Turbo modifiée (voiture de poursuite)

Même s'il est bien plus logique de recourir à la poursuite aérienne et aux drones pour les poursuites à grande vitesse, les gangs de bikers et les sales gosses corps amateurs de rodéos urbains font mauvais effet à la trid quand ils écumment les rues sans rien pour les arrêter en apparence. La plupart des organisations de maintien de l'ordre disposent donc d'au moins quelques véhicules rapides pour se lancer à leur poursuite. Quand un shadowrunner se met à hacher menu ses poursuivants classiques et que personne n'arrive à atteindre un bon rigger à l'abri dans son véhicule, un intercepteur conduit par un flic rigger représente souvent la dernière carte des autorités. Très légèrement armée, la 3240 a pour rôle de coller aux fesses des suspects, aussi sophistiquée que soit leur route d'évasion.

Modèles similaires : Eurocar Persecutor SE
Améliorations de base : cocon pour rigger (amélioré), turbo

DocWagon SRT (ambulance)

DocWagon est sans doute le seul coup de pouce qu'un shadowrunner peut attendre lors d'un run, même si c'est le genre d'aide dont il se passerait bien. L'ambulance DocWagon standard dispose du dernier système médical Valkyrie, et parfois la version DocWagon du drone AutoDoc (voir p. 350, SR4A). Grâce aux docteurs à distance et aux drones, l'équipe DocWagon classique n'a pas besoin d'être aussi fortement entraînée que par le passé. Il leur suffit de placer le patient dans le module Valkyrie, l'AutoDoc ou l'unité placée dans l'ambulance, et de laisser les toubibs de la clinique lancer les procédures à distance pour soigner le patient. L'équipe paramédicale peut alors se concentrer sur l'autre partie de sa mission : extraire et transporter le patient. Dans le pire des cas, des équipes de réanimation mieux armées sont envoyées à l'extérieur du site d'extraction. La première priorité consiste à protéger les ressources matérielles et humaines de DocWagon, la seconde de protéger le patient.

Modèles similaires : BuMoNa Rettungswagen, Aztechnology Patetac1
Améliorations de base : module Valkyrie, rack de drone (grand)

DocWagon HTR (ambulance d'intervention à haut risque)

Version lourdement armée et blindée de l'ambulance STR standard de DocWagon, ce modèle est utilisé par les équipes d'intervention à haut risque pour évacuer leurs clients des « zones sensibles ».

Améliorations et modifs : meurtrières (3), grand rack de drone, GridLink, module de rigging, module Valkyrie, monture d'arme (tourelle renforcée externe télécommandée sur le toit, avec mitrailleuse légère et canon à eau)

Armes : Ingram White Knight, canon à eau LS Flashflood

Équipement : 2 drones Evo Orderly drones avec Blindage personnel (Indice 5)

Lone Star Black Mariah USPTV (transport de détenus)

Ce grand classique du transport de détenus a été revu et corrigé au fil des années après une série d'attaques de gangs qui voulaient libérer certains de leurs membres arrêtés par la police. Volés, ces véhicules sont l'un des meilleurs moyens de transport clandestin existants. Pour les prisonniers importants, ou ceux qui risquent de faire l'objet d'une tentative de libération (comme les bikers des gangs de motards), la plupart des forces de police fournissent une escorte plutôt que de choisir de blinder et d'armer le Black Mariah.

Modèles similaires : Wuxing SecV Transport, Dodge APT890.

Améliorations de base : aménagements (Moyen, représente le matériel et les mesures de détention des prisonniers), caméras internes, protection pare-balles des passagers 5, système de survie 2

Mercedes Multimog Greif (véhicule de commandement)

Le Mercedes Multimog Greif (« Griffon » en allemand) est un camion de commandement lourdement armé. Il dispose de systèmes de commandement et de communication sophistiqués, de racks de drones messagers ou d'escorte, et d'un MCT Sentinel-Nexus (voir *Unwired*) intégré au véhicule. Le Greif peut ainsi non seulement servir de poste de commandement, mais également de point d'accès matriciel mobile pour l'équipe et les unités alliées se trouvant à proximité.

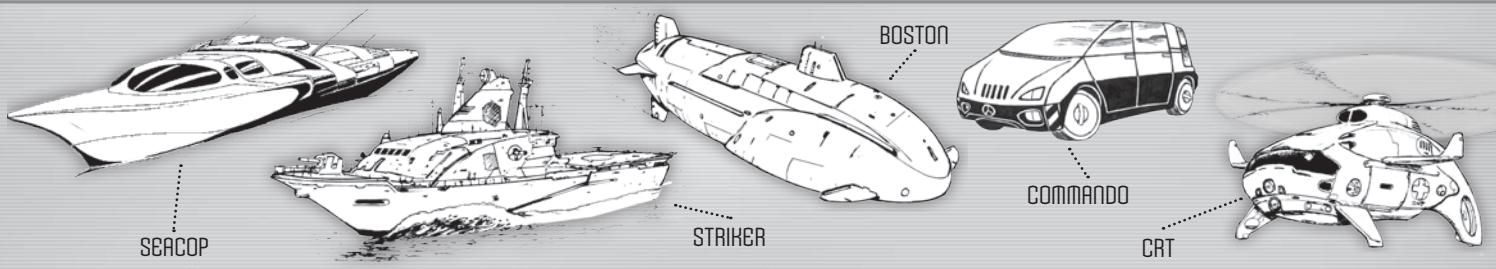
Le coût inclut le nexus mais pas les drones, qui doivent être achetés séparément.

Modèles similaires : Aztechnology Calpöhle, UCAS A1170 Phalanx CV

Améliorations de base : CCME 2, CME 2, liaison satellite, 2 meurtrières, module de rigging, protection pare-balles des passagers 6, 2 racks de drones (petits, avec rampe), système de survie 1

Surfstar Marine Seacop (vedette de patrouille portuaire)

Comme la plupart des entrepôts appartiennent ou sont loués à des corps bénéficiant d'un statut extraterritorial, la seule façon d'inspecter ce qui rentre dans un port consiste à inspecter un navire avant son arrivée. Même si la société Shore Patol a essayé à une époque de piquer cette mission aux Gardes côtes fédéraux (en tout cas aux UCAS), donner à une corpo la



VÉHICULES MILITAIRES, MÉDICAUX ET DE SÉCURITÉ ...

possibilité d'en contrôler une autre pour le compte d'un gouvernement est toujours risqué, et les agents fédéraux et locaux utilisent le Seacop pour aborder et inspecter les navires. Toutefois, vu le tonnage qui transite par la plupart des ports modernes, seule une fraction infime des navires et des cargaisons est inspectée.

Modèles similaires : Renault-Fiat Gilette, Messerschmidt-Kawasaki HaborSentry

Améliorations de base : CCME 3, montures d'arme (tourelle lourde)

Surfstar Marine SeaDoc (bateau ambulance)

Le constructeur du fameux bateau rapide d'interdiction maritime Marine SeaCop produit également un modèle d'ambulance modifié pour Docwagon, le SeaDoc.

Améliorations et modifs : CCME 3, 2 montures d'armes (mitrailleuse moyenne sur tourelle externe télécommandée sur le pont avant, et mitrailleuse légère sur monture externe flexible manuelle en poupe), module de rigging, module Valkyrie

Armes : FN MAG-5, Ingram White Knight

Équipement : 1 drone Evo Orderly avec flotteurs et protection pare-balles des passagers (Indice 5)

Celebrian Striker (corvette de patrouille)

Le Striker n'est pas un simple patrouilleur portuaire, mais une véritable menace capable d'agir de façon autonome. Le navire dispose d'une puissance de feu moyenne, mais il bénéficie d'un bon blindage qui lui permet de tenir assez longtemps sous le feu pour faire appel à des renforts aériens dans les situations les plus risquées. Même s'ils ne sont pas conçus pour le transport d'hélicoptères, les Striker sont capables d'en accueillir et d'en lancer un, et ils emportent en général plusieurs drones. Il s'agit en général de deux drones aériens (un VTOL pour les missions courtes, et un appareil à grand rayon

d'action pour les missions de surveillance et l'observation des autres navires en approche), et au moins un drone submersible pour décourager les petits malins qui pensent qu'ils peuvent s'infiltrer et échapper aux contrôles en restant sous la surface.

Modèles similaires : Shiawase Classe Shirohana, Ares LC-100, Aviso de classe Cuverville

Améliorations de base : batterie de senseurs améliorée, CCME 5, CME 5, contre-mesures de verrouillage, 3 montures d'armes (deux tourelles lourdes et un lanceur de charges sous-marines), 2 racks de drones (grands, avec rampes – un sur le pont et un sous la surface)

Classe USS Boston (sous-marin de patrouille)

Les progrès récents en matière de métallurgie des coques et les réacteurs nucléaires à fusion bullaire ont permis la production des sous-marins de classe Boston, tous baptisés d'après le nom d'une capitale d'État des UCAS. Il s'agit d'un petit patrouilleur plutôt qu'un gros sous-marin d'attaque polyvalent comme ce qui était la norme auparavant. Le sous-marin de classe Boston est principalement utilisé par les gouvernements, et avec un équipage de tout juste 15 marins, il reste une menace importante, armé de torpilles et de drones marins, avec une capacité de plongée en grandes profondeurs et un très vaste arsenal de mesures de surveillance.

Modèles similaires : Sous-marin de classe Kongogawa (Japon impérial), Saeder-Krupp 321-C, SNA de classe d'Estrée

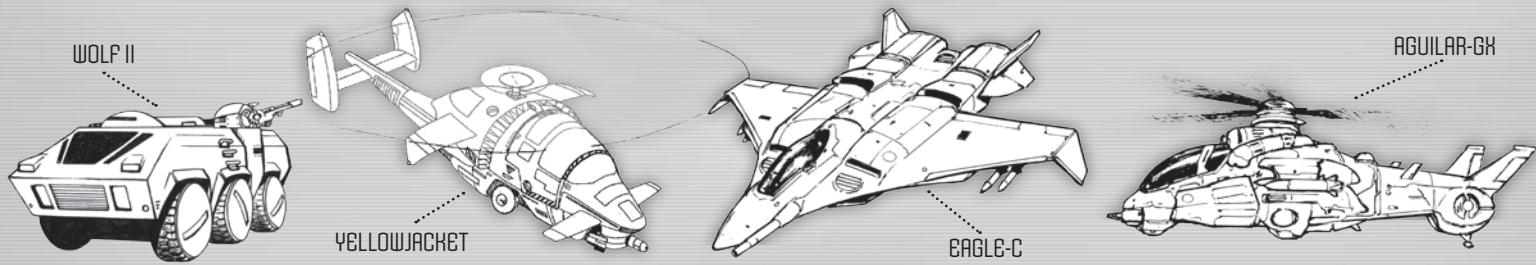
Améliorations de base : ballasts 2, 2 montures d'armes (grandes, lance-torpilles), 2 racks de drones (grands, avec rampes), camouflage de signature 2, système de survie 2

DocWagon CRT (hélicoptère médical)

DocWagon promet son assistance médicale partout, sauf dans les zones extraterritoriales, et il arrive qu'ils doivent se

Véhicules militaires, médicaux et de sécurité

	Maniabilité	Accel.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
Dodge-Guardian	+2	20/35	100	2	8	10	2	8R	14 000 ¥
General Product COP	+1	10/35	120	1	12	12	3	6R	18 000 ¥
Lone Star Honda 3240 modifiée	+2	20/50	220	2	9	6	1	14R	107 500 ¥
DocWagon SRT	+1	20/40	150	2	14	10	2	12R	65 000 ¥
DocWagon HTR	+2	20 / 40	150	2	14	20	3	18R	80 000 ¥
Mercedes Multimog Greif	-1	10/25	110	3	16	16	3	22R	88 700 ¥
Lone Star Black Mariah	-1	5/25	100	1	15	15	1	18R	55 000 ¥
Mercedes PE Commando	0	20/40	150	3	16	15	2	17R	72 500 ¥
Ruhrmetall Wolf II	0	10/30	105	2	16	18	3	24P	72 500 ¥
Surfstar Marine Seacop	0	10/20	60	1	14	14	2	12R	24 000 ¥
Surfstar Marine SeaDoc	1	12 / 24	60	1	14	14	2	12R	38 000 ¥
Celebrian Striker	-2	10/20	50	1	30	20	3	26P	2 200 000 ¥
Classe USS Boston	-2	5/15	70	2	30	20	3	30P	29 000 000 ¥
DocWagon CRT Helicopter	0	25/60	340	3	20	10	2	20R	1 310 000 ¥
Northrup Yellowjacket	0	15/30	130	2	10	8	2	12P	122 000 ¥
Aztechnology Aguilar-GX	+1	15/60	400	2	16	16	2	20P	1 800 000 ¥
FBI Hughes Kestrel C	+2	20/40	150	2	14	18	3	18R	210 000 ¥
Federated-Boeing Eagle-C	+2	60/240	1 200	3	20	12	3	26P	10 000 000 ¥



VÉHICULES MILITAIRES, MÉDICAUX ET DE SÉCURITÉ ...

rendre dans des zones à la fois éloignées et dangereuses de temps en temps. Hughes produit donc exclusivement pour DocWagon un hélicoptère d'évacuation médicalisée emportant deux modules Valkyrie et des drones aériens pour sécuriser la zone. Ces unités sont plus rapides et mieux armées que les ambulances au sol, et sont également les premières à arriver lors d'interventions à haut risque.

Modèles similaires : Aesa Héron RESCO, Shiawase Kyuukyuu Mk. 2

Améliorations de base : 2 modules Valkyrie, monture d'arme (interne, fixe, télécommandée), 2 racks de drones (grands)

Mercedes PE Commando (van de sécurité)

Le Mercedes PE Commando est destiné aux commandos corporatistes, aux équipes d'action des services secrets, aux agences de protection haut de gamme et au transport de marchandises légères de grande valeur. Le véhicule, qui en est à sa troisième génération, fait partie des engins les plus sophistiqués qui existent.

Blindage conséquent, motorisation puissante, électronique embarquée considérable, compartiment passagers spacieux : comme si cela ne suffisait pas, Mercedes offre également des kits spéciaux de camouflage – puisque la seule présence d'un PE Commando peut suffire à attirer l'attention de certains. Les kits en question permettent de masquer complètement la nature du véhicule. Fabriqués aux dimensions du PE Commando, ces structures et ces kits de carrosserie peuvent être customisés en fonction des souhaits du client, voire être personnalisés par lui.

Un PE Commando modifié à l'aide d'un de ces kits est quasiment impossible à reconnaître : pour y parvenir, un personnage doit réussir un Test de Mécanique automobile + Logique (8, 1 minute) ou un Test de Perception + Intuition (4).

Chaque kit de déguisement a une Disponibilité de 14R et coûte 6 500 ¥. Selon le type de kit désiré, la disponibilité ou le coût peuvent être plus élevés. L'Accélération d'un PE Commando modifié avec un kit de camouflage est réduite à 15 / 35, et sa Vitesse à 135. Les pénalités peuvent même être plus importantes (à la discréption du meneur de jeu) si le kit en question est particulièrement peu aérodynamique (comme un camion publicitaire surmonté d'un hot dog ou d'un cornet de glace géants).

Modèles similaires : Dodge Red Wolf, Mitsubishi Kayjar

Améliorations de base : blindage (dissimulé), CME 6, logique floue, protection pare-balles des passagers (4), système antivol, système de survie 1, turbo 3

Ruhrmetall Wolf II

(VCI – véhicule blindé de combat d'infanterie)

Le Ruhrmetall Wolf II à six roues motrices, est un char léger modulable, polyvalent et aéroportable. Sa polyvalence et sa mobilité rendent le Wolf particulièrement populaire auprès des forces militaires et mercenaires comme le MET2000, qui doivent fréquemment redéployer des unités.

Il existe de multiples versions du Wolf : reconnaissance, transport de troupes, blindé de combat d'infanterie (VCI), char de défense aérienne, ambulance, QG mobile, voire char de combat léger (généralement armé de batteries de missiles).

Les caractéristiques présentées ici correspondent à la version VCI.

Modèles similaires : Nizhnyi Tagel Inc. BMP-052b Napadatel, Toyota-Singarms Kannka

Améliorations de base : diffuseur de fumigène, module de rigging, monture d'arme (tourelle externe télécommandée), protection pare-balles des passagers 6, réservoir supplémentaire (1), suspension tout-terrain, système de survie 2

Northup Yellowjacket PRC-44T (autogire militaire)

Version militaire du Wasp, le Yellowjacket est un petit hélicoptère conçu plutôt pour interdire l'accès à une zone que pour le combat pur. Il n'a ni la protection ni l'armement nécessaires pour s'attaquer à des gros véhicules blindés, mais deux d'entre eux peuvent facilement éliminer les drones et les blindés légers utilisés en support d'infanterie, laissant les fantassins exposés à une nouvelle attaque. Si des shadowrunners sont du genre à utiliser de nombreux drones et / ou des drones militaires, et se trouvent près d'une base militaire ou d'une installation corporatiste isolée, le Yellowjacket est la réponse appropriée, en général avec son réseau sans fil coupé pour déjouer toute tentative de hacking.

Modèles similaires : Toyota-Singarms Kaitou, Dornier XU12

Améliorations de base : monture d'arme (interne, fixe, télécommandée)

Aztechnology Aguilar-GX (hélicoptère de combat)

Aztechnology est en train de remplacer ses hélicoptères d'attaque par une nouvelle génération d'appareils, et l'Aguilar se retrouve en service chez de nombreux États et organismes, en particulier dans les montagnes Rocheuses où les t-birds constituent leur gibier favori. Ne vous attendez pas à en voir en ville, ce sont des appareils militaires, mais faites attention : ces hélicos sont devenus le cauchemar des contrebandiers et des shadowrunners qui ont trop énervé un gouvernement ou une corpo disposant d'importants moyens militaires.

Modèles similaires : Messerschmidt-Kawasaki Gargoyle, Eurocopter Tigre

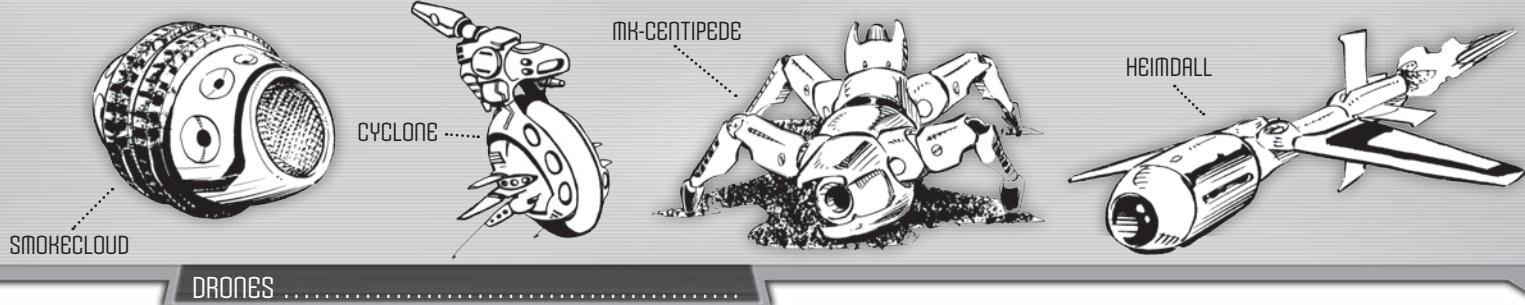
Améliorations de base : CCME 4, CME 4, 3 montures d'armes (tourelles externes télécommandée; une sous le nez et deux sous les ailes, lance-roquettes de barrage fixe), protection pare-balles des passagers 3.

FBI Hughes Kestrel C (hélicoptère de transport armé)

À la fin des années 60, le Bureau a remis à niveau sa flotte d'hélicoptères de transport avec une version armée du vénérable Hughes Kestrel. Le Kestrel C est un hélicoptère de transport et de déploiement tactique pour des missions d'interdiction de zone.

Améliorations et modifs : protection pare-balles des passagers (Indice 5), sécurité passagers améliorée (Indice 4), module de rigging, 2 montures d'armes (tourelle externe télécommandée sur le nez (mitrailleuse) et lance-roquettes sur montures fixes d'ailes)

Armes : Ares MP-LMG, lance-roquettes de barrage Flèche Hail avec roquettes (normales, anti-véhicules, anti-véhicules à tête chercheuse, électrifiées)



DRONES

Federated-Boeing Eagle-C (chasseur bombardier VSTOL)

Ce chasseur bombardier VSTOL (*Vertical Short Take-Off and Landing*, ou « atterrissage et décollage court ou vertical ») est utilisé pour intervenir contre des menaces aériennes ou quand une unité militaire se retrouve dans le pétrin et ne peut pas s'en sortir. Ses capacités VSTOL permettent à l'Eagle d'opérer même à partir d'aérodromes isolés ou de fortune : un terrain plat avec une caravane de ravitaillement suffit, ce qui permet d'éviter de stationner toute une escadrille en un seul endroit. Cela signifie qu'un appareil peut se trouver à cinq minutes, n'attendant qu'une alerte pour intervenir. Ces appareils ne sont cependant pas utilisés contre des cibles aussi dérisoires que des shadowrunners, et sont déployés plutôt dans le cas d'une véritable invasion de contrebandiers, ou pour envoyer un message ferme par-delà les frontières d'un autre pays.

Modèles similaires : Dassault Ocelot, Lockheed A-3100, Seader-Krupp Augentöter

Améliorations de base : CCME 4, CME 4, décollage et atterrissage améliorés 1, monture d'arme (interne, fixe, télécommandée), protection pare-balles des passagers 5, sièges éjectables

DRONES

Stonebrooke Smokecloud (drone de diversion roulant)

Malgré son nom, le rôle du Smokecloud n'est pas d'enfumer ses poursuivants au sens propre mais au figuré, en les retardant et en les décourageant. Il est plutôt lent, mais son équipement et ses grandes roues assurent qu'il finira par atteindre sa destination. Une fois qu'il a bougé et qu'il est placé dans la position voulue, il déclenche son équipement de diversion : un mécanisme de tir à blanc rapide qui peut reproduire les flashes de canon de différentes armes, avec un système de son surround reproduisant le bruit de n'importe quelle arme à feu actuellement sur le marché, du plus riquiqui des pistolets de poche au plus mâles des canons d'assaut, le tout doublé d'un système de haut parleurs simulant la présence de nombreux hommes en armes. Sa petite taille ne lui permet de disposer que d'une autonomie de 10 minutes, mais pendant ce temps il est capable de se faire passer pour un peloton entier de soldats belliqueux et armés jusqu'aux dents.

Modèles similaires : Esprit Industries Smartie, Shiawase Kagemusha

Améliorations de base : équipement spécial (diversion)

Jena Robotnik Cyclone (micro-drone espion roulant)

Ce petit drone monocycle ressemble à un yo-yo et sert à infiltrer les zones protégées pour faire une reconnaissance ou pour les surveiller pendant plusieurs heures. Le Cyclone peut accueillir un ensemble de senseurs standard de micro-drone (voir p. 334, SR4A).

Le coût de l'ensemble de senseurs n'est pas compris dans le prix du drone.

Modèles similaires : NeoNET Caracas, Renraku Jingo

Toyota MK-Centipede (marcheur de recherche et de secours)

Le Centipede (« mille-pattes ») est le drone de recherche et de secours standard. Il mesure moins de trente centimètres, et fonctionne en réseau avec des dizaines ou des centaines de ses congénères pour fouiller les décombres et les épaves à la recherche de survivants ou des causes d'un désastre. Il est lourdement blindé pour se protéger des flammes et des liquides caustiques, mais sa lenteur le rend inutile en combat. Une fois qu'un drone a repéré quelque chose, il appelle les autres drones de son réseau. Des adaptateurs situés aux deux extrémités des Centipede leur permettent alors de s'accrocher les uns aux autres, augmentant considérablement leur capacité à soulever des décombres, à soutenir des murs et à libérer les personnes enterrées sous les gravats. La FOR d'un Centipede individuel est de 0. Accrochés les uns aux autres, ils disposent d'une FOR égale à leur nombre (10 max.), uniquement à des fins de portage, de soutènement et de secours.

Modèles similaires : NeoNET MRS-1000

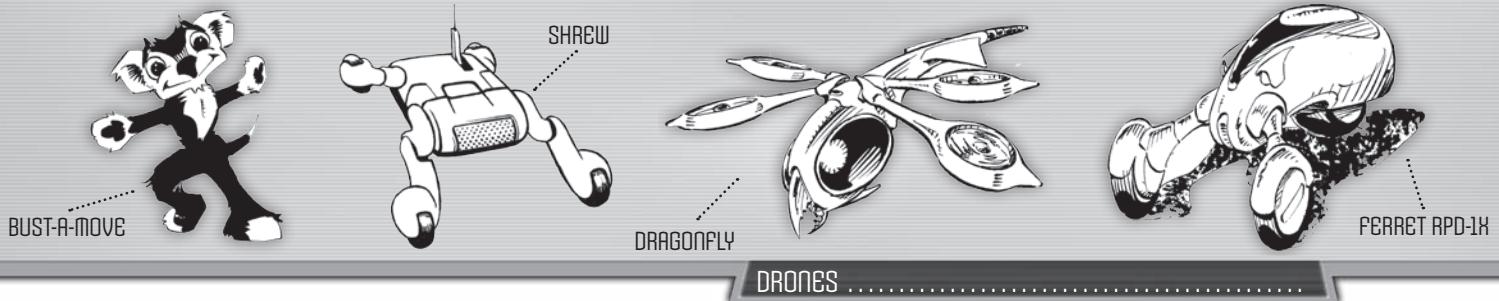
Améliorations de base : marcheur, blindage spécial (protection chimique 4, protection ignifuge 4, isolation électrique 4)

Ares Heimdall (drone missile)

Le Heimdall est considéré comme ce qui se fait de mieux en matière de missiles guidés, en remplaçant le système de guidage compliqué par un module de rigging. Le système consiste en un missile alimenté par air, qui peut être tiré par

Micro-drones	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
Stonebrooke Smokecloud	+1	2/10	10	3	0	0	2	14R	1 500 ¥
Jena Robotnik Cyclone	+1	2/10	10	3	0	0	2	10R	1 250 ¥
Toyota MK-Centipede	+1	2/10	10	3	0	1	1	4	1 000 ¥

Mini-drones	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
Ares Heimdall	+1	spécial	3 000	3	1	1	2	14P	1 500 ¥
Bust-A-Move	0	3/10	10	2	1	0	1	—	350 ¥
Renraku Shrew	0	10/20	60	3	1	0	2	12R	3 100 ¥
Cyberspace Designs Dragonfly	+1	3/15	30	3	1	1	2	12R	2 500 ¥
Ferret RPD-1X	0	10/20	60	3	1	2	3	8	3 000 ¥



DRONES

un lance-roquettes standard. Une fois tiré, un petit aileron se déploie pour augmenter la portée, puis le drone plane, avant d'allumer son moteur pour prendre de l'altitude et planer de nouveau. Cela permet d'obtenir une durée d'opération de 18 secondes, assez pour évaluer l'environnement géographique et déterminer les positions tactiques de l'opposition, avant de s'écraser sur la cible choisie par le rigger.

Le principal avantage du Heimdall comme arme offensive est que l'esprit métahumain n'est pas trompé aussi facilement qu'un cerveau électronique par des contre-mesures, alors que son principal inconvénient est que la vitesse extrêmement élevée ne peut être négociée que par les riggers les plus vifs, ce qui fait que son principal domaine d'application reste la reconnaissance proche en situation de combat, où un autre drone plus lent serait à coup sûr abattu.

La maniabilité du Heimdall est très limitée. Une fois tiré, il file à une vitesse comprise entre 2000 et 3000 mètres par Tour de combat (environ 200 à 300 km / h) et peut virer de 30 degrés par Tour de combat. Il ne peut fonctionner que pendant 6 Tours de combat maximum. Il peut être équipé d'une ogive anti-véhicules (+1,000 ¥), à fragmentation (+500 ¥) ou hautement explosive (+750 ¥). Voir p. 325, SR4A.

Modèles similaires : Aesa-Esprit Agas, Saeder-Krupp KSR-6, Evo Nightbird

Bust-A-Move (jouet marcheur)

Le Bust-A-Move de MCT est un drone jouet typique. Cette petite peluche chante et danse, et a fait un tabac à Noël dernier juste avant d'être retirée des ventes au plus haut de la période des achats de fin d'année. L'objectif n'était pas de faire grimper la demande comme tout le monde l'a cru à l'époque, mais parce que des hackers mal intentionnés ont découvert qu'ils pouvaient pirater la peluche par l'intermédiaire de la connexion sans fil qu'elle utilise pour télécharger de nouveaux pas de danse. Les petits malins s'en sont alors servis pour dévaliser des magasins et retrouver leurs complices près des conduits de ventilation pour leur refiler la marchandise.

Autres drones jouets très répandus, les poupées « Best Friend » pour les petits. Ils parlent, leur racontent des histoires au lit, et leur tiennent compagnie pendant que papa et maman travaillent dur pour la corporation. Ils surveillent également le comportement de l'enfant et sont équipés d'un Panicbutton sans fil relié directement au parent.

Modèles similaires : Captain Nova, Transmorphing Space Ninjas
Améliorations de base : marcheur, équipement spécial (air mignon)

Renraku Shrew (mini-drone espion roulant)

Le Renraku Shrew est petit (la taille d'une boîte de thon), avec 4 petites pattes terminées par des roulettes. Il peut être très facilement démonté en plusieurs éléments anodins sans outils, et remonté tout aussi aisément. Les éléments du Shrew ressemblent aux divers composants des bagages d'un voyageur ou d'un homme d'affaires.

Identifier les différents éléments comme constituant un drone nécessite un Test de Mécanique automobile + Logique (3) ou de Perception + Intuition (4). Démonter ou remonter le drone nécessite un Test étendu de Mécanique automobile + Logique (6, 1 minute).

Modèles similaires : —

Améliorations de base : assemblage rapide, éléments démontés dissimulables (voir ci-dessus)

Cyberspace Designs Dragonfly (chasseur tueur aérien)

Avec la prolifération du nombre de drones en circulation, les solutions pour s'en débarrasser ont elles aussi évolué. Il existe aujourd'hui un nombre croissant de mini et de micro-drones de surveillance et de reconnaissance, et des contre-mesures appropriées sont nécessaires. C'est là qu'interviennent les chasseurs tueurs. Contrairement aux drones de combat, trop gros et encombrants pour suivre les petits drones dans les moindres recoins, et qui présentent le risque de causer des dégâts collatéraux trop importants avec leurs armes classiques, le chasseur tueur a l'avantage d'une petite taille et de l'équipement idéal pour traquer et détruire les autres drones de son gabarit.

Le Dragonfly (« libellule ») a la taille et l'apparence de son alter ego naturel, même s'il est encore techniquement incapable de voler comme un véritable insecte. Ses ailes sont donc équipées de turbo hélices directionnelles, et il a essentiellement recours aux ultrasons pour repérer ses proies, même si d'autres arrangements de senseurs sont envisageables. Une fois qu'un drone adverse est en vue, le Dragonfly fond sur lui pour l'arracher du mur ou l'attraper en plein vol et le tailler en pièces avec ses pinces à vibrolames.

Les chasseurs tueurs peuvent également s'en prendre avec succès à des drones et des véhicules plus gros qu'eux en s'y attaquant en essaim. Dans ce cas, ils ont besoin d'un arsenal anti-véhicules spécial à base de micro-fers à souder qui leur permettent de patiemment percer coques et carrosseries pour atteindre les parties sensibles du véhicule. Une autre stratégie consiste à les piéger avec du C-12, et à les envoyer en mission suicide contre les parties vulnérables d'un véhicule ennemi.

Le chasseur tueur peut également s'attaquer à un métahumain, mais cela revient relativement cher par rapport au peu de dommages qu'il provoque. Il a toutefois prouvé son efficacité comme drone assassin, en s'introduisant dans la chambre de sa cible pour lui injecter du poison ou lui trancher la gorge.

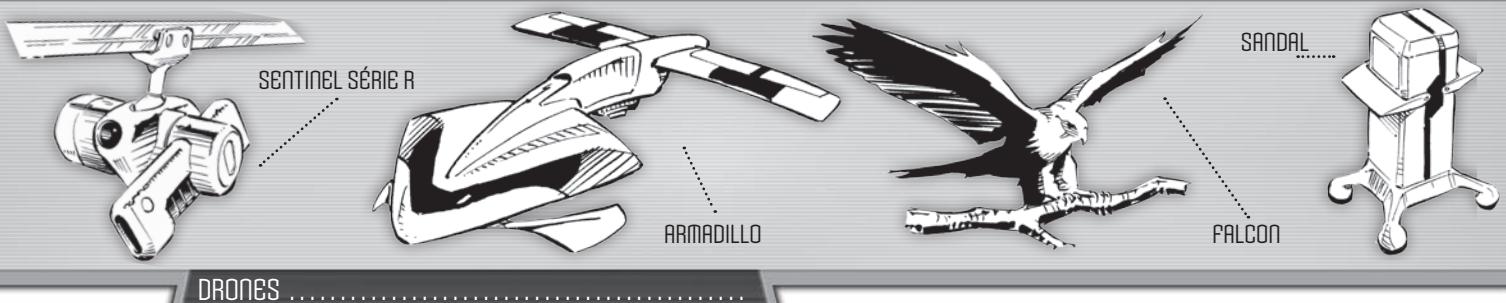
Le Dragonfly est équipé d'un autosoft Acquisition (Arme de mêlée exotique). La version standard a une VD de 5 (PA 0) contre les mini et micro-drones, et une VD de 1 (PA +1) contre les autres cibles. La version anti-véhicules a une VD de 3 (PA -1) contre les véhicules (mini et micro-drones compris) et une VD de 1 (PA +1) contre les autres cibles. La version piégée au C-12 utilise les caractéristiques d'une grenade hautement explosive (usage unique).

Modèles similaires : Aesa Draconide, Mesametric Tekkei-050, Renraku Yokujin
Améliorations de base : décollage et atterrissage améliorés 2, machinerie spéciale (armement antidrones, voir description)

Ferret RPD-IX (patrouilleur roulant)

Divers modèles du Ferret sont utilisés comme drones de patrouille depuis plus de dix ans. Conçu pour l'observation, discret, il est même équipé d'un armement léger sur certaines versions, en général non létal, comme un inducteur de douleur ou un taser. Le Ferret a pour ambition de compléter ou de remplacer les patrouilles de gardes à l'extérieur et à l'intérieur

DRONES



des installations de sécurité légère ou moyenne, et bénéficie donc d'un ensemble de senseurs très correct. Si le Ferret doit passer lui-même à l'offensive, il tente de retarder les intrus suffisamment longtemps pour permettre l'arrivée d'une force de réaction plus puissante, ou de déborder l'ennemi à plusieurs – et même si un intrus un peu préparé peut se gausser d'un tir étourdissant, s'en prendre une dizaine d'un coup peut généralement neutraliser même un troll.

Le Ferret a également l'avantage d'avoir des années de service au compteur : il en existe des dizaines de versions produites pour l'armée, les services de sécurité et même les particuliers. Du coup, même si les derniers modèles ne sont pas disponibles, on trouve souvent les plus anciens à un prix intéressant. Comme la plupart des modifications apportées au Ferret sont internes, une tactique éprouvée consiste à s'en servir de cheval de Troie. Un shadowrunner qui veut en savoir un peu plus sur une cible envoie un Ferret dont l'aspect extérieur a été modifié pour correspondre au style, à l'apparence et aux couleurs du bâtiment où se trouve la cible, histoire que les employés et la sécurité ne se doutent de rien. Cette ruse permet au Ferret de pénétrer sans encombre à peu près n'importe où, à l'exception des zones les plus sécurisées.

Le Ferret dispose de 4 emplacements de modifications supplémentaires, pour un nombre maximum d'emplacements de 8 (voir p. 133).

Modèles similaires : A-Technologies Ranger, NeoNET Janus, Aztechnology IDS

Améliorations de base : batterie de senseurs améliorée

Ares Sentinel série R (sentinelle sur rail)

La nouvelle série « R » est un système spécial de sécurité et de défense, renforcé contre les intrus en WiFi dans la mesure où les drones sur rail sont contrôlés par l'intermédiaire de contacts intégrés aux rails. Pour prendre le contrôle d'un tel drone, un hacker doit d'abord entrer en contact physique avec le rail et pirater son système de contrôle lourdement crypté. Autre avantage, les drones sur rail ont une autonomie illimitée et peuvent utiliser les armes les plus lourdes sans subir le moindre recul, avec l'inconvénient évident qu'ils sont limités par le trajet du rail sur lequel ils sont fixés. Ils constituent donc généralement la dernière ligne de défense, en complément d'autres mesures de sécurité.

Modèles similaires : Saab-Thyssen Vollautomatisches Abwehrsystem Mk.2, Renraku Toubentsukai

Améliorations de base : monture d'arme, propulsion sur rail

Aztechnology Armadillo (drone aérien de guerre électronique)

Un drone de guerre électronique a pour seule mission de perturber les lignes de communication ennemis. L'Armadillo est doté de deux brouilleurs performants : un directionnel à des fins offensives, et un de zone pour une approche plus défensive. Comme son rôle est de traverser ou de dépasser les lignes ennemis, il est équipé de toutes sortes de systèmes défensifs, en particulier un blindage lourd, un revêtement de matériaux absorbant les ondes radar, et un système CME à la pointe de la technologie. Le design d'origine utilisé par le gouvernement aztlan est hors de prix et se retrouve rarement entre les mains d'une équipe de shadowrunners, mais il en existe sur le marché

noir une version abordable, aux capacités réduites, basée sur les plans « trouvés » par les services de renseignement des CAS et fuités sur divers sites matriciels d'ingénieurs pirates.

Modèles similaires : Esprit Caete, GAZ-Niki JammStar, MCT Shinobi

Améliorations de base : camouflage de signature 3, CME 3, machinerie spéciale (brouilleur de zone 4, brouilleur directionnel 3)

Entertainment Systems Falcon (drone de compagnie aérien)

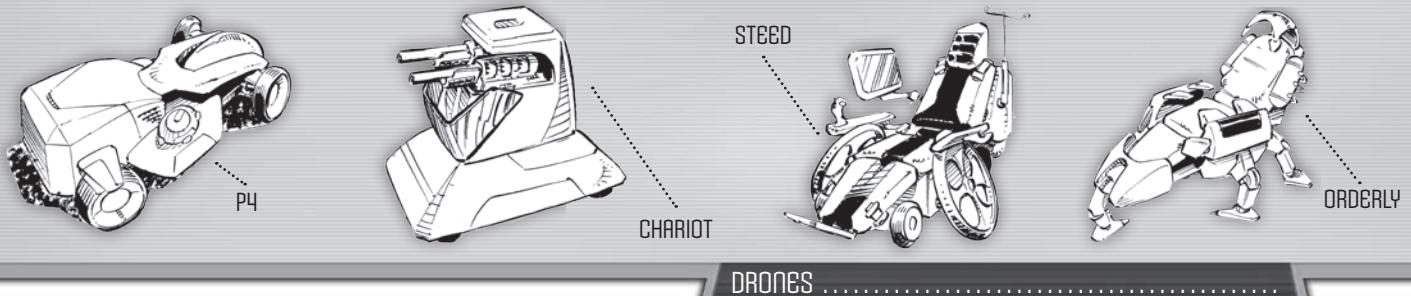
Les drones de compagnie sont une version spécialisée des drones jouets, conçus pour avoir l'air de véritables animaux domestiques – notamment avec des besoins comme la promenade, la nourriture et l'excrition (qui peuvent heureusement être désactivés au gré de l'utilisateur). Même s'ils doivent faire face à la concurrence difficile des animaux de compagnie virtuels, ils ont toujours la faveur des consommateurs qui veulent quelque chose de « vrai ».

Les modèles les plus répandus ont la forme de poissons d'aquarium, de perroquets, de cochons d'inde, de chats et de petits chiens, mais il en existe également de nombreuses versions plus exotiques les unes que les autres, puisqu'il n'y a pas de limite à l'apparence qu'ils peuvent prendre. Leur seul inconvénient est leur capacité de mouvement : alors que ceux qui marchent le font avec un naturel presque parfaitement réaliste, le grand défi reste de créer un drone de compagnie capable de voler correctement (même si des drones perroquets dotés d'une capacité de parole excellente existent depuis longtemps, aucun n'a la possibilité de voler). Entertainment Systems a relevé le défi et a annoncé le lancement de sa nouvelle gamme de drones Falcon, qui non seulement ressemblent à des faucons et se comportent comme tels, mais qui se déplacent dans les airs comme de véritables oiseaux. Leur complexité nécessite qu'ils soient fabriqués à la main, ce qui les rend très coûteux, et en a fait un symbole de statut social pour les riches amateurs de fauconnerie. Comme les œuvres d'art génériques (les animaux de compagnie génétiquement modifiés), ils ont une grande valeur qui finit parfois par provoquer des shadowruns. La technologie de base derrière le vol du Falcon pourrait finir par faire des ornithoptères une réalité – un rêve pour les fans de technologie aéronautique romantiques. Les caractéristiques et le coût du Falcon s'appliquent aux drones de compagnie aériens. Pour leur équivalent « terrestre, » appliquez les caractéristiques du drone jouet et modifiez son Accélération et sa Vitesse pour correspondre à celles de l'animal approprié, et augmentez le coût en conséquence. Modifier un drone de compagnie est très compliqué, et présente le risque d'abîmer son apparence réaliste et son mouvement particulier. Au meneur de jeu d'avoir le dernier mot sur ce qui est faisable et ce qui ne l'est pas.

Améliorations de base : décollage et atterrissage améliorés 2

GMC Sandal (drone de livraison roulant)

Drone de livraison très répandu, le Sandal accompagne souvent le van GMC Hermes (voir p. 112). Il s'agit en gros d'une boîte sur roues, capable de transporter dix colis standard. Une fois le drone largué quelque part par le van, il suit les indications des marqueurs RFID des paquets, puis vérifie les données biométriques des personnes habilitées à recevoir les colis. Une fois l'identité confirmée, le compartiment du



DRONES

Sandal s'ouvre, et le paquet peut être récupéré. Le drone peut alors récupérer de nouveaux colis en consultant leurs marqueurs RFID. Un système interne permet d'éviter qu'un paquet se trouve dans le compartiment de récupération du drone jusqu'à ce qu'il arrive à l'adresse indiquée. Les colis ne peuvent être retirés sans contrôle du Sandal, même si ce dernier n'est pas lourdement blindé : n'importe quelle personne un peu déterminée dotée des bons outils pourra forcer le drone. Si ce type d'incident se produit, ou si le Sandal est retardé, il contacte en premier lieu le chauffeur du van, puis les riggers de service de la société de livraison pour gérer la situation. Le fait que ce drone est relativement fragile signifie qu'il est conçu pour les zones sûres. Il est très rare de voir un Sandal dans une zone-z, et il y a peu de chance qu'il transporte quoi que ce soit de grande valeur. Comme personne ne s'attend à ce qu'un Sandal transporte quelque chose de coûteux, certaines personnes y ont toutefois recours exprès.

Modèles similaires : Saeder-Krupp Lieferdrone-4, Aztechnology Mule, Alstom Drone Chargeur

Améliorations de base : machinerie spéciale (système de livraison / enlèvement de paquets)

Knight Errant P4 (drone de poursuite roulant)

Drone sur roues rapide, le P4 a pour mission de filer les criminels et les divers suspects surveillés par Knight Errant. Il sert aussi lors des courses poursuites, en se déployant à partir d'un rack placé sur le véhicule de poursuite, avant d'accélérer pour dépasser la cible, et éjecte une bande d'arrêt pour arrêter le véhicule en fuite. Il arrive également que le P4 se glisse sous le véhicule cible et y colle un transmetteur. Celui-ci accède au réseau du véhicule (ou au PAN des passagers) pour que les hackers de KE puissent en savoir plus sur leur employeurs avant de prendre des mesures qui risquent de mettre les suspects hors d'état de témoigner par la suite.

Modèles similaires : Cyberspace Designs Hornet F21, Suzuki HP-2000, Alstom Classe I

Améliorations de base : lanceur de bandes d'arrêt

GMC Chariot modifié (drone de combat déguisé)

Le Chariot était le van de livraison standard de GMC, avant qu'il ne soit remplacé par le Sandal. Certains mécanos clandestins ont conçu des plans sur la manière de remonter les innombrables pièces détachées en un drone de combat qui avait toujours l'apparence du drone de livraison inoffensif habituel. Les plans ont ensuite tourné sur les réseaux matriciels clandestins. Même s'il n'est pas aussi efficace qu'un vrai drone de combat, le Chariot modifié a l'avantage de l'effet de surprise, ce qui est préférable pour la plupart des shadowruns.

On peut trouver sur la Matrice divers autres plans sur la façon de transformer des drones de service inoffensifs en armes mortelles, et en cherchant un peu au marché noir vous trouverez exactement ce dont vous avez besoin pour n'importe quel job d'infiltration, ou au moins de quoi faire les modifications vous-mêmes (voir *Visibilité*, p. 148).

Améliorations de base : monture d'arme (dissimulée, fixe, télécommandée)

Transys Steed

(drone de mobilité personnelle roulant)

Le Steed est un drone fauteuil roulant électrique. Un joystick sur le bras du fauteuil permet un contrôle manuel, mais il est généralement contrôlé par un autopilote de drone qui lui permet de transporter un handicapé. Sa structure légère lui permet d'être plié et rangé dans un petit compartiment, et le fauteuil dispose de pneus intelligents (p. 107) qui lui permettent de monter et descendre des escaliers.

Utilisé avant tout par les patients incapables de marcher ou de contrôler manuellement un fauteuil roulant standard, le Steed fait également le bonheur des shadowrunners, en particulier des magiciens en projection astrale et des hackers en RV qui ne pourraient autrement pas suivre leur équipe. Le Steed est également utilisé pour transporter des runners blessés ou des prisonniers sous sédatifs. Quand il n'est pas utilisé comme un fauteuil roulant, le drone peut replier son siège et servir de drone de reconnaissance basique, ou à transporter divers objets.

Modèles similaires : Shiawase MX-2, MCT Wheelchair-PMD

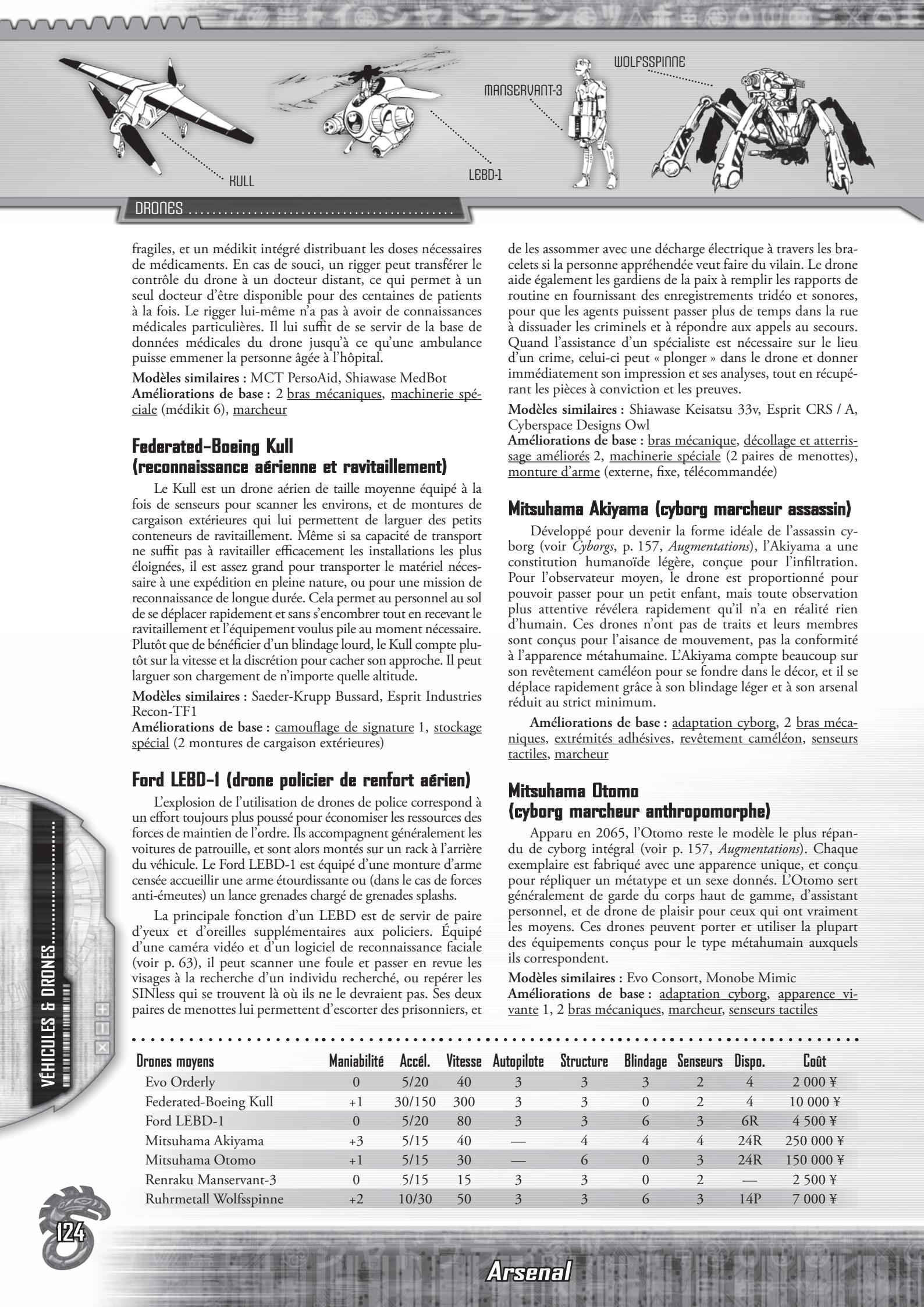
Améliorations de base : assemblage rapide

Evo Orderly (aide soignant marcheur)

Entre les troubles civils, les catastrophes et les épidémies, les premières années du XXI^e siècle ont prélevé un lourd tribut humain. Les personnes âgées étaient parmi les premières victimes, et la démographie mondiale a plus ou moins retrouvé sa forme pyramidale, même dans les pays occidentaux développés. Le seul pays à n'être quasiment pas touché, grâce à l'unité de sa nation, fut le Japon impérial, qui vit au contraire sa pyramide des âges s'inverser. Les japanacorps, fondées sur de forts liens familiaux où un individu vit et travaille pour la corporation toute sa vie, devaient trouver un moyen de fournir à domicile des soins de qualité mais abordables à une population vieillissante, sans pour autant que leurs employés ne se retournent contre elles.

Yamatetsu était l'une des premières mégacorps japonaises à l'époque, et elle mit au point la solution idéale, sous la forme de drones aides soignants. L'Orderly dispose de systèmes de feedback tactiles sensibles pour aider les personnes âgées

Petits drones	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
Ares Sentinel série « R »	0	5/10	40	3	2	6	2	4R	2 000 ¥
Aztechnology Armadillo	0	5/15	50	3	2	6	3	12P	20 000 ¥
Entertainment Systems Falcon	+2	5/30	70	3	2	2	1	16	59 000 ¥
GMC Sandal	0	10/25	60	2	2	4	2	4	3 500 ¥
Knight Errant P4	+1	20/50	180	3	2	2	3	10R	8 000 ¥
GMC Chariot modifié	0	10/25	40	3	2	2	2	8P	4 800 ¥
Transys Steed	+1	10/20	40	3	2	2	3	—	4 000 ¥



fragiles, et un médikit intégré distribuant les doses nécessaires de médicaments. En cas de souci, un rigger peut transférer le contrôle du drone à un docteur distant, ce qui permet à un seul docteur d'être disponible pour des centaines de patients à la fois. Le rigger lui-même n'a pas à avoir de connaissances médicales particulières. Il lui suffit de se servir de la base de données médicales du drone jusqu'à ce qu'une ambulance puisse emmener la personne âgée à l'hôpital.

Modèles similaires : MCT PersoAid, Shiawase MedBot

Améliorations de base : 2 bras mécaniques, machinerie spéciale (médikit 6), marcheur

Federated-Boeing Kull (reconnaissance aérienne et ravitaillement)

Le Kull est un drone aérien de taille moyenne équipé à la fois de senseurs pour scanner les environs, et de montures de cargaison extérieures qui lui permettent de larguer des petits conteneurs de ravitaillement. Même si sa capacité de transport ne suffit pas à ravitailler efficacement les installations les plus éloignées, il est assez grand pour transporter le matériel nécessaire à une expédition en pleine nature, ou pour une mission de reconnaissance de longue durée. Cela permet au personnel au sol de se déplacer rapidement et sans s'encombrer tout en recevant le ravitaillement et l'équipement voulus pile au moment nécessaire. Plutôt que de bénéficier d'un blindage lourd, le Kull compte plutôt sur la vitesse et la discréetion pour cacher son approche. Il peut larguer son chargement de n'importe quelle altitude.

Modèles similaires : Saeder-Krupp Bussard, Esprit Industries Recon-TF1

Améliorations de base : camouflage de signature 1, stockage spécial (2 montures de cargaison extérieures)

Ford LEBD-1 (drone policier de renfort aérien)

L'explosion de l'utilisation de drones de police correspond à un effort toujours plus poussé pour économiser les ressources des forces de maintien de l'ordre. Ils accompagnent généralement les voitures de patrouille, et sont alors montés sur un rack à l'arrière du véhicule. Le Ford LEBD-1 est équipé d'une monture d'arme censée accueillir une arme étourdissante ou (dans le cas de forces anti-émeutes) un lance grenades chargé de grenades splashs.

La principale fonction d'un LEBD est de servir de paire d'yeux et d'oreilles supplémentaires aux policiers. Équipé d'une caméra vidéo et d'un logiciel de reconnaissance faciale (voir p. 63), il peut scanner une foule et passer en revue les visages à la recherche d'un individu recherché, ou repérer les SINless qui se trouvent là où ils ne le devraient pas. Ses deux paires de menottes lui permettent d'escorter des prisonniers, et

de les assommer avec une décharge électrique à travers les bracelets si la personne appréhendée veut faire du vilain. Le drone aide également les gardiens de la paix à remplir les rapports de routine en fournissant des enregistrements tridéo et sonores, pour que les agents puissent passer plus de temps dans la rue à dissuader les criminels et à répondre aux appels au secours. Quand l'assistance d'un spécialiste est nécessaire sur le lieu d'un crime, celui-ci peut « plonger » dans le drone et donner immédiatement son impression et ses analyses, tout en récupérant les pièces à conviction et les preuves.

Modèles similaires : Shiawase Keisatsu 33v, Esprit CRS / A, Cyberspace Designs Owl

Améliorations de base : bras mécanique, décollage et atterrissage améliorés 2, machinerie spéciale (2 paires de menottes), monture d'arme (externe, fixe, télécommandée)

Mitsuhamu Akiyama (cyborg marcheur assassin)

Développé pour devenir la forme idéale de l'assassin cyborg (voir *Cyborgs*, p. 157, *Augmentations*), l'Akiyama a une constitution humanoïde légère, conçue pour l'infiltration. Pour l'observateur moyen, le drone est proportionné pour pouvoir passer pour un petit enfant, mais toute observation plus attentive révélera rapidement qu'il n'a en réalité rien d'humain. Ces drones n'ont pas de traits et leurs membres sont conçus pour l'aisance de mouvement, pas la conformité à l'apparence métahumaine. L'Akiyama compte beaucoup sur son revêtement caméléon pour se fondre dans le décor, et il se déplace rapidement grâce à son blindage léger et à son arsenal réduit au strict minimum.

Améliorations de base : adaptation cyborg, 2 bras mécaniques, extrémités adhésives, revêtement caméléon, senseurs tactiles, marcheur

Mitsuhamu Otomo (cyborg marcheur anthropomorphe)

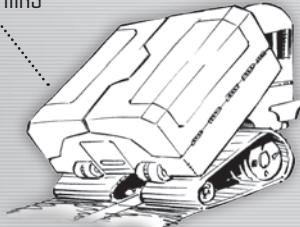
Apparu en 2065, l'Otomo reste le modèle le plus répandu de cyborg intégral (voir p. 157, *Augmentations*). Chaque exemplaire est fabriqué avec une apparence unique, et conçu pour répliquer un métatype et un sexe donnés. L'Otomo sert généralement de garde du corps haut de gamme, d'assistant personnel, et de drone de plaisir pour ceux qui ont vraiment les moyens. Ces drones peuvent porter et utiliser la plupart des équipements conçus pour le type métahumain auxquels ils correspondent.

Modèles similaires : Evo Consort, Monobe Mimic

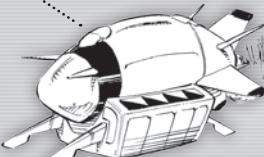
Améliorations de base : adaptation cyborg, apparence vivante 1, 2 bras mécaniques, marcheur, senseurs tactiles

Drones moyens	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
Evo Orderly	0	5/20	40	3	3	3	2	4	2 000 ¥
Federated-Boeing Kull	+1	30/150	300	3	3	0	2	4	10 000 ¥
Ford LEBD-1	0	5/20	80	3	3	6	3	6R	4 500 ¥
Mitsuhamu Akiyama	+3	5/15	40	—	4	4	4	24R	250 000 ¥
Mitsuhamu Otomo	+1	5/15	30	—	6	0	3	24R	150 000 ¥
Renraku Manservant-3	0	5/15	15	3	3	0	2	—	2 500 ¥
Ruhrmetall Wolfsspinne	+2	10/30	50	3	3	6	3	14P	7 000 ¥

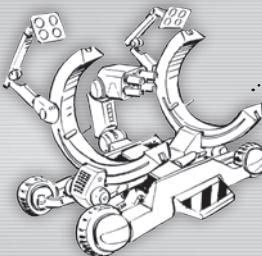
AUXILIA MK3



TOWER



VULCAN



NIMROD



DRONES

Renraku Manservant-3 (marcheur domestique humanoïde)

Il semble que Renraku ait tiré les leçons des erreurs qui ont mené au désastre de l'Arcologie. La plupart de leurs gammes de drones domestiques se sont cassé la figure quand le grand public a fini par avoir vent de ce qui s'était vraiment passé dans l'arcologie. La corpo a donc dû réinventer ses produits, en mettant désormais l'accent sur leurs faiblesses et leurs limitations plutôt que sur leurs forces et leurs capacités. Le Manservant est un marcheur humanoïde conçu pour être un peu plus petit qu'un humain moyen, avec une posture humble. Le design de ses articulations ne lui permet que de se déplacer lentement, ce qui permet à n'importe quelle personne capable de marcher d'aller plus vite que lui. La partie supérieure de son corps est dans la fourchette basse de la moyenne humaine, mais il peut verrouiller ses bras et soulever avec ses jambes pour augmenter sa capacité de levage au-delà de celle d'un être humain. Cette conception limite le risque que le drone puisse utiliser sa force de manière offensive. Il n'est pas non plus capable d'utiliser la force de ses jambes de manière menaçante, car les articulations de ses hanches ne lui permettent pas de porter des coups de pied.

Le Manservant-3 vendu à Seattle et ailleurs en Amérique du Nord est également équipé d'un interrupteur télécommandé situé là où le souhaite son propriétaire. L'interrupteur permet de désactiver le drone. Une seconde pression active le dispositif Panicbutton et envoie une alerte au commissariat le plus proche, avec un code signalant un risque de drone devenu dangereux. Ce choix de « donner aux drones un visage humain » et de rassurer les propriétaires a fait le succès de la nouvelle gamme dans le monde entier, en particulier au Japon, le pays disposant du plus haut niveau d'équipement en drones domestiques au monde. Autre avantage du Manservant, il est capable de travailler 24 heures sur 24 à des tâches domestiques telles que la lessive, le ménage, la cuisine, etc. sans se fatiguer. Le Manservant est également discret, ce qui lui permet de continuer ses corvées même quand les propriétaires dorment.

Modèles similaires : MCT Housekeeper, Saeder-Krapp Heimdrone, Shiawase Élysée

Améliorations de base : 2 bras mécaniques, marcheur

Ruhrmetall Wolfsspinne (marcheur de combat arachnoïde)

Le Wolfsspinne (« araignée loup » en allemand), agile et rapide, est l'un des drones de combat les plus modernes et dangereux. Sa forme arachnoïde ne le rend pas seulement menaçant, mais lui permet également de s'infiltrer dans les espaces les plus étroits. Il peut ainsi remplir des missions de reconnaissance, de traque et d'élimination, de sniper ou de contrôle de périmètre en situation de combat urbain.

La plupart des forces militaires et mercenaires qui emploient le Wolfsspinne le dotent d'extrémités adhésives (voir p. 141) pour accroître l'agilité des pattes d'araignée du drone et lui permettre d'atteindre les positions les plus inaccessibles.

Modèles similaires : Aztechnology Alacran, MCT Cora
Améliorations de base : autosoftware Acquisition 3 et Défense 3, marcheur, monture d'arme (externe, fixe, télécommandée), tuning 1 (apparence menaçante)

Ares Auxilia Mk3 (drone de renfort militaire à chenilles)

Les drones de backup militaire comme l'Auxilia sont devenus courants dans les combattantes modernes. Ils sont gros, lourdement blindés, et doivent servir de renfort et de backup aux pelotons de combat. Ils ne sont pas armés eux-mêmes, et laissent les soldats se battre, mais transportent les armes lourdes, les munitions et l'équipement nécessaire dans des caissons blindés pour réduire le poids porté par chaque fantassin, accroissant d'autant la mobilité de tout le peloton.

Modèles similaires : GM-Nissan Morlock, Shiawase Kei, Panhard DTT

Améliorations de base : chenilles, stockage spécial (caissons blindés)

GTS Tower (dirigeable de transport)

Le GTS Tower sert à la fois d'unité de retransmission pour étendre la portée des réseaux de drones et sans fil, et de porte-drones pour des micro et des mini-drones. Grand, lent et légèrement armé, le dirigeable Tower a besoin d'être escorté par des drones de protection, tout en emportant de nombreux micro-drones (généralement des chasseurs tueurs) en prévision d'un combat.

Modèles similaires : FMC-Stonebrook Recon Zeppelin, Cyberspace Designs Nexus

Améliorations de base : aérostat, monture d'arme (externe, flexible, télécommandée), rack de drones (lancement multiple), unité de retransmission (indice de Signal 6)

Lockheed Vulcan (drone de maintenance roulant)

Le Vulcan est un drone de maintenance typique qui peut assurer toutes sortes de travaux d'entretien pendant que les mécaniciens en chair et en os peuvent consacrer leur expérience à des tâches plus complexes. Conçu à l'origine pour fonctionner dans l'environnement de travail dangereux d'un aérodrome, il est plus solide que les autres drones de sa catégorie, ce qui en fait le choix idéal dans les situations dans lesquels se retrouvent souvent les mécanos clandestins. Son autosoftware de Mécanique aéronautique 3 peut être facilement remplacé par d'autres autosoftware pour effectuer tous les travaux de maintenance imaginables.

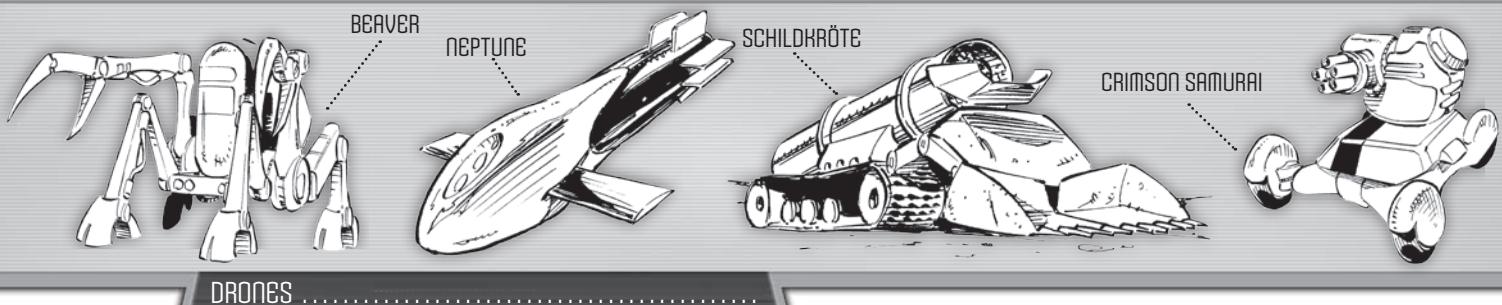
Le Vulcan est optimisé pour travailler sur les produits Lockheed et reçoit des mises à jour quotidiennes dans le cadre du contrat de maintenance externalisé que Lockheed vend souvent avec ses avions et ses drones. Dans le cas de réparations compliquées ou inhabituelles, Lockheed peut s'arranger pour que l'un de ses ingénieurs expérimentés plonge dans le drone depuis la Matrice.

Modèles similaires : NeoNET Paddy, Saeder-Krapp Wartungseinheit, A-Technologies Vendange

Améliorations de base : bras mécanique, logique floue, machinerie spéciale (kit de mécanique aéronautique)

McDonnell-Douglas Nimrod (drone de combat aérien)

Le Nimrod de McDonnell-Douglas est le dernier né d'une longue famille de drones conçus à l'origine pour remplacer les chasseurs bombardiers. Alors que la technologie a permis



DRONES

d'augmenter la taille et la capacité d'emport offensif des appareils, la logistique nécessaire au déploiement de drones de grande taille les rend peu pratiques à plusieurs égards. Le Nimrod revient à une philosophie de design plus compact, et dispose d'une voilure orientable et de capacités VTOL qui lui permettent d'être utilisé n'importe où. Conçu pour fournir un soutien aérien à la demande aux troupes opérant en territoire avancé, son équipement standard est une unique mitrailleuse légère chargée de munitions à perçage d'armure dont le rôle est de détruire les drones et les blindés ennemis, ainsi qu'un lance-roquettes multiples pour se débarrasser des positions retranchées et de l'opposition légèrement blindée.

La configuration du Nimrod lui permet également d'être engagé en combat aérien, ce qui a fait son succès chez les rippers opérant des deux côtés de la loi. Plusieurs pilotes de VBA ont ajouté le Nimrod à leur répertoire de drones pour compenser leur vulnérabilité face aux intercepteurs aériens. Avec un Nimrod, les chances d'un VBA se rééquilibrent et lui permettent au moins de semer ses poursuivants. Le Nimrod est aussi utilisé pour décourager la piraterie aérienne. Certains grands appareils transportent des Nimrod dans des rack de drones maquillés en réservoir supplémentaire, et en les déployant pour surprendre d'éventuels agresseurs.

Modèles similaires : MCT-Nissan Hellcat, Aztechnology Silent Serpent

Améliorations de base : décollage et atterrissage améliorés 2, 2 montures d'armes (internes, fixes, télécommandée)

Mesametric Beaver (marcheur de construction)

Le Beaver (« castor ») est un drone de construction capable de travailler 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7, sans avoir besoin de se reposer et sans se plaindre des tâches dangereuses ou difficiles. Aussi agile et plus solide que l'ouvrier métahumain moyen, il est devenu monnaie courante sur les chantiers qui ont besoin de boucler les travaux le plus vite possible. L'inconvénient du Beaver est que malgré son design de dur à cuire, il a en permanence besoin qu'on l'entretienne et que l'on recharge ses sources d'énergie, sans pour autant être aussi versatile qu'un ouvrier en chair et en os. La meilleure solution serait qu'il travaille en binôme, mais le fait que les drones « bossent comme des castors » a tendance à vraiment énerver les ouvriers, et les « accidents » se produisent plus souvent sur les chantiers mixtes que sur les chantiers employant exclusivement des drones. D'un autre côté, un chantier occupé seulement par des drones est le rêve des hackers qui, pour peu qu'ils

aient assez de temps et de ressources, peuvent pirater toute l'équipe de drones et s'en servir pour faire sauter tout le site dans un grand feu d'artifice.

Modèles similaires : GTE-Ford Hercules, Saeder-Krupp Ameise, Dassault Serpentaire

Améliorations de base : bras mécanique, équipement spécialisé (outils de construction), marcheur

Mitsuhama Tomino (cyborg marcheur de combat)

Le Tomino est conçu dans un seul but : le combat en situation de grave menace. Il est fabriqué spécialement pour pénétrer dans des zones de combat extrêmement dangereuses où la discréption métahumaine est également de mise. Bien qu'humanoïde, le Tomino ne peut passer pour un métahumain. Il est en effet beaucoup plus massif qu'un troll en armure de combat militaire. Quand il traverse une surface instable, il ne faut pas oublier que ce modèle pèse plus de 250 kg. Bien qu'il soit capable de mener un combat en mêlée, le Tomino n'est pas conçu pour cela. Il préfère avoir recours à ses armes à feu autant que possible. Le Tomino suit toutes les règles des cyborgs intégraux (voir p. 157, *Augmentations*).

Modèle similaire : Ares Madcat

Améliorations de base : adaptation cyborg, 2 bras mécaniques, marcheur, nanomaintenance (2), senseurs tactiles, stabilisateur corporel (2)

Saeder-Krupp Mk-17D Neptune (drone de reconnaissance submersible)

De la taille d'une torpille classique, le Neptune est utile aux sous-marins qui ne peuvent évoluer en eaux peu profondes. Conçu à l'origine pour équiper les sous-marins nucléaires de grande profondeur, qui devaient éviter les côtes de peur de ruiner leur discréption, le drone submersible servait à mener des observations de proximité ou à larguer des packages de senseurs pour des opérations de surveillance. Plusieurs modèles ont également servi au dragage de mines, mais le degré de contrôle nécessaire pour ce genre de mission était devenu un problème. Alors que les modèles les plus anciens ont fini entre les mains de propriétaires particuliers, la demande n'est pas là tout simplement parce qu'il est difficile de piloter efficacement un drone sous l'eau quand l'émission du signal qui permettrait de le contrôler est tout bonnement interdite lors des opérations sous-marines. Certaines corporations se servent du Neptune pour assurer la sécurité de leurs aquacologies et de leurs bases flottantes.

Grands drones	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote	Structure	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût
Ares Auxilia Mk3	-1	10/30	50	3	4	12	2	10P	8 000 ¥
GTS Tower	0	10/30	120	3	4	2	3	12	25 000 ¥
Lockheed Vulcan	-1	5/15	30	3	4	4	2	4	6 000 ¥
McDonnell-Douglas Nimrod	+2	40/200	800	3	4	8	3	18P	75 000 ¥
Mesametric Beaver	-1	5/15	15	3	4	8	1	—	4 000 ¥
Mitsuhama Tomino	+2	5/15	35	—	10	10	3	24R	350 000 ¥
Saeder-Krupp Mk-17D Neptune	-1	5/20	30	3	4	12	3	10	22 000 ¥
Saeder-Krupp Schildkröte	-1	5/20	40	3	4	6	2	10	8 000 ¥
Wuxing Crimson Samurai	+1	15/30	100	3	4	12	3	10R	9 500 ¥

Y émettre un signal n'est en effet pas risqué dans ce cas puisque les installations sous-marines elles-mêmes ne sont pas cachées.

Modèles similaires : Proteus Tieftaucher, Shiawase Suredo
Améliorations de base : ballasts 2, contre-mesures de verrouillage

Saeder-Krupp Schildkröte (drone NBC)

Alors que la pollution mondiale est en constante augmentation, la demande d'outils de nettoyage efficaces est importante, et les drones NBC (adaptés aux environnements nucléaires, bactériologiques et chimiques) se sont révélés être le meilleur choix. Le Schildkröte (« tortue » en allemand) est l'apogée de la gamme ancestrale des drones NBC de Saeder-Krupp qui ont fait leurs armes à de nombreuses reprises, qu'il s'agisse d'opérations de réhabilitation de la zone radioactive de la SOX, de secteurs inondés et sévèrement pollués des Pays-Bas Unis, etc. Une bonne partie du matériel utilisé dans le nettoyage de matériaux dangereux ressemble à celui utilisé en déminage, et ces drones sont également déployés dans ce but.

Le Schildkröte fait partie des plus grands drones en production, mais ce n'est pas vraiment étonnant vu la quantité de terre qui doit être déplacée pour les travaux de dépollution. Le drone dispose également d'une protection chimique pour s'assurer que les contaminants ne restent pas dans leur structure. Le modèle standard est doté de deux bras entièrement articulés pour pouvoir utiliser n'importe quel outil sans nécessiter de modifications. De nombreux outils doivent être jetés ou détruits après utilisation, et employer des outils classiques permet de maintenir les coûts au minimum.

Il existe une version plus petite du Schildkröte, moins répandue, en environnement urbain. Les zones à décontaminer sont généralement plus petites, comme un bâtiment. Dans ce cas, un tuyau, un réservoir et un siphon s'ajoutent à l'équipement du drone, qui pulvérise des solutions chimiques pour neutraliser les produits contaminants. Le réservoir permet de stocker les résidus récupérés par le siphon pour permettre un traitement plus approfondi et éventuellement le recyclage des matériaux.

Modèles similaires : Wuxing CleanBot, Ares CVC-1
Améliorations de base : blindage spécial (protection chimique 4), 2 bras mécaniques, machinerie spéciale (manipulation et stockage de matériaux NBC)

Wuxing Crimson Samurai (drone de combat centauroïde)

La gamme de drones de sécurité Samurai de Wuxing a un aspect bien particulier : une structure à quatre roues surmontée d'une tourelle aux airs rappelant vaguement le torse d'un samouraï en armure, dont un bras serait constitué par une arme. Cette configuration semi-humanoïde a été surnommée « centauroïde » en raison de sa ressemblance (un peut tirée par les cheveux) avec un centaure. Le Samurai est un produit d'intimidation psychologique, et un défi direct lancé par Wuxing aux japanacorps en général et à Renraku en particulier. Ce n'est pas un hasard si le modèle le plus apprécié a pour nom « Samouraï écarlate », en référence ironique aux Samouraïs rouges, les troupes d'élite de Renraku, et qu'il est conçu pour des missions de combat plutôt que de patrouille. Quand l'un de ces drones débarque quelque part, c'est qu'il va y avoir du grabuge.

Le Crimson Samurai est doté d'une tourelle généralement équipée d'une mitrailleuse légère avec lance-grenades intégré. Ce dernier dispose en général d'une sélection de grenades allant des bombes lacrymogènes aux anti-véhicules hautement explosives. Divers autres configurations sont envisageables. L'une des alternatives favorites inclut un canon d'assaut Panther XXL, pour s'occuper des intrus en armure tactique intégrale, ou un fusil de précision pour les tirs à très longue distance.

Modèles similaires : Ares Centaur, FMC-Stonebrooke Warrior, GIAT Soldat-2

Améliorations de base : monture d'arme (tourelle externe télécommandée)

ARMES DE VÉHICULES

Contrairement aux autres armes présentées dans *Arsenal* et dans *SR4A*, celles qui sont listées ici ne sont pas censées être utilisées par un métahumain, aussi fort soit-il. Leur taille, la logistique qui les entoure et le recul colossal ne le permettent pas. Ces armes sont prévues pour être installées exclusivement sur des véhicules. Pour des détails sur leur installation, reportez-vous à l'entrée *Monture d'arme* du chapitre *Modifs d'équipements et de véhicules*, p. 130.

ARMES PRINCIPALES DE VÉHICULES

Sauf indication contraire, toutes les armes présentées ici peuvent être installées sur des montures fixes ou des tourelles lourdes (voir p. 148).

Autocanon léger GE Vigilant : semblable au GE Vindicator, cette arme est conçue pour mettre en pièces les véhicules et les appareils aériens légers, et sert souvent d'arme principale sur les véhicules affrontant de l'infanterie, des VBA ou des hélicoptères de combat. Appliquez les portées de la mitrailleuse lourde et les règles des miniguns (voir p. 30). En mode rafale longue (voir p. 154, *SR4A*), des cibles multiples peuvent être touchées si elles se trouvent à moins de 2 mètres les unes des autres. Cette arme peut être installée dans une monture d'arme flexible (voir *Flexibilité*, p. 149) si la configuration du véhicule le permet.

Autocanon lourd GE Vanquisher : ce gros autocanon est principalement utilisé comme arme secondaire à bord de navires, ou comme arme principale sur les tueurs de tanks. Il est construit en matériaux céramiques avancés pour supporter la chaleur très élevée que génère l'arme. Utilisez les portées de la mitrailleuse lourde, mais doublez la limite de sa portée étendue à 2 400 mètres. Appliquez les règles des miniguns (voir p. 30). En mode rafale longue (voir p. 154, *SR4A*), des cibles multiples peuvent être touchées si elles se trouvent à moins de 2 mètres les unes des autres.

Canon à eau Lone Star FlashFlood : conçu pour disperser les émeutes et les manifestations, le canon à eau nécessite une grande réserve d'eau, mais reste un grand classique. Pas high-tech pour deux sous, les blessures qu'il cause ne sont même plus mentionnées dans les flashes d'information matriciels. Le canon à eau utilise les portées de la mitrailleuse. Considérez le comme une arme automatique qui ne peut tirer que des rafales longues.

Canon gauss Aztechnology Itzcóatl : ce gros canon gauss est utilisé presque exclusivement sur des navires, et requiert une bonne partie de l'énergie disponible à bord. Vu la portée des projectiles, la munition est dotée d'un mécanisme de guidage sous la forme d'aileron qui guident sa trajectoire. Le canon utilise les portées du canon d'assaut, mais sa portée étendue est de 50 000 mètres. Tous les types d'armures sont divisés par deux (avant d'appliquer le modificateur de PA) face à un canon gauss, à l'exception des armures intelligentes.

Canon gauss léger S-K Taurus : ce canon gauss monté sur véhicule propulse un projectile ferreux par impulsion magnétique à plusieurs fois la vitesse du son, ce qui en fait l'arme ultime pour pénétrer les armures. Utilisez les portées du canon d'assaut, avec une portée étendue de 5 000 mètres. Divisez par deux toutes les armures avant d'appliquer le modificateur de PA, à l'exception des armures intelligentes.

Canon à globules Ares Fogger : quand faire fuir l'opposition ne suffit pas, et qu'il faut la capturer pour pouvoir l'interroger, un canon à globules est utilisé. Il tire de gros globules de mousse expansive (voir p. 84) qui durcit en quelques secondes pour immobiliser la cible. Le canon utilise les portées des mitrailleuses.

Canon léger GM : un canon léger est une arme de combat de véhicule traditionnelle, qui tire un obus de haute densité avec une propulsion importante pour des dommages

importants. C'est sans doute l'arme la moins exotique du monde, et sa simplicité fait qu'il équipe de très nombreux véhicules militaires à travers le monde. Utilisez les portées du canon d'assaut. Bien que plus puissants que ceux d'un canon d'assaut, les obus de canon léger ont la même Disponibilité et le même coût que des munitions de canon d'assaut classiques (voir p. 323, SR4A).

Canon lourd GM : arme de choix des chars de combat, ce canon lourd n'a pas besoin d'être alimenté et n'est pas limité à quelques missiles, mais il est capable de détruire même un véhicule lourdement blindé d'un seul tir. Utilisez les portées du canon d'assaut, mais doublez la portée étendue à 3 000 mètres. Bien que plus puissants que ceux d'un canon d'assaut, les obus de canon lourd ont la même Disponibilité et le même coût que des munitions de canon d'assaut classiques (voir p. 323, SR4A).

Canon à micro-ondes Shiawase : cet appareil remplace le canon à eau pour le contrôle des foules quand ce dernier est à court d'eau, qu'il ne se montre pas assez efficace ou qu'aucun journaliste n'est là pour cafter. Appliquez les règles du Fichetti Pain Inducer (voir p. 319, SR4A) avec une Puissance de 12, une capacité de tir automatique (rafales concentrées, augmentez la Puissance), et utilisez les portées de la mitrailleuse. Un tir normal consomme 2 points d'énergie, à modifier en fonction du mode utilisé. Une rafale longue prend normalement 6 balles : tirer au canon dans ce mode consomme donc 12 points d'énergie. Un véhicule standard recharge un point d'énergie tous les 2 Tours de combat, à condition qu'aucun autre équipement ne soit recharge en même temps.

Les canons à micro-ondes peuvent faire sauter certains types d'explosifs, provoquant des dommages collatéraux irrémédiables. Si une cible obtient une complication à son test de résistance aux dommages, tous les explosifs qu'il porte sur lui explosent.

Lance-roquettes de barrage Fleche : l'application militaire de ce lance-roquettes consiste à saturer une zone d'un feu constant pour détruire tout ce qui s'y trouve. Le lanceur est donc capable de vider des chargeurs entiers en quelques secondes si nécessaire. Appliquez les portées et les règles des roquettes (voir p. 325, SR4A). Procéder à un tir de barrage nécessite une Action complexe. Faites un jet pour toucher distinct pour chaque roquette tirée. Toutes les cibles doivent se trouver à moins de 50 mètres les unes des autres. Pour chaque roquette tirée après la première lors de la même action Action complexe, un modificateur de réserve de dés cumulatif de -2 est ajouté au jet pour toucher. L'arme peut être installée dans une monture d'arme flexible (voir *Flexibilité*, p. 149) si la configuration du véhicule le permet.

Laser naval Winter Systems Mercury : arme navale ultime, le Mercury permet à un navire de frapper tout ce qu'il a en vue sans prévenir (dans la limite de 15 kilomètres, la distance à l'horizon prise en compte en combat naval). Le canon a assez de puissance et de portée pour perturber et même détruire des satellites, mais sa principale faiblesse reste que de nombreux navires doivent être engagés alors qu'ils se trouvent encore au-delà de l'horizon, étant donné que les lasers n'ont pas la propriété balistique des projectiles de suivre la courbure terrestre.

Appliquez les règles des armes laser (voir p. 41). Le laser naval utilise les portées du fusil de sniper, avec une portée étendue maximale de 200 000 mètres (réduisez sa Valeur de Dommages de 1 par tranche de 20 000 mètres en portée étendue). Il consomme 25 points d'énergie par tir.

Laser pour véhicule Ares Firelance : dernier avatar en date du laser embarqué, le Firelance est un vrai gouffre consommateur de courant qui offre ce qui se fait de mieux en matière de destruction silencieuse de véhicules. Le laser se trouve dans les spectres de lumière non visibles, n'émet pas de flash et il est donc impossible de déterminer d'où est parti le tir. Les règles des armes laser s'appliquent (voir p. 41). Le Firelance utilise les portées du fusil de précision, avec une portée étendue de 10 000 mètres. Il consomme 10 points d'énergie par coup. Un véhicule standard peut recharger 1 point d'énergie tous les 2 Tours de combat, à condition qu'il ne recharge pas autre chose en même temps. Cette arme peut être installée dans une monture d'arme flexible (voir *Flexibilité*, p. 149) si la configuration du véhicule le permet.

PROJECTILES

Les armes présentées dans cette liste sont des projectiles autopropulsés qui peuvent être tirés à partir de plateformes de lancement spécifiques, ou lâchées depuis les ailes d'un avion ou d'un hélicoptère. L'indice de Senseurs maximum de toutes les armes guidées est 6.

Aztechnology Iron Bomb série 5 : cette bombe non guidée utilisant la gravité est une véritable relique du précédent millénaire, mais elle trouve encore preneur parmi les petits seigneurs de guerre et mercenaires fauchés du monde entier. La bombe elle-même est constituée d'explosifs enveloppés dans une fine coque de métal dotée d'aileron pour lui permettre de planer. L'avantage est qu'une fois larguée de l'aile ou du fuselage d'un appareil aérien, elle ne peut être arrêtée que par la force brute.

La bombe est larguée en visant à l'aide de la compétence Arme à distance exotique (Bombes), et a une valeur de dispersion de 8D6 mètres, -5 par succès excédentaire. Pour le même

Armes de véhicules	Dommages	PA	Mode	Souffle	Munitions	Dispo.	Coût
Autocanon léger GE Vigilant	8P	-4	TA	—	200 (bande)	15P	5 000 ¥
Autocanon lourd GE Vanquisher	11P	-6	TA	—	200 (bande)	20P	20 000 ¥
Canon à eau Lone Star FlashFlood	8E	-moitié	TA	—	200 (bande)	10R	5 000 ¥
Canon gauss Aztechnology Itzcóatl	18P	-10	CC	-2/m	50 (bande)	30P	600 000 ¥
Canon gauss léger S-K Taurus	14P	-8	CC	-2/m	50 (bande)	25P	200 000 ¥
Canon à globules Ares Fogger	spécial	—	SA	—	50 (bande)	15R	10 000 ¥
Canon léger GM	13P	-6	SA	-1/m	50 (bande)	18P	50 000 ¥
Canon lourd GM	17P	-8	CC	-1/m	50 (bande)	22P	100 000 ¥
Canon à micro-ondes Shiawase	spécial	-moitié	CC	—	100*	20R	25 000 ¥
Lance-roquettes de barrage Fleche Hail	roquette	roquette	spécial	roquette	20	25P	20 000 ¥
Laser naval Winter Systems Mercury	16P	-moitié	CC	—	1000*	30P	1 000 000 ¥
Laser pour véhicule Ares Firelance	12P	-moitié	CC	—	100*	25P	400 000 ¥

* Nombre de points d'énergie disponibles si l'arme n'est pas alimentée par une source de courant externe. Si l'arme est reliée à une telle source, la capacité en munitions n'est limitée que par celle de la source.

prix, il existe également une version à parachute pour les bombardements à basse altitude, qui permet au bombardier de s'éloigner suffisamment de la zone d'impact avant l'explosion.

Charge sous-marine Esprit Corail : cette arme est la méthode la plus ancienne et la plus primitive de se charger des submersibles. Elle est également très efficace contre les hommes grenouilles, de par l'effet démultiplié des explosions sous-marines. L'inconvénient est qu'il est aussi difficile de viser, et donc de l'employer contre les cibles immergées en profondeur. Elle n'est utilisable que par les navires de surfaces et les appareils aériens. La charge sous-marine fait appel à la compétence Arme à distance exotique (Charge sous-marine), avec une valeur de dispersion de 8D6 mètres, -5 par succès excédentaire.

Mini-torpille Proteus AG Piranha : les mini-torpilles sont les armes préférées des vedettes de patrouille et des autres petits bateaux qui doivent compter sur leur propre armement pour arrêter les intrus sous-marins. Il nécessite un petit lance-torpilles (voir p. 142). Utilisez les portées du lance-missiles.

Mitsubishi-GM Outlaw : Les ogives (ou « blocs ») de ce missile polyvalent peuvent être facilement remplacées en fonction de la mission envisagée. Le dispositif a été amélioré au fil des ans pour rester à la fois à la pointe de la technologie et facile d'entretien. Utilisez les portées du lance-missiles, avec une portée étendue à 5 000 mètres maximum. Remplacer une ogive nécessite un Test étendu d'Armurerie + Logique (5, 1 minute).

Le *bloc I* est une arme à effet de zone qui disperse des sous-munitions explosant simultanément, saturant la zone d'effet sous une explosion continue. Semblable à la grenade flashbang (p. 324, SR4A), la Valeur de Dommages est la même sur toute la surface de l'aire d'effet.

Le *bloc II* est une variation du bloc I. Au lieu de larguer des sous-munitions, il disperse des mines camouflées pour créer un champ de mines dans un rayon de 20 mètres.

Le *bloc III* est une arme antichar intelligente qui se sert d'une liste de cibles potentielles pour atteindre le point faible du véhicule. Chaque succès excédentaire restant après avoir réduit la dispersion à 0 (voir p. 155, SR4A) augmente la VD comme d'habitude et ajoute 1 à la PA du missile par succès supplémentaire.

Le *bloc IV* est une variation du bloc III, avec la propriété supplémentaire qu'il recherche les émissions de senseurs

ennemis, forçant ses cibles à les éteindre sous peine de risquer la destruction. Appliquez les règles du bloc III. Si par ailleurs la cible utilise l'acquisition active (voir p. 171, SR4A), son indice de Senseurs est ajouté à l'indice de Senseurs du missile pour l'attaque.

Le *bloc V* est un missile bivalent qui a la possibilité de choisir lors du tir quel effet doit être privilégié. Le noyau explosif est enveloppé dans plusieurs couches de métal à mémoire, dont la solidité peut être diminuée en vol pour obtenir un effet de fragmentation, ou renforcée pour obtenir un effet hautement explosif.

Le *bloc VI* est une version air-mer qui peut raser la surface pendant 5 000 mètres avant de larguer une torpille dont la portée maximale une fois sous l'eau est de 5 000 mètres supplémentaires.

Saab-Saaker AIM-27 Sparrow Hawk : conçu pour intercepter et détruire à la fois les appareils aériens très rapides et les autres missiles, l'AIM-27 (« *Aerial Intercept Missile* », ou « missile d'interception aérienne ») sert souvent de solution longue distance pour protéger des cibles ou des installations de valeur des raids aériens. Il s'agit également de l'arme préférée des pays des montagnes Rocheuses pour arrêter les t-birds qui violent leurs frontières. Une variante du Sparrow Hawk peut être lancée à partir de sous-marins proches de la surface, avec un emballage flottant qui permet au Sparrow, une fois tiré du tube lance-torpilles, d'atteindre la surface et d'être mis à feu à l'air libre. Utilisez les portées du lance-missiles, avec une portée étendue à 10 000 mètres. Contre les cibles au sol, le missile est beaucoup moins efficace, avec une VD réduite à 16.

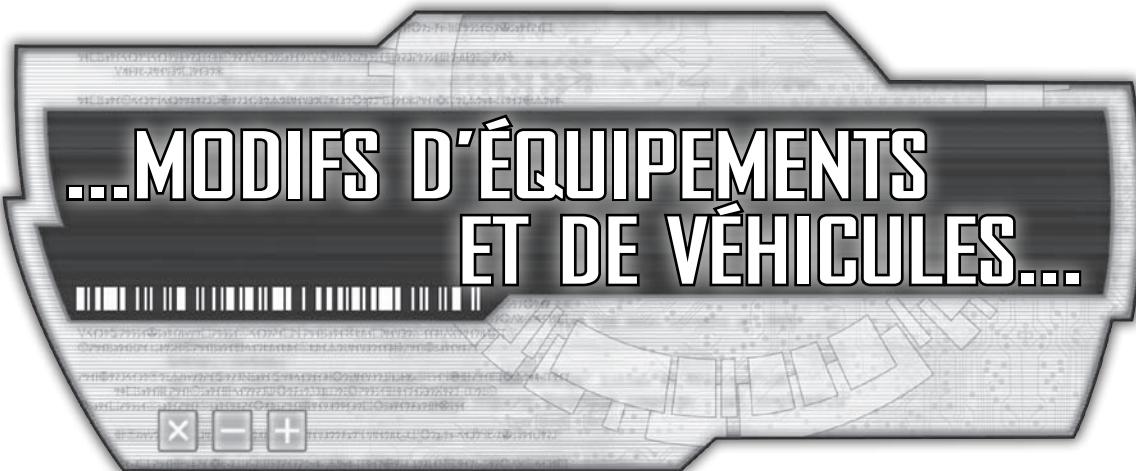
Torpille Cardeon Mark 78 : cette torpille est le standard des années 70, avec une portée de plusieurs dizaines de kilomètres. Elle nécessite un grand lance-torpilles (voir p. 142). Utilisez les portées du lance-missiles, avec une portée étendue de 25 000 mètres maximum.

Torpille à supercavitation Mærsk Fiske : à la pointe de la technologie en matière de torpilles, ce projectile de courte portée est extrêmement rapide. Il s'agit essentiellement d'un moteur de roquette dégagant des gaz à son extrémité pour former une bulle d'air permettant la propulsion classique d'une fusée sous l'eau. Il est quasiment impossible de la rater aux senseurs, mais la vitesse de la torpille la rend difficilement évitable. Utilisez les portées du lance-missiles.

Missiles	Dommages	PA	Souffle	Dispo.	Coût
Aztechnology Iron Bomb série 5	22P(f)	0	-2/m	12P	400 ¥
Charge sous-marine Esprit Corail	12P	-4**	-1/m**	10P	800 ¥
Mini-torpille Proteus AG Piranha	8P	-4**	-2/m**	12P	1 000 + (400 × indice de Senseurs) ¥
Mitsubishi-GM Outlaw	selon bloc	selon bloc	selon bloc	15P	1 000 ¥
Bloc I	16P	-2	rayon de 20m	25P	2 000 + (500 × indice de Senseurs) ¥
Bloc II	16P	-2	rayon de 20m	25P	8 000 + (500 × indice de Senseurs) ¥
Bloc III	18P	-2/-6*	-4/m	25P	4 000 + (600 × indice de Senseurs) ¥
Bloc IV	18P	-2/-6*	-4/m	28P	4 000 + (800 × indice de Senseurs) ¥
Bloc V (fragmentation)	16P(f)	+3	-1/m	25P	4 000 + (500 × indice de Senseurs) ¥
Bloc V (HE)	16P	-2/-6*	-2/m	25P	4 000 + (500 × indice de Senseurs) ¥
Bloc VI	16P	-4**	-2/m**	25P	6 000 + (500 × indice de Senseurs) ¥
Saab-Saaker AIM-27 Sparrow Hawk	22P	-2/-6*	-4/m	30P	8 000 + (500 × indice de Senseurs) ¥
Torpille Cardeon Mark 78	16P	-4**	-2/m**	25P	4 000 + (400 × indice de Senseurs) ¥
Torpille à supercavitation Mærsk Fiske	12P	-4**	-2/m**	24P	10 000 + (500 × indice de Senseurs) ¥

* contre les êtres vivants / contre les véhicules

** La PA et le Souffle correspondent à des explosions en vol. Une explosion sous-marine a des effets bien plus dramatiques contre les armures et le blindage, et l'amplitude de son onde de choc est bien supérieure (voir *Le combat dans l'eau*, p. 172).



Viollement poussée dans le dos, Turbo Bunny tomba par terre. Sa tête était toujours couverte, son commlink était déconnecté, et elle n'avait aucune idée de l'endroit où elle avait été emmenée depuis qu'ils l'avaient attrapée devant son garage alors qu'elle était distraite par le feedback relaxant de sa médipuce.

Elle resta là un petit moment, puis quelqu'un la souleva. Même si elle s'attendait à être éblouie quand on lui retira sa capuche, elle dut plisser les yeux. Elle passa immédiatement en revue l'équipement qui l'entourait, et en identifia la plus grande partie, même dans l'obscurité de l'entrepôt. Il y avait là le transpondeur d'un F-B Eagle, les montures de chargement d'un Kull, des pots de peinture RÂM avec des étiquettes japonaises, des lanceurs de drones de la Lone Star, des boîtes de pièces de turbines à la finition douteuse (clairement des contrefaçons) et, au fond, quelque chose qu'elle n'avait vu qu'en ligne : un Ares Firelance.

Ses yeux tombèrent sur Stanley, et le plan qu'elle avait commencé à échafauder s'envola.

Stanley était un ork grassouillet qui affectionnait les costards rétro, et avait toujours le visage barré d'un grand sourire. Surtout, se rappela-t-elle, quand elle venait chercher sa dose de BTL directement auprès de lui, quand sa réput' était tombée tellement bas qu'elle était obligée de payer en personne.

« Bunny, Bunny... Jamais un coup de fil, jamais un petit message... »

Elle tenta de lui sourire, mais elle savait que ça ne dépasserait pas le rictus. Et pas juste parce qu'elle n'avait pas pu terminer sa médipuce. « Tu sais Stan, j'ai, euh... »

« Et en plus, je vois que tu consommes des produits de bien piètre qualité, maintenant ». Il tenait sa médipuce à hauteur de son visage. Les yeux de Turbo Bunny ne s'en détachaient pas. Elle ressemblait trop à l'une de ses anciennes BTL.

« Stannnnlleyyy... » gémit-elle, se détestant pour ça, et sachant pertinemment qu'elle se détesterait encore plus si elle replongeait et se branchait quelque chose.

Stanley marchait dans la pénombre de l'entrepôt, évitant les pièces d'équipement éparses. « Tu sais, », susurra-t-il, alors que Bunny se laissait distraire par le pick-up GAZ et sa forge personnelle NeoNET devant lesquels il passait, « je me fiche de savoir à quoi tu te shoothes. Je veux dire, y a de nouveaux puces tous les jours. »

Elle eut un mouvement de recul quand il faillit lui marcher sur le visage. « Ce dont je ne me fiche pas, c'est quand les gens me doivent du fric. »

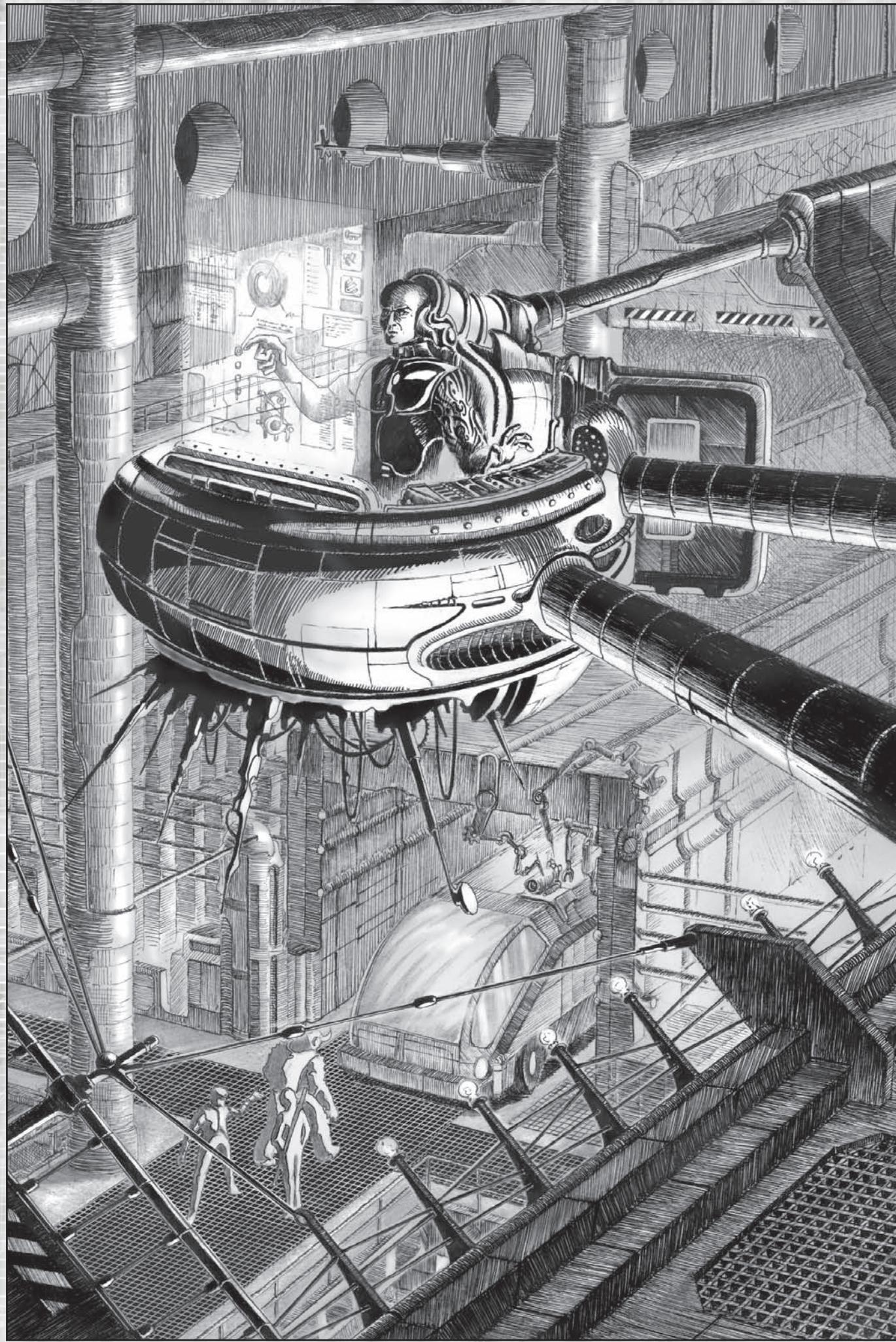
L'esprit de Bunny fit le vide. « Stan, je me souviens pas. J'étais vraiment partie dans un gros bad trip, sur la fin. Je, j'ai pas beaucoup... »

La peau rugueuse de Stanley lui égratigna la joue, doucement, comme une caresse. « Bunny, ma fille, tu as toujours quelque chose. Quelque chose que même les puces ne t'ont pas pris. »

Les projecteurs illuminèrent l'entrepôt, la forçant presque à détourner le regard. Presque. Mais elle avait eu le temps de le voir.

« Un MiG-67, considéré comme « défectueux », et expédié ici par erreur. » Stanley continua de parler, expliquant comment il voulait qu'elle transforme cette beauté en quelque chose de plus. Bunny, elle, était déjà à l'étape suivante. Comment faire pour que ça marche. Inconsciemment, elle forçait déjà sur ses liens, pressée de s'y mettre.

Ce n'est que quelques jours plus tard, une fois le projet lancé, qu'elle réalisa. Depuis qu'elle s'y était mise, elle n'avait pas du tout ressenti le besoin de prendre une puce, quelle qu'elle soit.



RÈGLES DE BASE DES MODIFICATIONS

La rue fait la différence entre ceux qui se contentent de ce qu'ils ont reçu de leur boutique de vente par correspondance, et ceux qui ne sont jamais satisfaits par un modèle de série. Ce sont ces derniers qui ont toujours leur matos à l'atelier ou au garage, et qui tentent de pousser ses capacités à 200 % avant qu'il ne leur pète à la figure. Au fur et à mesure qu'ils vont remonter la chaîne alimentaire, les personnages joueurs devront tôt ou tard rejoindre ce deuxième groupe. Grâce aux règles présentées dans ce chapitre, ils pourront se procurer cet équipement spécial, taillé sur mesure, dont ils ont tellement envie. À l'ère des matériaux ultra améliorés et de la CARA (conception assistée par réalité augmentée), il est possible de réaliser en théorie n'importe quelle combinaison de modifications, mais il existe toujours des limitations sur ce qui est faisable en termes de coûts et de compétence des personnes chargées du travail.

Toutes les règles de modifications présentées dans cet ouvrage répondent aux mêmes principes de base. Afin de modifier un équipement, un personnage doit avoir à sa disposition l'objet en question ainsi que les plans, les matériaux et l'outillage nécessaire pour réaliser les modifications. Il doit ensuite réaliser un Test étendu de Construction / Réparation en utilisant l'attribut + la compétence appropriés au type d'équipement considéré. S'il obtient un échec critique au Test étendu, la modification échoue. Autrement, la modification est réussie une fois un certain nombre de succès atteint. Pour plus de détails sur le test de construction / réparation, voir p. 138, SR4A.

Si les règles de modifications fonctionnent toujours de la même manière, le processus de modification, lui, peut prendre des formes très variées, qu'il s'agisse de remplacer la chambre d'un pistolet pour changer son calibre, ou faire d'une vieille pelleteuse de chasse-neige un éperon pour votre camion. Certaines modifications sont disponibles sous la forme de kits, avec toutes les instructions et les matériaux nécessaires dans la boîte, alors que d'autres sont des travaux de customisation de A à Z – comme la peinture stylée sur votre bagnole de gros mac. En fait, aucune modification ne ressemble à une autre, et le meneur de jeu et son groupe peuvent aller loin dans le degré de complexité choisi pour acquérir les pièces nécessaires, et réaliser telle ou telle idée de modif. En matière de règles, cependant, utilisez celles qui sont présentées ici, et modifiez les jets de dés à votre gré.

Les règles de modifications ci-dessous sont conçues spécifiquement pour les armes et les véhicules, mais elles peuvent être appliquées à n'importe quel équipement (comme les armures ou les commlinks), si le meneur de jeu le souhaite.

LE PLAN

Pour commencer une modification, le personnage a besoin d'un plan de construction : un document, généralement numérique, comportant les instructions et toutes les étapes du projet, qui lui permet de se faire une idée de ce qui doit être fait. On peut généralement trouver ces plans sur la Matrice avec un Test étendu de Catalogue + Recherche de données, un intervalle d'1 minute et un seuil égal à celui du test de modification (voir plus bas). Le coût des plans est déterminé par le meneur de jeu, mais certains plans open source ou piratés se trouvent gratuitement si le personnage cherche au bon endroit. Un personnage peut également tenter de trouver un plan avec des investigations traditionnelles (voir *Fourgue*, p. 287, SR4A). Un personnage peut arroser un peu ses contacts pour accélérer l'acquisition des plans, en suivant les règles du test de Disponibilité (p. 312, SR4A).

Un personnage peut également chercher spécifiquement un plan RA qui exploite un environnement de réalité augmentée. Avec un plan en RA, au lieu de s'encombrer de feuilles grand format, le mécanicien se contente d'entrer les données dans son commlink et d'afficher les images tridimensionnelles

de l'objet, qui se superposent à l'équipement qui lui sert de base de travail. Les plans en RA comportent également les commentaires et les conseils audio des autres mécanos qui ont pratiqué des modifications semblables. Cela permet d'accélérer le processus de modification et de le rendre moins risqué, puisque le mécanicien peut identifier en amont les problèmes difficiles en les simulant avant même de commencer à travailler sur l'objet. Un personnage qui utilise des plans en RA reçoit un bonus à son jet de modification (voir plus bas). Chercher des plans en RA impose un modificateur de seuil de +4 lors de la recherche.

Pour certaines modifications exotiques ou franchement illégales, les plans peuvent tout simplement ne pas exister. Dans ce cas, ou si le personnage ne parvient pas à trouver des plans ou veut bosser tout seul, il peut tenter de créer son propre plan de procédure. Il réalise alors un Test étendu de compétence appropriée + Logique, avec un seuil égal au seuil du test de modification (voir plus bas). L'intervalle est déterminé par le meneur de jeu, selon la complexité de la modification. On peut l'évaluer en heures (seuil de 4), en jours (seuil de 8) ou même en semaines (seuil de 12). Si le personnage travaille sur un design novateur ou un concept jamais vu d'une grande complexité, on peut même compter en mois. Les plans qu'un personnage crée tout seul ne peuvent pas être en RA (une fois utilisés en pratique, le personnage peut toutefois enregistrer son travail et en faire une version RA).

Si le personnage n'a pas temps ou les moyens d'obtenir ou de créer un plan avant de se lancer dans le travail de modification, il peut y aller à la bonne franquette, en se servant de ses seules connaissances et de son expérience. Dans ce cas, il ne reçoit aucun bonus de réserve de dés conféré par des plans (voir la *Table de construction / réparation*, p. 138, SR4A), mais doit pouvoir s'en sortir la plupart du temps. Si la modification est un travail particulier ou difficile, cependant, le meneur de jeu peut décréter qu'un plan est absolument nécessaire.

MATÉRIAUX ET OUTILLAGE

Les matériaux nécessaires pour réaliser la modification sont représentés par le Coût et la Disponibilité de la modification, précisés dans sa description. Pour acquérir les matériaux, le personnage doit les acheter comme n'importe quel autre objet, en suivant toutes les étapes nécessaires (voir p. 312, SR4A).

Pour réaliser la modification, un personnage a besoin des outils correspondants (voir p. 332, SR4A). Selon le type de travail et sa difficulté, le personnage aura besoin d'un kit, d'un atelier ou d'une installation correspondant à la compétence adaptée. La description de chaque modification précise quelle compétence est sollicitée. Si les outils nécessaires ne sont pas disponibles, la modification souffre d'un modificateur de réserve de dés « outils inadaptés » ou « pas disponibles » (voir la *Table de construction / réparation*, p. 138, SR4A), ce qui peut avoir pour conséquence de rendre impraticable la modification.

LE TEST DE MODIFICATION

Tous les tests de modification sont des Tests étendus de compétence appropriée + Logique. La compétence correspondant aux modifications d'armes est Armurerie. Pour les

ÉTAPES D'UNE MODIFICATION

1. Consulter la description de la modification (pp. 135 à 149).
2. Trouver un plan (p. 132).
3. Obtenir les matériaux et les outils nécessaires (p. 132).
4. Réaliser le Test étendu de modification (p. 132).

véhicules, tout dépend du type (Mécanique aéronautique, Mécanique automobile, ou Mécanique nautique). Le seuil de la modification est indiqué dans sa description, ou déterminé par le meneur de jeu (voir la *Table de difficulté des Tests étendus*, p. 64, SR4A). L'intervalle est lui aussi déterminé par le meneur de jeu, à l'aide de la même table. L'intervalle recommandé est fixe : 2 heures pour les modifications d'armes et 6 heures pour les modifications de véhicules.

Appliquez tous les modificateurs appropriés de la *Table de construction / réparation* p. 138, SR4A. Une fois la procédure de modification lancée, elle peut être interrompue à tout instant et reprise plus tard, sauf circonstances exceptionnelles. Un objet en cours de modification peut ne pas être utilisable tant que la procédure n'est pas terminée.

Quel que soit l'équipement, il n'est possible de faire qu'une seule modification à la fois. Si un personnage veut réaliser plusieurs modifications sur un même objet, il doit les faire les unes après les autres. Il peut choisir l'ordre dans lequel les modifications sont réalisées, sauf information contraire précisée dans la description de la modification.

Dès qu'un personnage a accumulé le nombre de succès nécessaires, la modification est réussie. Si toutefois l'un des jets est un échec critique, la modification rate et doit être recomencée avec de nouveaux matériaux. Dans les cas extrêmes, qui dépendent largement de l'ampleur et du type de la modification, le meneur de jeu peut décider que non seulement cette dernière rate, mais que l'objet et les outils eux-mêmes peuvent avoir été endommagés dans l'accident, et doivent être réparés ou remplacés avant d'être de nouveau utilisables.

Si le meneur de jeu veut un vrai défi, il peut appliquer la règle selon laquelle le personnage peut réaliser un nombre de tests étendus maximum égal à sa réserve de dés (voir p. 64, SR4A). Si le test n'est pas réussi après ça, la modification échoue. Le meneur de jeu peut également décider que le personnage *doit* obtenir au moins 1 succès à chacun de ses tests étendus, sous peine d'échec.

Un personnage peut également choisir de « bâcler le boulot », comme précisé p. 65, SR4A.

Compétence spéciale

Certaines modifications nécessitent de faire appel à une compétence supplémentaire pour réussir. Quand c'est le cas, la modification est gérée à l'aide de deux tests étendus, l'un basé sur la compétence de modification habituelle (voir plus haut), l'autre basée sur la compétence spéciale. Le personnage choisit librement dans quel ordre les tests sont réalisés. Il peut même choisir de les alterner. Pour réussir la modification, il doit obtenir un nombre de succès égal à la moitié du seuil d'origine de chaque test.

EMPLACEMENTS, MAXIMUM D'EMPLACEMENTS ET SURMODIFICATION

Chaque modification d'arme ou de véhicule occupe un ou plusieurs *emplacements*, et chaque équipement dispose d'un nombre limité d'emplacements, représenté par le *nombre maximum d'emplacements*. Les véhicules ont un maximum d'emplacements égal à 4 ou leur attribut Structure (le plus haut des deux). Les armes à feu ont un maximum d'emplacements de 6. À la discréption du meneur de jeu, les autres équipements peuvent également avoir un nombre maximum d'emplacements. À lui alors de les déterminer.

Surmodification

Une fois atteint le nombre maximum d'emplacements, toute modification supplémentaire est soumise à l'acceptation du meneur de jeu. Pour réaliser la modification, le mécanicien doit par ailleurs utiliser un outillage supérieur à celui qui est nécessaire habituellement (à moins qu'il ne travaille déjà avec

une installation), et appliquer un modificateur d'au moins $\times 2$ à la fois au coût et au seuil. Remarque : la plupart des surmodifications réduisent l'efficacité de l'objet d'une manière ou d'une autre. Par exemple, suramer ou surblinder un véhicule au-delà de sa limite d'emplacements va réduire sa Vitesse ou sa Maniabilité. Encore une fois, c'est le meneur de jeu qui a le dernier mot dans l'histoire. Le nombre d'emplacements utilisés a généralement un effet sur la taille globale de l'objet.

Sauf mention contraire, chaque modification ne peut être réalisée qu'une fois par objet.

Retirer une modification

Une modification peut être retirée pour libérer des emplacements et réduire la taille de l'objet. Le test de modification classique est réalisé, avec les outils mentionnés dans la description de la modification. Le seuil est cependant divisé par deux, et aucun matériau supplémentaire n'est nécessaire.

Exemple 1 : *Reiko veut ajouter une monture d'arme à son GMC Bulldog. Pour cela, elle consulte tout d'abord la description de la monture d'arme dans la liste des modifications de véhicules, et note les caractéristiques suivantes :*

Emplacements : 1, Seuil : 8, Outilage : kit, Coût : 2500, Dispo : 8P, Compétence spéciale : Armurerie.

En premier lieu, il lui faut un plan. Pour mettre toutes les chances de son côté, elle décide de prendre le temps et de faire les efforts nécessaires pour dénicher un plan en RA, et elle fait donc un Test étendu de Catalogue + Recherche de données (12, 1 minute). Le seuil passe de 8 à 12 puisqu'elle cherche des plans en RA. Après cinq minutes, elle a trouvé un plan valable et récupère les matériaux nécessaires auprès de son revendeur (ce qui lui coûte les 2500 ¥ mentionnés, ainsi qu'un petit « extra » de 500 ¥ que lui demande le revendeur).

Pour démarrer, Reiko a maintenant besoin d'un kit d'outillage automobile : « kit » parce que c'est ce que mentionne la description de la modification, et « automobile » puisque le GMC Bulldog est un van, et que le test va faire appel à la compétence Mécanique automobile.

Pour le reste, Reiko réalise un Test étendu de Mécanique automobile + Logique. L'intervalle est de 6 heures, puisqu'il s'agit d'une modification de véhicule. Comme la monture d'arme nécessite de savoir y adjoindre une arme à feu, Reiko doit également réaliser un Test étendu d'Armurerie + Logique, là encore avec un intervalle de 6 heures. Le seuil de chaque test est 4 (le 8 d'origine, divisé par deux pour être réparti entre les deux compétences). Le modificateur de réserve de dés pour ce test est +2 puisqu'elle dispose d'un plan en RA. Aucun autre modificateur ne s'applique.

Reiko commence par le test automobile et obtient 3 succès, pour un temps passé de 6 heures. Elle doit se rendre à un rendez-vous avec son équipe, et elle interrompt donc son travail. Elle revient plus tard pour terminer le boulot, s'attaque cette fois-ci au Test d'Armurerie. Elle est fatiguée, ce qui lui impose un modificateur de réserve de dés de -2 pour conditions de travail « pas terribles ». Elle lance les dés, obtient 4 succès en y passant 6 heures supplémentaires. La partie « armurerie » du job est terminée, et avec un seul succès manquant pour terminer la partie « automobile », elle est quasiment sûre qu'elle va terminer le boulot avec son prochain jet, ce qui lui prendra 6 heures de plus. Le test ne peut échouer que si elle obtient un échec critique. Dans ce cas, elle devra recommencer à zéro avec nouveaux matériaux.

Exemple 2 : *Critical George veut améliorer « Charleen », son tendre Ares Alpha, avec un lest auto-ajustant.*

Charleen est déjà équipée d'un système pneumatique 3, d'une crosse personnalisée et d'un canon lourd, pour un total de 6 emplacements. Avec les 4 emplacements nécessaires au lest auto-ajustant, le total serait de 10 emplacements, au-delà du maximum de 6. L'amélioration nécessite donc une installation (un cran au-dessus de l'atelier normalement requis pour ce type de modification), le seuil passe à 20, et le coût est de 300 ¥. Il faut également que le meneur de jeu soit d'accord. Au vu du design de l'arme et des pièces encombrantes et lourdes qui sont nécessaires pour réduire le recul, le MJ décide de permettre la modification, à condition que le lance-grenades intégré au fusil soit retiré. Il peut aussi décider de ne pas permettre la modification, ou décider que l'arme atteint la taille d'une mitrailleuse légère à cause de tout ce qui l'équipe, ou toute autre solution qu'il juge acceptable.

FABRICATION PERSONNELLE ASSISTÉE PAR ORDINATEUR

Dans le chaos du Crash 2.0, de nombreux brevets et autres plans techniques sont tombés dans le domaine public, ont fuité, ou sont devenus disponibles d'une manière ou d'une autre. Alors que la plupart d'entre eux étaient vieux de plusieurs décennies et n'étaient pas très utiles, l'un d'entre eux s'est révélé d'un grand potentiel : la fabrication personnelle, un terme générique pour une nouvelle technologie devenue populaire au début du siècle, avant qu'elle ne soit rachetée et enterrée par les mégacorporations naissantes pour préserver leur propre prééminence en matière de produits manufacturés. La fabrication maison fait appel à toute une série de techniques permettant de créer et de donner une forme à des objets en métal ou en plastique, et de suivre de manière autonome des plans pré-programmés. Le tout prend place dans une unité d'une taille allant d'une imprimante à celle d'une photocopieuse du XX^e siècle. Le procédé permet également d'intégrer des composants électroniques plastiques, généralement des puces polyvalentes dont la programmation est gravée par la forge, ce qui permet en théorie à son utilisateur de fabriquer n'importe quel objet domestique avec une relative simplicité. Cependant, même si les mégacorporos n'ont pas pu remettre le génie dans la bouteille, elles ont réussi à empêcher tout développement supplémentaire de cette technologie. Les forges actuelles produites par des fabricants sous contrat (généralement juste un poil devant les mégacorporos) sont plutôt primitives, ce qui rend possible la production de pièces très simples qui permettent de modifier ou de réparer des objets, mais pas de produire d'objets en tant que tels, à l'exception des plus simples d'entre eux.

Une *forge personnelle* est un équipement spécial qui peut être utilisé dans le cadre des règles de modifications présentées dans ce chapitre. La forge existe sous deux formes : petite (de la taille d'une boîte à outils) et grande (de la taille d'un camion), et elle améliore les capacités des outils classiques présentés dans SR4A, p. 332. Une petite forge de bureau permet d'obtenir d'un kit les performances d'un atelier, alors qu'une grande forge de bureau permet d'obtenir d'un atelier les performances d'une installation, ce qui permet de réaliser des modifications en général hors de portée de shadowrunners. Le problème des travaux réalisés avec l'aide d'une forge de bureau est l'absence de grands outils comme les ponts hydrauliques (pour soulever les véhicules), et un modificateur de réserve de dés de -2 doit être appliqué pour cause d'outils inadaptés. Les forges de bureau sont polyvalentes, ce qui signifie qu'il n'est pas nécessaire d'en acheter une pour chaque compétence mécanique. Toutes les forges améliorent donc tous les outils, quel que soit leur type.

Forges personnelles

	Disponibilité	Coût
Petite	10R	15 000 ¥
Grande	16R	150 000 ¥

L'inconvénient est qu'une forge de bureau met un certain temps à produire les pièces, et qu'il n'est pas possible de « bâcler le travail » (voir p. 65, SR4A). Par ailleurs, les forges nécessitent d'être alimentées avec un plastique en poudre spécial, mélangé avec des fibres de métal et des micropuces ou des micromarqueurs RFID. Avec les lasers de basse puissance réglés à la bonne fréquence, la poudre s'agglutine pour prendre la forme voulue en trois dimensions par la forge, qui dispose d'une base de données de milliers de pièces courantes qui peuvent facilement être modifiées pour répondre aux besoins spécifiques de l'utilisateur. Toutes les caractéristiques des pièces (comme l'élasticité, la densité, etc.) sont contrôlées par la fréquence du laser. Le coût des recharges est à peu près le même que celui des pièces qui seraient nécessaires pour réaliser la modification sans forge de bureau – mais elles s'acquièrent par des canaux de distribution différents. Se fournir en recharges peut s'avérer relativement difficile, selon le type de boulot à réaliser et les relations du mécano. Pour les besoins des règles, estimez que les recharges de forge ont une Disponibilité de 10R. Remarque : la plupart des modifications nécessitent également des pièces tellement spécifiques qu'elles ne peuvent être fabriquées maison, mais doivent être achetées séparément. Cela dépend largement du type de modification, mais en règle générale, les modifications dont la Disponibilité est comprise entre 6 et 10 requièrent qu'un quart de leurs pièces soient achetées séparément, et la moitié pour les modifications dont la Disponibilité est égale ou supérieure à 11.

Autre problème pour les shadowrunners : les tentatives des mégacorporos pour limiter l'ampleur de la fabrication maison ont conduit à de nombreuses lois obligeant à marquer les recharges avec des marqueurs RFID furtifs à des fins d'identification. Tant qu'une partie seulement d'un objet provient d'une forge, les chances qu'une masse critique de marqueurs furtifs soient inclus dans le produit fini, permettant ainsi son identification, sont infimes. Mais fabriquer entièrement un objet à partir d'une forge de bureau signifie presque toujours qu'il s'y trouve suffisamment de marqueurs furtifs pour permettre de remonter la trace de son propriétaire. Il est possible de réduire le danger avec un démarqueur (voir p. 330, SR4A), mais pas de s'en prémunir à 100 %, en particulier avec les équipements électroniques, sur lesquels le démarqueur ne fonctionne que de façon limitée. La probabilité qu'un objet soit tracé jusqu'à son propriétaire est laissé à l'appréciation du meneur de jeu.

Les personnages peuvent se procurer des recharges « propres », dénuées de marqueurs RFID, mais elles sont naturellement d'accès restreint et interdites à quiconque, sinon aux mégacorporos. En règle générale, appliquez une Disponibilité de 20P et un modificateur de coût de 2 à 5 fois le prix des recharges standard.

MODIFICATIONS DE VÉHICULES

Cette section couvre les modifications destinées aux drones et aux véhicules.

REMARQUES SUR LES MODIFS DE VÉHICULES

Les règles suivantes s'appliquent aux modifications de véhicules.

Modifications des véhicules du livre de règles de base

Les modifications module de rigging et monture d'arme issues des règles de base (p. 348, SR4A) sont remplacées par les modifications du même nom présentées dans cette liste.

Drones

Dans les règles de SR4A, les drones sont un sous-groupe de véhicules, et chaque fois que le terme de « véhicule » est utilisé, cela inclut les drones. Il existe cinq types de drones

spécifiques, en fonction de leur Structure : les micro-drones (Structure 0), les mini-drones (Structure 1), les petits drones (Structure 2), les drones moyens (Structure 3) et les grands drones (Structure 4).

Remarque : quand le seuil ou les coûts de modification sont basés sur la Structure d'un véhicule, les coûts de modification et les seuils des micro-drones (Structure 0) sont considérés comme ayant une Structure de 2 (leurs petites pièces sont plus chères).

Amélioration des véhicules de série

La plupart des véhicules de série disposent d'améliorations précisées dans leur description (voir *Liste des véhicules*, p. 108). Ces améliorations utilisent les règles normales des modifications correspondantes, mais elles ne comptent pas dans le calcul du nombre d'emplacements disponibles, et le véhicule est considéré comme non modifié.

Pourcentages

Certaines modifications augmentent ou diminuent l'Accélération et la Vitesse d'un certain pourcentage. Ce pourcentage a toujours pour base la valeur de base du véhicule. Par exemple, un véhicule dont la Vitesse est de 120 reçoit une amélioration augmentant sa vitesse de 20 %. Il a une nouvelle Vitesse de 144. Si, plus tard, ce véhicule reçoit une nouvelle modification qui diminue sa vitesse de 10 %, sa nouvelle Vitesse est de 132 (144-12).

Terminologie

Taille et type : chaque modification est soit une modification de micro-drone, de mini-drone, standard, ou tous. Les micro-drones ne peuvent être équipés que de modifications de micro-drones, les mini-drones ne peuvent être équipés que de modifications de micro et de mini-drones, alors que tous les autres drones et véhicules peuvent être équipés de modifications standard. « Tous » signifie que la modification est applicable à n'importe quel type de véhicule. Certaines améliorations sont par ailleurs réservées à certains types de véhicules, comme les véhicules terrestres, les appareils aériens ou les bateaux.

Emplacements : le nombre d'emplacements utilisés par la modification.

Seuil : le seuil des tests étendus pour la modification et pour localiser les plans correspondants.

Outillage : l'outillage nécessaire pour réaliser la modification : kit, atelier ou installation.

Coût : le coût des matériaux nécessaires.

Disponibilité : la Disponibilité des matériaux en question.

Compétence spéciale : les compétences supplémentaires (le cas échéant) nécessaires pour réaliser la modification.

LISTE DES MODIFICATIONS DE VÉHICULES

Accès supplémentaires (standard) : quel que soit le nombre d'issues disponibles dans un véhicule, il se trouve toujours un moment où vous auriez préféré qu'il y en ait plus,

en particulier quand des gusses ont décidé de vous canarder. Cette modification permet de partir du principe que quelle que soit la situation, il se trouve toujours une issue à distance raisonnable (par exemple, une trappe sous le véhicule ou une fenêtre facile à déloger).

Adaptation pour environnement extrême (tous) : cette modification permet à un véhicule de fonctionner en environnement extrême, sans quoi le véhicule ne fonctionnerait pas longtemps, voire pas du tout (voir *Les environnements hostiles*, p. 164). La modification peut être réalisée plusieurs fois, à chaque fois pour un environnement différent (désert, région polaire, etc.). Cette adaptation est généralement combinée à une modification spéciale de blindage (voir p. 138). Remarque : une adaptation aux environnements spatiaux et aux grandes profondeurs nécessite la présence d'un système de survie (voir p. 147).

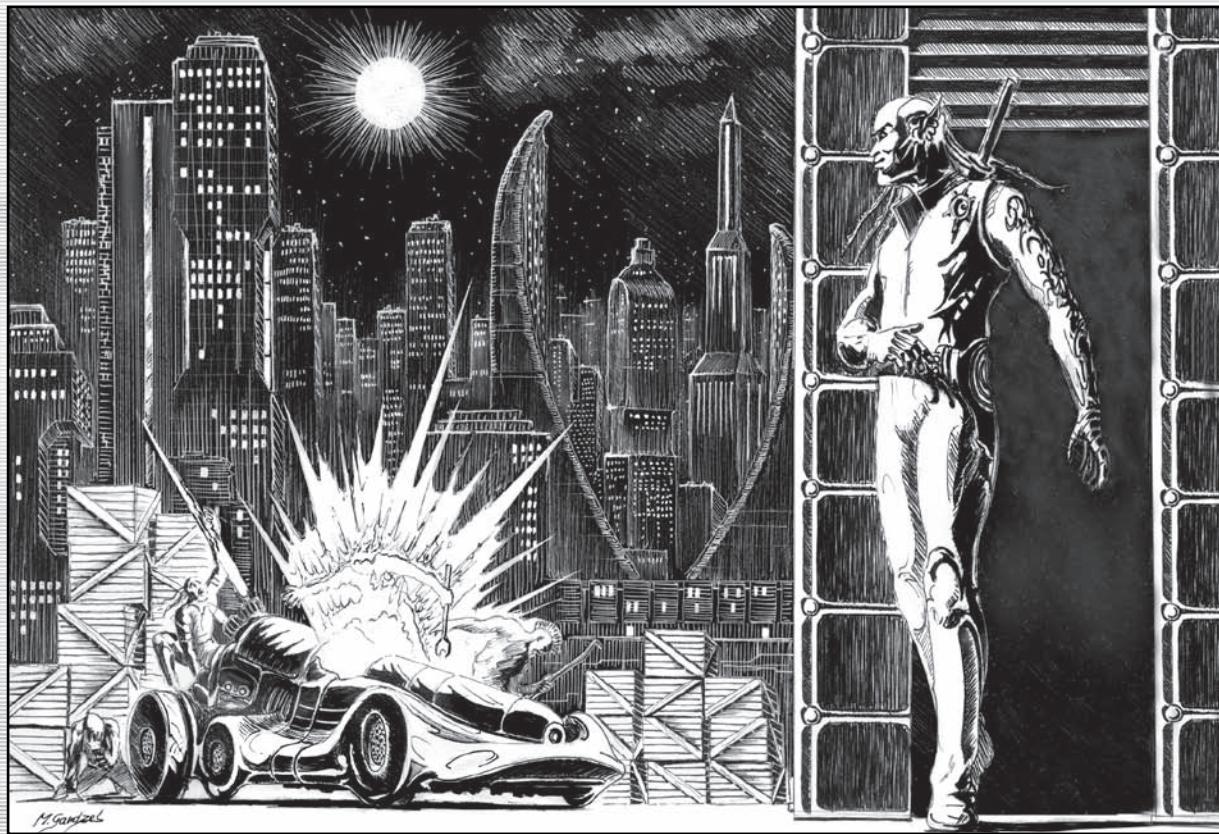
Adaptation cyborg (standard) : l'unité de confinement cérébral (UCC) est un composant essentiel des cyborgs intégraux (voir *Cyborgs*, p. 157, *Augmentations*) : c'est le « boîtier » protecteur dans lequel se trouve le cerveau. Équiper un drone ou un véhicule pour qu'il accueille une UCC nécessite des modifications plus approfondies qu'un simple module de rigging.

L'UCC inclut une interface de rigging, un commlink avec Firewall 4, Réponse 4, Signal 4 et Système 4 (tous ces indices peuvent être améliorés normalement), et un module hot sim. Un système cybernétique de compétences câblées est également installé (voir p. 159, *Augmentations*). S'il est nécessaire ou souhaitable de disposer de plus de cyberware, l'UCC a une Capacité de 12 (le bioware n'est pas compatible). L'UCC contient également tout l'équipement nécessaire pour maintenir en vie le cerveau, et des ports accessibles permettent de remplacer facilement les nutriments et les médicaments nécessaires. Comme il est isolé de l'environnement extérieur, le cerveau contenu dans l'UCC est immunisé aux toxines de contact ou inhalées. Installer un cerveau métahumain dans une UCC nécessite une clinique Delta et un Test étendu de Médecine (Chirurgie d'implantation) + Logique (20, 1 heure).

Aérostat (tous) : le véhicule est monté sur un zeppelin ou un cadre aérostat, ce qui lui permet de se balader au dessus d'une zone pendant des jours. Le ballon est gonflé de gaz non inflammable, et est compartimenté pour qu'une unique crevaison ne remette pas en cause son intégrité. La consommation d'un appareil aérien aérostat est drastiquement réduite, et son autonomie est multipliée par 10 (voir p. 104). La Vitesse et l'Accélération sont divisées par deux, néanmoins, alors que la Maniabilité est réduite de -2 – mais l'appareil bénéficie d'une capacité d'atterrissage et de décollage améliorés de niveau 2 (voir p. 104). Si la modification aérostat est installée sur un véhicule et ne fait pas partie de ses améliorations de base, seuls des véhicules de Structure 16 maximum peuvent décoller.

Agilité structurelle instable (tous, appareils aériens seulement) : cette modification radicale altère les surfaces et les commandes d'un appareil aérien au point de le rendre instable d'un point de vue aérodynamique : seuls les réajustements permanents de l'ordinateur de bord permettent de le maintenir en vol. Cette modification fait le bonheur des cascadeurs, puisque l'avion ne veut pas vraiment rester en l'air, ce qui leur permet de réaliser les figures les plus hallucinantes en désactivant consciemment les sécurités, et en

Modifs de véhicules	Emplace.	Seuil	Outillage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Accès supplémentaires	1	8	Atelier	5 000 ¥	8	—
Adaptation pour environnement extrême	1	16	Atelier	2 000 ¥	6	—
Adaptation cyborg	1	16	Installation (+250 000 ¥ pour l'UCC)	15 000 ¥ (+250 000 ¥ pour l'UCC)	18	Cybertechnologie
Aérostat	1	Structure × 6	Atelier	Structure × 400 ¥	6	—
Agilité structurelle instable	4	24	Installation	Structure × 5 000 ¥	12R	—



TRANSMISSION.....

les réactivant juste à temps pour éviter un crash a priori inévitable. Cette modification améliore la Maniabilité de l'appareil de +3. L'appareil est désormais largement dépendant de son système informatique, et si un hacker parvient à le compromettre ou que quelque chose se met à clocher, la Maniabilité est réduite de 4 (le +3 ne s'applique plus non plus, évidemment) jusqu'à ce que l'ordinateur de bord se remette à fonctionner correctement.

Ajustement pour métahumain (standard) : grâce aux efforts de nombreux groupes de défense des droits des métahumains, et aux tentatives des diverses mégacorpos de tirer profit de la question, la quasi-totalité des véhicules peuvent être modifiés pour accueillir convenablement les trolls et les nains. Vu les questions de taille, certains véhicules sont difficiles à adapter pour un troll. Il est par exemple impossible, quels que soient les efforts déployés, qu'un troll prenne place confortablement dans une petite voiture. Mais à part ce genre de cas limites, il est possible la plupart du temps de modifier l'agencement d'un véhicule de manière personnalisée pour un troll ou un nain.

Aménagements (standard) : un véhicule classique dispose d'aménagements équivalents à un niveau de vie Bas. Si les passagers attendent plus de confort (comme des coussins rembourrés ou un minibar), le véhicule doit être amélioré. La plupart du temps, le véhicule offre les mêmes aménagements à tous les passagers, mais le meneur de jeu peut diminuer leur coût si ce n'était pas le cas. Par ailleurs, le niveau de vie du véhicule peut être diminué à Squatter (qui est celui des véhicules de transport comme les bus ou les avions de transport de marchandises) pour doubler le nombre de passagers qui peuvent monter à bord.

Amphibie (tous, véhicules terrestres seulement) : il existe deux niveaux d'amélioration amphibie. Le premier est destiné à un usage occasionnel et bref, et utilise le système de propulsion normal du véhicule pour traverser une étendue d'eau, avec une Vitesse et une Accélération réduites à des indices correspondants

à l'environnement dans lequel se trouve le véhicule. Le second utilise toujours le même moteur, mais y adjoint une propulsion secondaire, généralement un jet d'eau sous pression qui permet une meilleure maniabilité dans l'eau. L'Accélération et la Vitesse sont alors égales à la moitié de leur valeur normale, et la Maniabilité est réduite de -2. L'amélioration inclut une étanchéité basique qui permet au véhicule de fonctionner dans l'eau (sans pour autant l'empêcher de chavirer), et même si une petite quantité d'eau rentre à l'intérieur.

Apparence vivante (standard) : cette personnalisation intègre un système expert et des dizaines de petits servomoteurs et de pompes, semblables à ceux qui permettent aux poupées et aux animaux de compagnie robotiques d'avoir l'air plus vivant, sous une couche extérieure de peau synthétique (voir plus bas) pour permettre à un anthropomorphe de reproduire les expressions faciales et le langage corporel d'un métahumain (ou d'un animal avec fourrure, etc.) La peau est un tissu vivant, nourri et fourni en gaz respirables par des packs de nutriments installés dans le drone. Le pack doit être remplacé tous les (indice) jours. Tant que le drone est habillé normalement, les accès permettant d'effectuer sa maintenance restent dissimulés. Si le drone subit des dommages équivalents à son indice $\times 2$, la peau est endommagée et les matériaux internes du drone deviennent visibles. La peau n'a pas d'empreintes digitales, et ne peut pas être configurée pour passer des tests biométriques standard. L'apparence vivante ajoute un modificateur de réserve de dés positif égal à son indice pour les Tests de Dguisement. Un drone couvert de peau synthétique est facilement identifié s'il subit une analyse astrale. L'indice de la modification apparence vivante est compris entre 1 et 3.

Assemblage rapide (tous) : certains véhicules légers sont conçus pour être démontés en éléments plus petits qui permettent de les transporter plus facilement sur de longues distances. D'autres petits véhicules peuvent être modifiés pour permettre un démontage partiel (une moto tout-terrain

peut par exemple être démontée en éléments plus petits pour permettre son transport dans une voiture, puis être remontée pour suivre quelqu'un dans une zone rurale dangereuse). Partez du principe que démonter ou remonter le véhicule prend (Structure \times 5) minutes.

L'amélioration permet de réduire cette durée à (Structure) minutes pour un véhicule conçu pour être démonté et remonté (les pas de vis et les fixations diverses sont par exemple remplacés par des mécanismes de verrouillage à connexion sans fil), et de rendre démontable un véhicule qui n'est pas censé l'être à l'origine (un drone peut par exemple être démonté pour être passé en douce sur le territoire d'une personne, puis remonté une fois à l'intérieur pour accomplir sa mission). Dans ce second cas, appliquez la durée d'assemblage standard de (Structure \times 5) minutes.

Atelier embarqué (standard) : il s'agit de la version mobile d'un atelier (voir *Outilage*, p. 332, SR4A). Il n'est pas censé servir alors que le véhicule se déplace, mais le meneur de jeu peut permettre que des travaux simples y soient réalisés (en considérant par exemple l'atelier comme un kit dans ces conditions, et en imposant que le travail en question ne prenne pas trop de place). Pour un emplacement supplémentaire, il est même possible d'y installer une forge personnelle (voir *Fabrication personnelle assistée par ordinateur*, p. 134), ce qui confère à l'atelier les moyens d'une installation, avec les limites inhérentes à une forge personnelle.

Autoréparation (standard) : avec l'arrivée de nouveaux plastiques, certaines formes d'autoréparation sont devenues possibles, par une combinaison de métaux à mémoire qui peuvent reprendre leur forme d'origine, et de panneaux plastiques qui libèrent des capsules de plastique liquide une fois percés, remplissant les fentes de l'intérieur. Naturellement, si le métal est trop déformé ou les dégâts trop importants, le matériau ne peut pas résister. Mais pour une réparation vite fait sur la route, ce petit extra peut faire la différence. Pour chaque attaque infligeant moins de 7 cases de dommages au véhicule, le dispositif répare automatiquement 1 case. Cette réparation est effective au bout d'1 minute. Le dispositif peut être utilisé (Structure) fois avant de devoir être remplacé. La modification n'est pas compatible avec un camouflage de signature (voir p. 139).

Ballasts (tous, bateaux seulement) : les ballasts sont indispensables pour faire de n'importe quel bateau un

submersible, permettant au véhicule de s'immerger, et surtout de refaire surface ensuite. L'immersion est l'un des moyens les plus efficaces de semer des poursuivants, puisque la plupart des véhicules n'ont pas les moyens de suivre la trace des véhicules sous l'eau, ni de les attaquer. Si le véhicule doit pouvoir accueillir des passagers, il doit également recevoir la modification Système de survie au niveau 2 (voir p. 147), à moins que les passagers ne disposent de leur propre équipement de plongée. Les ballasts de niveau 1 suffisent à immerger un véhicule à environ 100 mètres de profondeur, alors que le niveau 2 inclut une coque entièrement pressurisée permettant au submersible de plonger aussi loin que possible, à l'exception des plus grandes profondeurs et des environnements les plus hostiles. L'autonomie (voir p. 104) des véhicules de niveau 1 est divisée par deux à cette profondeur. L'autonomie des véhicules de niveau 2 est réduite d'un quart à la profondeur de niveau 1, et de moitié à la profondeur de niveau 2.

Batterie de senseurs améliorée (tous) : tous les véhicules sont déjà équipés d'un ensemble de senseurs adapté à leur taille (voir *Senseurs de véhicules*, p. 106), qui détermine la quantité de senseurs que le véhicule peut embarquer. Une batterie de senseurs améliorée permet à un mécanicien doué de dépasser ces limitations, en améliorant d'un cran la taille de l'ensemble de senseurs : équivalent d'un mini-drone pour un micro-drone, d'un petit drone pour un mini-drone, d'un drone moyen pour un petit drone, d'un grand drone pour un drone moyen, d'un véhicule pour un grand drone, et d'un très grand véhicule pour un véhicule (Capacité 30, Signal 6). Remarque : les senseurs eux-mêmes doivent être achetés et installés séparément. Installer ou retirer un senseur nécessite un Test étendu de Hardware + Logique (8, 1 heure).

Une batterie de senseurs améliorée de taille « très grand véhicule » peut être encore améliorée avec un système de défenses anti-missiles (voir p. 147).

Bélier (standard, véhicules terrestres et bateaux seulement) : quand vous trouvez que tirer sur quelqu'un ne suffit pas, vous pouvez le percuter avec le plus gros véhicule que vous trouvez. Pour que ce soit encore plus efficace, équipez votre véhicule d'un bélier. Les dommages subis par le véhicule percuté montent d'un cran sur la *Table des dommages de collision* (voir p. 169, SR4A), sans modifier pour autant les dommages subis par le véhicule qui a utilisé le bélier.

Modifs de véhicules	Emplace.	Seuil	Outilage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Ajustement pour métahumain	— (1 pour les trolls)	4	Kit	500 ¥ par passager	—	—
Aménagements						
Squatter	0	6	Atelier	100 ¥	—	—
Moyen	1	6	Atelier	100 ¥	2	—
Élevé	2	10	Atelier	1 000 ¥	8	—
Luxe	4	20	Atelier	10 000 ¥	16	—
Amphibie						
Niveau 1	2	10	Atelier	Structure \times 250 ¥	6	Mécanique nautique
Niveau 2	4	20	Atelier	Structure \times 1 000 ¥	12	Mécanique nautique
Apparence vivante (Indice 1-3)						
Assemblage rapide	1	Structure \times 4	Installation	1 000 ¥	8	—
Atelier embarqué	1	20	Installation	10 000 ¥	10	—
Forge embarquée	1	20	Installation	50 000 ¥	20R	Hardware
Autoréparation	1	20	Atelier	Structure \times 1 500 ¥	16R	—
Ballasts						
Niveau 1	1	16	Installation	Structure \times 2 000 ¥	8	—
Niveau 2	4	24	Installation	Structure \times 10 000 ¥	16	—
Batterie de senseurs améliorée	1	8	Atelier	1 000 ¥	6	Hardware
Bélier	1	8	Atelier	Structure \times 250 ¥	6R	—

Blindage (tous) : peu importe que les shadowrunners soient d'être discrets, tôt ou tard quelqu'un finira par leur tirer dessus, même si c'est juste parce qu'ils ont piqué une place de parking. Pour faire face à ça, rien ne vaut un bon vieux blindage, compris entre 1 et 20. Le blindage de véhicule est clairement visible, et suscitera certainement des questions dans certaines parties du métropole.

Pour les runners qui tiennent à leur protection mais ne tiennent pas à ce que ça se voie, il existe un *blindage dissimulé*. L'indice de Dissimulation de celui-ci est -4, voire plus en fonction des circonstances.

Le *blindage intelligent* ne peut pas être dissimulé, mais il est plus performant que le blindage normal, dans la mesure où il permet d'arrêter les munitions à perçage d'armure. De petites charges explosives réparties sur toute la surface extérieure du véhicule permettent de faire sauter prématurément ou de réfléchir une partie des tirs ennemis, réduisant la PA des attaques par l'indice du blindage intelligent. Les individus qui se trouvent près de la surface extérieure du véhicule peuvent être touchés par des shrapnels ou d'autres résidus de l'explosion. Si le véhicule est riggé et dispose des senseurs appropriés, le pilote peut faire sauter les charges afin de provoquer des Dommages physiques à un adversaire, avec une VD égale à l'indice du blindage intelligent. Chaque fois qu'une arme balistique lourde ou un explosif (en général, toute arme dont la VD dépasse 10) touche un véhicule équipé d'un blindage intelligent, faites un test en utilisant l'indice du blindage comme réserve de dés. Chaque succès est ajouté à la PA de l'arme utilisée (rendant ainsi le blindage moins efficace). Une complication lors de ce test réduit l'indice du blindage intelligent de 1. Il est possible d'utiliser le blindage autant de fois qu'il a de points d'indice. Une fois utilisé entièrement, le blindage doit être reconstitué avec un Test étendu de Armurerie + Logique (indice, 1 heure) afin d'être de nouveau efficace, au coût de 500 ¥ par point d'indice.

Un véhicule peut disposer soit d'un blindage normal, soit d'un blindage dissimulé. Un véhicule doté d'un blindage normal peut également bénéficier d'un blindage intelligent. L'indice de blindage maximum dont un véhicule peut disposer est le double de sa Structure (ou le triple pour les drones), avec un maximum de 20 pour un blindage normal, et 10 pour un blindage dissimulé ou intelligent. Par exemple, un drone Steel Lynx (Structure 4) peut être équipé d'un Indice de blindage dissimulé maximal de 10, ou d'un blindage normal d'Indice 12, plus un blindage intelligent d'Indice 10. Si l'un ou l'autre des totaux de Blindage dépasse la Structure du véhicule, réduisez son Accélération et sa Vitesse de 20 % (arrondi

au supérieur). Remarque : l'indice de l'amélioration blindage n'est *pas* cumulatif avec le blindage de base dont la plupart des véhicules de série bénéficie par défaut. Cette modification considère que le blindage d'origine est remplacé par le nouveau blindage.

Blindage spécial (tous) : un véhicule peut être rendu plus résistant face à certains types de dommages en remplaçant certaines parties par des matériaux plus robustes. Une modification spéciale de blindage fonctionne comme une modification d'armure personnelle (voir p. 52, ou pp. 326 et 327, SR4A). Chaque modif de blindage est disponible avec un Indice compris entre 1 et 10, et protège à la fois le véhicule et ses passagers. Les modifications possibles sont : protection chimique, ignifuge, isolation calorifique, isolation électrique et protection antiradiations. La modification peut être réalisée plusieurs fois, à chaque fois pour une protection différente.

Boosters (standard, véhicules terrestres et appareils aériens seulement) : cette modification majeure de la structure du véhicule donne aux pilotes de véhicules terrestres vraiment cinglés un moyen de dernier recours pour échapper à leurs poursuivants. La modif se compose de quatre moteurs de fusée spécialisés, positionnés aussi loin que possible aux quatre coins du véhicule. Allumer ces moteurs prend une Action complexe. Une fois allumés, ils soulèvent le véhicule d'environ 5 mètres en l'air, avec une trajectoire semblable à celle que donnerait une rampe de saut, en suivant la direction d'origine. *Théoriquement*, cela peut permettre au véhicule de sauter un obstacle aussi grand qu'un camion, un train, un mur ou un trou dans le sol. L'atterrissement provoque des dommages d'une VD d'au moins 10 au véhicule (7 avec une suspension tout-terrain, 15 avec une suspension améliorée), en fonction du point d'atterrissement. Seule la Structure du véhicule peut permettre de résister aux dommages. Le conducteur ou l'Autopilote doit immédiatement faire un test de pilotage avec un seuil d'au moins 4 pour éviter un accident. Les boosters ne peuvent servir qu'une seule fois, puis doivent être révisés et ravitaillés avec un Test étendu de Mécanique automobile + Logique (10, 1 heure).

Pour les appareils aériens, les boosters procurent ponctuellement un usage unique du décollage et atterrissage améliorés au niveau 1 ou 2 (voir p. 140).

Bras / Grappin mécanique (tous) : la forme de bras mécanique la plus simple est un grappin conçu pour attraper et porter quelque chose. Il peut également s'agir d'un système de camion benne dont le mécanisme permet de charger et de décharger ce qui est transporté. Un bras à proprement parlé dispose d'articulations et de capacités semblables à une main

Modifs de véhicules	Emplacements	Seuil	Outilage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Blindage						
Normal	1	Indice	Atelier	Indice × 200 ¥	6R	Armurerie
Dissimulé	2	Indice × 2	Atelier	Indice × 1 000 ¥	12R	Armurerie
Intelligent	2	Indice × 2	Atelier	Indice × 2 000 ¥	16R	Armurerie
Blindage spécial	1	12	Atelier	Indice × 500 ¥	8	Armurerie
Boosters	5	36	Installation	Structure × 5 000 ¥	16P	—
Bras / Grappin mécanique						
Grappin	1	8	Atelier	1 000 ¥	4	—
Bras complet	2	16	Installation	4 000 ¥	6	—
Caméras internes	0	8	Kit	Structure × 100 ¥	6R	Hardware
Camouflage de signature	Indice	Indice × 6	Atelier	Indice × 2 000 ¥	14P	—
Casier à munitions	1	4	Atelier	200 ¥	6R	Armurerie
Chenilles	1 (perm.)/2 (temp.)	20	Installation	Structure × 1 000 ¥	4	—
CME (Indice 1-10)	1	20	Atelier	Indice × 1 000 ¥	12P	Hardware
Conco pour rigger						
Basique	1	6	Kit	1 500 ¥	8	—
Amélioré	2	10	Kit	4 000 ¥	14R	Hardware



TRANSMISSION.....

métahumaine, qui permet d'utiliser la plupart des outils classiques sans modification supplémentaire. En règle générale, considérez que la Force du bras ou du grappin est égale à la Structure du véhicule. La longueur du bras ou du grappin mécanique est Structure × 10 centimètres (5 centimètres pour les micro-drones).

À la discréption du meneur de jeu, les bras intégraux peuvent être équipés d'accessoires au même titre qu'un bras cybernétique (voir pp. 343-345, SR4A et pp. 43-48, *Augmentations*). Le meneur de jeu a le dernier mot quant aux accessoires que peut accueillir un bras mécanique.

Caméras internes (standard) : un rigger est dépendant des senseurs de son véhicule pour déterminer ce qui se passe autour de lui. Malheureusement, la plupart des senseurs de véhicules ont un angle mort : l'intérieur du véhicule. Ce système répond à ce problème en plaçant plusieurs minicams dans tout le véhicule pour que le rigger puisse le surveiller.

Camouflage de signature (tous) : si vous ne voulez pas qu'on trouve votre véhicule, il faut masquer sa signature d'une manière ou d'une autre. Il est pour cela possible de combiner les matériaux absorbant les ondes radar, un camouflage thermique pour réduire les pics thermiques susceptibles d'attirer l'attention, et remodeler un peu l'extérieur du véhicule pour disperser les signaux. L'indice de cette modification est compris entre 1 et 6, et il réduit la réserve de dés de toute tentative de détection ou de verrouillage par senseurs (avec une réduction maximale égale à l'indice de Senseurs du véhicule traqueur). La modification est incompatible avec l'autoréparation (voir p. 137).

Casier à munitions (standard) : quelquefois, quand l'opposition s'annonce importante, il est bon de disposer d'un bon paquet de munitions. Chaque casier à munitions est relié à une seule monture d'arme, et chaque casier supplémentaire ajoute 250 coups, ou double la capacité normale dans le cas d'armes dont les munitions sont particulièrement grosses (comme les lance-roquettes).

Chenilles (tous, véhicules terrestres seulement) : il est parfois nécessaire de vraiment quitter la route, et dans ce cas les chenilles sont toujours la meilleure solution. Dans certains cas, les runners peuvent se débrouiller avec des chenilles temporaires, qui peuvent être placées et retirées avec un Test étendu de Mécanique automobile + Logique (10, 1 heure). La Vitesse d'un véhicule sur chenilles est divisée par deux (arrondi au supérieur). La Maniabilité sur route est réduite de -1, alors que la Maniabilité hors route augmente de +3. Les véhicules à chenilles ont aussi l'avantage de pouvoir se déplacer à travers des terrains où même les roues d'un véhicule tout-terrain risquent de s'enliser, traverser des tranchées ou grimper des pentes extrêmement fortes.

CME (tous) : les contre-mesures électroniques (CME) sont des mécanismes divers qui évitent un verrouillage offensif, ou la collecte d'informations sur un véhicule par le biais de senseurs. Les CME sont constituées pour l'essentiel d'un brouilleur de zone (voir p. 329, SR4A) et suivent les règles des senseurs et du brouillage (voir p. 106). Les CME ont un indice compris entre 1 et 10.

Cocon pour rigger (standard) : un rigger peut entrer et sortir d'un véhicule, « téléportant » en permanence sa conscience d'un endroit à un autre. Certains en oublient de surveiller leur corps, et trop de riggers se font tuer quand un adversaire s'approche discrètement de leur corps physique et leur colle une balle dans la tête. Le cocon pour rigger est une réponse partielle au problème. Il s'agit d'un siège entièrement enrobé de matériau balistique ignifuge, renforcé de plaques métalliques pour éviter que quelqu'un y plante une lame. Le cocon comprend des rembourrages et des harnais qui permettent d'éviter que le rigger ne soit secoué dans sa bulle. Pour un cocon installé dans un appareil aérien, des mesures supplémentaires permettent au rigger de rester conscient lors des manœuvres à très grande vitesse. L'inconvénient du cocon est que le rigger dépend entièrement des informations transmises par ses senseurs et son commlink. S'installer dans un cocon prend une minute, et un dégagement rapide nécessite une Action complexe.

L'indice de Blindage du cocon est de 20 et sa Structure de 10 (voir *Barrières*, p. 166, SR4A). Ajoutez 5 dés à la réserve de dés du rigger à chaque fois que le cocon est susceptible de le protéger des dommages provoqués par un accident ou une manœuvre de pilotage. Le système peut également servir à protéger également d'autres passagers, les victimes d'une extraction sous sédatifs, etc.

La version améliorée du cocon inclut les fonctions d'un module valkyrie (voir p. 143), ce qui permet de traiter le rigger et de stabiliser son état si la protection ne suffit pas.

Compartiment de contrebande (standard) : malgré leur défense publique du capitalisme, les mégacorpos et les gouvernements désapprouvent généralement les pauvres shadowrunners qui tentent simplement de répondre à une demande pour des biens qui se trouvent être illicites sur certains territoires. Il devient donc nécessaire de faire passer lesdits biens en contrebande. Un compartiment de contrebande permet de dissimuler des objets à la vue des douaniers un peu trop curieux et autres fouille-merde. Même quand une fouille est particulièrement insistante, l'indice de Dissimulation des objets situés dans un compartiment de contrebande est diminué de 6, bien qu'il soit toujours possible de repérer certains objets particuliers par d'autres moyens (comme des matériaux radioactifs apparaissant sur un compteur Geiger ou des explosifs repérés par un analyseur chimique). Des compartiments *protégés* sont conçus tout spécialement pour transporter des marchandises de manière à ce que certains senseurs ne puissent pas les détecter. Chaque type de protection doit être précisé, et il est possible d'en mettre plusieurs en place. Un compartiment hermétique annule par exemple les effets d'un analyseur chimique, un compartiment anti-signaux sans fil est immunisé aux ondes radar, un compartiment en plomb évite toute propagation de radiations, un compartiment en biofibres empêche les vérifications astrales, etc.

Le meneur de jeu a le dernier mot sur ce qui peut ou pas tenir dans un compartiment de contrebande, en fonction du véhicule. Pas possible par exemple de cacher un nain dans un drone moyen, mais un pistolet, pourquoi pas. À la discréption du meneur de jeu, un compartiment particulièrement grand peut nécessiter un plus grand nombre d'emplacements.

Consommation optimisée (tous) : cette modification permet au moteur et aux autres appareils consommateurs d'énergie d'utiliser leur carburant plus efficacement. La surface du véhicule est couverte d'un revêtement de nanotubes permettant d'accumuler l'énergie solaire, et de senseurs galvanisés permettant d'exploiter l'électricité statique, etc. La modification est réalisée en fonction de l'environnement dans lequel le véhicule est sensé évoluer. Les véhicules dont la consommation est optimisée doublent leur autonomie normale (voir *Autonomie*, p. 104).

Contre-mesures de verrouillage (standard) : les contre-mesures de verrouillage permettent de tromper les senseurs

ennemis de plusieurs façons, comme les leurres contre les thermographes, la paille magnétique contre les radars, et les bruiteurs contre les sonars. Les contre-mesures de verrouillage peuvent être activées avec une Action automatique, et elles causent un modificateur de réserve de dés de -3 au bonus fourni par le ciblage actif (voir p. 171, SR4A).

Les contre-mesures de verrouillage peuvent être utilisées 6 fois avant de devoir être rechargées. Les produits nécessaires coûtent 600 ¥ et ont une Disponibilité de 6R.

Coque réfléchissante (tous) : cette modification recouvre la carrosserie extérieure d'un véhicule de plaques hautement réfléchissantes qui dévient les tirs de lasers. La PA des armes laser (voir p. 41) passe de « -moitié » à « 0 ». Cette modification n'est pas compatible avec un blindage intelligent (voir *Blindage*, p. 138), un revêtement caméléon (voir p. 145) ou un dispositif SunCell (voir p. 146). La surface est tellement réfléchissante que les senseurs obtiennent un écho particulièrement fort du véhicule, offrant aux Senseurs un bonus de +2 à tous les tests d'acquisition contre le véhicule.

Customisation de moteur (tous) : un moteur peut être modifié en profondeur, et parfois remplacé pour obtenir de meilleures performances. En utilisant un système de conception basé sur l'évolution, qui permet d'essayer, de tester et de recombiner des centaines de variations possibles, n'importe quel moteur peut être amélioré. Le moteur d'un véhicule peut être customisé de deux manières : une pour l'Accélération, l'autre pour la Vitesse, qui augmentent alors de 20 %.

Décollage et atterrissage améliorés (standard, appareils aériens seulement) : il existe deux niveaux pour cette modification. Le niveau 1 se contente de réduire la distance de décollage et d'atterrissement d'un appareil aérien (voir *Décollage et atterrissage*, p. 104). Le niveau 2 donne au véhicule une véritable capacité de décollage et d'atterrissement vertical (VTOL). Sauf exception, tous les hélicoptères et les rotodrones bénéficient des effets du niveau 2 de cette modification.

Démarqueur pour véhicule (tous) : avec les marqueurs RFID qu'il y a partout, comment s'assurer qu'un véhicule n'est pas marqué électroniquement ou truffé de traceurs divers ? Parfois, la solution la plus primitive est la plus efficace : un câble tressé servant de démarqueur (voir p. 330, SR4A) est installé sous le véhicule, dans le châssis et dans les roues. Sa rotation lui permet de se coller au véhicule, et d'effacer tous les marqueurs RFID susceptibles d'y être fixés. L'inconvénient est que *tous* les marqueurs sans distinction sont effacés, notamment les marqueurs « amis », et que le dispositif n'a aucun effet sur les marqueurs se trouvant déjà *dans* le véhicule. Le démarqueur peut être activé en une Action simple, mais il suspend automatiquement le fonctionnement de toute l'électronique embarquée pour la protéger. L'interruption dure 1 Tour de combat, au cours duquel il n'est pas possible d'utiliser les senseurs du véhicule ou de le

Modifs de véhicules	Emplace.	Seuil	Outilage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Compartiment de contrebande						
Normal	1	16	Installation	1 500 ¥	6P	Déguisement
Protégé	1	20	Installation	3 000 ¥ et plus	12P	Déguisement
Consommation optimisée	1	24	Installation	Accél. (Course) × Vitesse × 5 ¥	4	—
Contre-mesures de verrouillage	1	20	Atelier	5 000 ¥	10R	—
Coque réfléchissante	1	20	Atelier	Structure × 300 ¥	10	—
Customisation de moteur						
Vitesse	2	24	Installation	Vitesse × Structure × 5 ¥	6	—
Accélération	2	24	Installation	Accél. × Structure × 25 ¥	6	—
Décollage et atterrissage améliorés						
Niveau 1	4	24	Installation	Structure × 1 000 ¥	8	—
Niveau 2	6	36	Installation	Structure × 5 000 ¥	16	—
Démarqueur pour véhicule	1	8	Atelier	Structure × 250 ¥	6P	Hardware

contrôler électroniquement (mode manuel uniquement). Si en conséquence le véhicule en mouvement n'est pas contrôlé, l'action lui coûte tout son Tour de combat. À la discréption du meneur de jeu, un démarqueur actif peut également gêner les communications de toute personne se trouvant dans le véhicule pendant ce Tour de combat, réduisant les indices de Signal de 2.

Diffuseur de fumigène (standard) : ce vieux truc fonctionne encore ; le diffuseur de fumigène sature une zone de fumée (thermique ou non) en deux secondes. Activé en une Action automatique, il couvre une zone de 20 mètres de diamètre après 1 Tour de combat et de 30 mètres après 2 Tours de combat. Le nuage gêne la visibilité, et applique les modificateurs dus à la fumée ou la fumée thermique à tous les tests concernés. Son effet dure environ 10 Tours de combat (moins dans une zone aérée, plus dans une zone confinée, à la discréption du meneur de jeu). Le diffuseur dispose de 6 charges, et les remplacer coûte 50 ¥.

Ce dispositif sert généralement à dissimuler un véhicule immobile ou à couvrir sa fuite, mais la fumée peut également servir en poursuite, augmentant de 1 le seuil de tout test de pilotage effectué directement derrière le véhicule (voir *Combat de véhicules*, pp. 167 à 171, SR4A). Le diffuseur de fumigène peut être combiné avec un spray à huile (voir p. 145), et les deux peuvent être activés en une Action automatique.

Le diffuseur de fumigène peut contenir n'importe quel type de produit chimique gazeux (voir *Chemtech*, p. 82), avec l'accord du meneur de jeu.

Écrans d'affichage améliorés (standard) : en 2070, presque tous les véhicules disposent d'afficheurs à l'intérieur de leurs pare-brises, pour afficher des données de circulation ou regarder la trid pendant que la voiture se conduit toute seule. Cette modification étend cet affichage à toutes les vitres intérieures et extérieures. Ces écrans peuvent montrer des images et de la vidéo / tridéo avec un réalisme équivalent à celui d'un holoprojecteur (voir p. 329, SR4A). Principalement utilisés pour le divertissement et la décoration extérieure, ces écrans peuvent également afficher de faux visuels de l'intérieur du véhicule, ou pour cacher à un passager les visuels extérieurs et ne pas lui révéler l'itinéraire.

Extrémités adhésives (petits drones et drones moyens seulement) : les extrémités adhésives se servent des forces physiques faibles qu'on trouve dans la nature, comme le font par exemple les geckos, ce qui permet à un drone de se déplacer sur les murs, littéralement. Tout drone équipé d'une propulsion terrestre peut être doté d'extrémités adhésives (les coussinets adhésifs sont alors fixés sur les roues ou les chenilles d'un drone terrestre), mais ce sont les marcheurs qui en tirent le plus de bénéfice. Tant que le matériau est assez résistant pour supporter le poids du drone, ce dernier peut y grimper. L'eau n'a pas d'effet sur les extrémités adhésives, mais l'huile ou la graisse, si. Dans le cas où des extrémités adhésives peuvent servir dans un Test de Force, appliquez un modificateur de réserve de dés de +2. Les drones dépourvus d'un indice de Force dans leur description ont une Force équivalente à leur Structure + 2.

À la discréption du meneur de jeu, les grands drones et les véhicules peuvent être équipés d'extrémités adhésives, mais il est rare qu'ils trouvent des surfaces capables de supporter leur poids sans en casser une partie.

Flotteurs (tous, appareils aériens seulement) : cette modification permet aux appareils aériens d'atterrir et de décoller sur l'eau. Il s'agit d'une modification importante, qui consiste à attacher de manière permanente des patins ou des métaux à mémoire qui peuvent en prendre la forme. L'espace nécessaire pour l'atterrissement ou le décollage n'est pas affecté. Cette modification fait un tabac chez les contrebandiers, qui retrouvent souvent des bateaux ou des submersibles au large, en transférant la marchandise, puis utilisent leur appareil aérien pour éviter les contrôles lors de la dernière partie du trajet.

GridLink (standard, véhicules terrestres seulement) : le système GridLink est répandu dans la plupart des zones urbaines et des centres-villes, les endroits où le soleil brille en permanence et où les flics sont omniprésents. Le système alimente les véhicules en énergie par l'intermédiaire de lignes intégrées au trottoir : tant que le véhicule se trouve dans une zone couverte par GridLink, il ne consomme pas de carburant et conserve toute son autonomie (voir p. 104). L'inconvénient est que vous êtes floué en permanence, et que vous ne pouvez pas dépasser la limite de vitesse en vigueur dans la zone.

Gyrostabilisation pour moto (standard, motos seulement) : grâce à la technologie, votre moto ne s'étalera plus par terre si vous oubliez de mettre la bécuelle. Une gyrostabilisation pour moto assure que votre monture restera droite dans presque toutes les situations. Dans le cas où un échec à un test de pilotage risquerait de provoquer un accident, ajoutez 2 à la Maniabilité du véhicule pour représenter l'aide fournie par la gyrostabilisation.

Hovercraft (tous, véhicules terrestres seulement) : le véhicule devient un aérogissoir, et utilise un coussin d'air pour flotter à quelques centimètres du sol, lui permettant d'opérer sur n'importe quel type de terrain. Un véhicule transformé en hovercraft a une jupe de caoutchouc ou de Kevlar sur laquelle il est posé quand il ne flotte pas en l'air, alors qu'un véhicule ayant reçu la modification hovercraft peut utiliser son autre mode de propulsion (comme ses roues) quand il ne flotte pas. L'avantage d'un glisseur est que le véhicule peut ainsi éviter certaines difficultés puisqu'il est au-dessus du sol, et qu'il peut également se déplacer au-dessus de l'eau. Un aérogissoir n'est cependant pas un appareil à poussée vectorielle, et ne peut pas s'élever à plus de quelques dizaines de centimètres au-dessus du sol ou de la surface de l'eau. La Maniabilité est de -1 en mode hovercraft.

Hydroptère (standard, bateaux seulement) : la coque du véhicule peut sortir de l'eau grâce à cette modification, doublant son Accélération et sa Vitesse. L'inconvénient est que le système est très gourmand en carburant, divisant l'autonomie normale du bateau par deux (voir p. 104). Le bateau devient également tellement bruyant qu'il est impossible pour un hydroptère d'utiliser son propre sonar. Un adversaire bénéficie d'un modificateur de réserve de dés de +4 pour repérer un hydroptère.

Modifs de véhicules	Emplacements	Seuil	Outilage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Diffuseur de fumigène	1	8	Atelier	700 ¥	6R	—
Écrans d'affichage améliorés	1	16	Atelier	Structure × 100 ¥	10R	—
Extrémités adhésives	1	8	Atelier	300 ¥	6	—
Flotteurs	4	24	Installation	Structure × 2 000 ¥	12	—
GridLink	1	4	Atelier	750 ¥	4	Hardware
Gyrostabilisation pour moto	1	16	Installation	Structure × 300 ¥	8	—
Hovercraft						
Réassemblage	3	10	Atelier	Structure × 1 000 ¥	12	—
Ajout	4	16	Atelier	Structure × 2 000 ¥	12	—
Hydroptère	2	10	Installation	Structure × 2 000 ¥	10	—

Interface épidermique intégrale (tous) : l'interface de contrôle standard d'un véhicule (c-à-d. son volant et / ou son tableau de bord) peut être modifiée pour fonctionner avec une interface épidermique (voir p. 328, SR4A), sans utiliser d'emplacements. Cette modification permet d'étendre la surface effective de l'interface pour inclure tout l'intérieur du véhicule, voire pourquoi pas son extérieur. Au gré du propriétaire, le véhicule peut être équipé de points d'interface épidermique à différents points précis du véhicule.

Interface gyro (standard) : cette amélioration s'applique à une monture d'arme de type tourelle. Pour que l'interface gyro fonctionne correctement, la tourelle doit déjà être télécommandée (voir p. 149). L'interface gyro de la tourelle communique avec l'Autopilote du véhicule, et permet de maintenir l'alignement de la tourelle quelles que soient les manœuvres réalisées par le véhicule. Ignorez tous les modificateurs dus au mouvement du véhicule. Si la tourelle n'est pas télécommandée, l'interface gyro réduit les modifications applicables au tir depuis un véhicule de moitié (arrondi à l'inférieur).

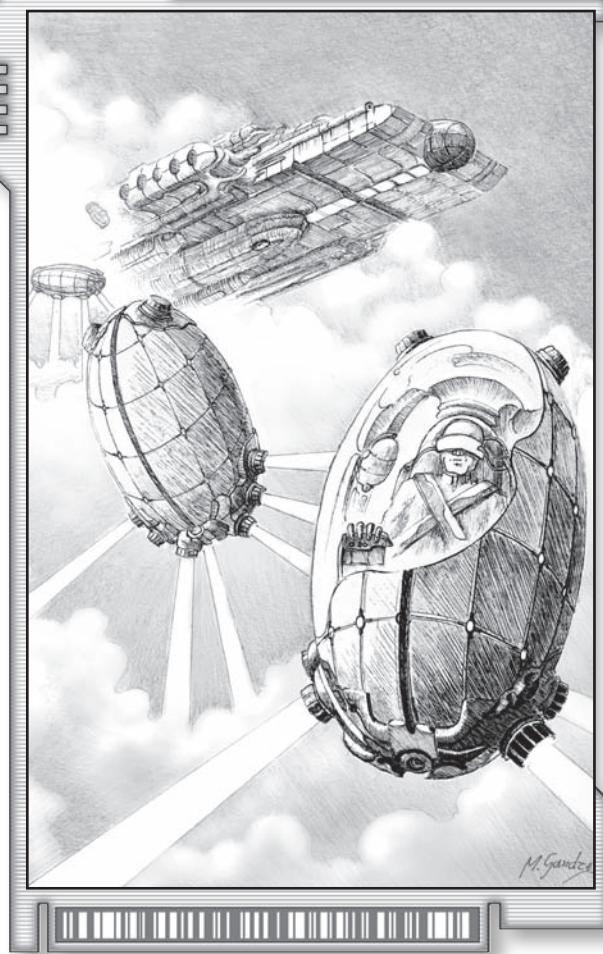
Jet d'eau sous pression (tous, bateaux seulement) : un jet sous pression est une version plus avancée de la simple hélice utilisée pour propulser les bateaux. L'eau est aspirée par un tube et rejetée à l'arrière de l'embarcation grâce à une turbine sous-marine. Le bateau devient donc plus discret. Tous les tests pour le détecter subissent un modificateur de réserve de dés de -4.

Lance torpilles (standard, bateaux, hovercrafts, appareils aériens et véhicules terrestres amphibies seulement) : cette amélioration s'applique à une monture d'arme (voir p. 148) et la transforme en lance-torpilles (il n'est pas nécessaire qu'il se trouve sous la surface, mais peut être monté sous le ventre d'un avion ou sur le pont d'un navire). Une monture d'arme normale peut être modifiée en petit lance-torpilles, alors qu'une monture d'arme renforcée peut être modifiée en grand lance-torpilles. La monture peut également être modifiée pour accueillir une arme capable de tirer sous l'eau (voir la modification *Adaptation pour environnement extrême*, p. 135).

Lanceur de bandes d'arrêt (standard) : ce système éjecte une bande d'arrêt (voir p. 107) en une Action automatique. Le chargeur du dispositif peut contenir jusqu'à 6 bandes de n'importe quel type.

Liaison satellite (standard) : cette modification équipe le véhicule d'une liaison satellite (voir p. 328, SR4A) qui permet à la fois de communiquer et de contrôler le véhicule à distance sur les missions de très longue durée.

Logique floue (tous, Autopilote 3+ seulement) : de nombreux programmes Autopilote bénéficient d'autosofts pour parer aux imprévus, mais il y a une limite au genre d'arborescence de scénarios que ces programmes peuvent élaborer. Dans ce cas, il existe le package Logique floue, une combinaison hardware / software capable d'analyser entièrement une situation et d'aider les programmes appropriés à faire des choix plus efficaces. Il ne s'agit pas de remplacer l'Autopilote ou les autosofts, mais de permettre aux programmes existants installés dans le véhicule de mieux peser leurs décisions. Si le



véhicule ou le drone dépense une Action complexe, il ajoute +2 à sa réserve de dés pour une tâche spécifique. Hors combat, il peut prendre une minute entière pour considérer ses différentes options et ajouter +3 à sa réserve de dés à la place.

Machinerie / Stockage spécial : il existe des dizaines d'équipements spécifiques dont il est possible de doter un véhicule, comme une lame de bulldozer, une grue, ou une chambre froide pour transporter certaines marchandises. La modification nécessite l'interprétation du meneur de jeu, mais en règle générale, le nombre d'emplacements nécessaires est équivalent à environ un quart de la taille de la modification elle-même (une grande pelleteuse a par exemple une Structure de 8). Certaines machineries spéciales peuvent être modulables, et remplacées avec un Test étendu de Mécanique automobile + Logique (10, 5 minutes). Un compartiment spécial ou une soute peuvent nécessiter un nombre d'emplacements égal au quart de la Structure globale des éléments ou des marchandises qui s'y trouvent. Plutôt que de donner des chiffres stricts, le meneur de jeu peut les ajuster en fonction des besoins de sa campagne.

Modifs de véhicules	Emplacements	Seuil	Outilage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Interface épidermique totale	1	8	Atelier	5 000 ¥	8	Hardware
Interface gyro	1	8	Atelier	5 000 ¥	12P	Hardware
Jet d'eau sous pression	2	10	Installation	Structure × 200 ¥	6R	—
Lance-torpilles	1	8	Atelier	2 000 ¥	12P	Armurerie
Lanceur de bandes d'arrêt	1	10	Atelier	800 ¥ + bandes	12P	—
Liaison satellite	1	6	Kit	500 ¥	4	Hardware
Logique floue	1	4	Kit	2 500 ¥	12R	Hardware
Machinerie spéciale	variable	variable	variable	variable	variable	variable

Manœuvrabilité limitée (mini-drones) : tous les drones sont dotés d'une manœuvrabilité basique. Un drone dont la manœuvrabilité est limitée ne peut pas se déplacer tout seul : il doit être lancé, tiré, ou propulsé d'une manière ou d'une autre vers sa destination. En l'air, il peut modifier légèrement sa trajectoire afin d'atterrir à l'endroit le plus approprié (une spyball peut par exemple être lancée en roulant dans une salle, ou un drone de reconnaissance peut être tiré en l'air avant de redescendre lentement sous un parachute).

Marcheur (tous, véhicules terrestres avec une Structure de 10 maximum seulement) : le mécanisme de propulsion du drone est entièrement remplacé par un mode marcheur, ou par suffisamment de roulettes indépendantes ou de chenilles pour lui permettre de franchir les obstacles avec autant de facilité qu'un métahumain. Sur les petits drones, il est possible d'avoir de multiples pattes, avec une configuration arachnoïde ou insectoïde. Les drones plus grands ou les véhicules quant à eux sont généralement dotés de deux jambes mécaniques, leur donnant l'apparence classique que l'on prête aux robots. La Vitesse et l'Accélération sont divisées par 2 (arrondi à l'inférieur), alors que la Maniabilité augmente de 1 et que la capacité du véhicule à franchir des terrains dangereux est considérablement améliorée.

Meurtrière (standard) : vous voulez parfois tirer depuis l'intérieur d'un véhicule pour maintenir un feu roulant : une meurtrière vous offre une position de tir stable avec une amplitude de tir de forme conique de 90 degrés (verticalement et horizontalement) pour une arme à feu tenue à la main par un passager. Cela lui permet de tirer tout en étant entièrement protégé par le blindage du véhicule. La meurtrière fournit 4 points de compensation de recul. Cette modification peut être réalisée plusieurs fois, pour chaque siège passager. La zone de couverture dépend de la position des sièges dans le véhicule.

Module de rigging (standard) : cette amélioration consiste en une boîte noire basique qui permet à un rigger de contrôler un véhicule et de s'y « plonger » si nécessaire. La modification est courante, ce qui ne la rend pas plus simple pour autant. Un datajack doit être installé dans le cas d'une communication par fibre optique, ainsi qu'un système sans fil de Signal 1 pour que le rigger puisse contrôler le véhicule sans fil depuis le siège conducteur, un réseau de senseurs de base pour qu'un rigger plongé dans le véhicule puisse percevoir ses environs immédiats, et une interface de système de contrôle pour permettre à la boîte noire de transmettre les ordres au véhicule. Tous les drones de série sont déjà équipés d'un module de rigging.

Module Valkyrie (standard) : cette unité de stabilisation mobile est doublée d'un atelier médical. Un patient branché sur un module valkyrie est automatiquement stabilisé (voir p. 253, SR4A) et peut être opéré à distance (voir *Opérations médicales à distance*, p. 124, *Augmentations*). Le module Valkyrie est équipé d'un médikit d'Indice 4, et peut conduire des opérations chirurgicales simples pour peu qu'un opérateur compétent soit présent.

Motorisation polycarburants (standard) : la plupart des véhicules des années 2070 disposent de moteurs hybrides avec une combinaison d'énergie solaire et d'électricité pour les zones intra-urbaines, et la possibilité de basculer sur un système à combustion en cas de besoin. La plupart des ces moteurs consomment divers types d'essence dérivés du pétrole ou des biocarburants, mais d'autres carburants sont possibles : diesel, méthane ou hydrogène. La motorisation polycarburants permet d'utiliser n'importe quel type de carburant de moteur à combustion, même s'il n'est pas possible de mélanger différents types de carburants dans un même réservoir. Le système détecte automatiquement quel carburant se trouve dans le réservoir, dans la limite du raisonnable (le charbon liquéfié peut par exemple être utilisé comme carburant, mais pas le charbon lui-même).

Nanomaintenance (tous, Structure inférieure ou égale à 8 seulement) : cette version améliorée de la modification autoréparation (voir p. 137) sert d'unité d'entretien et de réparation sur le terrain. Le véhicule est équipé de la version pour drone d'une nanocolonie qui fourmille sur le châssis du véhicule, et qui lui permet de continuer à fonctionner normalement tout en réparant les dommages, grâce aux informations fournies par l'Autopilote. Quand le véhicule subit des dommages, le système peut tenter de réparer un nombre de cases de dommages égal à son indice. Faites un Test d'indice à chaque fois que le véhicule subit des dégâts : chaque succès répare une case de dommages. Ce processus prend une heure. L'indice du système est compris entre 1 et 4. La nanomaintenance réduit également le seuil des tests de maintenance pour les cyborgs (voir p. 159, *Augmentations*).

Neutralisation des contrôles à distance (standard) : grâce aux commandes sans fil, n'importe qui ou presque peut contrôler le véhicule, d'où qu'il se trouve. Beaucoup de gosses corpos s'en servent pour jouer à un jeu dangereux qui consiste à changer le conducteur d'une voiture lancée à pleine vitesse sur une voie rapide, avec le risque d'accident qui va avec. Dans le monde des shadowrunners où les réseaux ouverts sont une véritable invitation au hacking, cependant, une modification comme la neutralisation des contrôles à distance peut se révéler franchement utile. Le dispositif permet de désactiver toutes les fonctions sans fil d'un véhicule et de les remplacer par des commandes manuelles (en appuyant sur un bouton ou en poussant un commutateur) pour piloter le véhicule en drive-by-wire ou fly-by-wire comme dans le bon vieux temps. Certains mécanos vont même jusqu'à ne conserver que des commandes exclusivement manuelles (retirant ainsi jusqu'aux systèmes drive-by-wire et réduisant du coup la Maniabilité du véhicule de 1. Pour les grands véhicules, cela nécessite néanmoins d'importants dispositifs hydrauliques qui permettent de décupler la force du conducteur. La modification *commandes secondaires* transforme quant à elle un siège passager en second siège de conducteur.

Remarque : toutes les motos sont équipées de commandes manuelles.

Modifs de véhicules	Emplacements	Seuil	Outilage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Manœuvrabilité limitée	+4	8	Atelier	100 ¥	4	—
Marcheur	2	10	Atelier	Structure × 500 ¥	4	—
Meurtrière	1	4	Kit	500 ¥	6R	—
Module de rigging	1	6	Kit	2 500 ¥	4	Hardware
Module Valkyrie	2	6	Kit	2 000 ¥	10	Hardware
Motorisation polycarburants	1	20	Installation	Structure × 1 000 ¥	12	—
Nanomaintenance (Indice 1-4)	1	16	Atelier	Indice × 5 000 ¥	(Indice × 5)R	—
Neutralisation des contrôles à distance	1	4	Atelier	200 ¥	2	—
Drive-by-wire	1	4	Atelier	500 ¥	2	—
Commandes manuelles	4	20	Installation	Structure × 500 ¥	10	—
Commandes secondaires	1	6	Atelier	1 000 ¥	4	—

Neutralisation du GridLink (standard, véhicules terrestres équipés de GridLink seulement) : cette modification matérielle et logicielle trompe le système et permet au véhicule de filer à sa vitesse de pointe sans être remarqué par le GridLink. Le système trompe également le GridLink à l'aide de fausses ID d'accès générées aléatoirement (voir *Falsification de piste matricielle*, p. 236, SR4A), permettant de contrecarrer les capacités de recensement et de pistage du GridLink.

Nitro-injection (standard) : cette modification permet l'injection de nitrométhane (pas de nitroglycérine !) dans un moteur à combustion, qui lui fournit un coup de fouet temporaire mais puissant. Il y a toutefois un risque de dommages pour le moteur, et il n'est pas recommandé de l'utiliser pendant plus d'un Tour de combat. Un système classique dispose de 6 charges – une pour chaque Tour de combat pendant lequel le nitro est utilisé. Augmentez l'Accélération d'un véhicule sous nitro de 20 pendant un Tour de combat où elle est activée. Après le deuxième Tour de combat d'utilisation et à chaque Tour de combat au-delà, le véhicule subit des dommages équivalents au double du nombre total de Tours de combat pendant lesquels la nitro-injection a été utilisée. Il n'est possible de résister à ces dommages qu'avec la Structure du véhicule.

Cette modification n'est possible que pour les véhicules terrestres, les appareils aériens et les bateaux fonctionnant à l'essence ou au diesel. Avec l'accord du meneur de jeu, le système peut équiper des véhicules utilisant d'autres types de carburants : dans ce cas, les effets sont semblables à ceux de la nitro-injection, même si le dispositif lui-même est différent. Dans ce cas, le meneur de jeu peut rendre la modification plus difficile s'il le souhaite.

Projecteur de poursuite (standard) : généralement monté à l'avant ou sur les portières d'un véhicule, le projecteur de poursuite couvre un angle de 180 degrés et est contrôlé par liaison sans fil. Sa puissance maximale est de 7,5 millions de candellas, ce qui permet d'illuminer un cône de la taille d'un demi terrain de foot à une distance de 500 mètres. Il existe également des projecteurs de poursuite fonctionnant en dehors du spectre visible (infrarouges, par exemple) pour observer sans se faire repérer. Quiconque regarde en direction du projecteur de poursuite subit des modificateurs d'éblouissement (voir p. 136, SR4A).

Propulsion sur rail (tous, véhicules terrestres seulement) : cette modification oblige le véhicule à se déplacer sur un rail. C'est le rail qui assure son alimentation, rendant son autonomie illimitée (voir p. 104), du moins tant que le rail lui-même est opérationnel. Un tel véhicule est par ailleurs contrôlé par l'intermédiaire de l'interface tactile du système du rail plutôt que par connexion sans fil, et est donc moins vulnérable aux tentatives de piratage. Les véhicules se déplaçant exclusivement sur rail (en particulier les drones) ont également l'avantage de ne pas subir de recul (voir *Recul des armes de véhicules*, p. 107).

Il existe une version non permanente de cette modification, qui permet à un véhicule d'utiliser des roues adaptées à un rail pour lui permettre de suivre un chemin de fer.

Protection électromagnétique (tous) : en installant une cage de faraday sous le blindage d'un véhicule, ce dernier peut être protégé des impulsions électromagnétiques et des attaques électriques. Pour qu'elle soit efficace, tous les composants sensibles au courant électrique doivent être inclus dans la cage de faraday et en être isolés. Cela signifie qu'aucun senseur ne peut dépasser de la cage. Étant donné qu'une cage de faraday bloque tout signal électrique, il est impossible de maintenir une connectivité sans fil quand la protection est activée. Toutes les antennes doivent être rétractées, et un drone n'est plus en mesure de recevoir ou d'émettre des signaux sans fil.

La cage perd ses capacités protectrices si elle est endommagée. Si le véhicule encaisse (indice) cases de dommages, la protection est inefficace jusqu'à ce qu'elle soit réparée. Une fois la protection activée, le véhicule reçoit un nombre de dés de bonus égal à l'indice de la protection pour résister à toutes les attaques électriques ou électromagnétiques. L'indice du système est compris entre 1 et 6.

Protection pare-balles des passagers (standard) : cette modification protège les passagers des dommages infligés par des personnes extérieures. Cela inclut le tissu balistique qui double l'intérieur du véhicule, les vitres incassables à l'épreuve des balles, les équipements intérieurs renforcés pour ne pas se casser en morceaux, et des rideaux pare balles flexibles qui peuvent être tirés selon les besoins. L'indice de cette modification est compris entre 1 et 10, et s'ajoute à la réserve de dés de tout test de résistance aux dommages pour une attaque en provenance de l'extérieur et dirigée contre les passagers.

Rack de drone (standard) : les racks sont un moyen pratique de transporter vos drones pour qu'ils soient disponibles en cas de besoin. Un rack standard permet de déployer rapidement un drone, alors qu'un rack spécial avec rampe permet de le rembarquer facilement. Disposer de plusieurs racks permet de transformer un véhicule en un redoutable porte-drones.

Un rack de drone occupe le même espace qu'une monture d'arme (voir p. 148), ce qui signifie que chaque rack réduit le nombre maximum de montures d'armes qu'un véhicule peut accueillir. Le *petit rack*, le *petit rack avec rampe* et le *rack à lancement multiple* comptent comme des montures normales, alors que le *grand rack* et le *grand rack avec rampe* comptent comme des montures renforcées. Les grands racks, avec ou sans rampe, ne peuvent être installés que sur des véhicules dont la Structure est supérieure ou égale à 15.

Un *mini rack* peut accueillir un micro ou un mini-drone. Il ne peut être installé que sur des véhicules dont la Structure est supérieure ou égale à 4.

Modifs de véhicules	Emplacements	Seuil	Outilage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Neutralisation du GridLink	1	10	Atelier	2 000 ¥	8P	Hardware
Nitroinjection	1	8	Kit	2 500 ¥	4	—
Projecteur de poursuite	1	10	Kit	1 200 ¥	4	—
Propulsion sur rail	— (perm.)/1(temp.)	16	Installation	Structure × 500 ¥	4	—
Protection électromagnétique	2	16	Installation	Indice × 2 000 ¥	Indice × 4	Hardware
Protection pare-balles passagers (Indice 1-10)	2	Indice × 2	Atelier	Indice × 500 ¥	(Indice)R	Armurerie
<hr/>						
Rack de drone						
Mini	1	8	Kit	500 ¥	4	—
Petit	2	10	Atelier	1 000 ¥	4	—
Petit (avec rampe)	3	20	Installation	5 000 ¥	10	—
Grand	4	16	Atelier	4 000 ¥	6	—
Grand (avec rampe)	6	30	Installation	20 000 ¥	12	—
Lancement multiple	5	20	Installation	10 000 ¥	16	—



Un *petit rack* peut accueillir un drone petit ou moyen. Il ne peut être installé que sur des véhicules dont la Structure est supérieure ou égale à 10.

Un *grand rack* peut accueillir un drone petit, moyen ou grand. Il ne peut être installé que sur des véhicules dont la Structure est supérieure ou égale à 15.

Quel que soit le rack, déployer un drone nécessite une Action complexe. Le rattacher à son rack est une action manuelle qui prend 1 minute.

Un *rack avec rampe*, petit et grand, fonctionne comme son équivalent sans rampe, mais permet également au drone d'être attrapé par un mécanisme complexe qui rembarque automatiquement le drone dans le rack. L'opération nécessite une Action complexe.

Un *rack à lancement multiple* peut accueillir jusqu'à 20 micro-drones ou 10 mini-drones et tous les lancer en une Action complexe. Les drones peuvent également rembarquer un par un de la même manière qu'avec un rack à rampe, au rythme d'une Action complexe par drone. Il ne peut être installé que sur des véhicules dont la Structure est supérieure ou égale à 10.

Réservoir supplémentaire (tous) : la source de propulsion du véhicule (réservoirs de carburant, batteries, autres), quelle qu'elle soit, peut être accrue pour augmenter son autonomie. Chaque réservoir supplémentaire donne au véhicule 6 heures d'autonomie supplémentaire (voir *Autonomie*, p. 104). Un véhicule peut emporter au maximum (Structure) réservoirs supplémentaires (1 seul dans le cas des micro et mini-drones). Quand plus d'un réservoir supplémentaire est inclus, appliquez un modificateur de réserve de dés négatif égal au nombre de réservoirs supplémentaires au-delà du premier à tout test de Structure à l'issue duquel un échec peut avoir pour conséquence de compromettre les réservoirs (comme un crash, des dommages, etc.).

Revêtement caméléon (tous) : cette modification recouvre l'intégralité de la carrosserie d'un véhicule de polymères de ruthénium, permettant à toute la surface extérieure d'être altérée à volonté. Le véhicule peut, par exemple, afficher des publicités changeantes sur sa carrosserie pour rapporter quelques nuyens de plus à son propriétaire, ou des motifs de couleurs et de formes élaborés qui peuvent être remplacés par des nouveaux, téléchargés sur la Matrice. Le véhicule peut changer rapidement d'aspect extérieur pour se faire passer pour un véhicule ou un drone de livraison, ou se fondre dans l'environnement pour semer des poursuivants ou empêcher une tentative d'identification. Quand un véhicule affiche le bon type de « camouflage », appliquez un modificateur de réserve de dés de -4 à tous les Tests de Perception réalisés pour repérer le véhicule par des moyens visuels.

Le revêtement caméléon est incompatible avec le blindage intelligent (voir *Blindage*, p. 138), les dispositifs SunCell (voir p. 146) ou les coques réfléchissantes (voir p. 140).

Sécurité passagers améliorée (standard) : vu la quantité de plomb qu'envoient les runners et celle qu'ils doivent s'attendre à recevoir, un peu de protection supplémentaire ne fait jamais de mal. Cette modification offre une meilleure protection aux passagers en cas d'accident et d'autres erreurs de pilotage. Elle inclut des harnais de sécurité à quatre sangles, des airbags spécialisés supplémentaires, et dans certains cas une mousse à séchage rapide qui remplit l'intérieur du véhicule

pour éviter que les objets mobiles ne volent dans le véhicule en cas d'accident. La modification a un indice compris entre 1 et 6. L'indice s'ajoute à la réserve de dés de tout test réalisé pour éviter les dommages provoqués par un accident, quel qu'il soit.

Senseurs tactiles (tous) : pour un rigger, contrôler un véhicule donne souvent l'illusion que la carrosserie du véhicule est leur propre peau. Cette modification renforce encore cette impression. L'extérieur du véhicule est couvert de senseurs qui permettent de percevoir le monde extérieur par le toucher. Le rigger peut ainsi ressentir la chaleur, le froid, la pression, le vent, et également, dans les cas extrêmes en mode hot sim, la sensation d'avoir été touché quand le véhicule encaisse des dommages. Même si le rigger n'est pas plongé dans le véhicule, les données sont enregistrées, même si elles ne sont pas perceptibles de manière intuitive comme quand un rigger dispose d'un module sim. Un rigger bénéficie d'un modificateur de réserve de dés de +1 aux Tests de Perception ou de Senseurs dans les situations où sa perception tactile peut jouer un rôle, et un modificateur de +1 à la Maniabilité, mais subit un modificateur de -2 pour résister aux Dommages étourdisants de biofeedback (voir *Plonger dans un drone*, p. 245, SR4A). Les senseurs tactiles sont incompatibles avec le blindage intelligent (voir *Blindage*, p. 138).

Side-car (standard, motos seulement) : équiper une moto de course d'un side-car est une invitation lancée à tous les bikers du plexe qui vont vouloir vous botter le cul, mais si vous y montez un gros pétard, il est possible qu'ils se rangent à la sagesse de votre décision. L'addition d'un side-car augmente de 3 la Structure d'une moto, mais réduit l'Accélération et la Vitesse de 20 % tout en réduisant la Maniabilité de -1. Le side-car peut accueillir un passager, une monture d'arme ou un drone, avec l'approbation du meneur de jeu.

Sièges éjectables (standard) : malgré tous les efforts que vous déploierez pour que votre bagnole reste comme neuve, il se trouve toujours quelqu'un pour tout gâcher. Et dans ce cas, vous pouvez avoir besoin de quitter le véhicule en vitesse. Le siège éjectable de base est propulsé vers le haut, et si le passager est correctement attaché, il peut ensuite ouvrir un parachute pour atteindre le sol en toute sécurité. Vous pouvez imaginer ce qui arrive aux passagers qui ne sont pas correctement attachés. Quand la modification est réalisée, il est possible de s'arranger pour que le siège éjectable soit propulsé dans une autre direction, soit en fonction des circonstances, soit pour donner au passager (ou au prisonnier ?) la peur de sa vie. Avec l'approbation du meneur de jeu et un prix supérieur, le parachute peut être remplacé par quelque chose d'autre, comme un véhicule aérien de mobilité personnelle (un jet pack), voire des roulettes si le siège éjectable est propulsé sur le côté.

Spray à huile (standard, véhicules terrestres seulement) : certaines choses ne vieillissent pas, et la bonne vieille tache d'huile est toujours efficace pour se débarrasser de ses poursuivants. L'appareil est composé d'un cylindre hydraulique électrique, d'un réservoir d'huile et d'un aspergeur multiple. Activé avec une Action automatique, il asperge la chaussée d'une couche d'huile et de poudre de téflon, transformant le sol en terrain dangereux pour la plupart des véhicules terrestres à l'exception des hovercrafts (le risque existe aussi pour les véhicules à chenilles équipés de coussins sensés protéger la route). Le seuil de tous les tests de pilotage augmente de 2 (voir *Combat de véhicules*, pp. 167-171, SR4A). Le spray à huile dispose de 6 charges, et le recharger entièrement coûte 50 ¥.

Modifs de véhicules	Emplace.	Seuil	Outilage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Réservoir supplémentaire	1	8	Atelier	1 000 ¥	4	—
Revêtement caméléon	1	10	Installation	Structure × 1 000 ¥	12R	—
Sécurité passagers améliorée	2	Indice × 4	Atelier	Indice × 2 000 ¥	Indice × 2	—
Senseurs tactiles	1	16	Atelier	Structure × 500 ¥	8	Hardware
Side-car	1	24	Atelier	1 500 ¥	6	—
Sièges éjectables	1	10	Installation	500 ¥	8R	—
Spray à huile	1	10	Atelier	500 ¥	8P	—



TRANSMISSION.....

L'asperseur peut également délivrer autre chose que de l'huile – en fait, n'importe quel produit chimique liquide, voir *Chemtech*, p. 82. Si l'asperseur est chargé d'autres produits chimiques, les bateaux et les appareils aériens peuvent également recevoir cette modification (comme un avion qui asperge des cultures), si le meneur de jeu l'accorde.

Stabilisateur corporel (standard) : ce système de contre-poids et de gyroscopes améliore l'équilibre d'un drone marcheur. Il ajoute un modificateur de réserve de dés égal à son indice à tous les Tests d'Escalade et de Gymnastique. Le stabilisateur corporel fournit également une compensation de recul égale à son indice, et augmente la Structure du drone de 3 pour déterminer les risques de projection au sol.

SunCell (tous) : à peu près tous les véhicules disposent de cellules photovoltaïques intégrées à leur peinture, mais le système SunCell est un système plus vaste et plus complet, qui concentre beaucoup plus les rayons solaires. En plein jour, l'autonomie du véhicule est doublée (voir p. 104), et, à condition que le soleil soit clairement visible, il peut se recharger au rythme d'une heure d'autonomie par tranche de deux heures de fonctionnement. Le dispositif n'est pas compatible avec un blindage intelligent (voir *Blindage*, p. 138), un revêtement caméléon (voir p. 145) ou une coque réfléchissante (voir p. 140).

Suppression des commandes manuelles (standard) : certains riggers ont tellement confiance en eux (ou dans le hacker qui a programmé leur firewall) qu'ils retirent toutes les commandes manuelles de leur véhicule et le contrôlent exclusivement par connexion sans fil (ou par une interface tactile ou un câble relié à leur datajack s'ils craignent encore les risques de piratage extérieur). Cette modification rend toute prise de contrôle d'un véhicule impossible sans piratage, le rendant beaucoup plus difficile à voler.

Suspension améliorée (tous, véhicules terrestres sur roues seulement) : une suspension améliorée augmente la maniabilité d'un véhicule en terrain dégagé, alors que ses capacités tout-terrain sont très réduites. La Maniabilité sur route reçoit

un modificateur de +1, mais le véhicule est automatiquement hors de contrôle quand il accède à un environnement tout-terrain – le conducteur (ou l'Autopilote) doit réaliser un test de pilotage pour éviter un accident, après quoi le véhicule s'arrête dans une glissade, tout dérapage contrôlé étant impossible. Cette modification est généralement accompagnée de pneus de course (voir p. 107).

Suspension tout-terrain (tous, véhicules terrestres sur roues seulement) : une suspension tout-terrain a l'effet exactement inverse de celui d'une suspension améliorée sur la maniabilité du véhicule. Elle est plus efficace hors route et moins efficace sur route. La Maniabilité sur route est diminuée de 1, et augmentée de 1 hors route. Cette modification est généralement accompagnée de pneus tout-terrain (voir p. 107).

Système antivol : pour ceux qui veulent un peu plus de sécurité, rien ne vaut la décharge électrique pour décourager les voleurs potentiels. Ce système antivol utilise les senseurs du véhicule pour détecter quiconque s'approche à moins d'1 mètre, en prévenant par haut parleur l'intrus de rester à distance s'il n'est pas identifié comme un utilisateur autorisé (ce message verbal peut être désactivé). Si le système détecte qu'un intrus tente de pénétrer dans la voiture, qu'il reçoit une alerte venant du noeud matriciel ou du système de sécurité du véhicule (c-à-d que quelqu'un échoue à déverrouiller le maglock ou qu'une fenêtre est brisée), ou qu'il reçoit un ordre du propriétaire, il envoie une décharge à travers toute la carrosserie extérieure du véhicule, électrocutant toute personne qui se trouve à son contact. La décharge inflige des dommages 10E (Électrique).

Certains services de taxis et de transport de prisonniers emploient une version interne de ce système, qui recouvre la banquette arrière ou la cabine de détention, afin de décourager les agresseurs et les détenus un peu trop excités. Les systèmes intérieurs ont les mêmes caractéristiques, mais ils ne couvrent que certains points spécifiques destinés à accueillir des passagers.

Système de défense anti-missiles (standard) : les systèmes de défense anti-missiles (« SDAM ») comme le GE Phalanx sont généralement utilisés à bord des navires et des installations fixes, mais ils peuvent également équiper tout véhicule doté d'une batterie de senseurs améliorée pour très grand véhicule (voir *Batterie de senseurs améliorée*, p. 137). Un SDAM est composé d'un ensemble firmware sophistiqué, qui relie les senseurs d'un véhicule à ses armes afin d'abattre tout missile ou roquette menaçant. Un SDAM peut être utilisé en *mode personnel* ou en *défense de zone*. Le mode personnel fonctionne uniquement pour protéger le véhicule sur lequel est monté le système, alors que la défense de zone permet d'engager n'importe quelle cible valide dans la zone pré-déterminée d'engagement.

Chacune des tourelles télécommandées du véhicule qui est équipée d'un laser ou d'une arme à mode de tir automatique peut être reliée au SDAM. Une fois assignée, l'arme ne peut plus être utilisée manuellement, mais peut toujours faire feu via une commande à distance. Le SDAM est cependant prioritaire si la situation exige qu'il prenne le contrôle de l'arme à des fins défensives.

Chaque fois que le véhicule est attaqué au missile ou à la roquette, le conducteur ou l'Autopilote reçoit un modificateur de réserve de dés de +2 à son jet de défense (voir p. 171, SR4A) pour chaque arme assignée au SDAM. Les armes laser sont extrêmement efficaces dans cette situation, et confèrent un bonus de 4 dés au lieu de 2. Les armes sur monture flexible ou fixe ne confèrent un bonus que si le projectile s'approche face à elles. Une arme à mode de tir automatique utilisée en SDAM tire 10 coups par Tour de combat. Le bonus de réserve de dés d'un SDAM fonctionne contre un maximum de trois missiles par Tour de combat. Chacune des armes utilisées en défense ne peut pas servir à autre chose lors du Tour de combat suivant, car le SDAM les maintient en position défensive au cas où d'autres missiles pleuvent sur le véhicule. Ce n'est qu'après un Tour de combat entier sans utilisation du SDAM que le contrôle des armes est rendu au pilote pour qu'il puisse s'en servir à d'autres fins. Le SDAM peut passer du mode personnel au mode défense de zone en une Action automatique, mais le changement ne peut se faire qu'une fois par Tour de combat.

Système de désactivation (tous) : ce système indépendant est enfoui au plus profond des autres fonctions du véhicule. Une fois activé par l'intermédiaire d'un signal sans fil, il enferme tous les occupants à l'intérieur et éteint tous les systèmes du véhicule, le forçant à s'arrêter. Il peut se contenter de suspendre l'électronique embarquée jusqu'à réception d'un nouveau signal, ou la griller irrémédiablement. La version

améliorée diffuse un gaz (non fourni) dans l'habitacle (voir *Chemtech*, p. 82, pour une sélection de produits). La version *autodestruction* piège le véhicule avec des explosifs, qui détruisent le véhicule et causent des dommages 20P (PA -5) à tous ses occupants (ces valeurs prennent l'effet « steak haché » en compte). Les dommages de souffle ont une VD de 14P(f), une PA de +5, et une valeur de Souffle de -1 / m pour toutes les personnes se trouvant à l'extérieur du véhicule.

Système Flying Fox (tous, véhicules terrestres avec une Structure inférieure ou égale à 12 seulement) : sur commande, le véhicule peut déployer un grand parachute qui lui permet de planer « délicatement » jusqu'au sol après avoir sauté d'une falaise ou du toit d'un building. Le parachute est d'un design particulier qui ne permet qu'un contrôle limité de la direction. L'atterrissement est plutôt rude (dommages 4P), à moins que le véhicule ne soit équipé d'une suspension tout-terrain. Une fois déployé, le parachute ne peut pas être replié automatiquement dans son casier, mais doit être détaché manuellement, ou par l'intermédiaire d'une connexion sans fil. Une fois récupéré, le parachute peut être replié et rangé avec un Test étendu de Parachutisme + Agilité (4, 30 minutes). Si le parachute est endommagé ou perdu, le remplacer coûte Structure × 2 000 ¥.

Système de survie (standard) : il existe deux niveaux pour cette modification. Le niveau 1 est mieux connu sous le nom de la marque EnviroSeal : le système filtre l'air qui pénètre dans le véhicule, éliminant ses impuretés biologiques et chimiques. Il ne fonctionne que dans les environnements de pression normale (entre le niveau de la mer et 5 000 mètres d'altitude), et permet d'appliquer un modificateur de réserve de dés de +4 pour résister aux toxines dont le vecteur est l'inhalation et provenant de l'extérieur. Le niveau 2 est un véritable système de survie, sans renouvellement de l'air depuis l'extérieur (même si cette option est possible). Le véhicule est entièrement hermétique, et les passagers peuvent survivre même sous l'eau ou dans l'espace. Le niveau 2 compte également comme une protection chimique intégrale (voir p. 327, SR4A).

Si le véhicule subit des dommages quelconques, l'ampleur des dégâts détermine si le système de survie a été compromis. Si c'est le cas, le système peut soit continuer de fonctionner partiellement, soit devenir inutilisable, au choix du meneur de jeu.

Treuil (standard) : cet outil très pratique a de nombreuses applications, notamment dans la nature ou lors d'une effraction. Il est équipé de 100 mètres de câble d'acier robuste et d'un crochet automatique qui doit être attaché manuellement, mais qui peut être libéré par commande sans fil. L'ensemble peut soulever un poids de 10 tonnes maximum, à condition

Modifs de véhicules	Emplace.	Seuil	Outilage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Stabilisateur corporel (Indice 1-3)	3	10	Installation	Indice × 3 000 ¥	Indice × 3	—
SunCell	1	16	Atelier	Structure × 500 ¥	6	Hardware
Suppression des commandes manuelles	1	4	Atelier	200 ¥	2	—
Suspension améliorée	1	8	Atelier	Structure × 5 000 ¥	4	—
Suspension tout-terrain	1	8	Atelier	Coût du véhicule × 25 %	4	—
Système antivol	2	20	Atelier	Structure × 200 ¥	6R	—
Système de défense anti-missiles	1	10	Atelier	10 000 ¥	12R	Software
Système de désactivation						
Basique	1	20	Atelier	500 ¥	8R	Hardware
Amélioré	1	24	Atelier	700 ¥ + gaz	10R	Hardware
Autodestruction	2	30	Atelier	1 000 ¥	12P	Explosifs
Système Flying Fox	3	20	Installation	Structure × 3 500 ¥	16R	—
Système de survie						
Niveau 1	1	10	Atelier	Structure × 500 ¥	8	—
Niveau 2	3	24	Installation	Structure × 2 000 ¥	12	—
Treuil						
Standard	1	10	Atelier	600 ¥	2	—
Amélioré	2	16	Installation	5 000 ¥	8	—

que le véhicule porteur soit lui-même assez lourd (ou fixé au sol) pour soulever une telle charge. Une version améliorée équipe souvent les véhicules de secours : le crochet est remplacé par une surface adhésive de taille industrielle qui peut être activée par commande sans fil, et le véhicule est équipé de stabilisateurs qui doublent sa masse apparente pour les opérations de levage. Attention tout de même, si la surface adhésive n'est pas placée au bon endroit, elle risque de déchirer littéralement une partie de l'objet soulevé.

Tuning (standard) : si vous êtes un tel bad boy que vous vous fichez qu'on sache qui vous êtes, vous aimerez le tuning. Cette modification est l'une des plus répandues dans la rue, et rend votre véhicule *spécial* : enjoliveurs chromés, lumières fluos sous le bas de caisse, décapotable, motifs stylisés en ruthénium, décos holographiques mouvantes, châssis remonté ou rabaissé, grilles customisées, sonos à vous fendre le crâne, fenêtres en cristal gravé, moomoute sur le volant et dés en peluche : les manières de tuner votre caisse sont illimitées. L'entretien coûte un bras, mais personne n'oubliera que c'est vous qui avez fichu le camp avec le butin après un coup réussi. Pour le moment, en tout cas.

Le niveau 1 offre un modificateur de réserve de dés de +1 aux tests impliquant l'intimidation ou la réputation, et dans lesquels l'apparence du véhicule entre en jeu. Le niveau 2 offre un modificateur de +2. Se la jouer avec un véhicule customisé vous assurera de la Renommée (voir p. 265, SR4A). Le meneur de jeu est libre de modifier le nombre d'emplacements nécessaires pour cette modification, son seuil, son Coût, sa Disponibilité et les compétences particulières requises en fonction de sa nature et de son ampleur.

Turbo (standard) : le turbo permet de soudaines accélérations, conférant un modificateur de +5 / +10 à l'Accélération du véhicule. La modification peut être réalisée plusieurs fois, avec un maximum d'emplacements de 4, et jamais plus que la Structure du véhicule. Les micro-drones ne peuvent bénéficier qu'une seule fois de cette modification. La modif ne peut équiper que les véhicules terrestres, les appareils aériens et les bateaux à moteur à essence ou diesel. Avec l'accord du meneur de jeu, le système peut équiper des véhicules utilisant d'autres types de carburants : dans ce cas, les effets sont semblables à ceux du turbo, même si le dispositif lui-même est différent. Dans ce cas, le meneur de jeu peut rendre la modification plus difficile s'il le souhaite.

Unité de retransmission (tous) : une unité de retransmission est un récepteur transmetteur qui, d'un côté reçoit les transmissions de divers drones ou appareils, et de l'autre le

retransmet à d'autres drones ou appareils. Son rôle est donc de servir de relais entre deux nœuds matriciels qui se trouveraient normalement hors de portée de leurs indices de Signal respectifs. L'indice par défaut de l'unité est 6, bien que certains véhicules et modèles militaires disposent d'un Signal plus élevé encore (avec le surcoût approprié, évidemment).

Monture d'arme (standard) :

Si vous voulez installer une arme sur votre véhicule, il vous faut une monture d'arme. Il s'agit là de l'une des modifications les plus répandues, mais aussi les plus complexes en termes d'implémentation, et la modification doit d'abord répondre à quatre critères : la taille, la visibilité, la flexibilité et le mode de contrôle. Pour chaque critère, choisissez l'une des options présentées, puis additionnez les valeurs d'emplacements, de seuil, de Coût et de Disponibilité pour obtenir les caractéristiques finales de la modification. L'outillage nécessaire pour la modification est l'outillage de rang le plus élevé pour chaque critère. Par exemple, si trois critères nécessitent un atelier et le quatrième une installation, alors toute la modification nécessite une installation. La modification et son coût ne comprennent pas l'arme elle-même, qui doit être achetée séparément.

Taille : la taille d'une monture d'arme détermine quelle arme peut y être montée. Une monture *normale* peut accueillir une arme de la taille maximale d'une mitrailleuse légère, alors qu'une monture *renforcée* peut accueillir des armes plus volumineuses encore. En règle générale, il est possible d'installer une monture par tranche de 3 points de Structure de véhicule, arrondi au supérieur. Une monture renforcée compte comme deux montures normales. Chaque monture peut également emporter 250 coups, si l'arme peut être alimentée par bande. Les armes équipées d'autres modes de recharge ou de munitions volumineuses (comme les lance-roquettes) emportent une quantité normale de munitions.

Le temps qu'il faut pour installer ou démonter une arme sur la monture dépend beaucoup du type d'arme ainsi que du design de la monture, et de l'endroit du véhicule où elle est située. La plupart du temps, considérez qu'installer ou démonter manuellement une arme prend 2 minutes.

Visibilité : une monture *externe* est fixée à l'extérieur du véhicule. Sa signature augmente (voir p. 171, SR4A) de 1, et risque d'attirer l'attention de la police dans certains endroits. La version *interne* maintient l'arme dans le véhicule, ne la révélant que lorsqu'elle est utilisée. Les montures internes ont un modificateur de Dissimulation de -2. La version *dissimulée* est semblable à la version interne, mais elle est également

Modifs de véhicules	Emplace.	Seuil	Outilage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Tuning						
Niveau 1	1	10	Atelier	Structure × 50 ¥	2	Artisanat
Niveau 2	1	20	Atelier	Structure × 500 ¥ et plus	8	Artisanat
Turbo	1	10	Atelier	Accél. (Course) × Structure × 20 ¥	4	—
Unité de retransmission	1	4	Kit	4 000 ¥	12	Hardware
Monture d'arme						
Normale (taille)	1	6	Kit	1 500 ¥	8P	Armurerie
Renforcée (taille)	2	10	Kit	4 000 ¥	10P	Armurerie
Externe (visibilité)	—	—	—	—	—	—
Interne (visibilité)	+2	+6	Atelier	+1 000 ¥	+2P	—
Dissimulée (visibilité)	+3	+10	Atelier	+4 000 ¥	+4P	Déguisement
Fixe (flexibilité)	—	—	—	—	—	—
Flexible (flexibilité)	+1	+6	Atelier	+2 000 ¥	+2P	—
Tourelle (flexibilité)	+3	+16	Installation	+5 000 ¥	+6P	—
Tourelle lourde (flexibilité)	+4	+24	Installation	+15 000 ¥	+8P	—
Commande manuelle	+1	—	—	—	—	—
Commande blindée	+2	+10	Atelier	+2 000 ¥	+2P	—
Télécommandée	—	+6	Atelier	+500 ¥	+2P	—

camouflée par des compartiments spéciaux qui procurent un modificateur de -6 aux Tests de Perception visant à remarquer que le véhicule est armé.

Flexibilité : une monture basique peut accueillir une arme *fixe*, mais malheureusement les adversaires des shadowrunners refusent parfois de se tenir tranquilles face au véhicule pour se laisser tirer dessus. Dans ce cas, les armes doivent être installées sur des montures ajustables qui leur permettent de viser avec précision. Une monture *flexible* a une amplitude de tir d'environ 90 degrés, verticalement et horizontalement, alors qu'une *tourelle* est capable d'une rotation complète à 360 degrés, avec une amplitude verticale de 90 degrés, ce qui signifie que toute une zone hémisphérique (généralement le toit du véhicule) est couverte. La *tourelle lourde* peut équiper un véhicule de Structure supérieure ou égale à 14. Une tourelle lourde peut accueillir une arme principale de véhicule et dispose d'une rotation à 360 degrés et d'une amplitude verticale de 30 degrés. Mieux vaut limiter l'usage de tourelles et / ou de tourelles lourdes à une seule par véhicule, et imposer des limitations de bon sens. Un tank peut par exemple parfaitement disposer d'une tourelle lourde, surmontée d'une tourelle de défense aérienne, mais un petit avion destiné à des manœuvres rapides ne peut probablement pas en accueillir une seule.

Mode de contrôle : un mode de contrôle *manuel* signifie que la tourelle doit être servie par un membre d'équipage. L'artilleur n'est pas protégé lorsqu'il fait feu, à moins que l'option contrôle manuel protégé n'ait été choisie. *Télécommandée* signifie que l'arme ne peut être utilisée qu'à distance. Si pour une raison quelconque un personnage souhaite disposer d'une monture d'arme qui peut à la fois être servie manuellement et télécommandée, il peut combiner les deux options en additionnant les coûts et les conditions de modification.

MODIFICATIONS D'ARMES

Ces règles permettent de modifier n'importe quel type d'arme, mais elles couvrent en priorité les armes à feu.

REMARQUES SUR LES MODIFICATIONS D'ARMES

Les règles supplémentaires ci-dessous s'appliquent aux armes modifiées.

Distinction modifications / accessoires

Certaines des modifications d'armes présentées dans cette liste sont également disponibles sous la forme d'accessoires. La différence entre les deux est qu'alors qu'un accessoire peut être installé sans beaucoup de bidouillages mécaniques, une modification doit être réalisée en suivant les règles mentionnées en début de chapitre.

Remarque : une arme à feu ne peut accueillir qu'une seule amélioration de chaque type, qu'il s'agisse d'un accessoire ou d'une modif. Une fois qu'une arme a été modifiée, elle ne peut plus être équipée d'un accessoire du même type. D'un autre côté, si l'arme est équipée d'un accessoire, celui-ci doit être retiré avant de pouvoir réaliser une modification de même type.

Si une arme de série est équipée de certaines améliorations comme un smartgun, un système pneumatique, etc., partez du principe qu'il s'agit d'une modification plutôt que d'un accessoire. De telles modifications ne comptent cependant pas dans le décompte des emplacements disponibles, et l'arme elle-même est toujours considérée comme non modifiée.

Restrictions à la compensation de recul

Toutes les méthodes de compensations de recul ne sont pas cumulatives dans leurs effets :

- Les compensations fournies par un lest auto-ajustant, un bipied, une poignée avant, une monture gyro, une bandoulière, un trépied ou un lest de canon ne sont pas cumulables (à

l'exception de la poignée avant et de la bandoulière qui, combinées, fournissent une compensation de recul totale de 2).

- Les compensations de recul d'une crosse pliable, d'un support de hanche, d'une crosse rigide, d'un rembourrage de crosse ou d'une bandoulière ne sont pas cumulables.
- La compensation de recul d'un système pneumatique n'est pas cumulable avec celle d'un autre système pneumatique.
- Les compensations de recul d'un dispositif de tir électronique et d'une crosse personnalisée ne sont pas cumulables.
- La compensation de recul d'un canon lourd est cumulable avec toute autre compensation de recul.

Smart ou pas ?

Une arme classique est considérée comme « bête » et n'a ni indice d'Appareil, ni connexion sans fil, et ne peut ni interagir avec la Matrice, ni être manipulée par son intermédiaire. C'est le cas de la plupart des armes de mêlée et des armes de jet. De nombreuses armes à feu des années 2070 sont toutefois équipées d'un système smartgun de série, interne ou externe, ou sous la forme d'une modification. Ces armes considérées comme « intelligentes » ont un indice d'Appareil par défaut de 3 et une connexion sans fil, ainsi qu'un équipement de base livré avec tout système intelligent (télémètre laser, mini caméra, senseurs thermiques pour surveiller la surchauffe du canon et la quantité de munitions, sélecteur automatique de mode de tir, éjecteur de chargeur). Certaines des modifications présentées plus bas nécessitent que l'arme soit intelligente.

Terminologie

La terminologie suivante est utilisée dans la liste de modifications présentée plus bas.

Emplacements : le nombre d'emplacements que nécessite une modification. Les armes ont un nombre d'emplacements maximum de 6, mais le meneur de jeu peut ajuster ce chiffre s'il le souhaite.

Seuil : le seuil des tests étendus à faire pour localiser les plans nécessaires et réaliser la modification.

Outillage : l'outillage nécessaire pour réaliser la modification : kit, atelier ou installation.

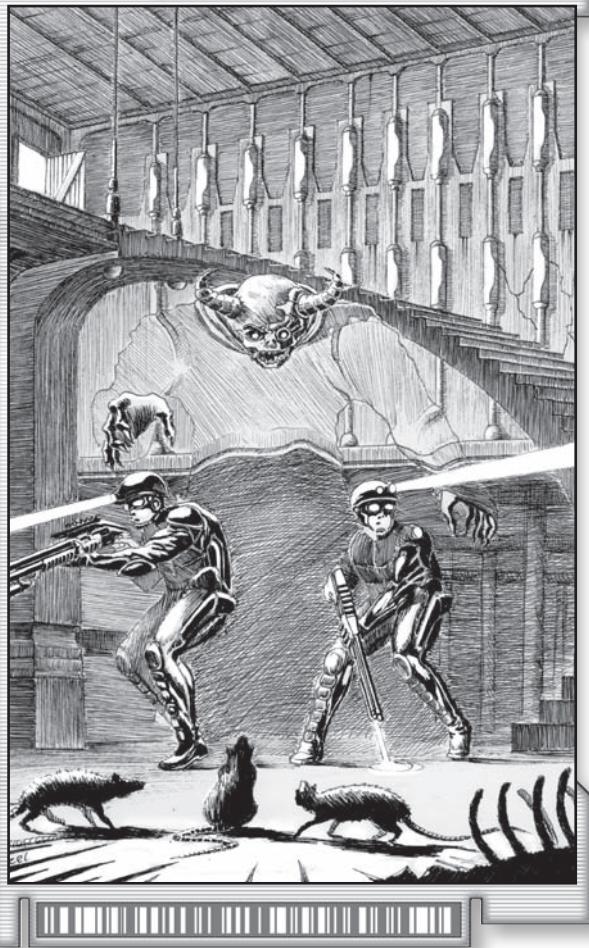
Coût : le coût d'acquisition des matériaux nécessaires.

Disponibilité : la disponibilité des matériaux en question.

Compétence spéciale : les compétences supplémentaires (le cas échéant) nécessaires pour réaliser la modification.

LISTE DES MODIFICATIONS D'ARMES

Adaptation pour environnement extrême : l'arme est prête à être utilisée dans un environnement extrême, dans lequel une arme non préparée cesserait de fonctionner rapidement, voire ne fonctionnerait pas du tout. Remarque : certaines armes spéciales ne peuvent recevoir cette modification (un lance-flammes ne marchera jamais sous l'eau ou dans l'espace, par exemple) ou sont déjà capables de fonctionner dans un tel environnement (comme le pistolet gyrojet FN-AAL, conçu à l'origine comme une arme sous-marine). Le niveau 1 rend l'arme utilisable dans un environnement désertique de sable ou polaire. Le niveau 2 rend l'arme utilisable dans n'importe quel type d'environnement, notamment sous l'eau ou dans l'espace, mais il y a un prix à payer : dans des conditions atmosphériques normales et sous l'eau, sa portée est divisée par deux, et un entretien complet est nécessaire après avoir tiré 100 coups, nécessitant 500 ¥ de matériaux et un Test étendu d'Armurerie + Logique (10, 1 heure). Le niveau 2 intègre un système de tir électronique (voir p. 154) et ne peut pas être combiné avec les modifs chargeur grande capacité, éjecteur de munitions, chargeur grande capacité, système pneumatique, silencieux, atténuateur de son ou thermique.



Adaptation pour métahumain : l'arme est adaptée à la main d'un troll ou d'un nain (voir *Adaptation de taille*, p. 310, SR4A).

Allongement ou raccourcissement de canon : rallonger le canon d'une arme augmente les différentes portées de l'arme de 10 % et ajoute +1 à sa Dissimulation. Raccourcir le canon diminue les différentes portées de 20 % et réduit leur Dissimulation de 1. Un shotgun à canon raccourci (canon scié) ne peut pas tirer de rafales concentrées.

Amélioration de caméra (smartguns uniquement) : la guncam de l'arme est améliorée (voir p. 333, SR4A). La modification peut être réalisée plusieurs fois, une amélioration à la fois.

Apparence personnalisée : au fil des années, les shadowrunners ont trouvé des dizaines de façons d'intimider et d'effrayer leurs adversaires, mais rien n'est aussi efficace qu'un bon vieux pétard pointé en pleine figure. Plus le flingue est personnalisé et menaçant, plus la personne qui se trouve du mauvais côté ne voit que lui et son gros canon. Avoir un flingue *spécial*, gravé et décoré, avec une crosse en nacre, de l'acier teinté ou un canon en or massif fait toujours de l'effet, même si cela signifie parfois qu'il est plus difficile pour son propriétaire de rester discret et de se faire oublier.

Une personnalisation de niveau 1 fournit un modificateur de réserve de dés de +1 aux Tests d'Intimidation ou faisant jouer la réputation (dans une situation où vous brandissez l'arme). Le niveau 2 fournit un modificateur de +2. Se la jouer avec une arme customisée vous assurera de la Renommée (voir p. 265, SR4A).

Arme sous le canon : adjoindre une arme supplémentaire sous le canon d'une autre est une vieille tradition parmi ceux qui souhaitent bénéficier d'une certaine souplesse tactique.

Pour les armes sous le canon standard, voir *Accessoires d'armes*, p. 32. Si vous souhaitez plutôt modifier une arme précise pour en faire une arme sous le canon, vous pouvez suivre

la procédure suivante : la capacité en munitions de l'arme sous le canon est divisée par deux (arrondi au supérieur), et elle ne bénéficie pas d'une quelconque compensation de recul en provenance de l'arme sur laquelle elle est attachée (il est possible d'installer un dispositif de compensation de recul spécifique pour l'arme sous le canon, mais il ne peut s'agir que d'un système pneumatique, d'un tir électronique ou d'un canon alourdi). Certaines armes peuvent ne pas être adaptées à un tel fonctionnement, à la discréption du meneur de jeu, et l'arme sous le canon ne peut pas être plus grande que celle à laquelle elle est attachée. La plupart du temps, il est quasiment impossible de dissimuler l'ensemble, mais en termes de règles, appliquez un modificateur de Dissimulation de +4. Cette modification ne peut être combinée avec aucune autre modification sous le canon, ni aucun accessoire de compensation de recul situé sous le canon (poignée avant, bipied, trépied, lest de canon). Il n'est pas possible d'attacher une arme sous le canon d'une arme elle-même fixée sous un canon.

Il est possible de fixer une arme sous le canon à une monture à glissière électrique (voir p. 153) avec l'accord du meneur de jeu.

Cette modification n'est généralement possible que pour les armes d'épaule, les mitrailleuses et les canons d'assaut. Il est également possible de l'installer sur une arme de mêlée ou une arme non conventionnelle – par exemple des armes tirant au coup par coup à double canon combinées avec un canon de shotgun à un coup sous le canon, ou des épées intelligentes combinées à un pistolet léger intégré dans la poignée, permettant de tirer une balle le long de la lame, etc.

Atténuateur de son / silencieux : il s'agit de la version interne des accessoires du même nom (voir p. 322, SR4A), mais leur nature leur procure un modificateur de réserve de dés de -6 lors des Tests de Perception destinés à remarquer l'emploi de l'arme, au lieu du -4 habituel.

Le silencieux classique ne fonctionne pas avec les revolvers et les autres armes à barillet, mais il existe une modification de silencieux pour revolver, équipant l'arme de divers joints et isolant le barillet.

L'atténuateur thermique est une version simplifiée du silencieux ou de l'atténuateur de son, qui réduit l'éclat et la chaleur à l'extrémité du canon, mais pas le son. Il fournit un modificateur de réserve de dés de -4 aux Tests de Perception réalisés pour déterminer la position de l'arme grâce au flash produit par le tir ou par sa signature thermique.

Autopilote d'arme (smartguns uniquement) : les systèmes smartgun sont généralement intelligents (d'où le nom), mais ne sont pas pour autant capables de penser par eux-mêmes. Pour cela, il faut une amélioration logicielle et matérielle bien plus importante. Vous avez déjà entendu le dicton qui veut que « ce ne sont pas les flingues qui tuent les gens, ce sont les gens qui tuent les gens ? » Eh bien il est faux si votre pétard dispose de cette modification. Celle-ci dote votre arme d'un programme Autopilote (voir p. 244, SR4A), et en fait un drone, ni plus ni moins (avec la différence majeure que votre arme reste immobile, à moins que vous ne teniez à la doter d'un système de propulsion). Les pistolets deviennent des mini-drones (Structure 1, Blindage 1, Senseurs 1), et les armes d'épaule deviennent des petits drones (Structure 2, Blindage 2, Senseurs 1).

Bandoulière / Lanière : la bandoulière d'une arme d'épaule ou d'une arme lourde permet à l'utilisateur d'en avoir en main (avec un modificateur de Dissimulation de -1), ou pendante (avec un modificateur de Dissimulation de -2). L'utilisateur reçoit par ailleurs un modificateur de réserve de dés de +2 à tous les tests visant à déterminer s'il lâche son arme ou pas. La bandoulière fournit 1 point de compensation de recul. Pour les restrictions sur la compensation de recul, voir p. 149.

Une lanière, plus petite qu'une bandoulière, peut également être attachée aux armes de mêlée et aux armes à feu plus petites que les armes d'épaule, procurant un modificateur de réserve de dés de +4 à tous les tests visant à déterminer si l'utilisateur lâche son arme ou pas.

Barillet étendu (revolvers uniquement) : le barillet peut accueillir 8 coups au lieu de 6.

Bipied interne : cette version interne de l'accessoire du même nom (voir p. 322, SR4A) permet au bipied d'être déployé ou rétracté par commande sans fil avec une Action automatique (déployer ou rétracter un bipied mécanique prend une Action simple). Le bipied interne ajoute +2 à la Dissimulation de l'arme.

Un bipied fournit 2 points de compensation de recul quand il est utilisé assis ou allongé. Il peut également servir de poignée avant (voir p. 34) en repliant les deux supports sous forme d'une poignée. Pour les restrictions sur la compensation de recul, voir p. 149.

Camouflage ghillie : l'arme est couverte d'un matériau qui permet de casser sa silhouette. Les motifs au choix permettent de la fondre dans l'environnement (urbain, forêt, désert, etc.). La modification fournit un modificateur de Dissimulation de -4 dans un environnement approprié, +2 dans un environnement non approprié.

Canon alourdi : le fût du canon de l'arme est remplacé par une variante plus lourde qui lui permet de mieux absorber le recul. Une arme à canon alourdi fournit 1 point de compensation de recul en tir en rafales. Pour les restrictions sur les compensations de recul, voir p. 149.

Chargeur grande capacité : la capacité en munitions du chargeur est étendue. L'amélioration standard augmente la capacité d'un chargeur normal de 25 % (arrondi au supérieur). Une plus grande capacité implique de remplacer le mécanisme de recharge par chargeur par un tambour. Cette configuration existe pour les mitrailleuses et les fusils d'assaut, et

permet d'attacher un tambour de munitions d'une capacité de 50 (Dissimulation +2) ou 100 coups (Dissimulation +4).

Chargeur supplémentaire : l'arme a été radicalement modifiée pour pouvoir accueillir un chargeur supplémentaire (les deux sont chargés en même temps). Si l'arme est un pistolet, les deux chargeurs ont une capacité égale à 75 % de leur capacité d'origine. Les armes plus grosses n'ont pas cet inconvénient. La modification inflige un modificateur de +2 à la Dissimulation de l'arme. Si l'arme est intelligente, le personnage peut passer d'un chargeur à l'autre en une Action automatique. Autrement, une Action simple est nécessaire.

Commande et réponse vocale (smartguns uniquement) : ce combiné micro et haut parleur permet non seulement à l'utilisateur de contrôler l'arme par commande vocale, mais aussi à cette dernière de répondre verbalement en fonction des informations en sa possession. Les mercenaires avec un grand sens de l'humour modifient parfois ainsi leurs grenades, puis leur « ordonnent » de donner le compte à rebours à voix haute, juste pour voir la réaction de leurs adversaires.

Composants en céramique / plastacier : cette modification remplace les parties métalliques d'une arme avec des composants en céramique ou en plastacier pour rendre la détection à l'aide d'un scanner d'anomalies magnétiques plus difficile. Le niveau 1 fournit un modificateur de -2 aux tests de détection, le niveau 2 un modificateur de -4, et le niveau 3 rend l'arme parfaitement indétectable au scanner à anomalie magnétique. La modification ne peut pas être combinée avec la modification poids réduit (voir p. 153).

Le modificateur de coût ne dépend pas du prix de base de l'arme, mais de son prix toutes modifications précédentes

Modifs d'armes	Emplace.	Seuil	Outilage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Adaptation pour environnement extrême						
Niveau 1	1	6	Atelier	100¥	8R	—
Niveau 2	4	36	Installation	Coût de l'arme × 3	16R	—
Adaptation pour métahumain						
1	8	Atelier		50¥	—	—
Allongement de canon	1	20	Installation	Coût de l'arme	8R	—
Amélioration de caméra	1	6	Kit	Coût de l'amélioration	6	Hardware
Apparence personnalisée						
Niveau 1	1	8	Atelier	100¥	2	Artisanat
Niveau 2	1	16	Atelier	1 000¥	8	Artisanat
Arme sous le canon	3	20	Installation	Comme arme souhaitée	Comme arme souhaitée	—
Atténuateur de son						
3	16	Atelier		600¥	12P	—
Silencieux	2	10	Atelier	400¥	8P	—
Silencieux pour revolver	4	24	Installation	2 500¥	16P	—
Atténuateur thermique	1	8	Atelier	200¥	6P	—
Autopilote d'arme						
Indice 1-3	—	10	Kit	Indice × 1 000¥	(Indice × 3)R	Hardware
Indice 4-6	—	10	Kit	Indice × 2 500¥	(Indice × 3)R	Hardware
Bandoulière / Lanière	—	4	Kit	10¥	—	—
Barillet étendu	1	10	Installation	500¥	4R	—
Bipied interne	3	16	Atelier	400¥	4	—
Camouflage ghillie	1	10	Atelier	100¥	4	—
Canon alourdi	3	16	Installation	Coût de l'arme	6R	—
Chargeur grande capacité	1	4	Atelier	500¥	4R	—
Tambour	2	16	Installation	1 000¥	6R	—
Chargeur supplémentaire	2	20	Installation	Coût de l'arme	10R	—
Commande et réponse vocale	1	6	Atelier	50¥	2	Hardware
Composants en céramique / plastacier						
Niveau 1	1	16	Installation	Coût de l'arme × 2	12P	—
Niveau 2	1	24	Installation	Coût de l'arme × 3	16P	—
Niveau 3	1	40	Installation	Coût de l'arme × 6	20P	—

comprises, dans la mesure où ce sont toutes les pièces qui doivent être remplacées pour que la modification soit effective. Si une arme composée de céramique et de plastacier subit des modifications ultérieures, appliquez le modificateur de coût au coût des matériaux de la nouvelle modification, et augmentez sa Disponibilité pour qu'elle égale celle de la modification céramique / plastacier, à moins qu'elle ne soit déjà plus élevée. Par exemple, si un personnage veut modifier un fusil en céramique / plastacier niveau 3 en y intégrant un système pneumatique d'Indice 3 (400 ¥, Disponibilité 6R), il doit payer 2400 ¥ (6×400), et la Disponibilité des matériaux n'est pas 6R mais 20P.

Cran de sûreté amélioré (smartguns uniquement) : toutes les armes à feu sont équipées d'un ou de plusieurs mécanismes de sécurité pour éviter qu'elles ne tirent accidentellement. Un smartgun peut également être équipé d'un cran de sûreté amélioré, semblable à l'accessoire décrit p. 33. Un cran amélioré basique est doté soit d'un scanner biométrique (voir p. 263, SR4A) intégré à la crosse ou d'un système qui recherche un marqueur RFID ou un PAN accrédité à proximité immédiate (1 mètre, avec un fonctionnement semblable à celui d'un lecteur de carte pour maglock, voir p. 263, SR4A). Ce n'est que quand une personne précédemment identifiée par le système comme autorisée tient l'arme que la sécurité peut être déclenchée. L'Indice d'Appareil par défaut pour ce système est 3.

Le système basique peut être équipé d'un antivol spécial. Quand une personne non identifiée comme autorisée touche l'arme, le système s'active (il peut à l'inverse s'agir d'un piège entièrement mécanique sans composant électronique) : toute personne qui saisit la crosse de l'arme déclenche un mécanisme piégé qui ne peut être désactivé qu'en poussant au préalable un bouton dissimulé.

Plusieurs mécanismes de défense sont disponibles. L'immobilisateur bloque toutes les pièces mécaniques de l'arme, nécessitant un Test étendu d'Armurerie + Logique (10, 5 minutes) et un kit d'armurerie pour la remettre en état. L'autodestruction détruit l'arme elle-même, la rendant inutilisable. L'autodestruction explosive piège l'arme avec des explosifs, la rendant non seulement inutilisable, mais provoquant également des dommages de souffle 10P(f) avec une valeur de PA de +5 (PA -4 pour la personne tenant l'arme) et un souffle de -2 / m. Le piège collant combine l'immobilisateur et un adhésif d'Indice 5 (voir p. 82) qui colle les mains de la personne non autorisée à l'arme. Les pointes à ressort blessent les mains de la personne tenant l'arme avec des dommages 4P – seules les armures protégeant les mains comptent pour résister à ce genre de dommages, et la main peut être inutilisable (à la discréption du meneur de jeu). L'électrocuteur délivre des dommages 5E(e) et dispose de 3 charges. L'inducteur de

douleur délivre une toxine de Puissance 5 – en cas d'échec lors de la résistance aux dommages, la personne lâche l'arme. Ce dispositif est lui aussi doté de 3 charges.

Chaque modification antivol peut être installée une fois, mais le personnage peut choisir d'en installer plusieurs, une seule à la fois.

Crosse adhésive : toute la crosse de l'arme est couverte de minuscules fibres qui reproduisent l'effet adhésif des pattes d'un lézard gecko, collant à tout ce qu'elles touchent. Cette fonctionnalité peut être activée et désactivée par commande sans fil (pour les smartguns uniquement) ou manuellement en appuyant simultanément sur deux boutons. Une crosse adhésive activée ajoute +6 à la réserve de dés de tout test réalisé pour déterminer si la personne qui tient l'arme la garde en main ou pas (le modificateur est cumulé avec celui qu'offre une lanière ou une bandoulière). Le personnage peut également coller l'arme à peu près n'importe où.

Crosse personnalisée : toutes les crosses et poignées des armes à feu et de mèlée peuvent être personnalisées et réalisées sur mesure pour une personne en particulier. Cette personne reçoit un bonus de compensation de recul de 1 pour une arme à distance (voir p. 149 pour les restrictions sur la compensation de recul) ou un modificateur de réserve de dés de +1 dans le cas d'une arme de mèlée.

Crosse pliable : une crosse pliable fournit 1 point de compensation de recul quand elle est calée contre l'épaule. Pour les restrictions à la compensation de recul, voir p. 149. Comme le nom l'indique, la crosse peut être repliée le long du corps de l'arme pour ne pas gêner quand elle n'est pas nécessaire. Plier et déplier la crosse prend une Action simple ou une Action automatique avec la version équipée de servomoteurs.

Démontage facile : cette modification permet de démonter une arme en de nombreuses petites pièces faciles à dissimuler (un fusil peut tenir dans une grande valise, alors que les pièces d'un pistolet peuvent prendre la forme de bijoux, etc.). Un démontage facile *manuel* signifie que l'arme peut être démontée ou assemblée en 3 Actions complexes. Un démontage facile *rapide* signifie que l'arme peut être démontée et assemblée en 2 Actions complexes.

Éjecteur de munitions (smartguns uniquement) : avec ce système, le personnage peut sélectionner les munitions à utiliser parmi celles qui sont disponibles dans son chargeur. Par exemple, un personnage peut charger les 10 premiers coups de son chargeur avec des balles gel pour éviter de tuer ses adversaires, et le reste avec des balles explosives. Quand les choses tournent au vinaigre, il peut évacuer les balles gels et immédiatement se servir de ses grosses bastos. Les munitions

Modifs d'armes	Emplace.	Seuil	Outilage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Cran de sûreté amélioré						
Système basique	1	6	Kit	100 ¥	—	—
Immobilisation	1	6	Atelier	200 ¥	6	—
Autodestruction	1	10	Atelier	300 ¥	8P	Explosifs
Autodestruction explosive	2	16	Installation	400 ¥	10P	Explosifs
Colle	1	10	Atelier	400 ¥	8	—
Pointes	1	8	Atelier	300 ¥	8	—
Électrification	1	8	Atelier	500 ¥	8R	—
Inducteur de douleur	1	10	Atelier	2000 ¥	8R	—
Crosse adhésive	1	10	Kit	100 ¥	6	—
Crosse personnalisée	1	10	Kit	100 ¥	2	Artisanat
Crosse pliable	1	4	Kit	30 ¥	2	—
Crosse pliable électrique	1	8	Atelier	100 ¥	6	—
Démontage facile						
Manuel	1	24	Atelier	Coût de l'arme	8R	Mécanique industrielle
Rapide	2	30	Installation	Coût de l'arme + 200 ¥	10R	Mécanique industrielle
Éjecteur de munitions	1	16	Atelier	250 ¥	8R	—

« gênantes » sont tout simplement éjectées, sauf dans les revolvers, pour lesquels le barillet se contente de tourner. Le personnage utilise une Action automatique et éjecte 1 coup en mode SA, 3 en mode TR et 5 en TA. Si le personnage utilise une Action simple, il accélère le rythme et passe à 1 coup (CC), 3 (SA), 6 (TR) ou 10 (TA). Le barillet d'un revolver tourne en une Action automatique.

Endoscope : un endoscope (voir p. 333, SR4A) équipe le canon de l'arme, ce qui permet au personnage de voir dans les coins tout en tenant l'arme, voire de tirer par-delà un coin en regardant dans l'endoscope.

Haute vitesse (armes automatiques uniquement) : l'arme devient une arme à haute vitesse (voir *Armes à haute vitesse*, p. 26).

Interface épidermique : l'arme est équipée d'une interface épidermique (voir p. 328, SR4A) pour la rendre plus difficile à pirater. L'arme peut être configurée pour fonctionner par défaut avec l'interface, passant immédiatement en mode sans fil si le contact est interrompu.

Lampe torche : une lampe torche (voir p. 33) est intégrée à l'arme, et l'utilisateur bénéficie de ses modificateurs de visibilité.

Lest de canon : ce lest situé à l'extrémité du canon permet de contrôler le recul, fournissant 1 point de compensation. Il ne peut pas équiper un pistolet de poche.

Un *lest à ajustement automatique* se déplace vers l'extrémité du canon lors du tir, fournissant 1 point de compensation de recul lors du premier tir d'une phase d'action, et 2 points pour le deuxième tir. Une arme tirant en mode TA reçoit 2 points de compensation de recul. Le lest à ajustement automatique ne peut pas équiper un pistolet, quelle que soit sa taille.

Pour les restrictions sur la compensation de recul, voir p. 149.

Modification d'arme amovible : cette option spéciale peut être choisie pour de nombreuses modifications de cette liste (les modifs situées sous le canon sont les plus probables, mais avec l'accord du meneur de jeu, un personnage peut également décider que d'autres modifications sont amovibles). Quand il prévoit une nouvelle modification, le personnage joueur doit annoncer qu'il s'agit d'une modification amovible. Une fois réalisée, la modification ne devient pas une partie intégrante de l'arme, mais plutôt un objet à part entière qui ne peut être attaché à l'arme que par l'intermédiaire d'une monture à glissière électrique (voir p. 153). Le nombre d'emplacements indiqué pour la modification devient le nombre d'emplacements utilisés par la modification d'arme amovible.

Modification des modes de tir : cette modification n'est pas disponible pour les armes utilisant des mécanismes de recharge particuliers ou des munitions exotiques, comme le Sakura Fubuki ou le Pain Inducer. La modification change la palette des modes de tir pour offrir plus d'options. Les modes possibles sont le coup par coup (CC), le semi-automatique (SA), le tir en rafales (TR) et le tir automatique (TA). Passer une arme CC ou SA en TR ou TA est considéré comme une *grosse modification*. Tout le reste (équiper une arme CC d'un mode SA et vice versa, équiper une arme TR ou TA d'un mode CC ou SA) est considéré comme une *petite modification*. Il est possible de réaliser plusieurs fois cette modification, avec un nouveau mode à chaque fois.

Monture à glissière électrique : il n'est parfois pas pratique, voire carrément impossible, de réaliser toutes les modifications nécessaires sur un flingue en même temps. Pour contourner ce problème, il est possible d'y installer une ou plusieurs montures à glissière électrique. Chaque glissière peut accueillir une *modification d'arme amovible* (voir p. 153), avec un nombre d'emplacements égal à celui de la glissière. Par exemple, une monture à glissière avec un nombre d'emplacements maximum de 5 ne peut accueillir qu'une modification dont la taille (en nombre d'emplacements) est comprise entre 1 et 5 – elle ne peut pas accueillir deux modifications ou plus, même si le nombre d'emplacements disponibles est suffisant. Attacher ou retirer la modification amovible prend une Action simple.

Poids réduit : les composants de l'arme sont remplacés par des matériaux plus légers et performants. L'arme est toujours aussi résistante, mais dans les cas où le poids de l'arme peut s'avérer déterminant, comme quand elle est jetée, considérez que son poids est divisé par deux. Cette modification n'est pas compatible avec les composants en céramique / plastacier ou le canon lourd.

Poignée avant : la poignée avant est exactement ça : une poignée supplémentaire à l'avant de l'arme qui permet de mieux la contrôler lors du tir, fournissant 1 point de compensation de recul. Pour les restrictions sur la compensation de recul, voir p. 149. La poignée avant ajoute également +1 à la Dissimulation. Cette modification n'est pas possible pour un pistolet, quelle que soit sa taille.

Renfort en mêlée : l'arme à feu est modifiée pour servir à mener une attaque physique et à parer sans subir de dégâts. Sauf cas exceptionnel, l'arme n'est pas endommagée ni déchargée par erreur si elle est utilisée en combat en mêlée.

Modifs d'armes	Emplace.	Seuil	Outilage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Endoscope	1	8	Atelier	300 ¥	8	—
Haute vitesse	2	30	Installation	Coût de l'arme × 2	8R	—
Interface épidermique	1	6	Kit	50 ¥	6	—
Lampe torche	1	6	Kit	Coût de la lampe torche	—	—
Lest de canon	2	6	Kit	25 ¥	6	—
Lest auto-ajustant	4	10	Atelier	150 ¥	10	—
Modif amovible	selon modif	+4	Atelier	+50 ¥	+2	—
Modification des modes de tir						
Modif mineure	1	10	Atelier	300 ¥	4R	—
Modif majeure	4	40	Installation	Coût de l'arme + 2 000 ¥	12P	—
Monture à glissière électrique	nombre d'emplacements de modif max +1	8	Installation	3 500 ¥	8	—
Poids réduit	1	24	Installation	Coût de l'arme	6	—
Poignée avant	1	8	Atelier	50 ¥	—	—
Raccourcissement de canon	1	6	Kit	20 ¥	4R	—
Renfort en mêlée	1	16	Installation	300 ¥	4	—

Revêtement caméléon : un revêtement de polymères de ruthénium recouvre l'arme. Un personnage vêtu d'une combinaison caméléon et portant une arme plus grande qu'un pistolet doit avoir cette modification pour recevoir le bonus total de la combinaison (faute de quoi celui-ci est réduit de -2). Cette modification procure un modificateur de Dissimulation de -4.

Support de baïonnette : ce support permet d'installer une baïonnette (voir p. 32) sans utiliser l'emplacement du canon. La baïonnette est achetée séparément.

Suppression de la détente (smartguns uniquement) : appuyer sur la détente ne prend peut-être qu'une fraction de seconde, et ne fait dévier le canon de votre arme que d'une fraction de millimètre, cela suffit à faire préférer à de nombreux professionnels les armes commandées sans fil. La différence en termes de jeu est négligeable, mais l'arme ne peut plus être utilisée manuellement.

Une arme sans détente mécanique ne peut être utilisée que par l'intermédiaire d'une connexion sans fil, d'un smartlink ou d'une interface épidermique, ou avec un câble en fibre optique qui relie l'arme au datajack du tireur.

Système pneumatique : vouloir des armes toujours plus puissantes et mortelles est une chose, mais l'effet secondaire est que le recul accru réduit les chances de toucher sa cible. Le système pneumatique aide à réduire le recul important des munitions les plus puissantes en permettant aux gaz de s'évacuer par plus de points que le simple orifice du canon.

Un système pneumatique peut équiper les pistolets mitrailleurs, les mitrailleuses, les fusils d'assaut et les mitrailleuses. Ils fournissent un nombre de points de compensation de recul égal à leur indice. Pour les restrictions sur la compensation de recul, voir p. 149. Un personnage peut équiper une arme à feu d'un atténuateur de son ou d'un atténuateur thermique (voir p. 150) et d'un système pneumatique simultanément, mais le système pneumatique doit être désactivé pour recevoir le bénéfice de l'atténuateur. Activer ou désactiver un système pneumatique requiert une Action simple pour une arme normale, une Action automatique pour un smartgun.

Système de propulsion (smartguns avec Autopilote uniquement) : l'arme est équipée d'un moyen de propulsion limité, et la seule chose qui la différencie encore d'un vrai drone est le fait qu'elle a toujours l'air d'une arme et pas d'un véhicule. Le mode de propulsion le plus « courant » est un type de *reptation* : une série de petits appendices qui permettent à une arme posée au sol de se retourner ou de se déplacer très lentement (1 mètre par minute), sans être repérée par quiconque à l'exception des plus paranoïaques. Le mode *rampant* est semblable à celui d'un drone du même

type, avec une Maniabilité de -1, une Accélération de 2 / 10 et une Vitesse de 10. Plus avancé encore, le mode *volant* est semblable au mode *reptation*, mais avec en plus une propulsion aérienne avec une Maniabilité de -3, une Accélération de 2 / 10 et une Vitesse de 10.

Remarque : une arme équipée d'un système de propulsion est toujours une arme en termes de modifications, et ne peut pas recevoir de modifications de véhicule ou de drone. Son autonomie est limitée par la petite taille de sa batterie ou de son réservoir (voir p. 104) : 30 minutes pour le mode *reptation*, 10 minutes pour le mode *rampant* et 2 minutes pour le mode *volant*. Le mode *reptation* ne permet pas de voir que l'arme est différente, mais les modes *rampant* et *volant* ajoutent un encombrement certain, et un adversaire expérimenté peut les reconnaître. L'encombrement de ces deux derniers modes inflige également un modificateur de réserve de dés de -1 quand ils sont activés.

Système Safe Target (smartguns uniquement) : il s'agit de la version interne de l'accessoire du même nom (voir p. 33).

Système smartgun : il s'agit de la version interne de l'accessoire du même nom (voir p. 322, SR4A).

Télémètre amélioré (smartguns uniquement) : le télémètre laser standard fourni dans un système smartgun bénéficie ici de deux améliorations, l'une basée sur les microondes, et l'autre sur les ondes radar. Les différents systèmes ont chacun leurs inconvénients, mais ensemble, ils permettent de déterminer beaucoup plus facilement la portée exacte de la cible, et de réduire de 1 les pénalités dues à la portée. Cette modification n'est pas compatible avec un accessoire de zoom.

Tir électronique : la plupart des pièces mobiles de l'arme sont supprimées et elle fait feu électroniquement, ce qui signifie qu'un signal électrique déclenche le propulseur de la balle. Ce système fournit 1 point de compensation de recul (pour les restrictions sur la compensation de recul, voir p. 149) et un modificateur de réserve de dés de -1 pour les Tests de Perception auditive quand quelqu'un essaie de déterminer d'où l'arme a fait feu. Le tir électronique est généralement combiné à une suppression de la détente (voir p. 154) pour réduire encore plus le nombre de pièces mobiles, mais ce n'est pas indispensable. L'arme dispose toujours d'un mécanisme de chargement qui monte la balle dans la chambre, et elle nécessite des munitions caseless.

Traceur : un mélange de marqueurs RFID furtifs et de sécurité vous permettra de retrouver votre arme en cas de vol. Pour les règles sur les marqueurs RFID, voir p. 329, SR4A.

Visée laser : version interne de l'accessoire du même nom (voir p. 323, SR4A).

Modifs d'armes	Emplace.	Seuil	Outilage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Revêtement caméléon	2	10	Atelier	1 000 ¥	10R	—
Support de baïonnette	1	4	Kit	20 ¥	2	—
Suppression de la détente	—	8	Kit	50 ¥	2	—
Système pneumatique 2	1	4	Atelier	200 ¥	4R	—
Système pneumatique 3	2	8	Atelier	400 ¥	6R	—
Système de propulsion						
Reptation	2	16	Installation	3 000 ¥	10P	Mécanique automobile
Rampant	5	24	Installation	10 000 ¥	14P	Mécanique automobile
Volant	8	36	Installation	20 000 ¥	18P	Mécanique aéronautique
Système Safe Target	1	6	Kit	200 ¥	4	Hardware
Système smartgun	1	8	Atelier	Coût de l'arme	6R	—
Télémètre amélioré	1	10	Kit	1 000 ¥	6	—
Tir électronique	2	16	Installation	1 000 ¥	10R	—
Traceur	—	4	Kit	150 ¥	—	—
Visée laser	1	4	Kit	100 ¥	2	—



Il aurait dû être capable d'arrêter ce dernier coup de pied. À la place, il sentit une douleur piquante éclore juste au dessus de l'œil gauche, là où la femme l'avait touché. Le même pied s'arqua à nouveau vers Lainn et, même si cette fois il le bloqua, la force de l'impact suffit à le repousser violemment en arrière. Ses bras endoloris étaient couverts de bleus. Un troisième coup de pied suivit, puis un quatrième. Le nouveau maître de Lainn, Daerien'rent, observait Kal'a'niach tournoyer comme une danseuse, ses attaques n'empruntant jamais le même angle.

« Assez ! » cria Lainn avec aigreur. « Je m'incline. »

Kala'niach éclata d'un rire qui semblait insultant. « Tu t'es incliné dès le début, Samriel. »

Lainn ne prit pas la peine de formuler une réponse. Il cracha par terre, haussa les épaules, et se massa les bras du mieux qu'il put pour faire fuir les douleurs profondes qui les hantaient.

Daerien'rent s'exprima alors d'une voix grave. « Le carromeleg n'est pas un art humain. Tu dois oublier tout ton entraînement, ton karaté, si tu veux espérer un jour connaître la chance d'apprendre quoi que ce soit ici. Notre voie est semblable à celle que trace une flèche. Tu dois remonter le tracé du danger et le frapper à la source, celle depuis laquelle il jaillit. »

Lainn trouva que les mots de son maître ressemblaient à ceux que l'on pouvait entendre dans les vieux films de kung-fu à la tridéo, et dont son père, humain, raffolait. Il gloussa discrètement.

« Ou peut-être que la voie du carromeleg n'est pas dans ton sang. »

Le visage du jeune elfe se figea en un rictus. « Tu paries qu'elle y est ? »

Kala'niach gifla durement Lainn au visage, un mouvement si rapide que l'elfe ne l'avait pas vu venir. « Si tu ne peux montrer plus de respect par toi-même, je te frapperai pour te l'apprendre », lança-t-elle.

Daerien'rent l'interrompit en levant une main. Puis, s'adressant à nouveau à Lainn : « Dis-moi comment tu peux toucher mon élève en gaspillant tous tes efforts pour bloquer ses coups ?

- Je peux la fatiguer, la pousser à la faute. Si j'ai une garde haute...

- Cela n'a pas sa place au combat. Nous œuvrons avec ce que nous avons et ce que nous sommes. Si tu ne peux comprendre cela, alors tu ne sais rien.

- Putain que je sais ! Je me suis entraîné pendant trois ans. Karaté, savate... Merde, même cette bonne vieille boxe irlandaise. Insinuez-vous que cet entraînement ne valait rien ? »

Kala'niach s'approcha de lui à nouveau. Il glissa sur la gauche et lui balança un direct qui l'atteint au menton, rapidement suivi d'un coup de pied dans le ventre. Elle dut faire un pas en arrière, le regard furieux et la respiration difficile.

« Il y a peut être encore un espoir pour toi, Lainn'niach », lâcha Daerien'rent dans un rictus.

« Ça veut dire que vous me prenez ? »

Lainn remarqua, du coin de l'œil, l'esquisse d'un mouvement. Il pivota sur un pied, se retournant vers Kala'niach alors qu'elle se jetait vers lui avec le soupçon d'un sourire au coin des lèvres.

« Il y a toujours la question du respect », ricanait-elle.

Cette fois, Lainn sut quoi faire. Il se détendit, puis s'élança directement à son encontre, bravant sa charge.

Ce chapitre comprend des règles étendues détaillant comment vos personnages peuvent infliger ou recevoir des blessures corporelles de différentes manières, notamment grâce aux arts martiaux, avec des règles de combat avancées et dans des environnements dangereux.

ARTS MARTIAUX

Ces règles concernant les arts martiaux fournissent à vos personnages des possibilités supplémentaires de combat en mêlée. Les arts martiaux augmentent la diversité et la complexité des combats armés et à mains nues. Un art martial comprend à la fois le développement technique d'une forme particulière de combat, et l'expression artistique de ses principes. Le style de combat original d'un personnage résulte de la somme de ses entraînements. Dans le feu de l'action, les personnages comptent sur leurs réflexes conditionnés et leur mémoire corporelle, acquis grâce à une pratique et des manœuvres répétées. Plus qu'une collection de tours de passe-passe, le style propre à un personnage résulte de la combinaison de techniques spécialisées et d'entraînement inhérents à chaque art martial.

En termes de jeu, un personnage qui souhaite apprendre un style d'art martial doit acheter l'avantage Arts martiaux correspondant, soit lors de la phase de création de personnage pour 5 PC, soit après que le personnage ait été créé en dépendant le double des PC en points de Karma. Cet avantage suit les règles standard des traits (voir p. 81, SR4A).

Apprendre un style d'arts martiaux

Certains arts martiaux sont illégaux ou réglementés par les autorités de nombreux endroits, ou encore sont considérés comme des secrets à ne pas partager avec des inconnus. Les personnages doivent donc être prudents quand ils s'y exercent ou recherchent des professeurs ou des fournisseurs au marché noir. En plus du coût en points de Karma, un personnage apprenant un style d'arts martiaux pendant le jeu doit payer le coût d'un professeur ou d'un tutorsoft approprié.

COÛTS D'ENSEIGNEMENT DES ARTS MARTIAUX

Méthode d'apprentissage	Coût
Professeur au marché noir (compétence 1 à 7)	Compétence × 2 000 ¥
Professeur certifié (compétence 1 à 7)	Compétence × 1 500 ¥
Tutorsoft (Indice 1 à 4)	Indice × 1 000 ¥

Une fois qu'un personnage dispose d'un professeur ou d'un tutorsoft, il fait un jet d'Intuition + Agilité (coût en PC, 1 mois). Les professeurs peuvent également faire un Test d'Enseignement (voir *Enseignement*, p. 133, SR4A) pour ajouter des dés supplémentaires au test d'apprentissage. Tous les modificateurs de blessures s'appliquent, mais aussi les modificateurs de distractions causés par de mauvaises conditions, etc. De nombreux styles ne sont pas disponibles sur tutorsoft, et les rares maîtres encore vivants pouvant les enseigner demandent des services et des dons autres que des nuyens avant d'accepter de transmettre leur savoir. Un personnage peut apprendre un style en même temps qu'il améliore une Compétence de combat.

Remarque : les avantages des styles d'arts martiaux ne peuvent pas être transmis par les skillsofts ; l'entraînement réel est le seul moyen de les obtenir.

ARTS MARTIAUX (AVANTAGE)

Coût : 5, 10, 15 ou 20 PC

Arts martiaux représente l'entraînement d'un personnage dans un style d'arts martiaux particulier. Le style particulier doit être précisé quand le trait est acheté. Des styles supplémentaires peuvent aussi être appris, mais il faut acheter le trait pour chaque nouveau style.

Chaque style procure un panel d'avantages spécifiques à certains aspects du combat en mêlée. Un seul avantage peut être choisi pour chaque niveau du trait. Par exemple, à 5 PC le personnage apprend un avantage, à 10 PC, deux avantages, et ainsi de suite.

Un personnage gagne tous les avantages des styles d'arts martiaux qu'il connaît. S'ils se chevauchent, ces modificateurs de dés s'additionnent. Le nombre maximum de dés qui peuvent être ajoutés ou soustraits de la réserve de dés d'un personnage grâce aux modificateurs d'arts martiaux est égal à l'indice de la Compétence de combat concernée. Le modificateur maximum de VD cumulée est +3.

Le trait Arts martiaux permet aussi au personnage d'acheter des manœuvres (voir p. 159).

SPÉCIALISATION EN ARTS MARTIAUX

Dans SR4A, Art martial est listé comme une spécialisation de la compétence Combat à mains nues (voir *Spécialisations*, p. 121, SR4A). Si le meneur de jeu le permet, cette spécialisation peut aussi être achetée pour chaque Compétence de combat (en partant du principe que le style d'art martial appris par le personnage s'applique à l'arme utilisée). Le personnage, en se focalisant sur les techniques d'arts martiaux, améliore ainsi sa Compétence de combat.

Si le meneur de jeu le décide, cette spécialisation peut être ignorée quand il considère que les circonstances rendent l'utilisation du style inadéquate. Par exemple, la spécialisation du style d'art martial Boxe avec la compétence Combat à mains nues ne s'appliquera pas quand un personnage saisit un adversaire au sol. En effet, la boxe ne comprend pas de techniques de combat au sol.

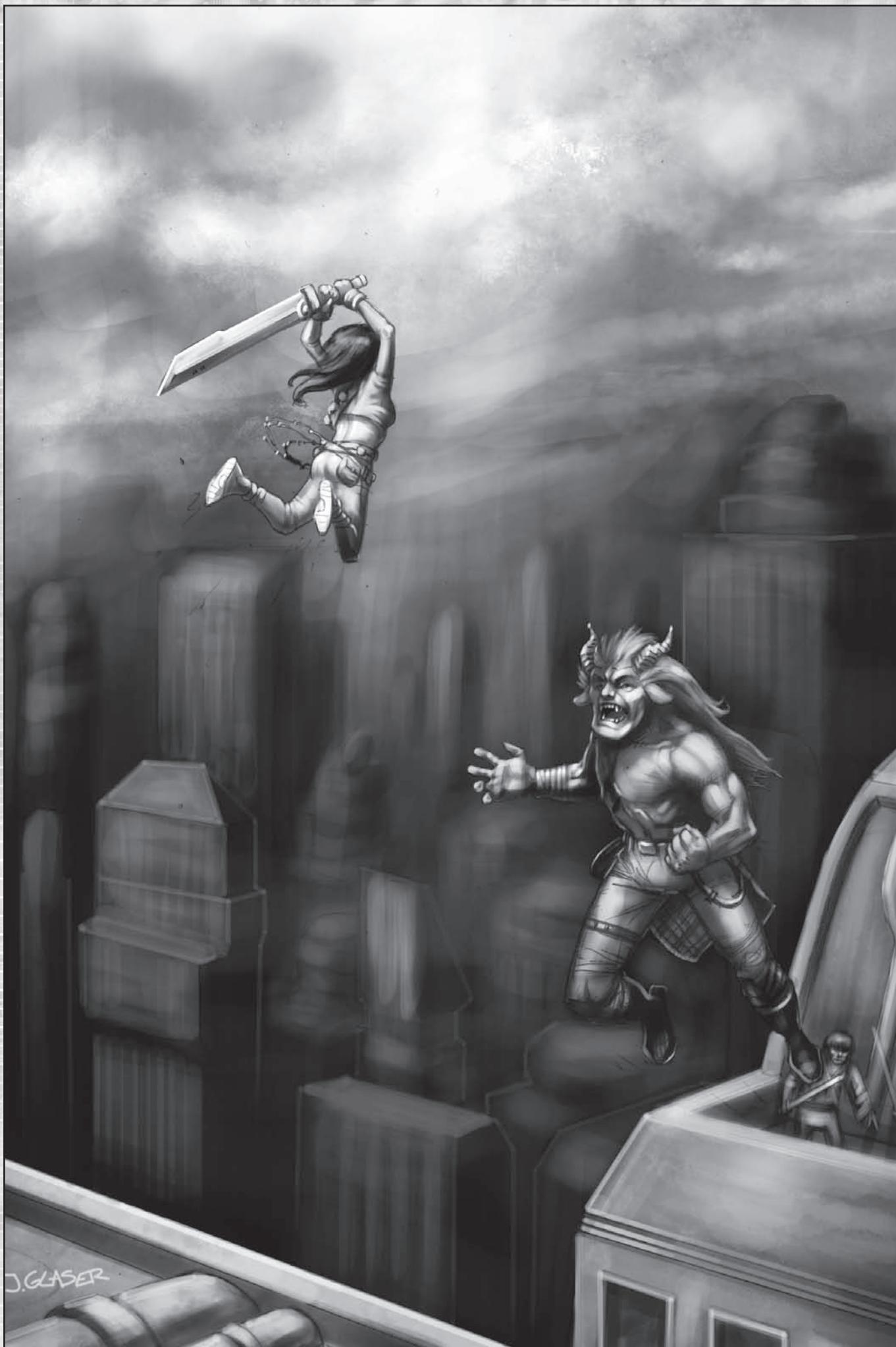
Jimmy No possède le style d'art martial kung fu. Après avoir étudié avec son maître, Jimmy se spécialise en utilisant son kung fu avec le sabre papillon traditionnel. Sa compétence devient Armes tranchantes (Kung fu) : 3 (+2). Néanmoins, quand Jimmy, armé d'un simple couteau de cuisine, se retrouve face à un adversaire, le meneur de jeu décide que l'entraînement au kung fu de Jimmy ne comprend pas de techniques de combat au couteau. Sa spécialisation ne s'applique donc pas à la situation.

STYLES D'ARTS MARTIAUX

Les styles d'arts martiaux suivants sont achetés grâce à l'avantage Arts martiaux (p. 156). Pour chaque art martial, le descriptif comprend le nom du style, de ses variantes (entre parenthèses), une courte description ou un historique, ainsi que les avantages que le personnage peut choisir (un seul avantage par tranche de 5 PC du trait Arts martiaux). Le meneur de jeu peut modifier ces styles ou en créer de nouveaux s'il cela lui semble utile.

Aïkido (judo, jiu-jitsu)

L'aïkido, un art martial conçu pour la défense, met l'accent sur des mouvements circulaires retournant la force de l'attaquant contre lui. L'aïkido et ses variantes sont pratiqués du continent américain à l'Asie, et en particulier au Japon. Les plus grands maîtres dirigent des dojos à Kyoto et Néo Tokyo, et attendent de leurs étudiants qu'ils étudient la philosophie



japonaise parallèlement à leur progression dans cet art martial. L'obtention d'une ceinture noire est très normalisée : elle nécessite de réussir un test auprès d'une assemblée d'autres ceintures noires.

Avantages : +1 dé pour l'esquive totale ; +1 dé pour la parade totale ; +1 dé pour maîtriser l'adversaire ; +1 dé pour les projections au sol.

Arnis de mano (escrime, kali)

L'arnis de mano est un art philippin vieux de plus de mille ans. Il met l'accent sur l'utilisation de bâtons en rotin et de couteaux, et comprend toute une variété de techniques de coups de pieds, de projections et de balayages. L'arnis de mano est surtout pratiqué dans les Philippines malgré son interdiction formelle pendant l'occupation japonaise. En dépit de toutes les persécutions dont il a fait l'objet, il a réussi à se propager dans toute l'Amérique du Nord et l'Asie.

L'arnis de mano se concentre sur l'utilisation des massues et des couteaux dans le but de désarmer l'adversaire, de préférence en brisant l'arme (ou la main qui la tient).

Avantages : +1 dé sur les actions viser pour désarmer ; +1 à la VD des attaques avec Armes contondantes ; +1 à la VD des attaques d'Armes tranchantes ; les arnisadors peuvent infliger des blessures grâce à une action viser pour désarmer (voir pp. 160-161, SR4A, ou la manœuvre *Désarmement*, p. 160).

Boxe (musti yudha, rince an bhata uisce bheatha)

Onze catégories de poids et trois fédérations dressent le panorama de la boxe, sport international encore populaire. Que ce soit une bagarre à mains nues ou un match avec des gants, la boxe porte sur le jeu de jambes, la vigueur, l'endurance et la force de frappe. Les boxeurs, ou pugilistes, sont de fins stratèges du combat à un contre un, entraînés à tirer le maximum de leurs forces et des faiblesses de l'adversaire.

Avantages : +1 à la VD des attaques de Combat à mains nues (peut être pris deux fois pour un bonus total de 2 à la VD) ; +1 dé sur les tests de défense contre des attaques à mains nues (peut être pris deux fois pour un bonus total de 2 dés).

Capoeira (hopak, kalri-payattu)

Ce style vient des esclaves africains qui travaillaient au Brésil. Les esclaves maquillèrent les manœuvres de capoeira en danse pour que leurs maîtres ne comprennent pas qu'ils étudiaient les arts martiaux. Les coups de pieds et les balayages sont prépondérants car les mains des esclaves étaient entravées. Les esclaves formaient des sociétés secrètes appelées *quilombos* au sein desquelles ils enseignaient cette forme de combat. Tout cela fut interdit au XIX^e siècle. On constate la popularité de ce style dans les pays d'Amérique latine pendant les années 2070.

Avantages : +1 dé pour les tests d'Esquive en mêlée (mais pas la parade ou le blocage ; peut être acheté deux fois pour un bonus total de 2 dés) ; +1 dé pour l'esquive acrobatique ; +1 dé pour les projections au sol.

Carromeleq

Il n'existe aucune preuve de l'existence de ce style avant l'Éveil malgré les affirmations des elfes. Le carromeleq se distingue par des manœuvres d'attaque éclair, le martialiste semblant détendu jusqu'au dernier instant. En sperethiel, un maître du carromeleq est désigné par le suffixe honorifique « 'rent ».

Les elfes sont hyper-protecteurs de leur art martial endémique. Il est extrêmement difficile de trouver un professeur pour un non elfe, à part au marché noir.

Avantages : +1 dé aux tests de surprise en embuscade (peut être pris deux fois pour un bonus total de 2 dés) ; +1 dé pour recevoir une charge ; +1 dé sur les attaques d'interception (voir p. 161, SR4A).

Firefight

En 2068, Ares Macrotechnology dévoila un art martial totalement nouveau. Il se base sur l'imagerie populaire du pistoler virevoltant dans la mêlée, un pistolet dans chaque main, tirant et frappant des poings et des pieds. Le produit rencontra son marché chez les jeunes pistoleros élevés aux sims d'actions tridéos.

La quintessence du firefight repose sur des postures permettant de tirer juste sans tenir compte de la distance. Les armes de l'utilisateur deviennent ainsi des extensions de ses mains. Les équipes Firewatch d'Ares sont de plus en plus nombreuses à adopter ce style de combat.

Avantages : le modificateur *attaquant en combat de mêlée* est réduit de 1 (peut être pris deux fois pour une réduction totale de 2) ; +1 dé aux tests de défense pour esquiver les attaques à distance en étant engagé en mêlée ; +1 dé sur les tests d'Esquive en mêlée (mais pas blocage ou parade).

Karaté (kempo, soo bahk do)

Le karaté, ou « voie de la main vide », est composé de très nombreuses écoles et styles différents. La plupart tirent leurs origines des environs d'Okinawa, en réponse aux lois anti-armes. Le karaté est l'art martial le plus pratiqué au monde, et se concentre sur les coups de poings, les coups de pieds et les blocages plutôt que sur les saisies.

Avantages : +1 à la VD des attaques de Combat à mains nues ; +1 dé en défense totale ; +1 dé sur les tests de blocage en mêlée (mais ni esquive ni parade - peut être pris deux fois pour un bonus total de 2 dés).

Kiai (tai chi ch'uan)

L'efficacité du « souffle-énergie » contre les esprits fut démontrée par la professeur Akiko Kano après l'Éveil, entraînant une forte croissance de la popularité de cet art martial japonais. La force mentale et le « chi » du pratiquant sont au cœur du kiai, que les mages occidentaux associent tous deux au mana et à la force vitale.

Avantages : +1 à la VD des attaques de volonté (voir *Attaque de volonté*, p. 91, MdO – peut être pris jusqu'à trois fois pour un bonus total de 3 dés) ; +1 dé sur les Tests d'Intimidation.

Krav maga (hasidut, ROSS)

Le krav maga, système de self défense officiel de l'armée israélienne, fut le premier art martial à prendre en compte les armes modernes. La force du krav maga réside dans sa capacité spécifique à combattre des adversaires armés de pistolets ou d'armes à feu, que le martialiste soit armé ou non. Les plus grands d'entre eux, les adeptes mystiques cabalistes, entraînent les agents du Mossad.

Avantages : +1 dé sur les actions viser pour désarmer ; ajuster (voir p. 147, SR4A) devient une Action automatique ; préparer une arme (voir p. 148, SR4A) devient une action automatique ; réduire le modificateur *attaquant en combat de mêlée* de 1.

Kung fu

Le terme générique « kung fu », qui signifie « compétence » ou « habileté », est utilisé pour tous les arts martiaux chinois. La plupart se concentrent sur des attaques linéaires se basant sur la force et la rapidité, tandis que d'autres sont conçus pour être utilisé dans des espaces confinés.

Différents styles de kung fu sont pratiqués à travers toute l'Europe, l'Asie et l'Amérique du Nord, mais restent plus populaires dans les États et nations de l'ancienne Chine.

Avantages : +1 dé sur les tests de défense d'Esquive, de blocage ou de parade en mêlée (au choix, peut être pris plusieurs fois, mais une seule fois par option) ; ou VD +1 en Combat à mains nues.

Lutte (glima, sumo, jiu-jitsu brésilien)

La lutte est un système de combat à mains nues au cours duquel les adversaires se mesurent au corps à corps. L'objectif est de remporter le combat en prenant une position dominante sur l'adversaire, pour ensuite lui faire une clé ou le forcer à se soumettre. La lutte est un sport et une technique de self-défense.

Avantages : +1 dé pour les projections au sol ; +1 dé pour maîtriser l'adversaire (peut être pris deux fois pour un bonus total de 2) ; +1 à la VD des dommages à un adversaire maîtrisé.

Muay thai (kickboxing, savate)

Souvent appelé boxe thaï, car le déroulement des matchs de muay thai est quasiment calqué sur le modèle des matchs de boxe, cet art martial a vu le jour dans les camps d'entraînement militaire thaïlandais. Au fil du temps, il obtint le statut de passe-temps national et, à partir les années 2030, le muay thai devint un sport de compétition international au même titre que la boxe traditionnelle. À la différence de la boxe cependant, on utilise les jambes, les coudes et les genoux comme armes pour porter des coups rapides et brutaux. Le muay thai, bien connu pour la violence de ses combats, est une aubaine pour les arènes de combat illégales.

Avantages : +1 à la VD des attaques de Combat à mains nues (peut être pris deux fois pour un bonus total de 2 à la VD) ; +1 aux tests de défense contre les attaques à mains nues ; +1 à la parade totale.

Ninjutsu

Art martial des ninjas des légendes, le ninjutsu porte principalement sur la discrétion et l'utilisation des armes de tous types, bien que les techniques de combat à mains nues soient aussi meurtrières.

Le ninjutsu apparut au Japon il y a environ 500 ans. Il est depuis lors resté aux mains d'organisations secrètes appelées les clans ninjas, gardiens jaloux de leur savoir ancestral. Les étudiants doivent jurer loyauté au clan avant de pouvoir bénéficier de leur enseignement. Cet apprentissage est déjà très rare au Japon ; il devient anecdotique dans le reste du monde.

Avantages : +1 dé sur les tests de surprise en embuscade ; +1 dé en esquive acrobatique ; réduction des modificateurs de visibilité en combat de 1 ; +1 dé sur les Tests d'Infiltration.

Pentjak-silat (bersilat, gatka)

Le pentjak-silat est un art martial indonésien vieux de plus de mille ans. Il enseigne l'utilisation de nombreuses armes, des frappes aux points vitaux, et la canalisation de l'énergie vitale. Le kris, une lame en forme de vague, est l'arme la plus connue des pratiquants du pentjak-silat, même si d'autres armes de taille similaire peuvent s'y substituer.

Le pentjak-silat se répand dans le monde entier. L'Amérique du Nord et l'Asie abritent les plus grandes communautés de pratiquants hors de son berceau d'origine, l'Indonésie. Les anciennes techniques donnent aux adeptes une grande puissance quand ils utilisent des armes focus.

Avantages : +1 dé pour augmenter les dommages avec l'action viser ; +1 à la VD des attaques astrales (Éveillés seulement) ; +1 dé pour les projections au sol ; +1 dé en parade totale.

Sangre y acero (extlitzli, ars cybernetica)

Au cœur des rues les plus sombres de Tenochtitlan se trouvent les arènes de combats de gladiateurs les plus sanglants du Sixième Monde. Les métahumains sans cybernétique survivent rarement longtemps dans ces arènes de massacres. En effet, les combattants y amènent souvent des armes cybernétiques exotiques leur permettant de surprendre leurs adversaires et de gagner les faveurs de la foule. Les survivants les plus anciens

acquièrent tout un ensemble de techniques et de combines appelées *sangre y acero* – « sang et acier ».

Avantages : +1 dé aux attaques avec Arme de mêlée exotique cyber-implantée à des endroits inhabituels ; +1 à la VD des attaques d'Armes tranchantes ; réduction du modificateur *attaquant en mêlée* de 1 ; réduction du bonus amis dans la mêlée de 1.

Tae kwon do (hapkido, savate)

Les origines de cet art martial coréen remontent à plus de 2 000 ans. Il mélange des mouvements issus du karaté et du kung fu avec des techniques de coups de pieds ancestrales. Le tae kwon do est très connu pour ses coups de pieds volants, à la fois beaux et mortels. Il reste cependant aussi dangereux en combat rapproché.

Avantages : +1 dé sur les attaques en charge ; +1 à la VD des attaques de Combat à mains nues ; +1 dé pour les attaques sur plusieurs adversaires ; +1 dé pour les projections au sol.

Wildcat

Créé pour les forces spéciales de la Nation sioux, le wildcat pioche à la fois dans l'aïkido, le muay thai et le karaté. Il en résulte un art martial simple et meurtrier qui, durant les dernières années, s'est concentré sur la neutralisation des adversaires aux capacités augmentées par la cybernétique en ciblant leurs zones les plus vulnérables.

Même si le wildcat s'est exporté localement aux Nations des Américains d'origine et aux gangs de Seattle, il reste très centré sur la Nation sioux.

Avantages : +1 à la VD des attaques de Combat à mains nues ; +1 dé pour les actions viser sur les zones non protégées ; +1 dé pour les actions viser dans le but d'augmenter les dommages ; +1 dé pour maîtriser l'adversaire.

Maneuvres

Les manœuvres sont des techniques et des mouvements spéciaux, utilisés par les martialistes pour être plus efficaces. L'utilisation d'une manœuvre doit être déclarée avant le jet de dés correspondant, et peut être combinée avec une autre option de combat, sauf mention contraire. Le meneur de jeu peut modifier ces manœuvres ou en créer de nouvelles si cela lui semble utile.

Apprendre des manœuvres d'arts martiaux : les manœuvres sont uniquement accessibles aux personnages qui les ont apprises, ce qui demande du temps, de l'entraînement et l'avantage Arts martiaux. Il permet d'acheter / apprendre une manœuvre par niveau (5 PC) possédé.

Pour 2 PC à la création, ou 4 points de Karma pendant le jeu, le personnage peut apprendre une manœuvre. Il est nécessaire de disposer d'un professeur ou d'un tutorsoft pendant le jeu. Cela nécessite un Test d'Intuition + Agilité (5, 1 semaine) et coûte la moitié d'un style d'arts martiaux. Les manœuvres ne sont pas disponibles sur skillsoft.

Attaque totale

Avec cette manœuvre, l'attaquant se rue sur son adversaire sans aucune considération pour sa propre sécurité. Il gagne un bonus de 2 à sa réserve de dés d'attaque, mais sera incapable de se défendre contre des attaques de mêlée jusqu'à sa prochaine phase d'action.

Balayage

De nombreux arts martiaux permettent de déséquilibrer l'adversaire et de le faire tomber à terre. Avec cette manœuvre, l'attaquant qui réussit une projection au sol (voir p. 161, SR4A) peut choisir d'infliger des dommages comme s'il s'agissait d'une attaque normale. Il s'agit néanmoins de Dommages étourdisants.



TRANSMISSION.....



Briser une arme

Briser l'arme d'un adversaire requiert du talent et, occasionnellement, l'emploi de la force brute. Avec cette manœuvre, un personnage peut effectuer une action viser (voir p. 160, *SR4A*) avec un bonus de 1 dé, qui se résout comme détruire une barrière (voir *SR4A*, *Détruire des barrières*, p. 157). Le meneur de jeu peut décider qu'une arme détruite peut être utilisée comme arme improvisée (voir *Armes de mêlée improvisées*, p. 17).

Cadrage

Le martialiste peut amener son adversaire dans une position délicate grâce à des feintes et des manœuvres habiles que ce soit au sommet d'un tas de seringues usagées, au bord d'une gaine d'ascenseur ouvert, etc. S'il réussit son attaque, le personnage fait bouger le défenseur d'1 mètre par succès excédentaire, dans la direction de son choix. L'attaquant n'inflige pas de dommages dans le cadre de cette manœuvre. Cette manœuvre permet à un personnage de cadrer plusieurs adversaires en répartissant sa réserve de dés (voir *Cibles multiples*, p. 158, *SR4A*).

Combat au sol

Certains styles enseignent à leurs apprentis des techniques de combat au sol. Utiliser cette manœuvre dans ces cas là annule les modificateurs de défenseur au sol.

Combat en aveugle

Le personnage est habitué à combattre sans utiliser la vue. Les modificateurs pour attaquer une cible cachée en mêlée (voir *Tir au jugé*, p. 152, *SR4A*) sont réduits de -6 à -3. La cible doit être à portée des autres sens du personnage (ouïe, odorat...) si elle est invisible.

Coup de pied

Le coup de pied est la base de nombreux arts martiaux, et procure une portée et une force de frappe supérieures. L'attaquant gagne un bonus de 1 à son Allonge en effectuant un test de combat à mains nues quand il donne un coup de pied.

Coup final

Un personnage avec cette manœuvre qui réussit à frapper son adversaire (quels que soient les dommages infligés) peut immédiatement effectuer une tentative pour achever son adversaire. Il a alors droit à une attaque de mêlée supplémentaire dans la même phase d'action. Cette attaque est considérée comme une action d'interruption et prive le personnage de sa prochaine action disponible.

Coup vicieux

Un personnage peut, grâce à cette manœuvre, infliger des Dommages physiques avec une arme qui n'inflige normalement que des Dommages étourdissants. Il subit pour cela un modificateur de réserve de dés de -2 à son test d'attaque. Si l'attaque réussit, il inflige la même Valeur de Dommages, qui deviennent physiques au lieu d'étourdissants.

Désarmement

Désarmer un adversaire est un moyen efficace de stopper la plupart des combats. Avec cette manœuvre, un personnage peut faire une parade totale avec un modificateur de réserve de dés de -4. S'il réussit à se défendre alors il désarme son adversaire. Cette manœuvre n'inflige aucun dommage à l'adversaire.

Dérobade

La défense totale c'est bien gentil, mais la défense mobile, c'est beaucoup mieux. Les personnages utilisant cette

manœuvre ajoutent 2 dés à leur réserve de dés quand on essaie de les intercepter (voir *Interception*, p. 161, SR4A).

Désorientation

Troubler un ennemi est parfois aussi efficace qu'un bon direct. Un personnage possédant cette manœuvre peut désorienter son adversaire en réussissant son attaque. Il choisit de ne pas lui infliger de dommages mais un malus (-2 à toutes ses réserves de dés) jusqu'à sa prochaine phase d'action (ou la fin du Tour de combat, selon ce qui se présente en premier). Ce modificateur est cumulatif, jusqu'à un maximum de -6. Un adversaire désorienté deux fois de suite perdra donc 4 dés à toutes ses réserves de dés.

Entraînement de la main non directrice

Un personnage qui connaît cette manœuvre peut utiliser les armes d'une catégorie de son choix (Armes tranchantes, Armes contondantes, Armes exotiques) avec sa main non directrice sans pénalité. Cette manœuvre ne s'applique pas à la compétence Combat à mains nues. Elle peut être achetée séparément pour chaque catégorie d'armes.

Focalisation de la volonté

En se focalisant sur son chi pendant une Action complexe, le personnage gagne un bonus de 2 dés à son prochain Test de Volonté, qui devra être effectué lors de la prochaine phase d'action. Dans le cas contraire, le bonus est perdu.

Frappe multiple

Avec cette manœuvre, l'attaquant est formé à attaquer plusieurs adversaires ou à utiliser deux armes en même temps. Il gagne un bonus de 1 dé à sa réserve de dés (avant de la répartir) quand il attaque plusieurs adversaires (voir *Cibles multiples*, p. 158, SR4A) ou quand il utilise plusieurs armes de mêlée en même temps (voir p. 164).

Garde vigilante

Des personnages avec cette manœuvre réduisent la pénalité *Le défenseur s'est déjà défendu contre des attaques* de 1 (voir p. 159, SR4A). Ils ne subissent donc pas de pénalité contre deux attaques par phase d'action.

Iai-jitsu

Avec cette manœuvre, un personnage peut appliquer la règle dégainer rapidement (voir p. 147, SR4A) à n'importe quelle arme et pas seulement aux pistolets. La manœuvre peut s'appliquer à une arme de mêlée, une arme à projectiles, une arme de lancer ou une arme à feu, d'Allonge inférieure ou égale à 1 en une Action simple. Le personnage peut attaquer avec l'arme même si cela nécessite une Action complexe. Il doit pour cela réussir un Test de compétence d'arme + Réaction (3).

Projection

Si un personnage utilisant cette manœuvre réussit une défense totale (parade ou blocage) en mêlée, il peut essayer de projeter son adversaire dans le même temps. Il doit pour cela réussir un Test opposé Combat à mains nues + Force avec celui-ci. En cas de réussite, le défenseur projette l'attaquant à un nombre de mètres égal aux succès excédentaires enregistrés sur ce test. L'attaquant se retrouve à terre, et encaisse des dommages comme dans le cadre d'une chute (voir *Dommages dus aux chutes*, p. 163, SR4A). Il peut aussi encaisser des dommages secondaires, déterminés par le meneur de jeu, s'il est lancé dans quelque chose de dangereux (comme une poubelle pleine de verre pilé, ou se retrouver du mauvais côté d'un précipice). L'action projection est considérée comme une action d'interruption, et prive le personnage de sa prochaine action disponible.

Placement

Cette manœuvre permet au personnage de placer son adversaire dans une position d'infériorité en préparation d'une attaque ultérieure. Il doit réussir une attaque pour réussir la manœuvre. Elle n'infligera aucun dommage, mais les succès excédentaires seront ajoutés à la réserve de dés de la prochaine attaque contre cet adversaire. Cette manœuvre est particulièrement efficace en combinaison avec le coup fatal. Le bonus de réserve de dés maximum qui peut être ajouté à l'attaque est égal à l'indice de compétence de l'attaquant.

Riposte

Grâce à riposte, un personnage réussissant à parer ou bloquer une attaque peut immédiatement effectuer une attaque contre son adversaire, même si ce n'est pas à son tour d'agir. L'action riposte est considérée comme une action d'interruption, et prive le personnage de sa prochaine action disponible. Si le personnage a utilisé toutes ses actions ce tour-ci, il peut sacrifier sa première action lors du prochain Tour de combat.

Saisie

Cette manœuvre permet au personnage d'annuler les modificateurs d'Allonge en allant se coller à son adversaire. Le personnage doit réussir un jet d'attaque sans infliger de dommages pour saisir un adversaire. Pour s'en libérer et s'éloigner, un personnage doit réussir un Test opposé de Force + Constitution, ce qui lui prend une Action complexe.

Style à deux armes

Un personnage connaissant cette manœuvre est entraîné à se battre avec une deuxième arme dans sa main non directrice. Elle doit avoir une Allonge de 0 ou 1 pour pouvoir être utilisée dans ce cadre.

Le personnage peut choisir d'effectuer une action de défense totale avec une de ces armes, tout en attaquant sans pénalité avec l'autre arme (et sans sacrifier son action). L'action d'attaque ou de défense effectuée avec l'arme secondaire subit une pénalité standard de 2 dés.

RÈGLES DE COMBAT AVANCÉES

Les règles décrites dans cette section précisent et approfondissent les règles de base de SR4A. Elles seront intéressantes dans les cas qu'elles décrivent, mais si votre style de jeu n'est pas basé sur les règles vous risquez de les trouver superflues. Toutes ces règles sont optionnelles et ne devraient être intégrées à vos parties qu'une fois testées et ajustées par le meneur de jeu et les joueurs.

MODIFICATEURS DE COMBAT À DISTANCE SUPPLÉMENTAIRES

Les modificateurs suivants peuvent être utilisés dans le cadre d'un combat à distance.

Attaquant marchant

Si l'attaquant se déplace alors qu'il était dans une position stationnaire dans la même phase d'action, il subit un modificateur de réserve de dés de -1.

Attaquant se déplaçant sur un terrain difficile

Si l'attaquant marche ou court sur un terrain difficile, dangereux ou démolé, il subit un modificateur de réserve de dés de -1 dé (en plus des modificateurs attaquant marchant ou attaquant en course).

Cible à bout portant

Une cible à moins d'un mètre est difficile à rater : appliquez un modificateur de +2 à la réserve de dés de l'attaquant. Ce modificateur peut être remplacé par le modificateur *attaquant en combat de mêlée* (voir p. 150, SR4A).

Cible énorme

Les très, très grandes cibles sont rares, mais les toucher s'avère aussi facile que de tirer sur un éléphant dans un couloir. Cette catégorie inclut tout ce qui se rapproche d'un immeuble, un camion, un hovercraft, un appareil volant ou des créatures grandes comme des dragons. Comme règle de référence, tout ce qui a une Constitution ou Structure supérieure à 15 entre dans cette catégorie. Appliquez un modificateur de réserve de dés de +2, voire plus selon les cas.

Cible microscopique

Les cibles microscopiques comme les insectes ou les micro-drones sont extrêmement difficiles à toucher, surtout à distance. Appliquez un modificateur de réserve de dés de -6. À certaines portées, ces cibles ne seront même pas visibles sans grossissement (et le modificateur *tir au jugé* s'appliquera alors, voir p. 152, SR4A).

Cible minuscule

Les cibles minuscules incluent les mini-drones, les très gros insectes, les petits rongeurs et les autres petits animaux. Appliquez un modificateur de réserve de dés de -4.

Grande cible

Les grandes cibles comme les véhicules de la taille d'une voiture ou plus grands, certains orks, la plupart des trolls, les grands arbres, les chevaux et toutes les autres cibles volumineuses sont plus faciles à toucher. Comme règle de référence, tout ce qui a une Constitution ou Structure comprise entre 8 et 14 entre dans cette catégorie. Appliquez un modificateur de réserve de dés de +1.

Petite cible

Les petites cibles incluent les petits drones, les chats, les petits chiens, les bébés et les petits enfants, ainsi que les autres petites créatures. Appliquez un modificateur de réserve de dés de -2.

MODIFICATEURS DE COMBAT À DISTANCE

Situation	Modificateur de réserve de dés
Attaquant en environnement à faible gravité	-1
Attaquant en gravité nulle	-2
Attaquant marchant	-1
Attaquant se déplaçant sur un terrain difficile	-1
Attaquant sur une plateforme flottante	-1 à -4
Cible à bout portant	+2
Cible immergée	-1
Taille d'arme inadaptée	-2
Taille de la cible	
Cible microscopique	-6
Cible minuscule	-4
Petite cible (taille chien)	-2
Grande cible (CON / Structure 8+)	+1
Cibles énormes (CON / Structure 15+)	+2 ou plus
Tirer à une seule main avec une arme à deux mains	-2 (-1 pour les trolls)
Tir indirect guidé par informations	-4
Tir indirect guidé par désignateur de cible	-2

RECOL ET FORCE

Un personnage peut réduire les pénalités de recul simplement en ayant une force extraordinaire, en plus des différentes modifications d'armes et de leurs accessoires. Un personnage avec une Force comprise entre 6 et 9 a 1 point de compensation de recul ; avec une Force comprise entre 10 et 13 il a 2 points ; avec une Force comprise entre 14 et 17 il a 3 points ; avec une Force supérieure à 18 il a 4 points.

RENOVYER DES GRENADES

Dans SR4A, les grenades sont lancées ou tirées et roulement ensuite jusqu'à un point déterminé par les règles de dispersion. Elles explosent à la prochaine Passe d'Initiative à moins que l'attaquant n'ait utilisé un programmeur d'explosion en vol (voir p. 155, SR4A). Les personnages, alliés ou ennemis, peuvent donc avoir une chance d'agir avant l'explosion de la grenade.

Un personnage qui dispose d'une action avant l'explosion de la grenade peut tenter de la récupérer et de la relancer (retour à l'envoyeur ou ailleurs) en une Action complexe. Le personnage doit être à portée de déplacement de la grenade et doit réussir un Test d'Agilité + Réaction (3) pour rattraper l'explosif qui glisse, saute et ricoche. Si le test est un échec, il est à bout portant quand la grenade explose. Si le test est une réussite, il peut faire un test d'attaque avec Armes de jet + Agilité pour lancer la grenade ailleurs.

TAILLE DES ARMES

À cause de la différence entre la taille des armes et la stature des métahumains, un certain nombre de règles s'appliquent à l'utilisation des grandes armes et l'utilisation d'armes à deux mains avec une seule main.

Taille d'arme inadaptée

Comme indiqué dans le paragraphe *Adaptations de taille* dans SR4A p. 310, les nains et les trolls ont besoin d'armes adaptées à leur stature et à leur taille, en particulier pour leurs mains. Un nain ou un troll qui utilise une arme qui n'a pas été adaptée à sa taille subit un modificateur de réserve de dés de -2. Inversement, un elfe, un humain ou un ork essayant d'utiliser une arme adaptée à un nain ou à un troll subit la même pénalité.

Les nains et les grandes armes de mêlée

Il n'est pas très réaliste de penser qu'un nain puisse utiliser une grande arme de mêlée avec la même facilité qu'un humain, un ork ou un elfe. Quand un nain utilise une arme de mêlée avec une Allonge de 2, il subit un modificateur de réserve de dés de -1.

Maniement d'une arme de mêlée à deux mains

Un certain nombre d'armes de mêlée sont faites pour être utilisées à deux mains. Cette catégorie regroupe la plupart des armes d'hast et des armes avec une Allonge de 2, ainsi que toutes celles que le meneur de jeu considère comme devant être utilisées à deux mains. Il est toujours possible pour un personnage d'utiliser une arme à deux mains avec une seule main, mais l'attaque sera moins puissante et moins précise. Appliquez un modificateur de réserve de dés de -2 à ces attaques et réduisez la VD de 2.

Les trolls peuvent utiliser une arme à deux mains avec une seule main plus facilement, et ne subissent qu'un modificateur de réserve de dés de -1 et -1 à la VD de ces attaques.

Maniement d'une arme de mêlée à une main

Un personnage peut choisir de manier une arme à une main (Allonge 0 ou 1) avec ses deux mains afin de délivrer des attaques plus puissantes. Cela ajoute un bonus de 1 à la VD de

MODIFICATEURS DE MÈLÉE

Situation	Modificateur de réserve de dés
Attaquer avec deux armes simultanément	Réserve répartie entre les attaques
Combat sous-marin (avec masque ou yeux cybernétiques)	-2
Combat sous-marin (sans masque ou yeux cybernétiques)	-3
Nain utilisant une arme d'Allonge 2+	-1
Taille d'arme inadaptée	-2
Utiliser une arme à deux mains avec une seule main	-2 (-1 pour les trolls)

MODIFICATEURS DE DÉFENSE

Attaquant utilisant deux armes simultanément	-1
Défenseur utilisant deux armes simultanément	+1

ces attaques. Seules les armes pouvant être tenues à deux mains peuvent être utilisées de cette manière ; les couteaux et les petites armes similaires ne procurent pas de bonus dans ce cas.

Maniement d'une arme à feu à deux mains

Les grandes armes à feu (n'importe quelle arme d'une taille supérieure ou égale à celle d'un fusil) sont normalement utilisées à deux mains. Un personnage utilisant une telle arme à une seule main subit un modificateur de réserve de dés de -2 pour les attaques à distance (-1 pour les trolls).

Maniement des armes lourdes

Les armes lourdes sont si lourdes et potentiellement nuisibles pour leur utilisateur qu'elles ne peuvent pas être portées et utilisées pour tirer sans gyrostabilisateur. Les trolls et les métahumains exceptionnellement forts et grands peuvent être l'exception à la règle. Un personnage avec une Constitution et une Force de 8 ou plus peut porter et utiliser une arme lourde sans l'aide d'un gyrostabilisateur. Cependant, quand un personnage tire avec une arme lourde qu'il transporte, il encaisse des Dommages étouffissants équivalents à la moitié de la VD de l'arme (arrondi à l'inférieur), et peut être projeté au sol (voir p. 161, SR4A).

TIR INDIRECT

La plupart du temps, un personnage qui essaie de tirer sur une cible qu'il ne peut pas voir ou acquérir par senseur doit appliquer un modificateur de réserve de dés de -6 (voir *Tir au jugé* p. 152, SR4A). Cependant, dans certaines circonstances, un personnage, un drone ou un véhicule pourra verrouiller une cible d'un endroit différent de celui où est située l'arme avec laquelle il veut faire feu. Cela permet à l'arme de faire un *tir indirect* sur la cible sans ligne de vue ni verrouillage par senseur.

Le feu indirect peut être utilisé seulement si un observateur fait l'acquisition de la cible et guide l'attaque, soit avec des informations, soit avec un désignateur de cible.

Guidage par informations

Dans le cadre d'un tir indirect guidé par informations, un guetteur donne des données d'acquisition au tireur ou même directement à l'arme. Cette méthode de tir indirect ne fonctionne qu'avec les armes qui sont équipées pour intégrer ces données avec un système smartgun, ainsi que les missiles, roquettes, obus de mortiers et l'artillerie.



Pour acquérir la cible, l'observateur doit réussir un test de senseurs (voir p. 171, SR4A). Les personnages équipés d'un système smartgun doivent réussir un test d'attaque à distance, auquel sont appliqués les modificateurs de couverture, de visibilité et autres. L'acquisition de la cible et la notification et / ou la transmission des données à l'arme font partie de la même action (l'observateur et l'arme doivent être reliés par un système sans fil ou par la Matrice).

Guidage par désignateur de cible

Un observateur peut utiliser un désignateur de cible (voir p. 34) pour renvoyer le laser, les micro-ondes ou l'énergie radar depuis la cible en direction de l'arme. Cela permet à l'arme à tête chercheuse de repérer sa cible. Les seules munitions qui peuvent être utilisées de cette manière sont les munitions autopropulsées à tête chercheuse comme les missiles, les roquettes, les obus de mortiers ou même les roquettes gyrojet à tête chercheuse.

L'observateur doit réussir un test d'attaque à distance pour verrouiller la cible avec le système choisi. Les succès excédentaires de l'observateur se rajoutent à ceux du test de tir indirect.

Maintenir le verrouillage

L'observateur doit maintenir le verrouillage de la cible jusqu'à ce que l'arme frappe. À chaque Passe d'Initiative, l'observateur doit dépenser une Action automatique pour maintenir le verrouillage de la cible, et subit pendant tout ce temps un modificateur de -2 à toutes ses réserves de dés. Si l'observateur perd le contact avec la cible, l'attaque échoue automatiquement. Ajoutez 2D6 au jet de dispersion.

Le test d'attaque

Une arme peut faire un tir indirect sur une cible, qu'il soit guidé par informations ou par désignateur de cible. La

distance utilisée pour le test d'attaque est celle existant entre la cible et l'arme. Les succès excédentaires de l'observateur sont ajoutés à la réserve de dés de l'attaquant. Les seuls modificateurs applicables sont : -4 pour le tir guidé par informations, et -2 pour le tir guidé par désignateur de cible.

Les succès excédentaires du jet d'attaque sont utilisés pour réduire la dispersion, conformément aux règles standard du type d'arme. Si la dispersion est réduite à zéro, la cible est directement touchée.

UTILISER DEUX ARMES

Quand une arme n'est pas suffisante, un personnage peut toujours en prendre une seconde. Quand un personnage utilise deux armes *en même temps*, il doit répartir sa réserve de dés entre les deux attaques, comme indiqué dans *SR4A* (voir *Utilisation d'une seconde arme*, p. 152). D'autres facteurs peuvent intervenir, comme indiqué ci-dessous.

Combat à distance avec deux armes

L'utilisation simultanée de deux armes à feu dans la même Action simple est décrite dans la partie *Utilisation d'une seconde arme*, p. 152, *SR4A*. De plus, l'attaquant peut subir des modificateurs parce qu'il utilise sa main non directrice (à moins qu'il ne dispose de l'avantage Ambidextre) et / ou parce qu'il tire sur plusieurs cibles (en cas de tirs simultanés).

En une Action simple, on ne peut tirer de manière simultanée qu'avec des mitrailleuses ou des armes plus petites. Cela veut dire que vous ne pouvez pas tirer en rafale automatique (qui nécessite une Action complexe) pendant que vous tirez avec une autre arme. Il est par contre possible de tirer simultanément une rafale longue en tir automatique avec une autre arme, ou même de faire deux rafales longues avec deux armes en même temps.

Combat en mêlée avec deux armes

Il est convenu qu'un personnage utilise seulement une arme, même quand il en tient une dans chaque main. Il utilise la compétence de l'arme pour ses attaques et ses parades. Si un personnage veut attaquer avec ses deux armes de manière simultanée (avec une Action complexe), il doit alors répartir sa réserve de dés entre les deux attaques. Si deux compétences différentes doivent être utilisées (comme Armes tranchantes et Armes contondantes), on utilise la plus petite réserve. On divise la réserve *avant* d'appliquer les modificateurs. Le personnage peut se voir appliquer le malus d'utilisation de la main non directrice pour une de ses armes (à moins qu'il ne possède l'avantage Ambidextre).

Un modificateur de -1 est appliqué à la défense d'un personnage attaqué avec deux armes. Le défenseur doit aussi se défendre contre deux attaques, et le second test de défense subit donc un modificateur de réserve de dés de -1 (voir *Le défenseur s'est déjà défendu contre des attaques*, p. 159, *SR4A*). Au total, il subit un modificateur de -1 contre la première attaque, et de -2 contre la seconde.

Un personnage qui manie deux armes en mêlée gagne un bonus quand il pare : appliquez un modificateur de réserve de dés de +1 pour les tests de parade et les parades totales.

Pour utiliser deux armes en mêlée, elles doivent avoir une Allonge de 0 ou 1.

LES ENVIRONNEMENTS HOSTILES

Les règles existantes concernant les compétences de Survie (voir *Survie*, pp. 137-138, *SR4A*) couvrent toutes les solutions de base à disposition d'un personnage pour s'en sortir en extérieur. Les environnements extrêmes tels que les déserts, les régions polaires, l'espace, les zones toxiques et les grandes profondeurs, en revanche, apportent toute une variété de nouveaux dangers à concrétiser en jeu. Les règles qui suivent s'appliquent lorsque les personnages doivent affronter des environnements hostiles.

LES DANGERS DU DÉSERT

La chaleur et le sable du désert sont source de nombreux dangers pour les voyageurs.

Chaleur et déshydratation

L'eau est essentielle dans le désert. Le meneur de jeu est libre d'infliger des Dommages étourdissants à chaque personnage qui reste trop longtemps exposé au soleil, se couvre trop, porte des vêtements inappropriés (armure) ou ne boit pas assez d'eau (4 litres par jour, 8 litres pour les trolls). La déshydratation et la chaleur assommante peuvent mener à la confusion, la désorientation, la nausée et l'inconscience.

Les sables ardents

Le soleil du désert peut surchauffer le sable, les rochers et les surfaces métalliques au point qu'ils en deviennent dangereux. Un personnage sans protection qui entre en contact avec une surface ardente doit résister à des dommages 3P dus au feu. Même avec de bonnes chaussures, marcher sur une telle surface peut s'avérer pénible : appliquez un modificateur de réserve de dés de -1 à toutes les actions du personnage. Les brûlures peuvent aisément s'infecter dans un tel environnement, et si un personnage ne fait pas traiter ses brûlures, le meneur de jeu est libre de lui infliger des dommages supplémentaires ou une période de rémission plus longue.

Le voyage dans le désert

La grande majorité d'un territoire désertique peut être considérée comme un terrain difficile (voir *Attaquant se déplaçant sur un terrain difficile*, p. 161). Les dunes escarpées, le sable fin et les zones rocheuses peuvent réduire la vitesse de déplacement de moitié. Les dunes de sable particulièrement raides peuvent nécessiter des Tests d'Escalade. Les véhicules terrestres peuvent s'enliser dans les zones sableuses ou rocheuses. Le terrain est toujours considéré comme limité ou restreint, accroissant le seuil pour les tests de pilotage (voir p. 168, *SR4A*), et peut s'avérer tout simplement infranchissable.

Sable et matériel

Dans le désert, le sable et la poussière s'immiscent partout. Les armes, la cybernétique exposée et les véhicules y sont particulièrement vulnérables. Si de la cybernétique qui n'est pas interne ou intégrée (tels les datajacks, les yeux cybernétiques, les membres cybernétiques, etc.) ne sont pas protégés ou régulièrement entretenus, le meneur de jeu est libre d'infliger des modificateurs négatifs aux réserves de dés pour les actions impliquant leur utilisation. Les véhicules et les drones qui ne sont pas adaptés à l'environnement (voir p. 135) sont plus susceptibles de tomber en panne pour chaque semaine passée à opérer dans de telles conditions (à chaque utilisation, appliquez les effets du défaut Gremlins, p. 94, *SR4A*).

Les armes (et autres pièces d'équipement aux composants amovibles) peuvent s'enrayer ou s'enrayer si elles ne sont pas adaptées (p. 149) ou considérablement nettoyées. Pour chaque jour passé durant lequel l'arme à feu ou l'objet est utilisée, lancez 1D6. Si le résultat est de 1, l'arme s'enraye, et nécessite un nettoyage avec un Test étendu d'Armurerie + Logique (4, 1 heure) pour être de nouveau opérationnelle. Si l'équipement n'est pas régulièrement nettoyé, le meneur de jeu peut augmenter l'éventualité d'enrayement de 1 par jour. Par exemple, au deuxième jour, l'arme s'enrayera au score de 2 ou moins sur un jet d'1D6. Le meneur de jeu peut retarder l'enrayement jusqu'à un moment propice, de façon à éléver la tension dramatique de la partie.

Tempêtes de sable

Les tempêtes de sable ont beaucoup d'effet sur les personnages, notamment une visibilité et une audition réduites, une difficulté à respirer et des interférences électriques.

Visibilité réduite : les tempêtes de sables propulsent du sable et de la poussière, obstruant la vision. Appliquez un modificateur de visibilité de -4 (tempête moyenne) et -6 (énorme tempête) aux Tests de Perception visuelle, que ce soit en vision normale, nocturne ou thermographique. Pour la vision à ultrasons, réduisez ces modificateurs de moitié. Les tempêtes de sable affectent aussi la perception astrale en obscurcissant l'espace astral : appliquez la moitié des modificateurs de visibilité (arrondis à l'inférieur) pour les Tests d'Analyse astrale.

Audition réduite : le rugissement du vent et de la poussière volante provoque un modificateur allant de -1 à -3 pour tous les Tests de Perception basés sur l'audition.

Les particules volantes : durant une tempête de sable, les particules de sable s'immiscent partout. Doublez alors l'éventualité de défaillance ou d'enrayement (voir *Sable et matériel*, ci-dessus).

Difficultés respiratoires : un personnage pris dans une tempête de sable sans masque, filtre ou respirateur, va éprouver des difficultés à respirer sans avaler de poussière. Appliquez un modificateur de réserve de dés de -1 aux actions du personnage.

Difficultés de mouvement : les vents violents et les vagues de particules propulsées dans l'air rendent le moindre mouvement problématique. Réduisez la vitesse de mouvement d'un personnage de moitié durant une tempête de sable. D'importantes bourrasques de vent peuvent même cloquer les personnages sur place s'ils ne réussissent un Test de Constitution + Force (3).

Interférences électriques : le matériel électrique opérant durant une tempête de sable encourt des risques de dégradation dus à l'électricité statique qui sature l'air ambiant (la cybernétique interne est immunisée contre cela). Pour chaque appareil électrique allumé durant une tempête de sable, lancez 1D6. Un résultat de 1 provoquera une panne ou une explosion de l'appareil. Le matériel optique (en grande majorité électronique en 2070) est immunisé contre cet effet, mais les batteries, les véhicules, les marqueurs RIFD et autres sont vulnérables. Les explosifs et les munitions non isolés sont aussi vulnérables aux décharges statiques : un résultat de 1 sur 1D6 et ils explosent.

La magie du désert

Plusieurs applications de sorts, de pouvoirs d'adeptes ou d'esprits peuvent s'avérer utiles pour survivre dans des conditions désertiques. Les voyageurs du désert peuvent utiliser des sorts tels qu'Altération de la température pour conserver la fraîcheur, Ténèbres pour créer de l'ombre, ou même Couche de glace pour un rafraîchissement temporaire. Autrement, Jeûne ou Nutrition peuvent aider à sustenter un personnage en manque de provisions. Le pouvoir d'adepte Passage sans trace permet à son utilisateur de parcourir les sables du désert sans laisser de piste, alors que Tolérance à la température aide à se protéger contre la chaleur du désert.

Les esprits peuvent aussi se révéler avantageux dans le désert. Le service d'un esprit de l'Air peut procurer une brise fraîche et dénuée de sable pour toute une journée. Les esprits de l'Eau peuvent fournir assez d'eau pour subvenir aux besoins d'un nombre de personnages égal à sa Force pendant un jour par service. Les autres esprits peuvent utiliser le pouvoir de Garde pour protéger les personnages contre les tempêtes de sable et sont même capables, si le meneur de jeu le permet, d'indiquer aux personnages la direction d'une oasis.

LES DANGERS POLAIRES

Survivre dans l'Arctique, l'Antarctique ou au plus haut sommet d'un glacier est une des tâches les plus difficiles que l'on puisse demander à un métahumain. Dans des environnements polaires, chaque action, telle que celle de respirer, doit être surveillée avec attention – la déshydratation y est aussi courante que dans le Sahara, et tout nécessite un

surplus d'énergie pour être accompli. Par-dessus tout, la personne doit faire preuve de volonté pour survivre. Même des aventuriers bien équipés peuvent se faire tuer s'ils sont mal préparés aux réalités de la situation. Le froid est un tueur insidieux. Il sape la faculté de penser et affaiblit toute forme de volonté autre que celle de se réchauffer. Même dans une scène de roleplay, les effets du froid sur le mental sont extrêmement importants.

Déshydratation et chaleur

L'air polaire, à l'instar de l'air désertique, aspire l'humidité du corps. Aussi est-il important de boire la bonne quantité de liquide. Des vêtements adaptés sont importants, non seulement pour conserver la chaleur, mais aussi pour empêcher le corps de transpirer durant l'effort, car la transpiration gèle. Le meneur de jeu est libre d'infliger des Dommages étourdisants aux personnages qui ne sont pas convenablement (trop ou trop peu) vêtus, ou qui ne boivent pas assez d'eau.

Les brûlures et l'éclat du soleil

La neige et la glace reflètent la lumière du soleil et les rayons UV (encore plus dangereux maintenant grâce au trou dans la couche d'ozone). Les personnages sans protection évoluant en extérieur durant le jour souffriront de pénalités d'éblouissement. Une exposition prolongée peut provoquer une cécité des neiges temporaire. Le meneur de jeu peut aussi infliger des dommages 2P, dus aux coups de soleil, aux personnages dont la peau est périodiquement exposée. Les personnages qui vadrouillent en extérieur en Antarctique subiront chaque mois une contamination due aux radiations, et qui peut s'aggraver en syndrome d'irradiation (voir p. 169).

Engelures

Dans le froid extrême et les vents mordants des zones polaires, une peau exposée peut succomber, en quelques secondes, à des engelures (une nécrose des tissus due au froid extrême). Quand un personnage souffre de dommages dus à un froid extrême, appliquez les règles pour les blessures graves (voir p. 120, *Augmentations*) pour déterminer s'il écope d'engelures permanentes. Le meneur de jeu détermine lui-même les effets exacts de l'engelure : cela peut provoquer la perte d'une extrémité (orteil, doigt, bout du nez, oreille) et peut même nécessiter l'amputation d'un membre.

Voyager à pied

La neige et la glace peuvent rendre le voyage aussi difficile que dangereux. Selon le terrain parcouru, le meneur de jeu peut réduire la vitesse de déplacement de moitié, ou plus encore. Le sol gelé peut aussi s'avérer glissant, nécessitant un Test d'Agilité + Réaction (3) pour ne pas tomber.

Les crevasses sont courantes sur les couches de glace, obligeant les personnages à les sauter, les escalader ou les contourner. Certaines crevasses sont dissimulées sous la neige, nécessitant un Test Perception + Intuition pour être repérées avant qu'un personnage ne tombe dedans. Les ponts de neige enjambent souvent des crevasses, rendant leur traversée risquée, particulièrement pour les trolls ou les personnages chargés.

Tempêtes de neige

Les tempêtes de neige peuvent réduire sévèrement la visibilité, tout particulièrement si elles sont accompagnées de vents violents. Appliquez les modificateurs de visibilité pour pluie légère ou dense, selon la force de la tempête. L'absence de contraste due à l'omniprésence du blanc peut tout autant affecter la visibilité (-6 dés pour les Tests de Perception). La vision à ultrasons réduit ce modificateur de moitié. Les tempêtes de neige affectent aussi la perception astrale en obscurcissant le plan astral : appliquez la moitié du modificateur de visibilité (arrondi à l'inférieur) aux Tests d'Analyse astrale.

Des vents polaires forts peuvent gêner l'audition et le mouvement, appliquez un modificateur de réserve de dés de -1 à -3 pour tous les Tests de Perception basés sur l'audition.

Si cela semble approprié, le meneur de jeu peut réduire les vitesses de déplacement de moitié, ou plus encore. D'importantes bourrasques de vent peuvent même clouer les personnages sur place s'ils ne réussissent un Test de Constitution + Force (3).

Des jours et des nuits sans fin

Les personnages évoluant dans les cercles arctique ou antarctique devront probablement avoir à faire aux journées et aux nuits à rallonge, les fameuses « nuits blanches ». Ce phénomène peut perturber le cycle de sommeil d'un personnage. Le meneur de jeu peut répertorier le nombre d'heures durant lesquelles un personnage reste éveillé et appliquer des modificateurs appropriés dus à la fatigue et au manque de sommeil.

Les véhicules polaires

Les conditions polaires exigent souvent d'opérer en véhicule. Les véhicules et les drones qui ne sont pas adaptés à l'environnement (voir p. 135) sont plus susceptibles de tomber en panne pour chaque semaine passée à opérer dans de telles conditions (à chaque utilisation, appliquez les effets du défaut Gremlins, p. 94, SR4A).

Se déplacer au sol avec un véhicule, en bravant la neige et la glace, demeure risqué. Les déplacements sur la neige sont rendus possibles grâce aux scooters des neiges, chenilles, tracteurs, aéroglisseurs et autres chasses-neige. Voyager sur de la neige verglacée ou de la glace est aussi possible grâce aux véhicules tout terrain, buggies et autres marcheurs. Le terrain est toujours considéré comme limité ou restreint, accroissant le seuil pour les tests de pilotage (voir p. 168, SR4A), et peut s'avérer tout simplement infranchissable. Si un véhicule rencontre un bloc de glace (parfois recouvert de neige), un test d'accident est immédiatement exigé.

Un véhicule aérien tentant de décoller depuis ou d'atterrir sur de la neige ou de la glace a besoin du double de sa distance habituelle de décollage ou d'atterrissement (voir p. 104).

Le déplacement maritime

Voyager en mer est risqué dans un climat polaire. Les bateaux peuvent heurter des icebergs ou se retrouver prisonniers des glaces. Même sous l'eau, les icebergs restent une menace car beaucoup d'entre eux flottent sous le niveau de l'eau. Naviguer dans des zones glacées tient plus de la chance que d'autre chose. Le meneur de jeu est libre d'introduire des collisions et des dommages liés à la glace quand l'intrigue le lui permet.

Les eaux glacées représentent un danger immédiat pour quiconque n'est pas équipé d'une combinaison étanche (voir p. 58), infligeant ainsi des dommages 12E dus au froid pour chaque minute que le personnage passe dans l'eau.

La magie polaire

La magie peut s'avérer cruciale pour la survie en milieu polaire, et de nombreux sorts, pouvoirs d'adepte et autres esprits peuvent y aider. Les sorts tels qu'Altération de la température ou Mur élémentaire de feu peuvent protéger un personnage du froid givrant. Jeûne ou Nutrition peuvent aider à sustenter un personnage en manque de provisions. Le pouvoir d'adepte Passage sans trace permet à son utilisateur de parcourir la neige sans s'enfoncer ni laisser de piste, alors que Tolérance à la température aide à se protéger contre le froid polaire. Un adepte avec Sixième sens peut aussi avoir une chance d'éviter les dangers tels que la glace trop fine, la neige instable, les crevasses ou les avalanches.

Les esprits peuvent aussi se révéler utiles. Les esprits du Feu peuvent garder un personnage au chaud contre un service, ou bien ils peuvent faire fondre des obstacles glacés ou de la neige pour obtenir de l'eau potable. Les esprits de l'Air peuvent abriter des vents forts et froids, les esprits de l'Eau peuvent manipuler des obstacles glacés, et tous les esprits possédant le pouvoir Garde peuvent protéger les personnages des tempêtes de neige.

La longueur des journées et de nuits dans l'Arctique et l'Antarctique peut être une aubaine pour les conjurateurs. Les esprits invoqués restent disponibles jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil, même si cela ne se produit pas avant plusieurs semaines.

LES DANGERS DE L'ESPACE

La violence dans l'espace est généralement réduite au minimum car les stations spatiales sont dotées de parois fines, permettant de diminuer les coûts de construction et de maintenance. Une seule balle perdue peut créer un gros trou dans la cloison et provoquer ainsi une décompression explosive qui tuerait toute personne impliquée.

Le meneur de jeu doit conserver cela à l'esprit quand il prépare une aventure de Shadowrun située dans l'espace. Si les joueurs essayent d'emporter des armes (et plus particulièrement des armes lourdes), le meneur de jeu peut rendre cela difficile, si ce n'est impossible. La sécurité est stricte concernant les armes lourdes et les armures évidentes, mais elle peut s'avérer plus coulante au regard des armes plus furtives ou encore non létales.

Certains joueurs peuvent être plus enclins à dégainer leurs armes quand l'opposition brandit les siens à la vue de tous, il peut donc être plus prudent d'équiper ladite opposition d'armes très discrètes. De même, l'utilisation d'armures lourdes encourage l'usage d'armes lourdes, aussi le meneur de jeu peut-il éviter d'équiper ses PNJ d'armures lourdes.

En fait, les forces de l'ordre possèdent une arme spéciale et facile à utiliser dans les habitats spatiaux : la coupure d'oxygène. Toutes les armures du monde deviennent inutiles quand les personnages ne peuvent respirer.

Le décalage de signal matriciel

À cause des vastes distances qui entrent en jeu, les communications matricielles entre les stations au sol, en orbite ou encore sur la Lune souffrent d'un décalage de signal. Communiquer entre la Terre et la Lune, par exemple, prend un Tour de combat entier, de part et d'autre (ce qui signifie que si vous posez une question, vous n'entendrez pas de réponse avant 2 Tours de combat). Le meneur de jeu détermine précisément, en se basant sur les distances impliquées, les effets que peuvent subir les opérations matricielles. Au mieux, les personnages plongés dans la Matrice subissent un -2 à leur Réponse. Au pire, ils peuvent n'être capables d'agir qu'une seule fois par Tour de combat qui suit.

Gravité faible ou nulle

Le poids est inexistant dans la plupart des endroits situés dans l'espace, où il n'existe aucune force gravitationnelle pour maintenir le personnage « au sol ». De plus, dans des lieux où s'applique une gravité (qu'elle soit naturelle ou artificielle), la poussée est significativement inférieure à celle qui existe sur Terre.

La gravité locale d'un environnement est définie par sa force g, exprimée comme un multiplicateur de l'attraction exercée sur Terre au niveau de la mer. La plupart des stations spatiales dotées d'un environnement artificiel par rotation présentent un champ de gravité de 0,8 g. La Lune a une gravité de 0,16 g. Un environnement sans poids (apesanteur) a une gravité de 0 g.

Les mouvements

Un environnement à gravité réduite facilite les mouvements rapides des personnages, mais rend difficile le simple fait de tourner ou de s'arrêter. La vitesse de marche ou de course d'un personnage dans l'espace est égale à sa vitesse de déplacement normale divisée par la force g, arrondie à l'inférieur.

Les personnages subissent un modificateur de réserve de dés de -1 pour toute action physique impliquant un mouvement dans un environnement à faible gravité - combat et défense inclus. De plus, chaque fois qu'un personnage court en gravité réduite, il doit réussir un Test d'Agilité + Réaction (2) pour s'arrêter. Si le test échoue, le personnage perd le contrôle et chute vers l'avant.

En gravité nulle, les personnages ne peuvent ni courir ni marcher normalement parce qu'il n'y a aucun poids permettant à un personnage de poser ses pieds, à l'exception des stations aux surfaces couvertes de bandes Velcro. Ainsi, les personnages équipés de chaussons Velcro peuvent marcher et courir à la moitié de leur vitesse de déplacement. Sinon, les personnages peuvent bouger de deux façons : en rampant ou en volant.

Ramper est la manière la plus facile, elle consiste à se tracter vers l'avant en utilisant toutes les prises à disposition (dossier de siège, poignées de compartiments, autres passagers, etc.). Un personnage peut ramper à un quart de sa vitesse de déplacement. De temps à autre, le meneur de jeu peut exiger d'un personnage rampant qu'il effectue un Test Escalade + Agilité (1) - un échec signifiant qu'il a lâché sa prise et qu'il commence à flotter dans une direction indéterminée.

Le vol se produit quand le personnage s'élance d'un point A à un point B sans utiliser la moindre prise dans l'intervalle. Un personnage peut « voler » à une allure égale à sa vitesse de marche. Voler nécessite un Test de Gymnastique + Agilité (2) pour vous propulser dans la direction voulue. Une fois en vol, un personnage ne peut changer sa direction, mais il peut se tourner. Pour atterrir correctement, le personnage doit réussir un Test d'Agilité + Réaction (2) ; un mauvais atterrissage implique que le personnage s'est blessé et subit des dommages 2E.

Les personnages qui provoquent une complication dans un environnement à gravité nulle risquent de souffrir de nausées ou de désorientation (voir p. 254, SR4A).

Combat

Se battre est difficile en gravité faible ou nulle. En gravité faible, appliquez un modificateur de réserve de dés de -1 pour les attaques avec Armes de jet ou Armes de trait. Les modificateurs de recul non compensé sont aggravés d'un -1 supplémentaire. Un modificateur supplémentaire de -1 s'applique à tous les mouvements de l'attaquant.

En gravité nulle, un modificateur de réserve de dés de -2 s'applique quand il est question de jeter des objets ou de faire feu avec des armes à projectiles. De plus, chaque personnage impliqué dans un combat en mêlée doit réussir un Test d'Agilité + Réaction (2) pour éviter de s'envoler dans une direction indéterminée.

Les modificateurs de recul non compensé sont doublés à gravité nulle. Si un personnage n'est pas stable en faisant feu avec une arme en mode SA, TR ou TA, il s'envole en arrière à une vitesse égale au recul non compensé en mètres par Tour.

Les effets à long terme

Si un personnage passe plus de quelques jours dans l'espace, il souffrira d'effets secondaires dus à la vie au long terme en gravité nulle. Par exemple, la taille d'un être humain s'étire de 5 centimètres, les os perdent en calcium et s'affaiblissent, la pression sanguine chute et les muscles perdent en tonus et développent de légères atrophies. Les médicaments et l'exercice peuvent contrer ces effets, mais ils se manifesteront quoi qu'il arrive.

Quand un personnage passe plus de 24 heures en gravité nulle, il subit un modificateur de réserve de dés de -1 pour

tout les Tests de réussite liés à la Constitution et à la Force. Après une semaine de plus, le modificateur passe à -2. Pour chaque semaine supplémentaire, le personnage perd 1 point dans l'un de ces attributs. Si la Constitution ou la Force d'un personnage atteint zéro, son cas nécessite une hospitalisation ou un traitement, autrement, il mourra.

La perte d'attribut peut être inversée par les effets combinés d'une intervention médicale et de Karma. Prendre les médicaments prescrits et pratiquer de l'exercice prévient le commencement d'une telle dégénérescence physique. Un personnage qui prend ses pilules (pour 1 ¥ par jour) et fait de l'exercice réduit les modificateurs de 1 par période de 24 heures. La dégénérescence physique commence à disparaître une fois qu'un personnage réintègre un environnement à gravité (comme les centrifugeuses de certaines stations spatiales). Réduisez les modificateurs de 1 pour chaque tranche de 12 heures passée dans un environnement à gravité.

Décompression

Une décompression se produit quand un personnage est exposé au vide spatial (que ce soit suite à une explosion de décompression ou à toute autre fuite d'air due à un trou dans une combinaison ou une brèche dans la coque). À moins que le personnage ne prenne des mesures appropriées, il mourra rapidement à la suite d'une asphyxie combinée à une grave hypothermie, due aux conditions rudes et débilitantes (des températures tournant autour de -270 degrés Celsius et la pression négative du vide). Les vaisseaux du personnage éclatent, son corps enflé et ses yeux sortent légèrement de leurs orbites (déformant la vision).

Les personnages directement exposés au vide spatial subissent un modificateur de réserve de dés de -2 pour toutes les actions, et encaissent automatiquement une case de Dommages étourdisants par Tour de combat. Une fois le Moniteur de condition étourdisant rempli, le personnage prendra une case de Dommages physiques à chaque Tour de combat, et ce, jusqu'à sa mort.

Retenir sa respiration n'aidera pas, au contraire : cela endommagera les poumons, alors que les effets resteront les mêmes. De toute façon, les personnages finiront par s'évanouir quand cessera le flux d'oxygène vers leur cerveau. Pour représenter ceci en jeu, un personnage doit réussir un Test de Constitution + Volonté (3) à chaque Tour après le troisième Tour de combat pour éviter de sombrer dans l'inconscience. Si le personnage possède un système interne d'oxygénation (un réservoir d'air cybernétique interne ou des nanites Oxyrush, par exemple), il n'aura pas besoin d'effectuer ce test, mais souffrira tout de même des Dommages étourdisants.

Fuites dans la combinaison

Chaque fois qu'un personnage dans une combinaison spatiale écope d'un coup lui infligeant des Dommages physiques, cela peut engendrer une perforation assez large pour créer une fuite. Chaque fois qu'un personnage doit effectuer un test de résistance aux dommages, lancez 1D6. Si le résultat est inférieur à la Valeur de Dommages infligés, la combinaison est trouée et ne protège plus le personnage du vide spatial : appliquez alors les effets de la décompression décrits plus haut.

Si la combinaison d'un personnage est perforée, il peut essayer de la rafistoler. Si la perforation a eu lieu pendant un combat, le personnage doit dépenser une Action complexe et effectuer un Test d'Agilité + Réaction (2). Chaque trou doit être rebouché séparément. Si cela a lieu hors combat, la tentative réussit automatiquement, mais rapiécer correctement la combinaison prend une minute entière.

Brèches dans la coque

Les parois des stations spatiales sont plus fines que celles des bâtiments normaux, tout simplement parce que cela reviendrait trop cher de placer en orbite des stations aux murs épais. Les stations spatiales ont un indice de barrière de 8. Si

TRANSMISSION.....



une arme crée un trou dans la coque (voir *Barrières*, p. 166, SR4A), la pièce décompresse dans l'espace. Les personnages doivent réussir un Test de Force + Réaction (2) pour éviter d'être propulsés dans l'espace. Appliquez un modificateur de réserve de dés de -1 pour chaque demi-mètre de trou au-delà du premier. Au début du Tour de combat suivant, les personnages présents dans cette pièce souffriront des effets de la décompression décrits plus haut.

Les armes dans l'espace

Les armes à feu ne fonctionnent pas dans l'espace, à moins de bénéficier de la modification pour environnement extrême (p. 135). Les explosifs (de même que les roquettes et les missiles) ne fonctionnent pas non plus, à moins de posséder un oxygénateur interne. Les explosifs élaborés avec un oxygénateur interne coûtent 50 % plus cher que leurs homologues classiques.

Les lasers et autres armes à énergie déclenchés dans l'espace ne perdent pas en Valeur de Dommages à chaque palier, car il n'y a aucune atmosphère pour diffuser le rayon et affaiblir sa puissance.

Radiations et éruptions solaires

Dans l'espace, les personnages n'ont pas le luxe de bénéficier de la couche d'ozone et de l'atmosphère de la Terre pour les protéger des rayons du soleil. La plupart des stations spatiales et des colonies lunaires sont élaborées avec assez de blindage pour que le problème des radiations ne se pose plus. Mais les personnages qui passent beaucoup de temps en sortie spatiale ou dans un vaisseau peuvent développer, petit à petit, un syndrome d'irradiation.

Le véritable danger des éruptions solaires vient du fait qu'elles peuvent générer assez de radiations pour tuer une personne. Même si ces éruptions sont rares, elles peuvent être utiles en tant que levier dramatique lors d'une partie. Les éruptions solaires peuvent générer un syndrome d'irradiation aigu grave ou fatal (voir p. 170), et durer 1D6 jours. Durant cette période, le personnel de la station spatiale est prié de se mettre à l'abri dans des chambres blindées spécialement élaborées pour l'occasion, avec ce qu'il faut de nourriture, d'eau et de commodités.

La magie dans l'espace

Tous les lieux situés dans l'espace sont des vides astraux (voir p. 116, *La Magie des Ombres*) doublés de champs magiques avec un indice compris entre -7 (la Lune et certains habitats hautement peuplés) et -12 (l'espace profond). L'analyse ou la projection astrales sont des moyens rapides pour mourir ou perdre la raison. Certaines corporations poursuivent dans l'espace des recherches théoriques sur la magie, bénéficiant ainsi de l'absence de mana qui agit comme une protection contre d'éventuels retours de flammes.

ZONES TOXIQUES

Les zones toxiques présentent toute une série de risques biologiques difficiles à combattre, pour la simple et bonne raison qu'ils sont souvent invisibles, et qu'on n'en prend conscience qu'une fois qu'il est trop tard pour s'en soucier. Les zones toxiques regorgent de toxines et de maladies, et les règles les concernant s'appliquent (voir *Maladies*, p. 129, *Augmentations*, et *Toxines*, p. 254, SR4A).

Pluie acide

Toutes les créatures qui ne sont pas spécifiquement immunisées aux toxines et aux produits corrosifs subissent l'équivalent d'une Allergie moyenne (p. 93, SR4A) à la pluie acide, et les personnages qui y sont exposés subissent un modificateur de réserve de dés de -2 dû à la sensation

de brûlure et aux démangeaisons. Les vêtements de protection (avec isolation ou protection chimique) permettent d'éliminer cette pénalité. À la discréption du meneur de jeu, toute exposition prolongée peut provoquer des dommages à la peau.

Pollution de l'air

Considérez toute pollution excessive de l'air comme une toxine de Puissance 6, avec un Vecteur Inhalation, une Vitesse de 30 minutes, et les effets Dommages étourdisants et Nausée (toux, gêne respiratoire).

Radiations

À large dose, les radiations sont très dangereuses pour les êtres vivants. Les métahumains peuvent vivre sans protection pendant des mois sans sentir la moindre irradiation dans les zones faiblement touchées, mais toute dose élevée soudaine peut provoquer la mort en quelques minutes. Dans le Sixième Monde, les radiations peuvent provenir de sources évidentes, et d'autres qui le sont moins. Le contact direct ou la proximité avec une source « chaude » de radiations comme une balle à l'uranium appauvri ou une fuite de déchets nucléaires n'est pas le seul danger : inhale de la poussière ou des particules irradiées est tout aussi mortel. Les deux facteurs à prendre en compte sont l'intensité et la durée de l'exposition aux radiations. Les autres sources à prendre en considération sont : les réacteurs nucléaires hors d'usage ou qui présentent des fuites, les retombées d'une attaque nucléaire, les mines de métaux lourds, les décharges de produits toxiques, les isotopes radioactifs, les sites d'essais nucléaires et les éruptions solaires. Notez que l'accumulation d'expositions aux radiations peut accroître l'importance du syndrome d'irradiation subi.

La section qui suit fournit des lignes directrices pour gérer les dommages causés par les radiations et les protections appropriées. Ces règles rendent abstraits de nombreux effets et aspects de la contamination par les radiations (ou « syndrome d'irradiation aiguë ») au profit de la fluidité du jeu et de la tension dramatique.

Les effets à long terme des radiations, de la contamination et de l'irradiation cumulée répondent aux mêmes règles que les agents pathogènes (voir p. 129, *Augmentations*). Les radiations disposent d'un Vecteur, d'une Vitesse, d'une Pénétration, d'une Puissance et d'effets comme indiqué dans l'encadré *Remarques sur les radiations* et la *Table d'effets des radiations*. Dans l'intérêt de la fluidité et de la tension dramatique du jeu, les règles de *Shadowrun* simplifient ces effets sous la forme d'Irradiation légère, moyenne, grave et fatale.

Irradiation légère

Vecteur : Irradiation, Contact, Ingestion

Vitesse : Immédiate (1 mois)

Pénétration : 0

Puissance : 4

Effet : Dommages physiques, Malaise physique. Un syndrome d'irradiation légère correspond à une contamination d'1 ou 2 Sv. Si le personnage ne reçoit pas rapidement un traitement médical, il court le risque accru de développer un cancer et de devenir stérile.

Irradiation moyenne

Vecteur : Irradiation, Contact, Ingestion

Vitesse : Immédiate (1 semaine)

Pénétration : 1

Puissance : 4

Effet : Dommages physiques, Malaise physique. Un syndrome d'irradiation moyenne correspond à une contamination de 2 à 4 Sv. Si le personnage ne reçoit pas rapidement un traitement médical et une décontamination, il développe au cours des mois suivant *un* des effets à long terme suivants : Lésions cutanées chroniques, Alopécie, Malaise physique (chronique), Cécité, Fatigue chronique, Cancer, Syndrome de déficience d'aura, Mutation, Stérilité / Fausse couche.

REMARQUES SUR LES RADIATIONS

Vecteur : les radiations fonctionnent par le biais d'un nouveau Vecteur : Irradiation. Celui-ci ne nécessite pas de contact direct mais simplement une proximité à la source des radiations pour causer des dommages. Seuls les matériaux et les tissus spécialement conçus pour résister aux radiations permettent de bloquer ou de limiter leurs effets, mais même eux peuvent se révéler impuissants à forte dose.

Vitesse : comme pour les pathogènes (voir p. 129, *Augmentations*), la Vitesse détermine l'intervalle de temps écoulé entre l'exposition initiale aux radiations et le premier test de résistance aux radiations. Le personnage doit réaliser des tests de résistance aux radiations jusqu'à ce qu'il guérisse ou reçoive un traitement médical.

Pénétration : semblable à la Pénétration d'Armure d'une arme, l'indice de Pénétration d'une source de radiations affecte l'indice de tout système de protection utilisé (notamment les systèmes de filtration implantés dans le cas d'isotopes inhalés ou ingérés). Les armures et les vêtements normaux n'offrent aucune protection significative.

Puissance : la Puissance représente l'intensité de la dose de radiations absorbée, et son potentiel de dommages. Les dommages causés aux organismes sont cumulés et mesurés en Sievert (Sv). Différentes sources et divers degrés d'exposition provoquent différents niveaux de dommages.

Effets : les divers effets des radiations sont décrits dans la *Table d'effets des radiations*.

EFFETS DES RADIATIONS

Les effets répertoriés ci-dessous sont classés par ordre de gravité. Le meneur de jeu est libre de choisir ce dont il afflige les personnages joueurs, mais il est recommandé d'utiliser également des effets durables, en fonction de la gravité de l'irradiation.

Dommages physiques : l'exposition aux radiations a un effet sur l'organisme, en particulier à l'échelon métabolique et cellulaire, qui se manifeste par des brûlures.

Lésions cutanées chroniques : le personnage souffre de lésions cutanées, de plaies qui ne se cicatrisent jamais tout à fait et se rouvrent en permanence. Elles nécessitent des bandages, sous peine de subir un modificateur de réserve de dés de -1. Le Moniteur de condition du personnage est par ailleurs réduit d'1 case de manière permanente.

Alopécie : le personnage perd toute pilosité (poils et cheveux).

Malaise physique : douleurs, tremblements, vomissements, diarrhées l'un ou plusieurs de ces symptômes se déclarent régulièrement à partir d'une irradiation moyenne et au-delà, et imposent un modificateur de réserve de dés permanent de -1.

Cécité : le personnage devient aveugle à cause des dommages causés aux cellules et aux nerfs optiques, ou souffre d'autres problèmes de vue. Il ne peut être soigné que par de la cybérnétique ou une greffe organique. Les personnages dotés d'yeux cybérnétiques ne sont pas affectés.

Fatigue chronique : le personnage subit un modificateur de réserve de dés permanent de -1.

Cancer : le personnage développe un cancer grave (leucémie, mélanome, cancer lymphome) et doit être traité médicalement, sous peine de voir le cancer se généraliser et atteindre une phase terminale en quelques mois.

Syndrome de déficience d'aura (Éveillés seulement) : le personnage perd un point de Magie. La perte est permanente.

Mutation : le personnage développe un défaut, entre autres : Allergie, Endurance à la douleur, Immunodéficience, Infirme, Métastases incontrôlées (voir p. 163, *Augmentations*), Sensible à la douleur, Système nerveux sensible (applicable également à du ware déjà implanté) et Système sensible.

Stérilité / Fausse-couche : pas d'effet direct en termes de règles, mais l'impact psychologique est potentiellement dévastateur.

Message Urgent...
[Barre de progression]

D'AUTRES FAÇONS DE MOURIR

Irradiation grave

Vecteur : Irradiation, Contact, Ingestion

Vitesse : Immédiate (1 jour)

Pénétration : 2

Puissance : 5

Effet : Dommages physiques, Malaise physique, Fatigue chronique. Un syndrome d'irradiation grave correspond à une contamination de 5 à 9 Sv. Si le personnage ne reçoit pas rapidement un traitement médical et une décontamination, il développe au cours des semaines suivantes *deux ou trois* des effets à long terme suivants : Lésions cutanées chroniques, Alopecie, Malaise physique (chronique), Cécité, Cancer, Syndrome de déficience d'aura, Mutation, Stérilité / Fausse couche.

Irradiation fatale

Vecteur : Irradiation, Contact, Ingestion

Vitesse : Immédiate (1 jour)

Pénétration : 3

Puissance : 8

Effet : Dommages physiques, Malaise physique. Un syndrome d'irradiation fatale correspond à une contamination de 10 Sv et plus. Si le personnage survit aux dommages provoqués par les brûlures, il entre dans une phase qualifiée de « phase du mort-vivant » pendant 1 à 4 jours (à la discréption du meneur de jeu). Pendant cette période, il peut agir normalement (en dehors de la désorientation et des nausées permanentes), avant de mourir d'une défaillance d'organe ou d'un arrêt métabolique total dû à l'ampleur des dégâts cellulaires subis par l'organisme.

LES DANGERS DES PROFONDEURS

La grande majorité de la métahumanité respire de l'air, et sa survie dépend de l'oxygène gazeux. Il existe des exceptions (notamment les tritons), mais elles sont peu nombreuses. Les propriétés liquides de l'eau diffèrent en substance de celles de l'air, ce qui signifie qu'un aspirant plongeur doit s'adapter à un environnement et à des circonstances totalement différents. Lors des six dernières décennies, la magie et la technologie ont permis aux humains et aux métahumains d'explorer le monde sous-marin plus en profondeur et plus longtemps encore. Même si la magie a eu de toute évidence un effet bénéfique, ce sont principalement les avancées technologiques qui ont permis aux êtres qui respirent de survivre et même de prospérer sous l'eau.

Grâce au vaste éventail des technologies à disposition, on compte désormais trois catégories de plongées sous-marines, selon la profondeur impliquée : la plongée en eau peu profonde, la plongée autonome et la plongée en grande profondeur.

La plongée en eau peu profonde

La plongée en eau peu profonde renvoie à des immersions allant jusqu'à 10 mètres sous l'eau. La plongée récréative et sportive entre dans cette catégorie, parce qu'une grande partie de la faune sous-marine qui attire les plongeurs sportifs réside au-dessus de cette profondeur.

Le système le plus couramment employé lors de ces plongées est l'OXSYS (*Oxygen Extraction System*, pour « système d'extraction de l'oxygène »), des branchies artificielles et légères qui extraient l'oxygène dissous dans l'eau (voir p. 58). Positionné sur la bouche, l'OXSYS permet à son porteur de rester aussi longtemps que voulu dans l'eau sans risquer le mal de la décompression. Il ne requiert aucun entraînement particulier.

La plongée autonome

Malgré les nombreuses avancées technologiques, l'appareillage autonome de respiration sous-marine (l'équipement de plongée) demeure le système sous-marin le plus plébiscité par les plongeurs sportifs et professionnels. Nécessitant un entraînement spécial, le scaphandre est le système standard pour les immersions allant jusqu'à 300 mètres de profondeur,

même si les précautions de sécurité limitent les plongées créatives à 33 mètres. Pour les besoins des règles de plongée de Shadowrun, les immersions descendant au-delà de 80 mètres sont considérées comme des plongées en grande profondeur, quel que soit le matériel utilisé pour les réaliser.

Le gros de l'équipement est resté inchangé ces cent dernières années. Le système consiste en des réservoirs métalliques emplis d'air comprimé à haute pression, et qui le distribue lentement à pression réduite, à la demande du plongeur (en d'autres termes, à chaque fois que le plongeur inspire normalement).

La plongée en grande profondeur

La plongée en grande profondeur (au-delà de 80 mètres) est une activité à haut risque qui exige un entraînement rigoureux à la manipulation de systèmes spéciaux. L'entraînement nécessaire est long et relativement coûteux, et ce sont essentiellement les plongeurs professionnels qui pratiquent la plongée en grande profondeur et en maîtrisent les techniques.

Pour évoluer dans la haute pression ambiante de l'environnement qui les entoure, les plongeurs en grande profondeur utilisent des systèmes ARL (« appareillage de respiration liquide », voir p. 58), semblable à l'équipement de plongée, si ce n'est que les réservoirs contiennent un liquide léger super oxygéné. Le liquide se répand dans les poumons de l'utilisateur, et la grande concentration d'oxygène dissous dans le liquide permet aux alvéoles de le filtrer très facilement. Le système protège des pressions extrêmes de l'environnement extérieur et compense ses effets sur les cavités du corps contenant de l'air (le plus grand danger en plongée). L'utilisateur a besoin d'une période d'adaptation avant chaque plongée pour vaincre le réflexe d'expectoration et s'adapter à la forme liquide.

Le temps de plongée

La question la plus cruciale en plongée sous-marine concerne le temps passé sous l'eau. Non seulement les poumons sont incapables d'extraire l'oxygène dissous dans l'eau, mais l'eau crée un environnement sous haute pression qui provoque des effets néfastes sur le corps métahumain. Ces deux facteurs limitent le temps que les personnages peuvent passer sans danger sous l'eau. La *Table de plongée sous-marine* indique la durée maximum qu'un plongeur peut passer sous l'eau en utilisant des systèmes de plongée standard.

Le temps de plongée sans risque ne concerne pas les personnages qui utilisent un ARL, pilotent un sous-marin ou se trouvent dans un bâtiment sous-marin. Dans les deux derniers cas, la paroi extérieure résiste à la pression de l'eau et procure au personnage une pression atmosphérique similaire à celle de la surface.

Les dangers de descente et de remontée

Plus un personnage plonge profond, plus la pression ambiante est importante. Tant que le personnage ne descend ni ne remonte pas à une vitesse excédant 1 mètre par Tour de combat, la différence de pression ne présente aucun danger. Normalement, les cavités du corps emplies d'air sont assez flexibles pour s'accommoder à des changements de pression significatifs. Seulement, si un personnage descend ou remonte

TABLE DE PLONGÉE SOUS-MARINE

Profondeur (en mètres)	Temps maximum de plongée sans risque
0-10	8 heures
11-30	2,5 heures
31-50	1,5 heures
51-150	1 heure
151-300	30 minutes

trop rapidement, le corps ne peut s'adapter assez vite et subit des dommages. Les principaux dangers provoqués par un déséquilibre de pression sont la compression auriculaire et l'embolie gazeuse.

La compression auriculaire se déclenche quand un personnage descend ou remonte trop rapidement. Dans ce cas, le déséquilibre entre la pression aquatique extérieure et la pression interne de l'air provoque une enflure très inconfortable du tambour de l'oreille. Si l'enflure est suffisamment importante, le tambour se crève et de l'eau froide s'écoule contre l'oreille moyenne. Cela inflige au personnage de fortes sensations de vertige.

Si un personnage descend ou remonte à une vitesse supérieure à 1 mètre par Tour de combat, il doit résister, avec sa Constitution, à des dommages 2P. Si ces dommages ne sont pas intégralement résistés, il souffre des effets de la désorientation (voir p. 254, SR4A) et subit un modificateur de réserve de dés de -2 pour tous les Tests de Perception basés sur l'audition, et ce, pendant 24 heures.

Si le personnage obtient un échec critique au test de résistance aux dommages, il souffre d'une embolie gazeuse, ses poumons se dilatent trop rapidement et une déchirure apparaît alors dans la cavité thoracique. Une bulle d'air s'échappe dans le courant sanguin et s'élève le long de l'artère carotide jusqu'au cerveau, où elle reste coincée dans un des capillaires et bloque le flux sanguin vers certaines zones du cerveau. Le personnage doit immédiatement résister à des dommages 12P avec sa Constitution. Si le traitement est lent à arriver, il peut subir une perte permanente d'1 point de Logique à cause du manque d'oxygène.

Les dangers de la plongée

Même dans le Sixième Monde, l'environnement sous-marin est généralement dangereux pour la métahumanité. Des protections spéciales sont requises et des précautions particulières doivent être prises pour éviter certaines choses potentiellement fatales. La liste qui suit cite certains des principaux dangers auxquels des personnages en plongée peuvent être confrontés :

Intoxication à l'oxygène : l'oxygène en concentration excessive ou soumis à une forte pression est toxique. Un personnage peut s'intoxiquer à l'oxygène quand il inspire, même à faible profondeur, de l'oxygène pur ou encore quand il respire un mélange d'air trop riche en oxygène à une profondeur excessive. Un personnage qui respire de l'oxygène pur ne peut plonger en dessous de 7 mètres sans risquer une intoxication à l'oxygène.

Si un personnage est intoxiqué par l'oxygène, il encaisse 1 case de Dommages physiques par minute, et ce, jusqu'à ce qu'il remonte à une profondeur sans risque. De plus, il souffre de nausées (voir p. 254, SR4A) jusqu'à ce son intoxication à l'oxygène soit traitée.

Mal de la décompression : aussi connu sous le nom de maladie des caissons, ce mal se manifeste quand un personnage passe un temps excessif à des profondeurs extrêmes, tout en respirant de l'air compressé contenant de l'azote. Quand le plongeur commence à remonter, la pression décroît et l'azote dissous dans le corps se condense. Si le plongeur remonte trop rapidement ou吸t trop de gaz dissous, des bulles de gaz se forment dans le courant sanguin, ce qui a des effets nocifs sur le système nerveux du personnage. La maladie des caissons peut s'avérer fatale, à moins que le personnage ne soit placé dans une chambre de décompression. Dans cette dernière, la pression peut être régulée, assez lentement pour permettre au personnage de se débarrasser lui-même, en toute sécurité, de l'azote dissous.

Une fois à la surface, le personnage encaisse 1 case de Dommages physiques par heure jusqu'à ce qu'il soit placé dans une chambre de décompression. Les personnages atteints par la maladie des caissons sont virtuellement incapacités par une douleur intense, et souffrent de nausée (voir p. 254, SR4A).

Narcose à l'azote : aussi appelée « ivresse des profondeurs », elle se manifeste quand on respire de l'azote compressé à de

grandes profondeurs, ce qui produit sur le corps un effet narcotique similaire à l'alcool. En termes de jeu, le personnage intoxiqué subit un modificateur de réserve de dés de -2, tout en faisant preuve d'une capacité de jugement faussée et d'un comportement imprudent et irrationnel. Les personnages peuvent éliminer les effets de la narcose en remontant simplement à 16 mètres ou plus de profondeur.

Hypothermie due à l'hélium : ce problème résulte de l'utilisation d'hélium à une grande profondeur. Plus la profondeur de plongée est importante, plus la chaleur corporelle se perd à cause de l'hélium présent dans le système respiratoire, ce qui mène à une hypothermie prolongée. Un personnage souffrant d'hypothermie encaisse 1 case de Dommages physiques et subit un modificateur de réserve de dés de -1 pour tous ses tests, dû à l'engourdissement provoqué par le froid.

Syndrome nerveux des hautes pressions (SNHP) : il se manifeste quand un plongeur passe un temps excessif au-delà de 200 mètres de profondeur. Le SNHP, causé par la pression ambiante de l'eau entourant le plongeur, provoque des tremblements musculaires et des secousses dans les muscles mis à contribution. Théoriquement, le SNHP peut entraîner des convulsions, voire la mort, mais aucun plongeur n'est resté assez longtemps à une profondeur aussi importante pour le prouver. Un personnage souffrant du SNHP subit un modificateur de réserve de dés de -1 pour toutes ses actions. Peu à peu, le modificateur peut atteindre -4, voire plus alors que l'effet s'intensifie.

La perception sous-marine

Un facteur ajoute beaucoup à l'aspect mystique de la plongée : il s'agit de l'environnement particulier et radicalement différent du monde sous-marin. L'eau altère profondément les propriétés de la lumière et du son, changeant par la même la façon dont un plongeur voit ou entend.

Les propriétés de réfraction de l'eau améliorent légèrement la vision normale. Les objets sous-marins paraissent approximativement 25 % plus grands et 25 % plus proches que la normale. L'eau absorbe aussi la lumière dans certains niveaux de couleurs. Les tons rouges disparaissent à 4 mètres de profondeur, les tons orangés et jaunes à 10 mètres, les tons verts et bleus à 20 mètres. Plus un personnage plonge profondément, plus la lumière ambiante est faible et plus les couleurs se fondent de plus en plus en un gris terne. La vision nocturne corrige cependant cet effet. La vision thermographique, par contre, est bel et bien affectée, de même que par les changements thermiques des courants dans l'eau. Les systèmes de vision par ultrasons deviennent, eux aussi, moins efficaces quand l'eau se fait plus dense, plus profonde et plus froide. La *Table des modificateurs de visibilité sous-marine* (p. 172) indique les modificateurs qui s'appliquent aux Tests de Perception basés sur la vue, en fonction de la profondeur, de l'eau et du type de vision.

Sur le plan astral, l'eau proche de la surface grouille de petites formes de vie, rendant ainsi l'analyse astrale un peu plus problématique. En grande profondeur, par contre, l'absence de vie, combinée au halo naturel de la Terre elle-même, rend l'analyse astrale plus aisée.

Le son voyage approximativement quatre fois plus vite sous l'eau que dans l'air. Bien que cela facilite la perception auditive en rendant les sons apparemment plus forts, cela pose aussi problème, car le son voyage trop vite pour que le cerveau puisse faire la différence entre le temps d'arrivée du son à l'oreille gauche et à l'oreille droite. En conséquence, déterminer la localisation exacte de la source d'un son est quasiment impossible.

En termes de jeu, les personnages subissent un modificateur de réserve de dés de -1 aux Tests de Perception pour détecter les sons. Localiser tout seul l'origine d'un son est impossible sans l'aide d'un sonar ou de matériel d'écholocalisation (comme un implant cybérnétique de reconnaissance spatiale ou un implant bioware d'écholocalisation).



TABLE DES MODIFICATEURS DE VISIBILITÉ SOUS-MARINE

Profondeur (en mètres)	Vision normale	Vision nocturne	Vision thermographique	Vision à ultrasons	Analyse astrale
Près de la surface (moins de 4)	-	-	-1	-	-1
Faible (4 à 15)	-1	-	-2	-	-
Grande (15+)	-2	-1	-3	-1	+2
Eaux troubles	-2	-2	-1	-1	-

Le combat dans l'eau

Les personnages sur ou dans l'eau peuvent se livrer à trois sortes de combat : faire feu depuis la surface sur une cible elle-même en surface, faire feu sur une cible dans l'eau, ou se battre en immersion. Chacun a ses avantages et ses défauts propres.

Combat de la surface à la surface : si un personnage est dans l'eau (mais pas immergé sous l'eau) ou sur une plate-forme flottante, les vagues de la mer ajoutent automatiquement un modificateur de réserve de dés compris entre -1 et -4. Une personne évoluant en eaux calmes avec la tête et un bras au-dessus de la surface ne souffrira que d'un modificateur de -1, alors que quelqu'un qui se tient sur une plateforme dans le sillage d'un bateau à moteur peut recevoir un modificateur de -4.

Combat de la surface vers une cible sous-marine : tirer dans l'eau est difficile. Réduisez la Valeur de Dommages d'une arme de 2 pour chaque mètre d'eau parcouru par un tir d'arme à feu, et de 3 pour tout autre type de projectile. L'eau réfracte aussi la lumière, ajoutant un modificateur de réserve de -1 dé quand il s'agit de tirer depuis la surface sur une cible immergée (par exemple, tirer sur un plongeur).

Combat sous-marin : les armes classiques subissent les restrictions appliquées au combat de la surface vers une cible sous-marine décrites plus haut, à l'exception des armes spécialement conçues pour un usage sous-marin, comme les armes à harpon (voir le harpon *AquaDyne Shark-XS*, p. 18). Pour fonctionner sans soucis sous l'eau, les armes à feu doivent bénéficier de la modification d'environnement extrême (voir p. 149). Les armes à feu sans modification peuvent toujours faire feu sous l'eau si elles sont chargées en munitions à douille, mais le système d'éjection des douilles ne fonctionne pas, elles ne peuvent donc être tirées qu'en mode coup par coup et vider la chambre requiert une Action simple. Les armes non conçues pour cela peuvent facilement être endommagées en tirant sous l'eau (à la discréption du meneur de jeu). Les munitions sans douille (« caseless ») ne fonctionnent pas sous l'eau.

Le combat de mêlée est excessivement difficile sous l'eau : imposez un modificateur de réserve de dés de -2 pour toutes les attaques et les défenses de mêlée. Si le meneur de jeu le permet, les personnages peuvent acquérir une spécialisation en Combat sous-marin pour leur compétence de Combat de mêlée, leur permettant d'ignorer cette pénalité. De plus, un personnage qui ne porte pas de masque de plongée ou qui ne possède pas d'yeux cybernétiques subit un modificateur supplémentaire de -1. Les attaques de mêlée sous l'eau subissent un modificateur de -1 à leur VD, à l'exception des prises d'étranglement et des autres attaques qui impliquent la force brute plutôt que la nage ou la poussée. Ces pénalités ne s'appliquent pas aux créatures aquatiques ni aux esprits de l'Eau.

Les modificateurs de visibilité sous-marine affectent eux aussi les combats aquatiques, qu'ils soient rapprochés ou à distance.

Explosions

Les explosions sous l'eau ont tendance à provoquer plus de dégâts car l'eau transmet parfaitement l'onde de choc. Multipliez la VD d'une explosion par 1,5 (arrondi au supérieur), mais sans modifier l'effet de souffle pour des explosions

normales. Pour des explosifs à sous-munitions, tels que les grenades à fragmentation, doublez le souffle (tout en divisant par deux sa zone d'effet), en raison de la résistance accrue à laquelle les fragments sont sujets.

Explosions des bouteilles de plongée

Si un réservoir de gaz à très haute pression, comme une bouteille de plongée, est perforé avec une force importante, il explose. Considérez qu'une bouteille de plongée standard présente un Indice d'Armure et de Structure de 8 (voir *Barrières*, p. 166, *SR4A*). Si le réservoir est perforé, il se rompt et explose, infligeant des dommages 10P, avec une PA de -2 et un souffle de -1 / mètre.

La magie sous l'eau

Le fait d'être immergé dans l'eau n'affecte pas plus que cela la pratique de la magie. Même si la ligne de vue peut parfois poser des difficultés, la plupart des sorts ne sont pas entravés par la matière de l'eau. Le sort Oxygénation est particulièrement précieux lors des excursions sous-marines. Les personnages sur lesquels on a jeté ce sort sont immunisés contre tous les dangers qu'une immersion sous l'eau peut faire peser sur la santé, si ce n'est le SNHP (qui lui est causé par la pression ambiante de l'eau et non par des effets gazeux). Les lanceurs de sorts physiques d'Illusion doivent prendre en considération les effets de l'eau s'ils souhaitent rendre leurs illusions convaincantes. Sinon, ces sorts sont affectés par les effets réfringents de l'eau et l'illusion apparaît plus grande et plus près que ce que le lanceur ne le souhaite (les sorts d'Illusion mana ne sont pas affectés).

Certaines variétés de sorts de Manipulation ou de Combat présentant des effets élémentaires peuvent ne pas fonctionner, voire même se manifester différemment sous l'eau. Les sorts basés sur le feu ne fonctionnent pas en immersion, car l'eau éteint immédiatement toute flamme, alors que les sorts d'Eau de feu ou de Napalm se manifestent normalement. Les sorts à effets de Souffle bénéficient des effets aggravants des explosions sous-marines (multipliez le VD par 1,5, arrondi à l'inférieur), mais ils ont tendance à créer de grandes concentrations de bulles, obstruant la visibilité. Les sorts basés sur l'acide sont immédiatement dilués : la cible reçoit un modificateur de réserve de dés de +2 pour son test de résistance au sort. Les sorts basés sur l'électricité sont affectés par la grande conductivité électrique de l'eau. Les sorts d'éclairs de foudre se transforment en sorts à effet de zone, alors que les sorts boule de foudre doublent leur zone d'effet. Les sorts d'eau fonctionnent normalement.

À cause de leur Allergie Grave à l'eau, il est particulièrement dangereux et douloureux pour des esprits du Feu de se matérialiser sous l'eau. Les esprits de l'Air matérialisés peuvent évoluer sous l'eau, endossant alors typiquement la forme de grandes bulles d'air, mais ils peuvent souffrir de pénalités aux actions et au mouvement, à la discréption du meneur de jeu. Les esprits de l'Eau sont virtuellement invisibles sous l'eau : appliquez un modificateur de réserve de dés de -4 pour tous les Tests de Perception effectués à leur encontre. Les esprits avec le pouvoir Garde peuvent utiliser cette aptitude pour protéger les personnages de la noyade ou des autres dangers du monde sous-marin.

ARMES DE MÈLÉE

Armes tranchantes	Allonge	Dommages	PA	Disponibilité	Coût	Page
Athamé	—	(FOR/2 + 1)P	—	9R	500¥	14
Baïonnette (sur fusil)	2	(FOR/2 + 1)P	—	3	40¥	14
Cane épée	1	(FOR/2 + 2)P	-1	11R	750¥	14
Claymore	2	(FOR/2 + 4)P	-1	8R	900¥	14
Couteau	—	(FOR/2 + 1)P	—	—	20¥	315, SR4A
Couteau en céramique	—	(FOR/2 + 1)P	—	4	75¥	14
Couteau Cougar Fineblade	—	—	—	—	—	14
Lame courte	—	(FOR/2 + 1)P	-1	5R	550¥	
Lame longue	—	(FOR/2 + 2)P	-1	7R	900¥	
Couteau de survie	—	(FOR/2 + 1)P	-1	—	50¥	315, SR4A
Dague à injection	—	(FOR/2 + 1)P	-1	11R	750¥	14
Épée	1	(FOR/2 + 3)P	—	4R	350¥	315, SR4A
Épée monofilament	1	(FOR/2 + 3)P	-1	8R	750¥	315, SR4A
Hache de combat	2	(FOR/2 + 4)P	-1	8R	600¥	315, SR4A
Katana	1	(FOR/2 + 3)P	-1	4R	1 000	315, SR4A
Katar	—	(FOR/2 + 2)P	-2	9R	750¥	14
Kris	—	(FOR/2 + 1)P	—	10R	1 000¥	14
Lame à mémoire Victorinox	1	(FOR/2 + 2)P	-1	14R	1 250¥	16
Lames d'avant-bras	—	(FOR/2 + 2)P	—	6R	150¥	315, SR4A
Lance	2	(FOR/2 + 2)P	—	4	150¥	16
Macuahuitl	1	(FOR/2 + 2)P	—	14R	3 000¥	16
Nodachi	2	(FOR/2 + 4)P	-2	12R	2 500¥	16
Rapière	1	(FOR/2 + 2)P	-1	4R	550¥	16
Tomahawk	1	(FOR/2 + 2)P	—	4	150¥	16
Vibrolame	—	—	—	—	—	16
Couteau	—	(FOR/2 + 2)P	-2	6R	1 000¥	
Épée	1	(FOR/2 + 4)P	-2	8P	2 000¥	

Armes contondantes	Allonge	Dommages	PA	Disponibilité	Coût	Page
Bâton	2	(FOR/2 + 2)P	—	—	50¥	314, SR4A
Bâton en rotin	1	(FOR/2)P	+2	4	20¥	17
Bâton télescopique	2	(FOR/2 + 2)P	—	—	100¥	17
Électrobâton	2	6E(e)	-moitié	6R	650¥	17
Électromatraque	1	6E(e)	-moitié	4R	400¥	314, SR4A
Électromatraque AZ-150	1	7E(e)	-moitié	4R	800¥	17
Masse d'armes	1	(FOR/2 + 3)P	—	4	120¥	17
Massue	1	(FOR/2 + 1)P	—	—	30¥	314, SR4A
Matraque	—	(FOR/2 + 1)E	—	—	30¥	315, SR4A
Matraque taser Jupiter	1	6E(e)	-moitié	8R	1 200¥	17
Matraque télescopique	1	(FOR/2 + 1)P	—	—	50¥	315, SR4A
Nunchaku	1	(FOR/2 + 2)P	—	6R	75¥	17
Tonfa	1	(FOR/2 + 1)P	—	4	50¥	17

Armes de mêlée exotiques	Allonge	Dommages	PA	Disponibilité	Coût	Page
Arme d'hast	2	(FOR/2 + 2)P	-2	4R	1 000¥	315, SR4A
Bouclier anti-émeutes	—	(FOR/2)E	+2	6R	200¥	327, SR4A
Bouclier taser	—	6E(e)	-moitié	10R	750¥	327, SR4A
Fouet	2	(FOR/2)P	+2	3	100¥	38
Fouet monofilament	2	8P	-4	12P	3 000¥	315, SR4A
Gants Hardliner	—	(FOR/2 + 1)P	—	4	100¥	39
Garrot	—	(FOR/2)P	—	0P	10¥	39
Garrot monofilament	—	8P	-4	18P	2 000¥	39
Kusarigama	—	—	—	8P	150¥	39
Chaîne lestée	2	(FOR/2 + 1)P	—	—	—	
Faux	1	(FOR/2 + 2)P	—	—	—	
Saï	—	(FOR/2 + 1)P ou E	—	4	75¥	39
Tronçonneuse monofilament	1	5P	-2	4	300¥	335, SR4A

Armes de mélée improvisées	Allonge	Dommages	PA	Compétence utilisée	Page
Batte de baseball	1	(FOR/2 + 1)P	—	Armes contondantes	17
Bouteille (intacte, première utilisation)	—	(FOR/2 + 1)E	—	Armes contondantes	17
Bouteille (brisée, après le premier coup)	—	(FOR/2 + 1)P	—	Armes tranchantes	17
Chaîne	1-2	(FOR/2 + 1)P	—	Arme de mélée exotique (Fouets)	17
Chaise	—	(FOR/2 + 2)E	—	Armes contondantes	17
Corps métahumain	1	(CON/2 + 2)E	—	Combat à mains nues	17
Crosse de fusil	1	(FOR/2 + 1)P	—	Armes contondantes	17
Fourchette (ou ustensile équivalent)	—	(FOR/2)P	—	Armes tranchantes	17
Masse	1	(FOR/2 + 3)P	—	Armes contondantes	17
Pelle pliable	1	(FOR/2 + 2)P	—	Armes tranchantes	17
Pistolet	—	(FOR/2)P	—	Armes contondantes	17
Plante en pot	—	(FOR/2 + 1)P	—	Armes contondantes	17
Poêle à frire	—	(FOR/2 + 1)P	—	Armes contondantes	17
Queue de billard	1	(FOR/2)P	+2	Armes contondantes	17
Tuyau en acier	1	(FOR/2 + 1)P	—	Armes contondantes	17

Mains nues	Allonge	Dommages	PA	Disponibilité	Coût	Page
Vrilles électrifiées	—	6E(e)	-moitié	6R	200 ¥	327, SR4A
Électro-gants	—	5E(e)	-moitié	3R	200 ¥	315, SR4A

PROJECTILES ET ARMES DE JET

Armes de trait	Dommages	PA	Disponibilité	Coût	Page
Arbalète					
Légère	3P	—	2	300 ¥	315, SR4A
Moyenne	5P	—	4R	500 ¥	315, SR4A
Lourde	7P	-1	8R	750 ¥	315, SR4A
Carreau	—	—	2	5 ¥	315, SR4A
Carreau à injection	—	—	8R	50 ¥	316, SR4A
Arbalète de poing	2P	—	4R	250 ¥	18
Carreau pour arbalète de poing	—	—	4R	3 ¥	18
Carreau à injection	—	—	8R	30 ¥	316, SR4A
Arc	(FOR min.+2)P	—	FOR min ×2	Indice × 100 ¥	315, SR4A
Arc démontable	(FOR min.+1)P	—	FOR min ×2R	Indice × 125 ¥	18
Flèche	—	—	FOR min ×2	5 ¥	315, SR4A
Flèche à injection	—	—	8R	50 ¥	316, SR4A
Fronde	(FOR/2)P	—	—	30 ¥	18
Harpon AquaDyne Shark-XS	6P	-1	6R	600 ¥	18

Pointes de flèches	Modif. de Dommages	PA	Disponibilité	Coût	Page
Barbelée	—	—	5R	7 ¥	19
Chargée	(-2)E	+2	8R	65 ¥	19
Électrifiée	6E(e)	-moitié	6R	13 ¥	19
Explosive	+1	—	9P	10 ¥	19
Incendiaire	—	—	12P	55 ¥	19
Hurlante	(-2)E	+2	2	5 ¥	19
Marteau	— (Étourd.)	+2	5	5 ¥	19

Armes de jet	Dommages	PA	Disponibilité	Coût	Page
Boomerang	(FOR/2 + 1)P	—	4	50 ¥	18
Couteau de lancer	(FOR/2 + 1)P	—	2	20 ¥	316, SR4A
Filet	—	—	6	350 ¥	19
Harpon / Javelot	(FOR/2 + 2)P	—	6	125 ¥	19
Shuriken	(FOR/2)P	—	2	30 ¥	316, SR4A

Armes à distance exotiques	Dommages	PA	Mode	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Ares Screech	5E	—	CC	10 (c) ou source externe	16	8 000 ¥	40
Bolas	—	—	—	—	6	75 ¥	39
Bolas monofilament	8P	-4	—	—	16P	2 500 ¥	39
Cane pistolet Mortimer « Trafalgar »	5P	—	CC	1 (b)	9R	750 ¥	40

Armes à distance exotiques	Dommages	PA	Mode	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Lance-grappin	5E	—	CC	1 (cn)	8R	500¥	337, SR4A
Micro-pistolet de détresse	3P	—	CC	1 (cn)	—	50¥	337, SR4A
Pistolet gyrojet FN-AAL	6P	-1	SA	10 (c)	12P	1 000¥	40
Sarbacane	—	—	CC	1 (cn)	4	10¥	40
SA Retiarius	—	—	CC	—	—	—	40
Normal	—	—	CC	4 (b)	9	750¥	
Grand	—	—	CC	2 (b)	9	1 000¥	
Tiffany Élégance	4P	—	CC	1 (b)	10R	1 250¥	39

Armes de jet improvisées	Courte	Moyenne	Longue	Étendue	Dommages	PA	Page
Balle de baseball / Boule de billard	0-FOR × 2	FOR × 4 max.	FOR × 6 max.	FOR × 10 max.	(FOR/2)P	—	19
Boule de bowling	0-FOR/2	FOR max.	FOR × 1,5 max.	FOR × 2 max.	(FOR/2 + 2)P	—	19
Brique / Pavé	0-FOR × 2	FOR × 3 max.	FOR × 4 max.	FOR × 6 max.	(FOR/2 + 1)P	—	19
Chaise	0-FOR	FOR × 1,5 max.	FOR × 2 max.	FOR × 2,5 max.	(FOR/2)E	—	19
Cocktail Molotov	0-FOR × 2	FOR × 3 max.	FOR × 4 max.	FOR × 5 max.	5P*	-moitié	19
Corps métahumain	0-(FOR-CON)/2	—	—	—	(CON)E	—	19
Couteau (tout type)	0-FOR	FOR × 2 max.	FOR × 3 max.	FOR × 4 max.	(FOR/2)P	—	19
Épée	0-FOR	FOR × 2 max.	FOR × 3 max.	FOR × 5 max.	(FOR/2 + 2)P	—	19
Hache de combat	0-FOR	FOR × 2 max.	FOR × 3 max.	FOR × 4 max.	(FOR/2 + 3)P	—	19
Pistolet	0-FOR × 2	FOR × 3 max.	FOR × 4 max.	FOR × 6 max.	(FOR/2 + 1)E	—	19
Plante en pot	0-FOR/2	FOR max.	FOR × 1,5 max.	FOR × 2 max.	(FOR/2 + 1)P	—	19

* déclenchement d'incendie (voir p. 164, SR4A)

ARMES À FEU

Tasers	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Cavalier SafeGuard	5E(e)	-moitié	SA	—	6 (m)	—	275¥	20
Defiance EX Shocker	8E(e)	-moitié	CC	—	4 (m)	—	150¥	316, SR4A
Defiance Protector	6E(e)	-moitié	SA	—	3 (m)	4	300¥	20
Matraque taser Jupiter	6E(e)	-moitié	CC	—	1 (m)	8	1 200¥	20
Yamaha Pulsar	6E(e)	-moitié	SA	—	4 (m)	—	150¥	316, SR4A

Pistolets de poche	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Cavalier Scout	4P	—	SA	—	7 (c)	6R	375¥	20
Fichetti Tiffany Needler	8P(f)	+5	SA	—	4 (c)	5R	500¥	20
Fichetti Tiffany Self-Defender	4P	—	CC	—	4 (c)	4R	350¥	20
Morissey Élan	4P	—	SA	—	5 (c)	7R	450¥	20
Raecon Sting	6P(f)	+5	CC	—	5 (c)	6R	350¥	316, SR4A
Streetline Special	4P	—	CC	—	6 (c)	4R	100¥	316, SR4A
Walther Palm Pistol	4P	—	CC / TR	—	2 (b)	4R	175¥	20

Pistolets légers	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Ares Light Fire 70	4P	—	SA	—	16 (c)	3R	350¥	21
AS-113o Assassin	3P	—	SA	—	6 (m)	15P	1 450¥	21
Beretta 101T	4P	—	SA	—	12 (c)	4R	200¥	21
Beretta 200ST	4P	—	SA / TR*	(1)	20 (c)	7R	550¥	21
Ceska vz/120	4P	—	SA	—	18 (c)	4R	350¥	21
Colt America L36	4P	—	SA	—	11 (c)	4R	150¥	317, SR4A
Colt Asp	4P	—	SA	—	6 (b)	3R	175¥	21
Fichetti Executive Action	4P	—	SA / TR	—	18 (c)	12R	700¥	21
Fichetti Security 600	4P	—	SA	(1)	30 (c)	6R	450¥	317, SR4A
Hammerli 620S	4P	—	SA	1	6 (c)	8R	650¥	317, SR4A
SA Puzzler	4P	—	SA	—	12 (c)	15P	900¥	21
Seco LD-120	4P	—	SA	—	12 (c)	3R	250¥	22
Taurus Multi-6	4P / 5P	—	SA / CC	—	6 (b)	6R	200¥	22
Walther PB-120	4P	—	SA	—	10 (c) / 15 (c)	9R	400¥	22
Yamaha Sakura Fubuki	4P	—	SA / TR	(1)	10 (cn) × 4	10R	2 000¥	317, SR4A

* Le tir en rafales avec cette arme nécessite une Action complexe.



Pistolets mitrailleurs	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Ares Crusader	4P	—	SA / TR	2	40 (c)	7R	700¥	22
Ceska Black Scorpion	4P	—	SA / TR	(1)	35 (c)	8R	550¥	317, SR4A
FN 5-7C	4P	—	SA / TR	1	20 (c)	8R	600¥	22
PPSK-4 démontable	4P	—	SA / TR	(1)	30 (c)	20P	2 800¥	22
Steyr TMP	4P	—	SA / TR / TA	—	30 (c)	8R	600¥	317, SR4A

Pistolets lourds	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Ares Predator IV	5P	-1	SA	—	15 (c)	4R	350¥	317, SR4A
Ares Viper Slivergun	8P(f)	+5	SA / TR	—	30 (c)	5R	500¥	317, SR4A
Browning Ultra-Power	5P	-1	SA	—	10 (c)	4R	300¥	22
Cavalier Deputy	5P	-1	SA	—	7 (b)	4R	225¥	22
Colt Government 2066	5P	-1	SA	1	14 (c)	6R	500¥	22
Colt Manhunter	5P	-1	SA	—	16 (c)	4R	300¥	317, SR4A
Eichiro Hatamoto II	7P	-1	CC	—	1 (m)	10R	800¥	22
Enfield Merlin	5P	-1	SA	—	6 (b)	8R	625¥	22
HK Urban Fighter	5P	-1	SA	—	10 (c)	14P	1 400¥	22
Morrissey Alta	5P	-1	SA	—	12 (c)	7R	850¥	22
Morrissey Élite	5P	-1	SA	—	5 (c)	6R	450¥	23
Nitama NeMax	5P	-1	SA	—	10 (c)	16R	1 700¥	23
PSK-3	5P	-1	SA	—	8 (c)	18P	2 300¥	23
Remington Roomswelder avec balles fléchettes	5P	-1	SA	—	8 (m)	6R	250¥	317, SR4A
Ruger Super Warhawk	7P(f)	+5	—	—	—	—	—	—
Ruger Thunderbolt	6P	-2	CC	—	6 (b)	3R	250¥	317, SR4A
Savalette Guardian	5P	-1	TR	2	12 (c)	12R	750¥*	23
Walther Secura	5P	-1	SA / TR**	1	12 (c)	7R	800¥	24
Walther Secura Kompakt	5P	-1	SA	—	12 (c)	5R	300¥	24
WW Infiltrator	5P	-1	SA	—	9 (c)	7R	400¥	24
Zastava CZ49	5P	-1	SA	—	15 (c)	16P	1 100¥	24
Zastava CZ49	5P	-1	SA	—	10 (c)	4R	250¥	24

* Prix de la visée laser intégrée ou du système smartgun non compris.

** Le tir en rafales avec cette arme nécessite une Action complexe.

Mitraillettes	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
AK-97 Carbine	5P	—	SA / TR / TA	(1)	30 (c)	4R	400¥	318, SR4A
Ares Executive Protector	5P	—	SA / TR / TA	(1)	30 (c)	9P	1 000¥	24
Beretta Model 70	5P	—	TR / TA	—	35 (c)	5R	650¥	24
Colt Cobra	—	—	—	—	—	—	—	24
TZ-110	5P	—	SA / TR / TA	2 (3)	32 (c)	5R	550¥	—
TZ-115	5P	—	SA / TR / TA	(1)	32 (c)	5R	475¥	—
TZ-118	5P	—	SA / TR / TA	(1)	32 (c)	5R	650¥	—
Colt M24A3 Water Carbine	5P	—	SA / TR	—	30 (c)	10P	1 200¥	24
FN P93 Praetor	5P	—	SA / TR / TA	1 (2)	50 (c)	11P	650¥	24
HK-227X	5P	—	SA / TR / TA	(1)	28 (c)	8R	800¥	318, SR4A
HK MP-5 TX	5P	—	SA / TR / TA	2 (3)	20 (c)	4R	550¥	318, SR4A
HK Urban Combat	5P	—	SA / TR / TA	2	36 (c)	16P	2 400¥	25
Ingram Smartgun X	5P	—	TR / TA	2 (3)	32 (c)	6R	650¥	318, SR4A
Ingram SuperMach 100	5P	—	SA / TA	3 (4)	40 ou 60 (c)	9P	975¥	25
Ingram Warrior-10	5P	—	SA / TR	—	30 (c)	4R	400¥	25
Sandler TMP	5P	—	TR / TA	(1)	20 (c)	4R	350¥	25
SCK Model 100	5P	—	SA / TR	(1)	30 (c)	6R	750¥	25
Uzi IV	5P	—	TR	(1)	24 (c)	4R	500¥	318, SR4A

Fusils d'assaut	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
AK-97	6P	-1	SA / TR / TA	—	38 (c)	4R	500¥	318, SR4A
AK-98	6P	-1	SA / TR / TA	—	38 (c)	8P	1 000¥	25
Lance-grenades	grenade	—	CC	—	6 (m)	—	—	—
AK-127	6P	-1	SA / TR / TA	—	2 × 50 (t) ou 2 × 100 (t)	4R	3 250¥	25
Ares Alpha	6P	-1	SA / TR / TA	2	42 (c)	12P	1 700¥	318, SR4A
Lance-grenades	grenade	—	CC	—	6 (c)	—	—	—
Ares HVAR	5P	—	SA / TR / TA	3 (4)	50 (c)	11P	2 400¥	26

Fusils d'assaut	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Colt M22A3	6P	-1	SA / TR / TA	1	40 (c)	9R	1 600 ¥	27
Lance-grenades	grenade	—	CC	—	6 (m)			
Colt M23	6P	-1	SA / TR / TA	—	40 (c)	5R	750 ¥	27
FN HAR	6P	-1	SA / TR / TA	2	35 (c)	8R	1 000 ¥	318, SR4A
HK G12A3z	6P	-1	SA / TR / TA	2	32 (c)	9P	1 750 ¥	27
HK XM30	6P	-1	SA / TR / TA	(1)	30 (c)	15P	2 500 ¥	319, SR4A
Lance-grenades	grenade	—	CC	—	8 (c)			
Shotgun	7P	+1	SA	(1)	10 (c)		+1 000 ¥	
Carabine	5P	—	SA / TR / TA	(1)	30 (c)		+500 ¥	
Fusil de précision	7P	-2	SA	(1)	10 (c)		+1 000 ¥	
Mitrailleuse légère	6P	-1	TR / TA	2 (3)	100 (bande)		+1 000 ¥	
Nitama Optimum II	6P	-1	SA / TR / TA	1	30 (c)	10P	2 200 ¥	27
Shotgun intégré	7P	-1	SA	1	5 (m)			
Samopal vz/88V	6P	-1	SA / TR / TA	2	35 (c)	8P	1 650 ¥	27
Steyr AUG-CSL						13P	4 000 ¥	27
Fusil d'assaut	6P	-1	SA / TR / TA	1	40 (c)			
Fusil	7P	-1	SA	1	20 (c)			
Mitraillette	5P	—	SA / TR / TA	1 (2)	25 (c)			
Mitrailleuse légère	6P	-1	TR / TA	1	50 (c) ou bande			

Fusils de sport	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Fusil à éléphants PJSS	9P	-1	CC	(1)	2 (b)	12R	6 000 ¥	319, SR4A
Mannlicher Wildhüter	8P	-1	CC	(1)	6 (c)	7R	1 200 ¥	27
Remington 750	7P	-1	CC	—	5 (m)	4R	500 ¥	27
Remington 950	8P	-1	CC	—	5 (m)	4R	675 ¥	27
Ruger 100	7P	-1	SA	(1)	5 (m)	4R	900 ¥	319, SR4A

Fusils de précision	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Ares Desert Strike	8P	-3	SA	(1)	14 (c)	10P	3 350 ¥	28
Barrett Model 121	9P	-4	SA	(2)	14 (c)	18P	9 000 ¥	28
HK PSG Enforcer	7P	-3	SA	(2)	2 x 12 (c)	12P	4 800 ¥	28
Ranger Arms SM-4	8P	-3	SA	(1)	15 (c)	16P	6 200 ¥	319, SR4A
Walther MA-2100	7P	-3	SA	(1)	10 (m)	10P	5 000 ¥	319, SR4A

Shotguns	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Altmayr SP	7P	-1	CC	—	7 (m)	8R	500 ¥	28
Auto-Assault 16	7P	-1	SA / TR / TA	2	32 (t)	18R	8 000 ¥	28
Boyd & Richards Desperado	7P	-1	CC	—	5 (m)	10R	1 700 ¥ et plus	28
Defiance T-250	7P	-1	SA	—	5 (m)	3R	475 ¥	28
Enfield AS-7	7P	-1	SA / TR	—	10 (c) ou 24 (t)	12R	1 100 ¥	28
Franchi SPAS-22	7P	-1	SA / TR	(1)	10 (m)	10R	1 250 ¥	28
Mossberg AM-CMDT	9P(f)	+5	SA / TR / TA	—	10 (c)	12R	1 000 ¥	319, SR4A
PJSS Model 55	7P	-1	CC	(1)	2 (b)	7R	1 200 ¥	28
Remington 990	7P	-1	SA	(1)	8 (m)	4R	550 ¥	319, SR4A
avec fléchettes	9P(f)	+5						
Street Sweeper	7P(f)	+5	CC	—	1 (b)	5R	175 ¥	28

Armes spéciales	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Ares S-III Super Squirt	produit chimique	—	SA	—	20 (c)	4	500 ¥	319, SR4A
Fichetti Pain Inducer	spécial	-moitié	CC	—	spécial	8R	2 000 ¥	319, SR4A
Parashield (pistolet)	produit chimique	-2	SA	—	5 (c)	6R	600 ¥	319, SR4A
Parashield (fusil)	produit chimique	-2	SA	—	10 (c)	6R	1 700 ¥	319, SR4A

Mitrailleuses légères	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Ares MP-LMG	6P	-1	TR / TA	2 (3)	50 (c) ou bande	12P	1 500 ¥	29
Ingram White Knight	6P	-1	TR / TA	5 (6)	50 (c) ou 100 (bande)	12P	2 000 ¥	320, SR4A
GE Vindicator Minigun	6P	-1	TA*	—	50 (c) ou bande	16P	5 500 ¥	29
SA Nemesis LMG	6P	-1	TR / TA	2	60 (c)	17P	3 500 ¥	29

* La cadence de tir est de 15 coups par Action complexe au lieu de 10.



Mitrailleuses moyennes	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
FN MAG-5	6P	-2	TA	2 (8)	50 (boîte) ou bande	14P	5 500 ¥	29
Ruhrmetall R506 Balmung	6P	-2	TA*	1	50 (boîte) ou bande	18P	11 000 ¥	29
Stoner-Ares M202	6P	-2	TA	—	50 (c) ou 100 (bande)	12P	4 500 ¥	320, SR4A
Ultimax MMG	6P	-2	TA	(6)	40 (c) ou bande	13P	4 500 ¥	29

* La cadence de tir est de 15 coups par Action complexe au lieu de 10.

Mitrailleuses lourdes	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
RPK HMG	7P	-3	TA	(6)	40 (c) ou bande	16P	6 000 ¥	29
Ruhrmetall SF20	7P	-3	TA	3 (4)	40 (c) ou bande	15P	6 500 ¥	30
Stoner-Ares M107	7P	-3	TA	3 (9)	40 (c) ou bande	15P	7 500 ¥	30
Ultimax HMG-2	7P	-3	TA	3 (10)	50 (c) ou 100 (bande)	15P	7 500 ¥	320, SR4A

Canons d'assaut	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Ares Thunderstruck Gauss Rifle	9P	-4	SA	(1)	10 (c) + énergie	24P	13 000 ¥	30
Ares Vigorous	10P	-5	CC	—	12 (c)	18P	4 000 ¥	30
Panther XXL	10P	-5	CC	(1)	15 (c)	20P	5 500 ¥	320, SR4A

Lance-flammes	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Aztechnology F3a	8P	-moitié	CC	—	10	14P	1 800 ¥	40
Shiawase Blazer	6P	-moitié	CC	—	4	16P	1 200 ¥	40

Armes laser	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page								
Ares Redline	5P	-moitié	SA	—	10 (c) ou source externe	14P	7 500 ¥	41								
Ares MP Laser 3	7P	-moitié	SA	2 × 5 (c) ou source externe	18P	12 000 ¥	41	Ares MP Laser lourd	9P	-moitié	SA	—	source externe	24P	30 000 ¥	41
Ares MP Laser lourd	9P	-moitié	SA	—	source externe	24P	30 000 ¥	41								

Lance-grenades et mortiers	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Ares Antioch-2	grenade	—	CC	—	8 (m)	8P	600 ¥	320, SR4A
ArmTech MGL-6	grenade	—	SA	—	6 (c)	10P	1 500 ¥	31
ArmTech MGL-12	grenade	—	SA	—	12 (c)	10P	2 000 ¥	320, SR4A
Lance-grenades Enfield GL-67	grenade	—	CC	1	20 (t)	14P	4 000 ¥	31
Mortier portable M12	obus de mortier	—	CC	—	1	16P	2 250 ¥	31

Lance-roquettes et lance-missiles	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Dispo.	Coût	Page
Arbelast II MAW	roquette	roquette	CC	—	1	14P	1 200 ¥	31
Aztechnology Striker	missile	—	CC	—	1 (cn)	10P	1 000 ¥	320, SR4A
Ballista	missile	missile	SA	—	4 (m)	19P	7 500 ¥	31
Great Dragon ATGM	missile	missile	CC	—	1 (cn)	17P	1 200 ¥	32
M79B1	12P	-2 / -6*	CC	—	1	12P	750 ¥	32
Mitsubishi Yakusoko MRL	missile	—	SA	—	8 (m)	20P	12 000 ¥	320, SR4A
Phalanx Vogeljäger	missile	missile	CC	—	1	22P	8 750 ¥	32

* PA : -2 contre les personnes, -6 contre les véhicules.

ACCESSOIRES D'ARMES

Accessoires standard	Montures	Disponibilité	Coût	Page
Atténuateur de son	canon	12P	300 ¥	322, SR4A
Baïonnette (sur fusil)	canon	3	40 ¥	32
Bandoulière	—	—	15 ¥	32
Bipied	dessous	2	100 ¥	322, SR4A
Boîte / Tambour de munitions	—	4	25 ¥	32
Chargeur supplémentaire	—	4	5 ¥	322, SR4A
Commlink d'arme	—	—	1 000 ¥ + coût du commlink	32
Cran de sûreté amélioré	—	4	600 ¥	33
Étui de bras dissimulé	—	4	350 ¥	322, SR4A
Guncam	dessus / dessous	5	375 ¥	33

Accessoires standard	Montures	Disponibilité	Coût	Page
Holster dissimulable	—	2	75 ¥	322, SR4A
Holster rapide	—	4	100 ¥	322, SR4A
Lampe torche				33
Standard	dessus / dessous	2	50 ¥	
Vision nocturne	dessus / dessous	4	200 ¥	
Infrarouge	dessus / dessous	6	400 ¥	
Lunette de visée	dessus	3	300 ¥	322, SR4A
Personnalité d'arme	—	8	250 ¥	33
Périscope	dessus	3	50 ¥	322, SR4A
Plateforme de tir intelligente	dessous	12P	2000 ¥	322, SR4A
Programmateur d'explosion en vol	—	6R	500 ¥	322, SR4A
Rembourrage antichocs	—	2	50 ¥	322, SR4A
Silencieux	canon	8P	200 ¥	322, SR4A
Speedloader	—	2	25 ¥	322, SR4A
Système Safe Target	—	6	750 ¥	33
pour chaque ensemble de données	—	6	+25 ¥	
RFID ou GPS supplémentaire	—	8	+200 ¥	
logiciel de reconnaissance d'images	—	8	+5 ¥	
par image supplémentaire	—	8		
Système smartgun externe	dessus / dessous	4R	400 ¥	322, SR4A
Système smartgun interne	—	6R	coût de l'arme	322, SR4A
Sous le canon				
Lance-bolas	dessous	8R	350 ¥	33
Lance-flammes	dessous	comme lance-flammes +2	comme lance-flammes +200 ¥	33
Lance-grappin	dessous	10R	550 ¥	33
Trépied	dessous	4	300 ¥	323, SR4A
Visée laser	canon / dessus / dessous	2	100 ¥	323, SR4A

Accessoires de compensation de recul	Montures	Disponibilité	Coût	Page
Crosse d'épaule	—	4	150 ¥	34
Lest	dessous	4	75 ¥	34
Gyrostabilisateur	dessous	7	3000 ¥	322, SR4A
Poignée avant	dessous	2	100 ¥	34
Système pneumatique 2	canon	4R	200 ¥	322, SR4A
Système pneumatique 3	canon	6R	400 ¥	322, SR4A
Système de hanche rembourré	—	4	200 ¥	34

Désignateurs de cible	Montures	Disponibilité	Coût	Page
Laser				34
monté sur l'arme	dessus / dessous	6	Indice × 50 ¥	
portable	—	6	Indice × 50 ¥	
Micro ondes	—	8	Indice × 200 ¥	34
Radar	—	8	Indice × 200 ¥	34

MUNITIONS

Munitions (10 coups)	Modif. dommages	Modif. PA	Armure applicable	Dispo.	Coût	Page
APDS	—	-4	B	16P	70 ¥	323, SR4A
Argent	—	+2	B	12R	250 ¥	34
AV	—	-4 / -6*	B	18P	120 ¥	34
Canon d'assaut	comme canon	comme canon	B	16P	450 ¥	323, SR4A
Dards taser	comme taser	-moitié	I	2	50 ¥	323, SR4A
Électrifiées	6E(e)	-moitié	I	5R	80 ¥	323, SR4A
Encapsulées	— (Étourdissant)	+2	I	4	30 ¥	34
Explosives	+1	0	B	8P	50 ¥	323, SR4A
EX-explosives	+1	-1	B	12P	100 ¥	323, SR4A
Fléchettes	+2	+5	I	2R	100 ¥	323, SR4A
Friables	—	+2	B / I	6R	50 ¥	35
Gel	— (Étourdissant)	+2	I	4R	30 ¥	324, SR4A

* Les munitions AV ont une PA de -4 contre les personnes, -6 contre les véhicules et les barrières (voir p. 166, SR4A)

Munitions (10 coups)	Modif. dommages	Modif. PA	Armure applicable	Dispo.	Coût	Page
Hi-C en plastique	— / -1**	—	B	8P	150¥	35
Normales	—	—	B	2R	20¥	324, SR4A
Pointe creuse	+1	+2	B	6P	50¥	35
Subsoniques	—	+2	B	10P	40¥	35
Traçantes	—	—	B	5R	75¥	324, SR4A
Traceuses						35
Marqueur furtif	—	—	B	8R	75¥	
Marqueur de sécurité	—	—	B	6R	150¥	
Munitions pour shotgun (10 coups)						
Détresse	-2	+2	I	6	25¥	35
Shock Lock	+1	—	B	10P	70¥	35

** La VD des munitions Hi-C en plastique est réduit de 1 à portée longue et étendue.

Autres types de munitions (10 coups)	Dommages	PA	Souffle	Disponibilité	Coût	Page
Missiles antichars Great Dragon	18P	-2 / -6*	-4/m	27P	3 000¥ (par missile)	35
Munitions gauss	—	—	—	18P	350¥	36
Munitions AV de canon d'assaut	—	-1 / -3**	—	20P	2 500¥	35
Réservoir de lance-flammes	—	—	—	comme lance-flammes	capacité × 10¥	36
Carburant pour lance-flammes	—	—	—	14P	5¥ (par coup)	36
Roquettes gyrojet						36
Standard	—	—	—	12P	80¥	
Plus	+1	—	—	16P	200¥	
Taser	6E(e)	-moitié	—	14P	300¥	
Roquettes gyrojet traceuses						36
avec marqueur furtif	—	—	—	16P	125¥	
avec marqueur de sécurité	—	—	—	14P	200¥	

* Les munitions AV ont une PA de -2 contre les personnes, -6 contre les véhicules et les barrières (voir p. 166, SR4A)

** Les obus AV de canon d'assaut ont une PA supplémentaire de -1 contre les personnes, -3 contre les véhicules.

BATTERIES

Batteries à impulsion	Points d'énergie	Disponibilité	Coût	Page
Chargeur énergétique	10	14P	300¥	36
Sac énergétique	30	16P	750¥	36
Sac à dos énergétique	80	20P	2 200¥	36

GRENADES, ROQUETTES ET MISSILES

Grenades	Dommages	PA	Souffle	Disponibilité	Coût	Page
Détresse	—	—	—	4	40¥	36
Encre	—	—	—	6	35¥	37
Flash	—	—	spécial	6R	30¥	37
Flashbang	6E	-3	rayon de 10 m	6R	30¥	324, SR4A
Flash-Pak	spécial	—	spécial	4	200¥	324, SR4A
Fragmentation	12P(f)	+5	-1/m	10P	35¥	324, SR4A
Fumigène	—	—	rayon de 10 m	4R	30¥	324, SR4A
Fumigène thermique	—	—	rayon de 10 m	6R	35¥	324, SR4A
Gaz	produit chimique	—	rayon de 10 m	4 + produit chimique	20¥ + produit chimique	325, SR4A
Hautement explosive	10P	-2	-2/m	7P	45¥	325, SR4A
Incendiaire	spécial	—	spécial	8R	50¥	37
Phosphore blanc	8P / 4P	-moitié	-1/m	12P	120¥	37
Splash	produit chimique	—	rayon de 10 m	4 + produit chimique	20¥ + produit chimique	37

Obus de mortier	Dommages	PA	Souffle	Disponibilité	Coût	Page
Anti-véhicules	16P	-2 / -6*	-4/m	18P	210¥	37
Chimique	produit chimique	—	rayon de 15 m	6P + produit chimique	60¥ + produit chimique	37
Fragmentation	18P(f)	+5	-1/m	15P	105¥	37
Fumigène	—	—	rayon de 15 m	8P	90¥	37

* PA de -2 contre les personnes, -6 contre les véhicules.

Obus de mortier	Dommages	PA	Souffle	Disponibilité	Coût	Page
Fumigène (IR)	—	—	rayon de 15 m	10P	105¥	37
Hautement explosif	15P	-2	-2/m	12P	135¥	37
Incendiaire	—	—	rayon de 15 m	12P	150¥	37
Phosphore blanc	12P / 6 P	-moitié	-1/m	20P	360¥	37
Solaire	—	—	rayon de 40 m	8P	120¥	37
Tête chercheuse	comme obus	comme obus	comme obus	+2P	+500¥	37

Roquettes	Dommages	PA	Souffle	Disponibilité	Coût	Page
Anti-véhicules	16P	-2 / -6*	-4/m	20P	1 000¥	325, SR4A
Fragmentation	16P(f)	+5	-1/m	16P	500¥	325, SR4A
Hautement explosives	14P	-2	-2/m	20P	750¥	325, SR4A
Inferno	6P / 12P	+0 / -moitié	— / -2/m	24P	1 500¥	38
MP Jabberwocky II (Indice 1 à 10)	—	—	spécial	(6 + Indice) × 3P	1 000¥ + Indice × 300¥	38
Tête chercheuse	comme roquette	comme roquette	comme roquette	+2R	+500¥	38
Zapper	8P / 12E(e)	+0 / -moitié	— / -4/m	10R	1 150¥	38

* PA de -2 contre les personnes, -6 contre les véhicules.

Missiles	Dommages	PA	Souffle	Dispo.	Coût	Page
Missiles	comme roquette	comme roquette	comme roquette	+5	+indice de Senseur × 500¥	38
Missiles Ballista						35
Ballista Mk I	14P	-2 / -6	-7/m	24P	1 000¥ (par missile)	
Ballista Mk II	14P	-2 / -6	-7/m	28P	2 500¥ (par missile)	
SAM	12P	-2 / -6	-2/m	28P	1 250¥ + indice de Senseurs × 500¥	37

VÊTEMENTS ET PROTECTIONS

Vêtements normaux	Balistique / Impact	Disponibilité	Coût	Page
Veste en cuir	2/2	—	200¥	326, SR4A
Vêtements	0/0	—	20-100 000¥	326, SR4A
Vêtements à effet feedback	—	+8	+500¥	326, SR4A

Vêtements renforcés	Balistique / Impact	Disponibilité	Coût	Page
Anielski-Joop				45
Collection reconquista (c)				46
Bottes	0/1	10	500¥	
Gilet	1/1	10	1 250¥	
Manteau	3/2	10	2 000¥	
Robe / Pantalon	1/0	10	850¥	
Costume « Actioneer »	5/3	8	1 500¥	326, SR4A
DressCODE				46
Collection CYBERPIRATE (c)				47
Jupe / Pantalon*	1/0	7	850¥	
Short*	1/0	7	200¥	
Short avec jambières*	1/1	7	350¥	
T-Shirt / Tube Top	1/0	7	200¥	
Veste	3/2	7	500¥	
Manteau renforcé	6/4	2	700	327, SR4A
Mortimer of London				47
Collection Berwick (c)				47
Chemisier / Chemise	1/0	12	550¥	
Jupe / Pantalon	1/1	12	800¥	
Veste de costume*	3/2	12	1 500¥	
Veste de réception*	2/2	12	1 750¥	
Collection Greatcoat	6/5	8	3 000¥	47
Collection Ulysses	6/4	8	2 800¥	47
Rheingold				47
Collection Aurora (c)				47
Blazer*	3/1	11	1 200¥	
Chemisier / Chemise	1/0	11	650¥	
Jupe / Pantalon	1/1	11	850¥	
Manteau*	3/2	11	1 800¥	

Vêtements renforcés	Balistique / Impact	Disponibilité	Coût	Page
Vashon Island				48
Collection vestes Aces High	3/3	7	1 250 ¥	48
Collection Steampunk (c)				48
Chemisier / Chemise	1/1	7	250 ¥	
Collants ou caleçon / Jupon et jupe	1/1	7	400 ¥	
Corset / Gilet*	2/2	7	600 ¥	
Pardessus	3/3	7	1 000 ¥	
Robe de bal*	1/0	7	750 ¥	
Collection Synergist Business (c)				49
Chemise à haut col	1/0	8	300 ¥	
Jupe / Pantalon	1/1	8	400 ¥	
Manteau long*	4/2	8	1 300 ¥	
Veste courte*	2/2	8	500 ¥	
Veste de costume*	3/2	8	800 ¥	
Veste pare-balles	8/6	2	900 ¥	327, SR4A
Vêtements pare-balles	4/0	2	500 ¥	327, SR4A
Victory				49
Collection Globetrotter				49
Combinaison de camouflage	5/3	5	750 ¥	
Doublure massante	—	+2	+800 ¥	
Gilet de camouflage	3/3	5	400 ¥	
Pantalon de treillis	3/0	5	500 ¥	
Veste de camouflage	6/4	5	1 000 ¥	
Vêtements renforcés légers	3/0	5	400 ¥	
Vêtements renforcés lourds	4/2	5	600 ¥	
Collection Industrious				49
Casque de chantier	+0/+2	4	50 ¥	
Combinaison	4/2	4	700 ¥	
Salopette	5/4	4	900 ¥	
Salopette d'hiver	6/5	4	1 000 ¥	
Zoé				49
Collection Executive Suite (c)				49
Chemisier / Chemise	1/0	9	400 ¥	
Jupe / Pantalon	1/1	9	550 ¥	
Veste courte*	3/1	9	750 ¥	
Veste longue*	4/1	9	1 000 ¥	
Collection Heritage	2-6/1-4	14	10 000 ¥ et plus	50
Collection Moonsilver				50
Foulard / Écharpe / Ceinture	+1/0	10	500-1 000 ¥	
Robe de cocktail	3/1	10	5 000 ¥	
Robe de soirée	4/1	10	7 500 ¥	
Collection Second Skin	4/1	12	5 000 ¥	50

Armures personnelles	Balistique / Impact	Disponibilité	Coût	Page
Armure corporelle moulante				50
Débardeur	3/0	6	500 ¥	
Justaucorps	4/1	7	900 ¥	
Intégrale	6/2	8	1 600 ¥	
Armure corporelle en sac	6/2	8	750 ¥	50
Armure rembourrée en cuir	2/5	8	600 ¥	50
Gilet pare-balles	6/4	4	600 ¥	327, SR4A
Cotte de mailles	2/7	8	900 ¥	50

Combinaisons de protection	Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité	Coût	Page
Armure anti-émeutes	6/9	6	10R	3 000 ¥	50
Casque	+1/+2	6	—	+1 000 ¥	
Armure corporelle intégrale	10/8	8	14R	6 000 ¥	326, SR4A
Casque	+2/+2	7	—	+1 000 ¥	
Armure SWAT	12/10	8	16R	8 000 ¥	51
Casque	+2/+2	4	—	+1 200 ¥	
Combinaison caméléon	6/4	10R	8 000 ¥	326, SR4A	
Combinaison de camouflage	8/6	4	1 200 ¥	326, SR4A	
Combinaison de moto	4/7	6	500 ¥	51	
Casque	+1/+2	6	—	+200 ¥	
Combinaison de pompier	3/6	4	6	2 500 ¥	51
Casque	+1/+2	3	—	+750 ¥	
Combinaison Urban Explorer	6/6	6	8	500 ¥	326, SR4A
Casque	—/+2	5	—	+50 ¥	

Système SecureTech PPP	Balistique / Impact	Disponibilité	Coût	Page
Système SecureTech PPP				52
Casque	+0/+2	4	100¥	52
Coquille	+1/+1	4	200¥	52
Protections enveloppantes bras et jambes	+1/+1	6	350¥	52
Protège avant bras	+0/+1	6	200¥	52
Protège tibias	+0/+1	5	150¥	52

Modifications d'armure	Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité	Coût	Page
Atténuation thermique	—	[3 ou 5]§	10P	Indice × 500¥	327, SR4A
Autoinjecteur	—	[2]	4	1 500¥ + produit	52
Isolation calorifique	—	[1 ou 2]*	4	Indice × 150¥	327, SR4A
Isolation électrique	—	[2 ou 3]†	6	Indice × 200¥	327, SR4A
Packs gel	+1/+1	—	8R	1 500¥	52
Protection antiradiations	—	[4]	8	Indice × 200¥	52
Protection chimique	—	[2]	8	Indice × 250¥	327, SR4A
Protection ignifuge	—	[1 ou 2]*	4	Indice × 100¥	327, SR4A
Revêtement en polymères de ruthénium	—	—	12R	7 500¥	52
Vrilles électrifiées	—	—	6R	200¥	327, SR4A

* Indice 1-3 = 1, Indice 4-6 = 2

† Indice 1-3 = 2, Indice 4-6 = 3

§ Indice 1-3 = 3, Indice 4-6 = 5

Armures militaires	Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité	Coût	Page
Légère	12/10	10	16P	12 000¥	53
Moyenne	14/12	15	18P	16 000¥	53
Lourde	16/14	20	20P	20 000¥	53
Casque	+2/+2	5	—	+10 000¥	
Samouraï moderne					
Oyoroi	11/11	11	18P	11 000¥	53
Samouraï rouge	13/13	12	20P	15 000¥	53
Casque Kabuto	+2/+2	4	—	+10 000¥	
SK Myrmidon	16/14	10	24P	32 500¥	53
Casque Myrmidon	+2/+2	3	—	+15 000¥	

Améliorations d'armures militaires	Capacité	Disponibilité	Coût	Page
Accroissement de force (Indice 1-3)	[Indice]	(Indice × 4)R	Indice × 1500¥	53
Accroissement de mobilité (Indice 1-3)	[Indice × 2]	(Indice × 6)R	Indice × 2500¥	53
Ancres de pied	[3]	10	3 000¥	53
Armes intégrées	comme arme	comme arme	comme arme	54
Bras-arme articulé	[8]	16P	3 000¥	54
Flotteurs	[8]	8	2 000¥	54
Monture gyroscopique	[4]	8P	4 000¥	54
Système de dégagement rapide	[2]	8	500¥	54
Système magnétique	[2]	8	1 000¥	54
Vérins hydrauliques (paire, Indice 1-6)	[Indice + 1]	9	Indice × 1 500¥	54

Casques et boucliers	Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité	Coût	Page
Casque	+1/+2	2	100¥	327, SR4A	
Bouclier anti-émeutes	+2/+6	6R	200¥	327, SR4A	
Bouclier balistique	+6/+4	12R	1 500¥	327, SR4A	
Bouclier taser	+2/+6	10R	750¥	327, SR4A	

ÉQUIPEMENT DE SURVIE

Équipement de survie polaire	Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité	Coût	Page
Combinaison d'hiver	—	—	4	600¥	54
Combinaison de survie polaire	1/3	6	8	1 000¥	54
Détecteur de crevasses	—	—	6	250¥	54
Kit de survie polaire	—	—	4	200¥	54
Lentilles de contact filtrantes (pack 10 jours)	—	—	6	35¥	55
Raquettes	—	—	—	175¥	55
Skis alpins	—	—	—	600¥	55
Skis de fond	—	—	—	200¥	55
Tente polaire	—	—	6	250¥	55

Équipement de survie en désert	Dispo.	Coût	Page	Équipement de survie en désert	Dispo.	Coût	Page
Chaussettes anti serpents	6	50¥	55	Purificateur solaire	4	200¥	56
Distille	8	1 000¥	55	Sac de couchage à régulation thermique	6	400¥	56
Kit de survie en désert	4	200¥	56	Tente de désert	4	150¥	56
Lunettes de désert	4	15¥	56				
Équipement de camping	Dispo.	Coût	Page	Équipement de camping	Dispo.	Coût	Page
Bâtonnet luminescent	—		336, SR4A	Lampe torche	—	25¥	337, SR4A
Combinaison ghillie	6	500¥	55	Matériel d'escalade	—	200¥	337, SR4A
Comprimés de purification d'eau (flacon)	—	5¥	55	Micropistolet de détresse	—	50¥	337, SR4A
Filet de camouflage (10 mètres carrés)	4	100¥	55	Microfusées de détresse	—	25¥	337, SR4A
Gants adhésifs	12	250¥	337, SR4A	Rations	—	5¥	55
Gants de rappel	—	70¥	337, SR4A	Sac de couchage	—	75¥	55
GPS	3	200¥	337, SR4A	Sac à dos	—	250¥	55
Kit de survie	4	100¥	337, SR4A	Tente	—	75¥	55
				Torche au magnésium	—	20¥	337, SR4A
Équipement spatial		Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité		Coût	Page
Bulle de survie	—	—	—	Indice × 3	Indice × 2000¥		56
Combinaison Evo HEL	4/6	5	10		3 000¥		56
Scaphandre spatial	6/8	4	16		12 000¥		57
Scaphandre spatial de sécurité	12/12	8	24		25 000¥		57
Unité de navigation pour scaphandre	—	—	16		2 500¥		57
Équipement de survie en milieu toxique		Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité		Coût	Page
Badge dosimètre	—	—	6		25¥		57
Combinaison Mitsuhamura EE	3/3	5	10		1 500¥		57
Combinaison NBC	—	—	8		1 000¥		336, SR4A
Combinaison protectrice (Indice 1-6)	—	—	—	Indice × 2	Indice × 100¥		336, SR4A
Comprimés de purification d'eau	—	—	—		5¥		55
Masque à gaz	—	—	—		100¥		337, SR4A
Outilage NBC	—	—	8		selon taille		332, SR4A
Respirateur (Indice 1-6)	—	—	—	Indice × 2	Indice × 100¥		337, SR4A
Tente protectrice	—	—	—	Indice × 2	Indice × 2 000¥		
Équipement de plongée sous-marine		Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité		Coût	Page
Appareillage de respiration liquide	—	—	12		50 000¥		58
Armure de plongée	5/4	3	6		1 750¥		58
Branchies artificielles OXSYS	—	—	6		1 000¥		58
Caméra sous-marine							58
Standard	—	—	6		125¥		
Professionnelle	—	—	6		1 000¥		
Casque intégral de plongée	—	—	8		900¥		58
Combinaison étanche	—	—	6		1 000¥		58
Double bouteille	—	—	6		600¥		58
Équipement de plongée	—	—	6		2 000¥		336, SR4A
Grenade à encré	—	—	8		5¥		58
Lampe de plongée	—	—	6		25¥		58
Masque facial	—	—	8		300¥		59
Proteus Monosled	—	—	8		2 500¥		59
Spray fluorescent	—	—	6		5¥		59

ÉLECTRONIQUE

Accessoires pour commlink	Indice d'appareil	Disponibilité	Coût	Page
Électrodes	3	—	50¥	328, SR4A
Électrodes en nanocrème	3	2	100¥	328, SR4A
Gants RA	3	—	250¥	328, SR4A
Imprimante	1	—	5¥	328, SR4A
Interface épidermique	3	6	50¥	328, SR4A
Lecteur biométrique	3	4	200¥	328, SR4A
Liaison satellite	3	4	500¥	328, SR4A
Microphone subvocal	3	6	50¥	328, SR4A
Module sim	3	—	100¥ et plus	328, SR4A
modifié pour BTL / hot sim	3	4P	250¥ et plus	328, SR4A
Simrig	3	12	1 000¥	329, SR4A

Commlinks	Réponse	Signal	Coût	Page
Meta Link	1	2	100¥	328, SR4A
CMT Clip	1	3	300¥	328, SR4A
Sony Emperor	2	3	700¥	328, SR4A
Renraku Sensei	2	4	1 000¥	328, SR4A
Novatech Airwave	3	3	1 250¥	328, SR4A
Erika Elite	3	4	2 500¥	328, SR4A
Hermes Ikon	4	3	3 000¥	328, SR4A
Transys Avalon	4	4	5 000¥	328, SR4A
Fairlight Caliban	4	5	8 000¥	328, SR4A

Marqueurs RFID (par 20)	Indice d'appareil	Disponibilité	Coût	Page
Marqueur RFID standard	1	—	1¥	329, SR4A
Marqueur furtif	3	6	5¥	329, SR4A
Marqueur de sécurité	3	4	100¥	329, SR4A

Communications	Disponibilité	Coût	Page
Brouilleur crânien (Indice 1-6)	6R	Indice × 250¥	330, SR4A
Brouilleur directionnel (Indice 1-10)	(Indice × 2)P	Indice × 500¥	329, SR4A
Brouilleur de zone (Indice 1-10)	(Indice × 3)P	Indice × 500¥	329, SR4A
Démarqueur	6P	150¥	330, SR4A
Générateur de bruit de fond (Indice 1-6)	Indice + 1	Indice × 50¥	330, SR4A
Microtransmetteur (Indice 1-6)	Indice × 2	Indice × 200¥	330, SR4A

Stockage	Disponibilité	Coût	Page
Puce de données	—	1¥	330, SR4A

Électronique générale	Disponibilité	Coût	Page
Biotissu	4	100¥	59
Brouilleur intelligent	—	—	59
Zone (Indice 1-6)	(Indice × 3)P	Indice × 1 000¥	—
Directionnel (Indice 1-6)	(Indice × 3)P	Indice × 1 000¥	—
Brouilleur jetable	—	—	59
Zone (Indice 1-10)	(Indice × 3)P	Indice × 50¥	—
Directionnel (Indice 1-10)	(Indice × 3)P	Indice × 50¥	—
Camouflage vocal	8R	500¥	59
Grenade IEM	16P	500¥	59
Holoprojecteur	—	200¥	329, SR4A
Imprimante sans encre	6	50¥	60
Papier photochromatique (50 feuilles)	6	5¥	—
Papier électronique	—	20¥	329, SR4A
Pistolet HERF	16P	2 500¥	60
Polygraphe (Indice 1-5)	12	Indice × 500¥	60

Émotitoys	Maniabilité	Accél.	Vitesse	Auto.	Struct.	Blindage	Senseurs	Dispo.	Coût	Page
Statique (Indice 1-6)	—	—	—	3	1	0	3	—	Indice × 100¥	59
Mini-drone (Indice 1-6)	+1	3/15	15	3	1	0	3	4	(Indice × 100) + 2 000¥	59

Options électronique & senseurs	Disponibilité	Coût	Page
Autodestruction	—	—	60
Localisée	16P	2 000¥	—
Effet de zone	20P	10 000¥	—
Déclencheur à inertie	8	+25¥	60
Déclencheur photosensible	4	+10¥	60
Liaison laser	—	+50¥	60
Logiciel de personnalité	—	+100¥	60
Renfort (Indice 1-6)	4	+(Indice × 25¥)	60
Résistance à l'environnement	8	+100¥	61

Équipement photo et vidéo	Disponibilité	Coût	Page
Appareil photo / Caméra argentique	6	250 ¥	62
Appareil photo / Caméra professionnelle	6	800 ¥	62
Objectif macro	6	500 ¥	62
Pellicule infrarouge (25 poses)	6	10 ¥	62
Steadicam	6	750 ¥	62
Télescope	6	625 ¥	62
Super télescope	6	6 000 ¥	62

ID & crédits	Disponibilité	Coût	Page
Créditube certifié	—	25 ¥	332, SR4A
Faux permis (Indice 1-6)	(Indice × 3)P	Indice × 100 ¥	332, SR4A
Faux SIN (Indice 1-6)	(Indice × 3)P	Indice × 1 000 ¥	332, SR4A

LOGICIELS

Programmes matriciels	Disponibilité	Coût (Indice 3 max)	Coût (Indice 6 max)	Page
Agents / CI / Autopilote	Indice × 3	Indice d'Autopilote × 1 000 ¥	Indice d'Autopilote × 2 500 ¥	232, SR4A
Autosofts (Indice 1-4)	Indice × 2	Indice × 200 ¥	Indice × 500 ¥	232, SR4A
Firewall	—	Indice × 200 ¥	Indice × 500 ¥	232, SR4A
Hacking	(Indice × 2)R	Indice × 500 ¥	Indice × 1 000 ¥	232, SR4A
Système	—	Indice × 200 ¥	Indice × 500 ¥	232, SR4A
Usage courant	—	Indice × 50 ¥	Indice × 100 ¥	232, SR4A

Datasofts	Dispo.	Coût	Page	Skillsofts	Dispo.	Coût	Page
Datasoft (Indice 1-6)	—	Indice × 10 ¥	330, SR4A	Activesoft (Indice 1-4)	8	Indice × 10 000 ¥	330, SR4A
Mapsoft (Indice 1-6)	—	Indice × 5 ¥	330, SR4A	Knowsoft (Indice 1-5)	4	Indice × 2 000 ¥	330, SR4A
Tutorsoft (Indice 1-5)	—	Indice × 500 ¥	330, SR4A	Linguasoft (Indice 1-5)	2	Indice × 500 ¥	330, SR4A

Simsens	Disponibilité	Coût	Page
Enregistrement BTL	4P	20-200 ¥ et plus	331, SR4A
Enregistrement sim	—	5-200 ¥ et plus	331, SR4A
Jeu RV	—	50 ¥	331, SR4A
Programmes ERA			
Miracle Shooter™	—	50 ¥ + 10 ¥ par mois	331, SR4A
Musique Virtual Surround	—	50 ¥	331, SR4A
Virtual Pet	—	100 ¥	331, SR4A
Virtual Person	—	150 ¥	331, SR4A
Virtual Weather	—	100 ¥	331, SR4A
Wall Space	—	50 ¥	331, SR4A

Logiciels pour senseurs	Disponibilité	Coût (Indice 3 max)	Coût (Indice 6 max)	Page
Tous types (Indice 1-6)	Indice × 2	Indice × 200 ¥	Indice × 500 ¥	62

SENSEURS

Appareils visuels	Capacité	Disponibilité	Coût	Page
Caméra (tridéo) (Indice 1-6)	1-6 / [1]	—	Indice × 100 ¥	332, SR4A
Endoscope	—	8	250 ¥	333, SR4A
Jumelles (Indice 1-3)	1-3	—	Indice × 50 ¥	332, SR4A
Jumelles optiques			50 ¥	332, SR4A
Lentilles de contact (Indice 1-3)	1-3	6	Indice × 50 ¥	332, SR4A
Lunettes (Indice 1-4)	1-4	—	Indice × 25 ¥	333, SR4A
Lunettes (masque) (Indice 1-6)	1-6	—	Indice × 50 ¥	333, SR4A
Lunettes OptiMage	[1]	12R	2 000 ¥	333, SR4A
Monocle (Indice 1-4)	1-4	4	Indice × 25 ¥	333, SR4A
Périscope	[1]	3	50 ¥	333, SR4A

Améliorations visuelles	Disponibilité	Coût	Page
Amplification de vision (Indice 1-3)	+4	+ (Indice × 100) ¥	333, SR4A
Compensation anti-flash	+2	+50 ¥	333, SR4A
Interface visuelle	—	+25 ¥	333, SR4A
Senseur à ultrasons	+8	+1 000 ¥	333, SR4A
Smartlink	+4R	+500 ¥	333, SR4A
Vision nocturne	+4	+100 ¥	333, SR4A
Vision thermographique	+6	+100 ¥	333, SR4A
Zoom	+2	+100 ¥	333, SR4A

Appareils auditifs	Capacité	Disponibilité	Coût	Page
Casque (Indice 1-3)	1-3	—	Indice × 50 ¥	333, SR4A
Écouteurs (Indice 1-3)	1-3	—	Indice × 10 ¥	333, SR4A
Microphone (Indice 1-6)	1-6 / [1]	—	Indice × 50 ¥	333, SR4A

Améliorations auditives	Disponibilité	Coût	Page
Amplification auditive (Indice 1-3)	+2	+ (Indice × 100) ¥	333, SR4A
Filtre sonore sélectif (Indice 1-3)	+8	+ (Indice × 200) ¥	334, SR4A
Reconnaissance spatiale	+6	+100 ¥	334, SR4A

Ensembles de capteurs	Capacité	Signal	Page
RFID	1	0	334, SR4A
Spyball	3	3	65
Micro-drone	1	2	334, SR4A
Mini-drone / Portable	3	3	334, SR4A
Petit drone / Sur monture	5	4	334, SR4A
Drone moyen	6	4	334, SR4A
Grand drone	8	4	334, SR4A
Véhicule	12	5	334, SR4A

Senseurs	Capacité	Disponibilité	Coût	Page
Analyseur de liquides	[5]	10	2 000 ¥	61
Baromètre	[1]	2	200 ¥	61
Caméra	[1]	—	100 ¥	334, SR4A
Compteur Geiger	[1]	4	50 ¥	334, SR4A
Compteur Geiger	[1]	6	100 ¥	61
Détecteur de dérivation (Indice 1-6)	[1]	12R	Indice × 100 ¥	61
Détecteur de mouvement	[1]	4	50 ¥	334, SR4A
Microphone	[1]	—	50 ¥	334, SR4A
Microphone directionnel	[1]	4	50 ¥	334, SR4A
Microphone laser (Indice 1-6)	[2]	8R	Indice × 50 ¥	335, SR4A
Neutralisateur de caméras (Indice 1-6)	[5]	12	Indice × 250 ¥	61
Radar (indice 1-6)	[5]	8	Indice × 200 ¥	61
Radar à bande ultralarge (Indice 1-4)	[2]	8R	Indice × 500 ¥	61
Scanner de cyberware (Indice 1-6)	[1]	4R	Indice × 75 ¥	335, SR4A
Scanner de fréquences radio (Indice 1-6)	[1]	4R	Indice × 25 ¥	335, SR4A
Scanner magnétique (Indice 1-3)	[1]	6R	Indice × 75 ¥	335, SR4A
Scanner olfactif (Indice 1-6)	[1]	4	Indice × 500 ¥	335, SR4A
Senseur atmosphérique (Indice 1-3)	[1]	2	Indice × 25 ¥	335, SR4A
Senseur thermométrique	[1]	—	20 ¥	62
Sonar				62
Passif (Indice 1-6)	[3]	8	Indice × 200 ¥	
Actif (Indice 1-6)	[3]	8	Indice × 200 ¥	
Télémètre laser	[1]	8	100 ¥	335, SR4A

Gadgets de surveillance	Disponibilité	Coût	Page
Kit d'évasion pour cavité corporelle	12P	10 000 ¥	65
Outilage d'estimation	12	selon la taille de l'outillage (p. 332, SR4A)	65
Outilage de nettoyage d'opération	12P	selon la taille de l'outillage (p. 332, SR4A)	65
Puce de stockage digitale	—	200 ¥	65

Équipement déguisé	Disponibilité	Coût	Page
Cigarette désodorisante	12	10 ¥	65
Cigarette au laés	12	25 ¥	66
Mallette lance-roquette	12	1 400 ¥	66
Objets creux			66
Attaché-case à double fond	12	300 ¥	
Livre	12	50 ¥	
Produits de beauté			66
Déodorant aérosol (1 produit, 200 doses)	12	2 000 ¥	
Déodorant en stick (1 produit, 100 doses)	12	1 000 ¥	
Eau de Cologne (1 produit, 100 doses)	12	1 000 ¥	
Rouge à lèvres (1 produit, 100 doses)	12	1 500 ¥	
Trousse de maquillage (3 produits, 10 doses)	12	300 ¥	
Stylo bille microtransmetteur (Indice 1-6)	Indice × 3	Indice × 500 ¥	66

Outils

Outilage	Disponibilité	Coût	Page
Kit	—	500 ¥	332, SR4A
Atelier	8	5 000 ¥	332, SR4A
Installation	12	100 000 ¥	332, SR4A

MESURES DE SÉCURITÉ

Mesures de sécurité	Disponibilité	Coût	Page
Câble de proximité (porte standard)	10	500 ¥	63
Concertina (rouleau de 10 m)	6	20 ¥	63
Dalle à pression	8	200 ¥	63
Éclairage de sécurité			63
Lampes classiques	—	25 ¥	
Infrarouge actif	8	50 ¥	
Ultraviolet	4	30 ¥	
Faisceau laser			63
Infrarouge	6	50 ¥	
Visible	4	25 ¥	
Fil de fer barbelés (rouleau de 10 m)	4	15 ¥	63
Fil de fer électrifié (10 m)	6	10 ¥	63
Maglock (Indice 1-6)	—	Indice × 100 ¥	335, SR4A
Clavier ou lecteur de carte	—	+50 ¥	
Circuits anti-intrusion (Indice 1-4)	—	+ (Indice × 100 ¥)	
Lecteur biométrique (par lecteur)	+4	+200 ¥	
Menottes			335, SR4A
Métal	—	20 ¥	
Plastacier	6R	50 ¥	
Plastique (par 10)	—	1 ¥	
Menottes à contraction	6R	200 ¥	
Monofilament (1 m)	10P	1 000 ¥	63
Serrure mécanique (Indice 1-6)	—	Indice × 10 ¥	335, SR4A

ÉQUIPEMENT D'INFILTRATION

Équipement d'infiltration	Disponibilité	Coût	Page
Autocrocheteur (Indice 1-6)	8R	Indice × 200 ¥	335, SR4A
Ciseau	—	20 ¥	335, SR4A
Copieur de clé magnétique (Indice 1-6)	8P	Indice × 300 ¥	335, SR4A
Kit de serrurerie	6R	300 ¥	335, SR4A
Mini-poste à soudure	2	250 ¥	335, SR4A
Mouleur d'empreintes (Indice 1-3)	12P	Indice × 200 ¥	335, SR4A
Passe maglock (Indice 1-6)	(Indice × 3)P	Indice × 2 000 ¥	335, SR4A
Pinces coupantes	—	25 ¥	335, SR4A
Séquenceur (Indice 1-6)	(Indice × 3)P	Indice × 200 ¥	335, SR4A
Tronçonneuse monofilament	4	300 ¥	335, SR4A

Lance-grappins	Disponibilité	Coût	Page
Lance-grappins	8R	500 ¥	337, SR4A
Bâtonnet catalyseur	8P	120 ¥	336, SR4A
Corde dégradable	8P	85 ¥ pour 100 m	336, SR4A
Corde en myomère	10	200 ¥ pour 10 m	336, SR4A
Corde standard	—	50 ¥ pour 100 m	336, SR4A
Micro-câble	4	50 ¥ pour 100 m	337, SR4A

BIOTECH

Biotech	Dispo.	Coût	Page	Contrats DocWagon	Dispo.	Coût	Page
Biomonitor	—	300 ¥	337, SR4A	Basique	—	5 000 ¥ par an	338, SR4A
Médikit (Indice 1-6)	—	Indice × 100 ¥	337, SR4A	Or	—	25 000 ¥ par an	338, SR4A
Recharge médikit	—	50 ¥	337, SR4A	Platine	—	50 000 ¥ par an	338, SR4A
Seringue jetable	4	10 ¥	337, SR4A	Super Platine	—	100 000 ¥ par an	338, SR4A

Patches	Disponibilité	Coût	Page
Patch d'antidote (Indice 1-6)	Indice	Indice × 50 ¥	338, SR4A
Stimpatch (Indice 1-6)	Indice × 2	Indice × 25 ¥	338, SR4A
Tranqpatch (Indice 1-10)	Indice × 2	Indice × 20 ¥	338, SR4A
Trauma patch	2	500 ¥	338, SR4A

PRODUITS CHIMIQUES

Produits chimiques	Dispo.	Coût	Page	Outilage	Dispo.	Coût	Page
Barre de thermite	16R	500 ¥	336, SR4A	Kit de chimie	—	500 ¥	81
Inhalateur	2R	5 ¥	82	Atelier de chimie	8R	5 000 ¥	81
Patch adhésif	—	1 ¥	82	Installation de chimie	12R	100 000 ¥	81
Sac à mule	3R	50 ¥	82	Micro-usine chimique	16R	200 000 ¥	81
Spray à colle	2	150 ¥	336, SR4A				

Drogues (par dose)	Dispo.	Coût	Page	Drogues Éveillées (par dose)	Dispo.	Coût	Page
Aisa	—	15 ¥	75	Beuh Éveillée	8P	400 ¥	257, SR4A
Bêtaméth	3R	20 ¥	75	Galak	3R	25 ¥	76
Bétel	—	1 ¥	75	Laés	10P	500 ¥	78
Bliss	3R	15 ¥	257, SR4A	Leäl	8R	180 ¥	78
Cram	2R	10 ¥	257, SR4A	Orchidée pourpre	4R	30 ¥	78
Dopadrine	2	15 ¥	76	Overdrive	5R	150 ¥	78
eX	3R	10 ¥	76	Poussière de fée	6R	40 ¥	78
Fluorocarbones oxygénés	—	2 000 ¥	76	Transe	5R	120 ¥	79
G3	—	5 ¥	76				
Guts	—	100 ¥	76	Composés magiques	Dispo.	Coût	Page
Hurlg	—	5 ¥	76	Fleur immortelle	14P	1 900 ¥	79
Jazz	2R	75 ¥	257, SR4A	Force spirituelle	16P	2 800 ¥	84, MdO
K-10	16P	900 ¥	77	Langue animale	8R	1 000 ¥	79
Kamikaze	4R	100 ¥	258, SR4A	Mousse de sorcière	10P	1 300 ¥	85, MdO
Loco	4R	350 ¥	77	Petite fumée	12P	1 350 ¥	79
Long cours	—	50 ¥	258, SR4A	Sagesse	10R	1 300 ¥	85, MdO
Mescaline rouge	4R	50 ¥	77	Sang de lézard des roches	8R	1 500 ¥	79
Nitro	2R	50 ¥	258, SR4A	Shade	8R	1 000 ¥	80
NoPaint	3	15 ¥	77	Wudu'aku	12R	1 150 ¥	80
Novacoke	2R	10 ¥	258, SR4A				
Psyché	—	200 ¥	258, SR4A				
Push	—	15 ¥	77				
Ripper	—	25 ¥	77				
Slab	5R	150 ¥	77				
Snuff	—	5 ¥	78				
Woad	3R	15 ¥	78				
Zen	4R	5 ¥	258, SR4A				
Zéro	2R	100 ¥	78				

Toxines (par dose)	Dispo.	Coût	Page
Arsenic	12R	120 ¥	84
Asphyxieur	8R	50 ¥	85
Atropine	12R	700 ¥	85
Cyanure	14P	450 ¥	85
Gamma scopolamine	14P	200 ¥	255, SR4A
Gaz lacrymogène / incapacitant	4R	20 ¥	255, SR4A
Gaz vomitif	6R	25 ¥	255, SR4A
KE IV	8	10 ¥	85
Narcoject	8R	50 ¥	255, SR4A
Neuro-étourdissant	12R	60 ¥	256, SR4A
Pepper Punch	—	5 ¥	333, SR4
Ringu	24P	2 500 ¥	85
Seven-7	20P	1 000 ¥	256, SR4A
Venin d'ekyelebenle	16P	500 ¥	86
Venin de naga	10P	800 ¥	86
Venin de novascorpion	16P	1 000 ¥	86
Warp	12P	550 ¥	86
White star	18P	600 ¥	86
Ymir	20P	800 ¥	86

Composés	Disponibilité	Coût	Page
Acide	(Indice)R	Indice × 500 ¥	82
Adhésif	(Indice)	Indice × 5 ¥	82
Alkahest	6P	100 ¥	82
Anti-venin	comme venin	comme venin / 2	82
Base	(Indice)R	Indice × 100 ¥	82
C ²	—	Indice × 15 ¥	82
Camouflage olfactif	—	10 ¥	82
Carcérandes	3	50 ¥	83
Chauffage chimique	—	4 ¥	83
CleenTac (par patch)	—	1 ¥	83
Cocktail Molotov	—	30 ¥	83
Dissolvant pour adhésif	(Indice)	Indice × 2,5 ¥	82
DMSO	3	10 ¥	83
Jackstop	4R	15 ¥	83
Lubrifiant sec	—	2 ¥	83
Luminol	4R	10 ¥	83
Mousse expansive	(Indice)R	Indice × 4 ¥	84
Papier flash	2	10 ¥	84
Peau artificielle	—	25 ¥	84
Peinture corporelle	—	10 ¥	84
Poudre à empreintes	4R	2 ¥	84
Sachet extincteur	—	15 ¥	84
Teinture	3R	5 ¥	84

EXPLOSIFS

Explosifs	Indice	PA	Disponibilité	Coût	Page
Charge de découpe linéaire (au mètre)	4-15	-5	14R	Indice × 200 ¥	86
Cordon détonnant	8	-1	10R	25 ¥	86
Explosif binaire (au kilo*)	4-12	—	18P	Indice × 150 ¥	87
Explosif civil	3	—	8R	100 ¥	325, SR4A
Explosif liquide (au litre)	4-15	—	16P	Indice × 125 ¥	87
Mousse	4-15	—	12P	Indice × 100 ¥	326, SR4A
Plastic	4-15	—	16P	Indice × 100 ¥	326, SR4A
Torpille Bangalore (par section)	6	1	16P	2 500 ¥	85

* 500 grammes de chaque.

Explosifs à l'ancienne (au kilo)	Indice	Disponibilité	Coût	Page
Dynamite*	3	9R	80 ¥	87
Nitrate d'ammonium	2	5	60 ¥	87
ANFO	3	6	70 ¥	87
Nitroglycérine	6	10P	300 ¥	87
TNT	4	9P	200 ¥	87
Poudre à canon	2	4	75 ¥	87

* 4 bâtons de 250 grammes.

Accessoires pour explosifs	Disponibilité	Coût	Page
Exploseur			
Électrique	8R	Indice × 250 ¥	89
Optique	9R	Indice × 150 ¥	89
Mèche de sécurité	6R	5 ¥ le mètre	89
Pulvériseur	6R	Indice × 300 ¥	89

Détonateurs	Disponibilité	Coût	Page
Classique	8R	75 ¥	325, SR4A
Électrique	5R	20 ¥	88
Explosif	5R	10 ¥	88
Onde de choc	10P	Indice × 25 ¥	88
Optique	7P	35 ¥	88
Poussoir	9P	60 ¥	88
Pression	10P	150 ¥	89
Retardement	8P	35 ¥	89
Radio	8R	40 ¥	89
Traction	9P	60 ¥	89
Dispositif antidéminage (Indice 1-6)	+ (Indice)P	+ (Indice × 25 ¥)	89

Ingrédients pour explosifs	Seuil	Disponibilité	Coût	Page
ANFO	12	3	50 ¥	96
Dynamite	12	6	50 ¥	96
Explosif binaire	16	10R	Indice × 250 ¥	96
Explosif civil	12	5	50 ¥	96
Explosif liquide	16	8R	Indice × 225 ¥	96
Mousse explosive	16	6R	Indice × 200 ¥	96
Nitrate d'ammonium	8	3	40 ¥	96
Nitroglycérine	12	5	100 ¥	96
Plastic	12	6R	Indice × 150 ¥	96
Poudre à canon	12	2	25 ¥	96
TNT	12	5R	75 ¥	96

MANATECH

Manatech	Disponibilité	Coût (P=Puissance, m=mètre)	Page
Appareil de confinement mana			66
Manamallette	4R	200 ¥	66
Manacerceuil	8R	1 200 ¥	66
Manatube	6R	300 ¥	66
Appareil photo Quicksilver	4	2 500 ¥	66
Plaque manasensible	4	25 ¥	66
Bactérie astrale fluorescente			67 et 122, MdO
BAF I	10	50 ¥ le m ³	
BAF II	16R	P × 50 ¥ le m ³	
BAF II-b	12R	3 ¥ le m ³	
BAF III	20P	P × 15 000 ¥	
Nutriments pour BAF	10	1 ¥ le m ³	
Baguette de fluomousse	4R	60 ¥	67
Bibliothèque PocketMage (Indice 1-3)	3	Indice × 600 ¥	67
Biofibres	(Puissance × 3)R	P × 100 ¥ le m ²	67 et 264, SR4A
Nutriments pour biofibres	(Puissance × 3)R	P × 5 ¥ le m ²	67
Bracelet sangsue	6	450 ¥	67
Dissolvant pour sangsue	5	30 ¥	67
Constructs sangsues	5	300 ¥	67
Essence de métamante	6	600 ¥	68
Fluomousse	(Puissance)R	P × 25 ¥ le m ²	68 et 122, MdO
Kit de police scientifique thaumaturgique	2	500 ¥	68
Lampe de Lucifer	10	150 ¥	68
Ampoule de lampe de Lucifer	10	100 ¥ par heure (500 heures max.)	68
Lierre Éveillé	(Puissance)R	P × 150 ¥ le m ²	68 et 123, MdO
Nutriments pour lierre Éveillé	(Puissance)R	P × 2,5 ¥ le m ²	68
Lys du sanctuaire	(Puissance + 3)R	P × 1 000 ¥ le m ²	68 et 123, MdO
Masquamage	2R	200 ¥	68
Menottes pour mage	5	1 000 ¥	68
Pigments astraux	—	30 ¥	69
PMA	12	10 000 ¥	69
Recharge BAF pour PMA	10	100 ¥	69
Système de sécurité OptiMage			
Câblage OptiMage	8R	60 ¥ le mètre	69
Lunettes OptiMage	12R	2 000 ¥	69 et 333, SR4A
Vigne vierge gardienne	(Puissance + 2)R	P × 500 ¥ le m ²	69 et 123, MdO
Vigne vierge gardienne noire	(Puissance + 3)P	P × 1 000 ¥ le m ²	69 et 123, MdO

Grenade	Dommages	PA	Souffle	Disponibilité	Coût	Page
« Petite brume »	—	—	rayon de 5m	12R	1 000 ¥	68

DIVERS ET VARIÉS

Déguisements	Dispo.	Coût	Page	Parachutes	Dispo.	Coût	Page
Masque en latex	8	500 ¥	338, SR4A	HALO	8	2 000 ¥	61
Nanocrème d'apparence			338, SR4A	Parachute de basse altitude	6	120 ¥	61
Petit tube	12	500 ¥		Standard	6	500 ¥	61
Grand tube	16	1 000 ¥					

Divers et variés	Disponibilité	Coût	Page
Diamant à verre	4	10 ¥	64
Outilage de police scientifique	8	selon la taille de l'outillage (p. 332, SR4A)	64
Outilage scientifique	8	selon la taille de l'outillage (p. 332, SR4A)	64
Paquetage Intelligent	4	500 ¥	64
Sacoche	4	80 ¥	
Poches intelligentes			64
Cantine intelligente (1 litre)	8	5 ¥	
Gilet de combat intelligent	8	300 ¥	
Poches de munitions	8	25 ¥	
Poches de rations (3 jours)	8	50 ¥	
Rayon hypersonique	8	200 ¥	64
Rollers en ligne / Powerboard	—	100 ¥	64
Chaussures powerboard	—	50 ¥	

VÉHICULES ET DRONES

Véhicules de mobilité personnelle	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
Daiatsu-Caterpillar Horseman	+1	10/20	80	1	4	4	1	4	12 000 ¥	108
avec module passager	0	5/20	75	1	6	4	1	6	+6 000 ¥	
avec module coffre	-1	5/20	70	1	6	4	1	4	+3 000 ¥	
avec module coffre amélioré	+1	10/20	75	1	6	4	2	8	+5 000 ¥	
avec module drone	0	10/20	75	1	6	4	2	8	+4 000 ¥	
Ares-Segway Terrier	+2	5/15	40	2	2	1	2	—	4 500 ¥	108

Motos	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
Dodge Scoot (scooter)	+1	10/15	60	1	4	2	1	—	3 000 ¥	348, SR4A
Harley-Davidson Scorpion (chopper)	+2	15/30	120	2	8	4	1	—	12 000 ¥	348, SR4A
BMW Trollhammer (chopper)	+2	10/30	135	1	8	5	1	—	10 250 ¥	109
BMW 2065 Mjöllnir (moto de course)	+2	25/45	200	1	6	5	1	5	10 700 ¥	108
Indian Pathfinder (moto de course)	+2	25/40	160	1	6	6	1	—	6 000 ¥	107
Suzuki Mirage (moto de course)	+2	20/50	200	1	6	4	1	—	6 500 ¥	348, SR4A
Thundercloud Contrail (moto de course)	+1	20/40	180	1	6	4	1	—	5 000 ¥	109
Evo Falcon (tout-terrain)	0	10/30	80	1	7	7	1	—	10 000 ¥	110
Yamaha Growler (tout-terrain)	+1	15/40	150	1	6	6	1	—	5 500 ¥	348, SR4A
Entertainment Systems Cyclops (monocycle)	+3	15/25	100	1	4	2	1	—	6 500 ¥	109
Horizon-Doble Revolution (monocycle à habitude)	+3	15/25	120	2	6	6	2	4	8 000 ¥	109

Véhicules	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
Peugeot 11e ElectroCar (petite)	0	10/20	100	2	6	2	1	—	12 750 ¥	110
Chrysler-Nissan Jackrabbit (petite)	0	15/35	120	1	8	2	1	—	10 500 ¥	110
Honda Spirit (petite)	+1	10/20	80	1	8	6	1	—	10 000 ¥	348, SR4A
Hyundai Shin-Hyung (berline)	+2	20/45	160	1	10	5	1	—	17 000 ¥	110
Mercury Comet (berline)	0	15/30	110	2	10	6	1	—	14 000 ¥	348, SR4A
Volkswagen Lingus (berline)	+1	15/35	140	3	10	6	1	—	21 500 ¥	110
Rover 2068 (SUV)	+1	20/35	140	2	13	10	2	6	25 000 ¥	110
Mitsubishi Nightsky (limousine)	-2	15/25	100	3	12	10	1	—	120 000 ¥	348, SR4A
BMW RV430 (limousine)	+2	20/50	195	1	10	5	1	—	38 450 ¥	111
Eurocar President (limousine)	-2	15/25	130	3	12	8	1	—	112 500 ¥	111
Eurocar Westwind 3K (sport)	+3	20/60	240	3	10	6	1	—	85 000 ¥	348, SR4A
Thundercloud Morgan (tout-terrain)	0	15/30	120	1	8	4	1	—	7 500 ¥	111
Mercedes IG310 Igel (tout-terrain)	+1	15/30	140	1	10	7	1	—	21 000 ¥	111

Camions	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
Ares Roadmaster (transport)	-1	10/30	120	2	16	16	2	4	48 000¥	111
GAZ P-179 (pick-up)	-1	15/30	90	1	14	6	1	—	12 000¥	111
Tata Hotspur (camion de course tout-terrain)	+1	20/50	200	2	16	10	2	8	60 000¥	111
Ford-Canada Buffalo (camping car)	-2	10/20	80	2	16	10	2	—	55 000¥	112
GMC Bulldog Step-Van (van)	0	5/10	90	2	16	8	1	—	35 000¥	348, SR4A
GMC Hermes (van de livraison)	-1	5/10	100	2	17	6	2	8	45 000¥	112
Renault-Fiat 264 Fattorina (van)	-1	5/15	90	1	16	6	1	—	28 475¥	112
Conestoga Vista (bus)	-3	15/25	90	1	20	4	1	—	25 000¥	112
Scania VM 42 (transport)	-1	10/30	125	2	16	7	2	4	41 400¥	113
Nordkapp Zugmaschine (semi)	-1	15/30	110	2	18	8	1	—	90 000¥	113
avec remorque	-3	5/20	90	2	24	8	1	—	+20 000¥	
Hovercrafts	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
GMC Everglades (hovercraft)	+1	10/20	120	2	14	6	1	4	25 500¥	348, SR4A
Mostran KVP-27T (hovercraft)	+2	10/15	90	1	8	8	1	4	40 000¥	113
Bateaux	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
SeaDoo Bolt (scooter des mers)	+2	15/25	45	2	5	4	1	—	6 000¥	113
Blohm & Voss Spitzenechter (chalutier)	-1	10/20	40	1	16	2	2	—	22 000¥	113
Zemlya-Poltava Crest (hors bord)	+2	10/30	80	1	12	6	1	8	35 000¥	113
Colorado Craft Sylph (hydroptère)	+3	15/40	100	2	8	4	1	4	40 000¥	113
Harland & Wolff Classique III (yacht)	-1	10/25	35	2	24	8	2	12	235 000¥	113
MT Sea Nymph (yacht)	-3	10/20	45	2	18	6	1	—	170 000¥	349, SR4A
SC Otter (sport)	+1	5/10	45	1	12	6	1	—	12 500¥	349, SR4A
Proteus Lamprey (scooter sous-marin)	0	10/15	35	1	6	4	1	—	14 000¥	114
Krasnay Sormova Partisan (sous-marin de surveillance)	-1	5/15	40	2	20	15	2	16P	650 000¥	114
Vulkan Electronaut (mini sous-marin)	0	5/10	30	2	12	10	2	10	158 000¥	349, SR4A
Planeurs et véhicules aériens de mobilité personnelle	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
Lockheed Sparrow (VAMP)	+1	15/40	90	3	4	2	1	12R	19 500¥	114
Artemis Industries Dawnglider (planeur)	0	10/20	60	2	6	2	1	16R	55 000¥	114
Moonlight Aerospace Phoenix (planeur)	+1	15/30	80	1	6	1	1	6	16 000¥	114
Véhicules de basse altitude	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
MiG-67	+2	50/200	800	1	18	10	2	20P	950 000¥	114
Cascade Skraacha	0	40/160	600	1	16	14	2	12P	475 000¥	114
Avions	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
M-K Wandervogel (voilure orientable)	-1	15/35	195	2	16	4	2	16	395 000¥	115
Hawker-Siddley Skytrain (rotor orientable)	0	30/120	550	2	30	4	2	16	1 500 000¥	115
Cessna C750 (bimoteur)	-1	20/90	340	2	18	4	—	8	164 000¥	349, SR4A
Piper Brat (jet ultraléger)	+1	30/150	650	3	18	6	2	16	1 000 000¥	115
Gulfstream Luxe V (jet privé)	+1	40/150	800	3	14	10	3	18	1 200 000¥	115
Renault-Fiat Fokker Tundra-9 (jet amphibie)	-1	30/120	500	2	18	8	2	12	325 000¥	115
Hélicoptères	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
Hughes Aerospace Emblem (navette)	-1	15/50	300	2	18	6	2	14	640 000¥	116
Ares Dragon (transport)	-1	10/40	260	3	22	8	—	12	495 000¥	349, SR4A
Hughes Stallion (utilitaire)	-1	15/50	190	3	14	8	—	12	225 000¥	349, SR4A
Mitsubishi Karura (autogire)	0	10/30	100	2	12	6	2	14	200 000¥	116
Northrup Wasp (autogire)	0	15/30	130	2	10	6	—	12R	106 000¥	349, SR4A
VTOL / VSTOL	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
GMC Banshee (thunderbird)	+1	50/250	1 000	2	20	18	—	24P	2 350 000¥	349, SR4A
Federated-Boeing Commuter (voilure orientable)	-2	10/30	120	3	16	8	—	16R	320 000¥	349, SR4A

Dirigeable	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
Luftschiffbau LZ-2065	-3	5/10	30	1	36	2	2	16	800 000 ¥	116
Véhicules militaires, médicaux et de sécurité	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
Dodge-Guardian (moto de police)	+2	20/35	100	2	8	10	2	8R	14 000 ¥	116
General Product COP (SUV de police)	+1	10/35	120	1	12	12	3	6R	18 000 ¥	117
Chrysler-Nissan Patrol-1 (voiture de patrouille)	+3	10/45	180	3	10	10	1	12R	22 700 ¥	348, SR4A
Lone Star Honda 3240 modifiée (voiture de poursuite)	+2	20/50	220	2	9	6	1	14R	107 500 ¥	117
DocWagon SRT (ambulance)	+1	20/40	150	2	14	10	2	12R	65 000 ¥	117
DocWagon HTR (ambulance d'intervention à haut risque)	+2	20/40	150	2	14	20	3	18R	80 000 ¥	117
Mercedes Multimog Greif (véhicule de commandement)	-1	10/25	110	3	16	16	3	22R	88 700 ¥	117
Lone Star Black Mariah (transport de détenus)	-1	5/25	100	1	15	15	1	18R	55 000 ¥	117
Ares Citymaster (véhicule anti-émeutes)	-1	5/30	120	3	16	20	3	20R	51 200 ¥	348, SR4A
Mercedes PE Commando (van de sécurité)	0	20/40	150	3	16	15	2	17R	72 500 ¥	119
Ruhrmetall Wolf II (VCI)	0	10/30	105	2	16	18	3	24P	72 500 ¥	119
GMC Beachcraft (hovercraft de patrouille)	+2	10/40	160	2	12	16	2	16R	63 000 ¥	348, SR4A
Surfstar Marine Seacop (vedette de patrouille portuaire)	0	10/20	60	1	14	14	2	12R	24 000 ¥	117
Surfstar Marine SeaDoc (bateau ambulance)	1	12/24	60	1	14	14	2	12R	38 000 ¥	118
Celebrian Striker (corvette de patrouille)	-2	10/20	50	1	30	20	3	26P	2 200 000 ¥	118
Classe USS Boston (sous-marin de patrouille)	-2	5/15	70	2	30	20	3	30P	29 000 000 ¥	118
DocWagon CRT Helicopter (autogire médical)	0	25/60	340	3	20	10	2	20R	1 310 000 ¥	118
Northrup Yellowjacket (autogire militaire)	0	15/30	130	2	10	8	2	12P	122 000 ¥	119
Aztechnology Aguilar-GX (autogire de combat)	+1	15/60	400	2	16	16	2	20P	1 800 000 ¥	119
FBI Hughes Kestrel C (hélicoptère de transport armé)	+2	20/40	150	2	14	18	3	18R	210 000 ¥	119
Federated-Boeing Eagle-C (chasseur bombardier)	+2	60/240	1 200	3	20	12	3	26P	10 000 000 ¥	120
Micro-drones	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
Shiawase Kanmushi	+1	2/10	10	3	0	0	1	8	1 000 ¥	350, SR4A
Microskimmer	+1	2/10	10	3	0	0	1	8	1 000 ¥	350, SR4A
Stonebrooke Smokecloud (drone de diversion roulant)	+1	2/10	10	3	0	0	2	14R	1 500 ¥	120
Jena Robotnik Cyclone (espion roulant)	+1	2/10	10	3	0	0	2	10R	1 250 ¥	120
Toyota MK-Centipede (recherche et secours)	+1	2/10	10	3	0	1	1	4	1 000 ¥	120
Mini-drones	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
Ares Heimdall (drone missile)	+1	spécial	3 000	3	1	1	2	14P	1 500 ¥	120
Bust-A-Move (jouet marcheur)	0	3/10	10	2	1	0	1	—	350 ¥	121
Renraku Shrew (espion roulant démontable)	0	10/20	60	3	1	0	2	12R	3 100 ¥	121
Cyberspace Designs Dragonfly (chasseur / tueur)	+1	3/15	30	3	1	1	2	12R	2 500 ¥	121
Ferret RPD-1X (patrouilleur roulant)	0	10/20	60	3	1	2	3	8	3 000 ¥	121
Lone Star iBall	+1	3/15	15	3	1	0	2	6	1 500 ¥	350, SR4A
MCT Fly-Spy	+1	3/15	15	3	1	0	2	6	2 000 ¥	350, SR4A
Petits drones	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
Ares Sentinel série « R » (sentinelle sur rail)	0	5/10	40	3	2	6	2	4R	2 000 ¥	122
Aztechnology Armadillo (drone aérien de guerre électronique)	0	5/15	50	3	2	6	3	12P	20 000 ¥	122
Aztechnology Crawler	0	5/20	50	3	2	0	2	4	1 700 ¥	350, SR4A
Entertainment Systems Falcon (drone de compagnie aérien)	+2	5/30	70	3	2	2	1	16	59 000 ¥	122
GMC Sandal (drone de livraison roulant)	0	10/25	60	2	2	4	2	4	3 500 ¥	122
Knight Errant P4 (drone de poursuite roulant)	+1	20/50	180	3	2	2	3	10R	8 000 ¥	123
Lockheed Optic-X	0	5/20	75	3	2	0	2	6	1 700 ¥	350, SR4A
GMC Chariot modifié (drone de combat déguisé)	0	10/25	40	3	2	2	2	8P	4 800 ¥	123
Transys Steed (mobilité personnelle, roulant)	+1	10/20	40	3	2	2	3	—	4 000 ¥	123

Drones moyens	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
Evo Orderly (aide soignant marcheur)	0	5/20	40	3	3	3	2	4	2 000 ¥	123
Federated-Boeing Kull (reconnaissance / ravitaillement aérien)	+1	30/150	300	3	3	0	2	4	10 000 ¥	124
Ford LEBD-1 (renfort aérien)	0	5/20	80	3	3	6	3	6R	4 500 ¥	124
GM-Nissan Doberman	0	10/25	75	3	3	6	3	6	3 000 ¥	350, SR4A
MCT-Nissan Rotodrone	0	10/25	100	3	3	2	3	6	2 000 ¥	350, SR4A
Mitsuhama Akiyama (cyborg)	+3	5/15	40	—	4	4	4	24R	250 000 ¥	124
Mitsuhama Otomo (cyborg)	+1	5/15	30	—	6	0	3	24R	150 000 ¥	124
Renraku Manservant-3 (domestique humanoïde)	0	5/15	15	3	3	0	2	—	2 500 ¥	125
Renraku Stormcloud	-3	5/10	25	3	3	2	3	6	2 500 ¥	350, SR4A
Ruhrmetall Wolfsspinne (marcheur de combat arachnoïde)	+2	10/30	50	3	3	6	3	14P	7 000 ¥	125

Grands drones	Mania.	Accél.	Vit.	Auto.	Struct.	Blind.	Sens.	Dispo.	Coût	Page
Ares Auxilia Mk3 (militaire, à chenilles)	-1	10/30	50	3	4	12	2	10P	8 000 ¥	125
C-D Dalmatian (grand)	0	15/40	120	3	4	2	3	9	2 200 ¥	350, SR4A
CrashCart AutoDoc (grand)	0	5/10	30	3	4	2	1	8R	4 000 ¥	350, SR4A
GTS Tower (dirigeable porte-drones)	0	10/30	120	3	4	2	3	12	25 000 ¥	125
Lockheed Vulcan (drone de maintenance roulant)	-1	5/15	30	3	4	4	2	4	6 000 ¥	125
McDonnell-Douglas Nimrod (combat aérien)	+2	40/200	800	3	4	8	3	18P	75 000 ¥	125
Mesametric Beaver (marcheur de construction)	-1	5/15	15	3	4	8	1	—	4 000 ¥	126
Mitsuhama Tomino (cyborg)	+2	5/15	35	—	10	10	3	24R	350 000 ¥	126
Saeder-Krupp Mk-17D Neptune (reconnaissance submersible)	-1	5/20	30	3	4	12	3	10	22 000 ¥	126
Saeder-Krupp Schildkröte (NBC)	-1	5/20	40	3	4	6	2	10	8 000 ¥	127
Steel Lynx (grand)	0	15/40	120	3	4	9	3	12R	5 000 ¥	350, SR4A
Wuxing Crimson Samurai (centauroïde)	+1	15/30	100	3	4	12	3	10R	9 500 ¥	127

Armes de véhicules	Dom.	PA	Mode	Souffle	Mun.	Dispo.	Coût	Page
Autocanon léger GE Vigilant	8P	-4	TA	—	200 (bande)	15P	5 000 ¥	127
Autocanon lourd GE Vanquisher	11P	-6	TA	—	200 (bande)	20P	20 000 ¥	127
Canon à eau Lone Star FlashFlood	8E	-moitié	TA	—	200 (bande)	10R	5 000 ¥	127
Canon gauss Aztechnology Itzcóatl	18P	-10	CC	-2/m	50 (bande)	30P	600 000 ¥	127
Canon gauss léger S-K Taurus	14P	-8	CC	-2/m	50 (bande)	25P	200 000 ¥	127
Canon à globules Ares Fogger	spécial	—	SA	—	50 (bande)	15R	10 000 ¥	127
Canon léger GM	13P	-6	SA	-1/m	50 (bande)	18P	50 000 ¥	127
Canon lourd GM	17P	-8	CC	-1/m	50 (bande)	22P	100 000 ¥	128
Canon à micro-ondes Shiawase	spécial	-moitié	CC	—	100*	20R	25 000 ¥	128
Lance-roquettes de barrage Fleche Hail	roquette	roquette	spécial	roquette	20	25P	20 000 ¥	128
Laser naval Winter Systems Mercury	16P	-moitié	CC	—	1000*	30P	1 000 000 ¥	128
Laser pour véhicule Ares Firelance	12P	-moitié	CC	—	100*	25P	400 000 ¥	128

* Nombre de points d'énergie disponibles si l'arme n'est pas alimentée par une source de courant externe. Si l'arme est reliée à une telle source, la capacité en munitions n'est limitée que par celle de la source.

Missiles	Dom.	PA	Souffle	Dispo.	Coût	Page
Aztechnology Iron Bomb série 5	22P(f)	0	-2/m	12P	400 ¥	128
Charge sous-marine Esprit Corail	12P	-4**	-1/m**	10P	800 ¥	129
Mini-torpille Proteus AG Piranha	8P	-4**	-2/m**	12P	1 000 + (400 × indice de Senseurs) ¥	129
Mistubishi-GM Outlaw	selon bloc	selon bloc	selon bloc	15P	1 000 ¥	129
Bloc I	16P	-2	rayon de 20m	25P	2 000 + (500 × indice de Senseurs) ¥	
Bloc II	16P	-2	rayon de 20m	25P	8 000 + (500 × indice de Senseurs) ¥	
Bloc III	18P	-2/-6*	-4/m	25P	4 000 + (600 × indice de Senseurs) ¥	
Bloc IV	18P	-2/-6*	-4/m	28P	4 000 + (800 × indice de Senseurs) ¥	
Bloc V (fragmentation)	16P(f)	+3	-1/m	25P	4 000 + (500 × indice de Senseurs) ¥	
Bloc V (HE)	16P	-2/-6*	-2/m	25P	4 000 + (500 × indice de Senseurs) ¥	
Bloc VI	16P	-4**	-2/m**	25P	6 000 + (500 × indice de Senseurs) ¥	
Saab-Saaker AIM-27 Sparrow Hawk	22P	-2/-6*	-4/m	30P	8 000 + (500 × indice de Senseurs) ¥	129
Torpille Cardeon Mark 78	16P	-4**	-2/m**	25P	4 000 + (400 × indice de Senseurs) ¥	129
Torpille à supercavitation Mærsk Fiske	12P	-4**	-2/m**	24P	10 000 + (500 × indice de Senseurs) ¥	129

* Les munitions AV ont une PA de -4 contre les personnes, -6 contre les véhicules et les barrières (voir p. 166, SR4A)

** La PA et le Souffle correspondent à des explosions en vol. Une explosion sous-marine a des effets bien plus dramatiques contre les armures et le blindage, et l'amplitude de son onde de choc est bien supérieure (voir *Le combat dans l'eau*, p. 172).

MODIFICATIONS D'ARMES ET DE VÉHICULES

Forges personnelles	Disponibilité			Coût	Page
Petite		10R		15 000 ¥	134
Grande		16R		150 000 ¥	134
Modifs de véhicules	Emplace.	Seuil	Outilage	Coût	Compétence spéciale
Accès supplémentaires	1	8	Atelier	5 000 ¥	8
Adaptation pour environnement extrême	1	16	Atelier	2 000 ¥	6
Adaptation cyborg	1	16	Installation	15 000 ¥ (+250 000 ¥ pour l'UCC)	18
Aérostat	1	Structure × 6	Atelier	Structure × 400 ¥	6
Agilité structurelle instable	4	24	Installation	Structure × 5 000 ¥	12R
Ajustement pour métahumain	— (1 pour les trolls)	4	Kit	500 ¥ par passager	—
Aménagements					136
Squatter	0	6	Atelier	100 ¥	—
Moyen	1	6	Atelier	100 ¥	2
Élevé	2	10	Atelier	1 000 ¥	8
Luxe	4	20	Atelier	10 000 ¥	16
Amphibie					136
Niveau 1	2	10	Atelier	Structure × 250 ¥	6
Niveau 2	4	20	Atelier	Structure × 1 000 ¥	12
Apparence vivante (Indice 1-3)	2	15	Installation	Indice × 5 000 ¥	Indice × 3
Assemblage rapide	1	Structure × 4	Installation	1 000 ¥	8
Atelier embarqué	1	20	Installation	10 000 ¥	10
Forge embarquée	1	20	Installation	50 000 ¥	20R
Autoréparation	1	20	Atelier	Structure × 1 500 ¥	16R
Ballasts					137
Niveau 1	1	16	Installation	Structure × 2 000 ¥	8
Niveau 2	4	24	Installation	Structure × 10 000 ¥	16
Batterie de senseurs améliorée	1	8	Atelier	1 000 ¥	6
Bélier	1	8	Atelier	Structure × 250 ¥	6R
Blindage					138
Normal	1	Indice	Atelier	Indice × 200 ¥	6R
Dissimulé	2	Indice × 2	Atelier	Indice × 1 000 ¥	12R
Intelligent	2	Indice × 2	Atelier	Indice × 2 000 ¥	16R
Blindage spécial	1	12	Atelier	Indice × 500 ¥	8
Boosters	5	36	Installation	Structure × 5 000 ¥	16P
Bras / Grappin mécanique					138
Grappin	1	8	Atelier	1 000 ¥	4
Bras complet	2	16	Installation	4 000 ¥	6
Caméras internes	0	8	Kit	Structure × 100 ¥	6R
Camouflage de signature	Indice	Indice × 6	Atelier	Indice × 2 000 ¥	14P
Casier à munitions	1	4	Atelier	200 ¥	6R
Chenilles	1 (perm.)/2 (temp.)	20	Installation	Structure × 1 000 ¥	4
CME (Indice 1-10)	1	20	Atelier	Indice × 1 000 ¥	12P
Cocon pour rigger					139
Basique	1	6	Kit	1 500 ¥	8
Amélioré	2	10	Kit	4 000 ¥	14R
Compartiment de contrebande					140
Normal	1	16	Installation	1 500 ¥	6P
Protégé	1	20	Installation	3 000 ¥ et plus	12P
Consommation optimisée	1	24	Installation	Accél. (Course) × Vitesse × 5 ¥	4
Contre-mesures de verrouillage	1	20	Atelier	5 000 ¥	10R
Coque réfléchissante	1	20	Atelier	Structure × 300 ¥	10
Customisation de moteur					140
Vitesse	2	24	Installation	Vitesse × Structure × 5 ¥	6
Accélération	2	24	Installation	Accél. × Structure × 25 ¥	6

Modifs de véhicules	Emplace.	Seuil	Outilage	Coût	Dispo.	Compétence spéciale	Page
Décollage et atterrissage améliorés							140
Niveau 1	4	24	Installation	Structure × 1 000 ¥	8	—	
Niveau 2	6	36	Installation	Structure × 5 000 ¥	16	—	
Démarqueur pour véhicule	1	8	Atelier	Structure × 250 ¥	6P	Hardware	140
Diffuseur de fumigène	1	8	Atelier	700 ¥	6R	—	141
Écrans d'affichage améliorés	1	16	Atelier	Structure × 100 ¥	10R	—	141
Extrémités adhésives	1	8	Atelier	300 ¥	6	—	141
Flotteurs	4	24	Installation	Structure × 2 000 ¥	12	—	141
GridLink	1	4	Atelier	750 ¥	4	Hardware	141
Gyrostabilisation pour moto	1	16	Installation	Structure × 300 ¥	8	—	141
Hovercraft							141
Réassemblage	3	10	Atelier	Structure × 1 000 ¥	12	—	
Ajout	4	16	Atelier	Structure × 2 000 ¥	12	—	
Hydroptère	2	10	Installation	Structure × 2 000 ¥	10	—	141
Interface épidermique totale	1	8	Atelier	5 000 ¥	8	Hardware	142
Interface gyro	1	8	Atelier	5 000 ¥	12P	Hardware	142
Jet d'eau sous pression	2	10	Installation	Structure × 200 ¥	6R	—	142
Lance-torpilles	1	8	Atelier	2 000 ¥	12P	Armurerie	142
Lanceur de bandes d'arrêt	1	10	Atelier	800 ¥ + bandes	12P	—	142
Liaison satellite	1	6	Kit	500 ¥	4	Hardware	142
Logique floue	1	4	Kit	2 500 ¥	12R	Hardware	142
Machinerie spéciale	variable	variable	variable	variable	variable	variable	142
Manœuvrabilité limitée	+4	8	Atelier	100 ¥	4	—	143
Marcheur	2	10	Atelier	Structure × 500 ¥	4	—	143
Meurtrière	1	4	Kit	500 ¥	6R	—	143
Module de rigging	1	6	Kit	2 500 ¥	4	Hardware	143
Module Valkyrie	2	6	Kit	2 000 ¥	10	Hardware	143
Motorisation polycarburants	1	20	Installation	Structure × 1 000 ¥	12	—	143
Nanomaintenance (Indice 1 à 4)	1	16	Atelier	Indice × 5 000 ¥	(Indice × 5)R	—	143
Neutralisation des contrôles à distance	1	4	Atelier	200 ¥	2	—	143
Drive-by-wire	1	4	Atelier	500 ¥	2	—	
Commandes manuelles	4	20	Installation	Structure × 500 ¥	10	—	
Commandes secondaires	1	6	Atelier	1 000 ¥	4	—	
Neutralisation du GridLink	1	10	Atelier	2 000 ¥	8P	Hardware	144
Nitro-injection	1	8	Kit	2 500 ¥	4	—	144
Projecteur de poursuite	1	10	Kit	1 200 ¥	4	—	144
Propulsion sur rail	— (perm.) /1 (temp.)	16	Installation	Structure × 500 ¥	4	—	144
Protection électromagnétique	2	16	Installation	Indice × 2 000 ¥	Indice × 4	Hardware	144
Protection pare-balles passagers (Indice 1-10)	2	Indice × 2	Atelier	Indice × 500 ¥	(Indice)R	Armurerie	144
Rack de drone							144
Mini	1	8	Kit	500 ¥	4	—	144
Petit	2	10	Atelier	1 000 ¥	4	—	145
Petit (avec rampe)	3	20	Installation	5 000 ¥	10	—	145
Grand	4	16	Atelier	4 000 ¥	6	—	145
Grand (avec rampe)	6	30	Installation	20 000 ¥	12	—	145
Lancement multiple	5	20	Installation	10 000 ¥	16	—	145
Réservoir supplémentaire	1	8	Atelier	1 000 ¥	4	—	145
Revêtement caméléon	1	10	Installation	Structure × 1 000 ¥	12R	—	145
Sécurité passagers améliorée (Indice 1-6)	2	Indice × 4	Atelier	Indice × 2 000 ¥	Indice × 2	—	145
Senseurs tactiles	1	16	Atelier	Structure × 500 ¥	8	Hardware	145
Side-car	1	24	Atelier	1 500 ¥	6	—	145
Sièges éjectables	1	10	Installation	500 ¥	8R	—	145
Spray à huile	1	10	Atelier	500 ¥	8P	—	145
Stabilisateur corporel (Indice 1-3)	3	10	Installation	Indice × 3 000 ¥	Indice × 3	—	146
SunCell	1	16	Atelier	Structure × 500 ¥	6	Hardware	146
Suppression des commandes manuelles	1	4	Atelier	200 ¥	2	—	146
Suspension améliorée	1	8	Atelier	Structure × 5 000 ¥	4	—	146
Suspension tout-terrain	1	8	Atelier	Coût du véhicule × 25 %	4	—	146
Système antivol	2	20	Atelier	Structure × 200 ¥	6R	—	146
Système de défense anti-missiles	1	10	Atelier	10 000 ¥	12R	Software	147
Système de désactivation							147
Basique	1	20	Atelier	500 ¥	8R	Hardware	
Amélioré	1	24	Atelier	700 ¥ + gaz	10R	Hardware	
Autodestruction	2	30	Atelier	1 000 ¥	12P	Explosifs	

Modifs de véhicules	Emplace.	Seuil	Outilage	Coût	Disponibilité	Compétence spéciale	Page
Système Flying Fox	3	20	Installation	Structure × 3 500 ¥	16R	—	147
Système de survie							147
Niveau 1	1	10	Atelier	Structure × 500 ¥	8	—	
Niveau 2	3	24	Installation	Structure × 2 000 ¥	12	—	
Treuil							147
Standard	1	10	Atelier	600 ¥	2	—	
Amélioré	2	16	Installation	5 000 ¥	8	—	
Tuning							148
Niveau 1	1	10	Atelier	Structure × 50 ¥	2	Artisanat	
Niveau 2	1	20	Atelier	Structure × 500 ¥ et plus	8	Artisanat	
Turbo	1	10	Atelier	Accél. (Course) × Structure × 20 ¥	4	—	148
Unité de retransmission	1	4	Kit	4 000 ¥	12	Hardware	148

Modifs de véhicules	Emplace.	Seuil	Outilage	Coût	Disponibilité	Compétence spéciale	Page
Monture d'arme							148
Normale (taille)	1	6	Kit	1 500 ¥	8P	Armurerie	
Renforcée (taille)	2	10	Kit	4 000 ¥	10P	Armurerie	
Externe (visibilité)	—	—	—	—	—	—	
Interne (visibilité)	+2	+6	Atelier	+1 000 ¥	+2P	—	
Dissimulée (visibilité)	+3	+10	Atelier	+4 000 ¥	+4P	Déguisement	
Fixe (flexibilité)	—	—	—	—	—	—	
Flexible (flexibilité)	+1	+6	Atelier	+2 000 ¥	+2P	—	
Tourelle (flexibilité)	+3	+16	Installation	+5 000 ¥	+6P	—	
Tourelle lourde (flexibilité)	+4	+24	Installation	+15 000 ¥	+8P	—	
Commande manuelle	+1	—	—	—	—	—	
Commande blindée	+2	+10	Atelier	+2 000 ¥	+2P	—	
Télécommandée	—	+6	Atelier	+500 ¥	+2P	—	

Modifs d'armes	Emplace.	Seuil	Outilage	Coût	Disponibilité	Compétence spéciale	Page
Adaptation pour environnement extrême							149
Niveau 1	1	6	Atelier	100 ¥	8R	—	
Niveau 2	4	36	Installation	Coût de l'arme × 3	16R	—	
Adaptation pour métahumain	1	8	Atelier	50 ¥	—	—	150
Allongement de canon	1	20	Installation	Coût de l'arme	8R	—	150
Amélioration caméra	1	6	Kit	Coût de l'amélioration	6	Hardware	150
Apparence personnalisée							150
Niveau 1	1	8	Atelier	100 ¥	2	Artisanat	
Niveau 2	1	16	Atelier	1 000 ¥	8	Artisanat	
Arme sous le canon	3	20	Installation	comme arme souhaitée	comme arme souhaitée	—	150
Atténuateur de son	3	16	Atelier	600 ¥	12P	—	150
Silencieux	2	10	Atelier	400 ¥	8P	—	
Silencieux pour revolver	4	24	Installation	2 500 ¥	16P	—	
Atténuateur thermique	1	8	Atelier	200 ¥	6P	—	
Autopilote d'arme							150
Indice 1-3	—	10	Kit	Indice × 1 000 ¥	(Indice × 3)R	Hardware	
Indice 4-6	—	10	Kit	Indice × 2 500 ¥	(Indice × 3)R	Hardware	
Bandoulière / Lanière	—	4	Kit	10 ¥	—	—	150
Barillet étendu	1	10	Installation	500 ¥	4R	—	151
Biped interne	3	16	Atelier	400 ¥	4	—	151
Camouflage ghillie	1	10	Atelier	100 ¥	4	—	151
Canon alourdi	3	16	Installation	Coût de l'arme	6R	—	151
Chargeur grande capacité	1	4	Atelier	500 ¥	4R	—	151
Tambour	2	16	Installation	1 000 ¥	6R	—	
Chargeur supplémentaire	2	20	Installation	Coût de l'arme	10R	—	151
Commande et réponse vocale	1	6	Atelier	50 ¥	2	Hardware	151

Modifs d'armes	Emplace.	Seuil	Outilage	Coût	Disponibilité	Compétence spéciale	Page
Composants en céramique / plastacier							151
Niveau 1	1	16	Installation	Coût de l'arme × 2	12P	—	
Niveau 2	1	24	Installation	Coût de l'arme × 3	16P	—	
Niveau 3	1	40	Installation	Coût de l'arme × 6	20P	—	
Cran de sûreté amélioré							152
Système basique	1	6	Kit	100 ¥	—	—	
Immobilisation	1	6	Atelier	200 ¥	6	—	
Autodestruction	1	10	Atelier	300 ¥	8P	Explosifs	
Autodestruction explosive	2	16	Installation	400 ¥	10P	Explosifs	
Colle	1	10	Atelier	400 ¥	8	—	
Pointes	1	8	Atelier	300 ¥	8	—	
Électrification	1	8	Atelier	500 ¥	8R	—	
Inducteur de douleur	1	10	Atelier	2 000 ¥	8R	—	
Crosse adhésive	1	10	Kit	100 ¥	6	—	152
Crosse personnalisée	1	10	Kit	100 ¥	2	Artisanat	152
Crosse pliable	1	4	Kit	30 ¥	2	—	152
Crosse pliable électrique	1	8	Atelier	100 ¥	6	—	
Démontage facile							152
Manuel	1	24	Atelier	Coût de l'arme	8R	Mécanique industrielle	
Rapide	2	30	Installation	Coût de l'arme + 200 ¥	10R	Mécanique industrielle	
Éjecteur de munitions	1	16	Atelier	250 ¥	8R	—	152
Endoscope	1	8	Atelier	300 ¥	8	—	153
Haute vitesse	2	30	Installation	Coût de l'arme × 2	8R	—	153
Interface épidermique	1	6	Kit	50 ¥	6	—	153
Lampe torche	1	6	Kit	Coût de la lampe torche	—	—	153
Lest de canon	2	6	Kit	25 ¥	6	—	153
Lest auto-ajustant	4	10	Atelier	150 ¥	10	—	
Modif amovible	selon modif	+4	Atelier	+50 ¥	+2	—	153
Modification des modes de tir							153
Modif mineure	1	10	Atelier	300 ¥	4R	—	
Modif majeure	4	40	Installation	Coût de l'arme + 2 000 ¥	12P	—	
Monture à glissière électrique	*	8	Installation	3 500 ¥	8	—	153
Poids réduit	1	24	Installation	Coût de l'arme	6	—	153
Poignée avant	1	8	Atelier	50 ¥	—	—	153
Raccourcissement de canon	1	6	Kit	20 ¥	4R	—	150
Renfort en mêlée	1	16	Installation	300 ¥	4	—	153
Revêtement caméléon	2	10	Atelier	1 000 ¥	10R	—	154
Support de baïonnette	1	4	Kit	20 ¥	2	—	154
Suppression de la détente	—	8	Kit	50 ¥	2	—	154
Système pneumatique 2	1	4	Atelier	200 ¥	4R	—	154
Système pneumatique 3	2	8	Atelier	400 ¥	6R	—	154
Système de propulsion							154
Reptation	2	16	Installation	3 000 ¥	10P	Mécanique automobile	
Rampant	5	24	Installation	10 000 ¥	14P	Mécanique automobile	
Volant	8	36	Installation	20 000 ¥	18P	Mécanique aéronautique	
Système Safe Target	1	6	Kit	200 ¥	4	Hardware	154
Système smartgun	1	8	Atelier	Coût de l'arme	6R	—	154
Télémètre amélioré	1	10	Kit	1 000 ¥	6	—	154
Tir électronique	2	16	Installation	1 000 ¥	10R	—	154
Traceur	—	4	Kit	150 ¥	—	—	154
Visée laser	1	4	Kit	100 ¥	2	—	154

* Emplacements de modif max +1



PORTÉE DES ARMES

Portée en mètres

	Courte (+0)	Moyenne (-1)	Longue (-3)	Étendue (-6)
Pistolets				
Tasers	0–5	6–10	11–15	16–20
Pistolets de poche	0–5	6–15	16–30	31–50
Pistolets légers	0–5	6–15	16–30	31–50
Pistolets lourds	0–5	6–20	21–40	41–60
Armes automatiques				
Pistolets mitrailleurs	0–5	6–15	16–30	31–50
Mitraillettes	0–10	11–40	41–80	81–150
Fusils d'assaut	0–50	51–150	151–350	351–550
Fusils				
Shotguns (fléchettes)	0–10	11–25	26–40	41–60
Shotguns (plombs)	0–10	11–40	41–80	81–150
Fusils de sport	0–100	101–250	251–500	501–750
Fusils de précision	0–150	151–350	351–800	801–1 500
Armes lourdes				
Mitrailleuses légères	0–75	76–200	201–400	401–800
Mitrailleuses moyennes / lourdes	0–80	81–250	251–750	751–1 200
Canons d'assaut	0–100	101–300	301–750	751–1 500
Lance-grenades	5–50*	51–100	101–150	151–500
Lance-missiles	20–70*	71–150	151–450	451–1 500
Mortiers	150–300*	301–1 000	1 001–4 000	4 001–6 000
Lance-missiles Ballista	20–100*	101–500	501–3 000	3 001–5 000
Projectiles balistiques				
Arcs	0–FOR	jusqu'à FOR × 10	jusqu'à FOR × 30	jusqu'à FOR × 60
Arbalètes légères	0–6	7–24	25–60	61–120
Arbalètes moyennes	0–9	10–36	37–90	91–150
Arbalètes lourdes	0–15	16–45	46–120	121–180
Arbalète de poing	0–5	6–15	16–30	31–50
Projectiles d'impact				
Couteaux de lancer	0–FOR	jusqu'à FOR × 2	jusqu'à FOR × 3	jusqu'à FOR × 5
Shurikens	0–FOR	jusqu'à FOR × 2	jusqu'à FOR × 5	jusqu'à FOR × 7
Grenades à main				
Standard	0–FOR × 2	jusqu'à FOR × 4	jusqu'à FOR × 6	jusqu'à FOR × 10
Aérodynamiques	0–FOR × 2	jusqu'à FOR × 4	jusqu'à FOR × 8	jusqu'à FOR × 15
Armes exotiques				
Sarbacanes	0–CON	jusqu'à CON × 2	jusqu'à CON × 3	jusqu'à CON × 4

* Voir *Portée minimum des lance-grenades*, p. 155, SR4A.

