



SHADOWRUN

FEN NOURRI



RÈGLES DE COMBAT



ÇA VA FAIRE MAL

QUELQU'UN, QUELQUE PART, VA PRENDRE CHER.

Haut les flingues. Lames au clair. Ça va faire mal. Mais finalement, tout ce qui importe, c'est qui va souffrir, et qui va survivre.

La violence fait partie du quotidien des shadowrunners : ils décident de celle qu'ils infligeront et trouvent les moyens de survivre à celle qu'ils subissent. Ils connaissent le prix à payer : l'entraînement difficile, la guérison incertaine et continuer à vivre en supportant le poids de leurs actions. Certains shadowrunners suivent un code de conduite, pour se donner des limites à ne pas franchir. D'autres décident simplement d'avoir la mémoire courte.

Feu Nourri, le livre dont tout shadowrunner a besoin pour surmonter ces épreuves, propose de nouveaux traits, armes et techniques pour parfaire les compétences de combat des shadowrunners, ainsi que des pistes pour développer les personnages selon l'éthique qu'ils se donnent, et la violence à laquelle ils sont confrontés.

De nouvelles expériences et péripéties attendent votre personnage parmi les Ombres.

Feu Nourri est un supplément de règles de combat pour *Shadowrun, Sixième édition*.



Under License From



BLACK-BEBOOK-EDITIONS.FR | CATALYSTGAMELABS.COM | SHADOWRUNTABLETOP.COM

© 2021 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun, Sixth World, and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

BBESR607



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	5	PERSONNALISATION DES ARMES	43
GUERRES OUVERTES	6	Modifications	43
ARSENAL	10	Adaptation pour métahumains	43
Armes de mêlée	10	Adhésif gecko	44
Armes tranchantes	10	Allégement	45
Armes contondantes	12	Bricolée	45
Armes de mêlée exotiques	14	Canon court	45
Armes à distance	15	Crosses	46
Armes à feu	16	Démontage facile	47
Pistolets de poche	16	Dikote	47
Pistolets légers	16	Gyrostabilisateur II	47
Pistolets lourds	17	Lame aveuglante	48
Pistolets automatiques	18	Lestage	48
Mitraillettes	18	Lest d'arme/Canon lourd	48
Shotguns	20	Matériaux intelligents	48
Fusils	21	Nanoconstruction	48
Mitrailleuses	26	Poignée	48
Canons d'assaut	29	Poignée personnalisée	49
Armes à distance exotiques /spéciales/diverses	30	Pointes	49
Lanceurs	32	Pointes rétractables	49
Armes explosives et à dispersion	33	Protection matricielle pour soldats	49
Modifications de grenades	35	Rails pour accessoires	50
Munitions	36	Rallonge de canon	50
rEVolution Arms	36	Renfort de mêlée	50
Munitions	42	Revêtement électrique	50
		Revêtement lumineux	51
		Style personnalisé	51
		Support de fixation sous le canon	51
		Support pour munitions secondaires	52

CRÉDITS VO

Rédaction : Brooke Chang, Jeff Halket, Alexander Kadar, Adam Large, Scott Schletz, RJ Thomas, Malik Toms, Clifton Wright

Illustration de couverture : Benjamin Giletti

Illustrations : Bruno Balixa, Brent Chumley, Tyler Clark, Benjamin Giletti, Phil Hilliker, David Hueso, Thomas 'TK' Kruckenberg, Dan Martin, Brian McCranie, Marco Pennachietti, Derek Poole, Jeff Porter, Júlio Cesar Oliveira Rocha, Andreas 'AAS' Schroth, John Tedrick

Design et maquette : Matt "The Darth" Heerdt

Direction artistique : Brett Evans

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy

Correction et testeurs : Chuck Burhanna, Raymond Croteau, Bruce Ford, Mason Hart, J. Keith Henry, Francis Jose, Louis Ray, Robert Volbrecht, Jeremy Weyand, Aric Wieder

Consultant créatif : Finn Hardy

VERSION FRANÇAISE

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable de la gamme Shadowrun : Ghislain Bonnotte

Traduction : Marine Madani, Nicolas Schott

Correction : Lise Guillotin

Errata : Mathieu Thivin avec Ghislain Bonnotte

Maquette : Romano Garnier

L'Equipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Mathieu Disy, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Coline Mergen, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Aurélie Pesséas, Thierry Pryzbyla, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

© 2021 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

Édité par Black Book Éditions,
50 rue Jean Zay, 69800 St Priest, FRANCE
www.black-book-editions.fr

Imprimé en Union Européenne.
Dépot légal : Novembre 2021
ISBN : 978-2-36328-975-9 / ISBN PDF : 978-2-36328-977-3



AFFÛTEZ VOS TALENTS	71
Premier sujet de réflexion : les pensées d'un mercenaire	71
Avant que le combat commence	73
Première leçon : développer son esprit tactique	73
S'équiper pour la fête	74
Paré et prêt à y aller	75
Sélection d'armes	75
Sélection d'armures	76
Examen et sélection de l'équipement	77
Former une équipe de combat performante	78
Les types d'équipes	78
Former son équipe de combat	78
Principes et tactiques de combat	80
Quand c'est "L'HEURE D'Y ALLER"	80
Tactiques d'escouade et Manoeuvres de combat	82
Barrage rampant	82
Effraction dynamique	82
Flanquer	83
Formation en diamant	83
Ouverture d'angle	83
Progression en perroquet	83
Repli stratégique	84
Sous le bouclier	84
Tir de suppression	84
Tirs croisés	85
Tous contre un	85
Réseaux tactiques	85
M-TOC	85
Tac-Applis et équipement connexe	86
TOUS EN TENUE	62
Ares "Bug Stomper" MK II Armor	62
Armure anti-meurtre	63
Armure de classe militaire	63
Armure de sécurité	63
Armure Parashield "Protection mystique"	64
Armure SecureTech Invisi-Shield	64
Gilet pare-balles tactique SEM	64
Masque balistique	64
Securetech SkinShield	64
Système d'équipement modulaire (SEM)	65
Système de Renfort d'Armure Securetech (SRA)	65
Tenues de service standard (TSS)	65
Se protéger avec style	66
Armure ReaLeather	66
Collection NightShade & Moonsilver	66
Collections Ares Victory	66
Costume/robe Armanté	67
Costumes Mortimer of London	67
CycleWear	67
Manteaux Mortimer of London	67
Vashon Island	67
Accessoires, modifications et caractéristiques	68
Accès à l'équipement	68
Armure réactive	68
Cumulable	69
Dissipation thermique	69
Étui à munitions dissimulable	69
Fibres durcies "Toughweave"	69
Fibres électrisées	69
Pack de camouflage programmable	69
Poche secrète	70
Poignée de tractage	70
Système de camouflage d'armure au ruthénium	70
Tissage mystique	70
TECHNIQUES DE COMBAT	88
Nouvelles actions d'Atout	88
Adroit comme un singe	88
Ancré au sol	88
Armoire à glace	89
Attaque ciblée : Destruction d'arme	89
Attaque ciblée : Neutraliser	89
Béquille	89
Claque assourdissante	89
Clouer	89
Coup bas	89
Démonstration de force	89
Diversion	89
Enchevêtrer	90
Évasion karmique	90
Faire le mort	90
Fracture	90
Frappe à la gorge	90
Frappe aveuglante	90
Parkour	90
Portée étendue	90
Présence intimidante	90
Projection	91
Prompt à dégainer	91
Protéger l'essentiel	91
Provocation	91
Repousser un adversaire	91
Retour à l'envoyeur !	91
Riposte	91
Roulé-boulé	91
Se rattraper aux branches	91
Simuler	92
Tir de couverture	92
Transfert de force	92
Vif comme le vent	92

Nouveaux bonus d'Atout	93	CONCLUSIONS VIOLENTES	118
Bonus pour 4 points d'Atout	93	Votre cerveau face à la violence	118
Bonus variable	93	Ce qui cause (ou ne cause pas) le traumatisme	119
Arts martiaux	93	Ce à quoi ressemble un traumatisme	120
Règles des arts martiaux	93	Comment y faire face	121
Arts martiaux traditionnels	94	Informations de jeu	123
Arts martiaux du Sixième Monde	97	L'origine des traumatismes	123
Techniques d'Arts martiaux	99	Suivre une ou plusieurs voie(s)	123
Nouveaux états	102	Test de Résilience	123
Déséquilibré	102	Les conséquences désastreuses	123
Estropié (I, II, III)	102	Flash-back	124
Muet	102	Mauvais souvenirs	124
PLAISIRS BRUTAUX	103	Obsession	124
Qu'est-ce que la violence ?	103	Phobie (Objet)	124
Pourquoi faire usage de violence ?	104	Toujours en retard	124
Les "Pour"	104	Tu as peut-être manqué quelque chose	125
Les "Contre"	105	Voies de traits	125
La Violence vécue au quotidien :		Les Frontières de l'honneur	125
portraits de quatre runners	105	Chat échaudé	126
Le témoignage de Borderline	105	Oeil pour oeil	127
Le Témoignage de Clockwork	106	Apprendre à réagir	128
Le témoignage de Sikh Burn	107	FORCES D'OPPOSITION	129
Le témoignage de Viking Cowgirl	108	Forces de sécurité corporatistes	129
Hiérarchisation de la violence	109	Lone Star	129
Violence et codes	111	Knight Errant	131
Tableau d'honneur	112	Autres compagnies de sécurité	132
Omertà, le code du silence	112	Policlub Humanis	135
Le code du Wuxia	113	Gangs	139
Le code du paladin	113	Ancients	139
Le code du soldat	113	Halloweeners	140
Le code Akichita	114	Cutters	141
Bushido 2.0	114	First Nations	142
Règles et Conséquences	114	Smokers Club	143
Cibler les communautés	115	TABLES RÉCAPITULATIVES	145
Violence et Pression	115		
Violence et Réputation	116		
Violence et Codes de conduite	116		

INTRODUCTION

Certains shadowrunners usent de discréption, d'autres de leur charme et d'autres encore de diplomatie, mais ces artifices ont leurs limites et vient toujours un moment où chacun doit faire face et survivre au déchaînement de violence qui lui tombe dessus. Qu'il s'agisse d'un ganger à la gâchette facile, d'un agent de la Lone Star déterminé ou d'un shadowrunner rival, il y aura toujours quelqu'un pour vous obliger à recourir à la force et il vous faudra l'affronter ou vous avouer vaincu.

Feu nourri vous aidera à éviter cette dernière option, en donnant des outils et des astuces qui vous permettront aux runners de survivre... et de gérer les conséquences de leurs actes. Cet ouvrage débute par **Arsenal**, qui vient considérablement augmenter la liste d'armes de *Shadowrun* et offre aux joueurs de toutes nouvelles possibilités pour envisager leurs opérations. **Personnalisation des armes**, tout est dans le titre, offre des règles et des options qui permettront aux shadowrunners d'ajouter accessoires et modifications à leurs armes pour qu'elles répondent exactement à leurs besoins. Après le Yin, le Yang, avec le chapitre **Tous en tenue**, qui regorge de nouvelles options pour assurer leur protection.

Dans **Affûtez vos talents**, les runners trouveront des options et des conseils tactiques pour les aider à tirer le meilleur parti de leur matériel ; si ce dernier est important, la manière de s'en servir est primordiale. **Techniques**

de combat élargit l'horizon des possibilités offertes aux runners, grâce à de nouveaux bonus et actions d'Atout, ainsi que des arts martiaux. **Plaisirs brutaux** s'intéresse de plus près au monde de la violence, et se penche sur quand et comment les runners choisissent d'y recourir. Il détaille également plusieurs codes de conduite à utiliser avec le trait du même nom, ainsi que de nouvelles règles pour utiliser la Pression et la Réputation. **Conclusions violentes** examine les manières dont la violence peut affecter les runners et comment leurs traumatismes pourront changer leur façon d'arpenter les Ombres. Ce chapitre contient également de nouveaux traits et voies, l'occasion pour les joueurs de permettre à leur personnage d'expérimenter les différentes conséquences à faire usage de violence, et de déterminer la meilleure façon de les surmonter.

Ce livre se conclut par **Forces d'opposition**, qui détaille diverses mesures de sécurité auxquelles les runners pourront se retrouver confrontés, en précisant dans chaque cas de figure les types et niveaux des adversaires qui les composent.

Avec ces informations, les maîtres de jeu disposeront de tous les outils pour offrir de grands défis aux joueurs et ces derniers auront à leur disposition de quoi les surmonter. Les personnages vont devoir prouver leur supériorité, lorsqu'il se retrouveront sous le feu des troupes d'assaut du Sixième Monde.



GUERRES OUVERTES

PAR MALIK TOMS

Son entretien de départ avait été le coup de grâce.

« Nous devons vous informer que l'équipement nous revient. »

Elle avait cligné des yeux, fixant un homme après l'autre, un panel de cinq officiers assis derrière une table pliante étroite et recouverte d'un tissu noir pour donner un air officiel à la scène.

« Que voulez-vous dire par 'l'équipement nous revient' ? »

« L'article 459.83 du code des opérations post-militaires stipule que nous sommes en droit de conserver tout équipement de qualité militaire délivré aux enrôlés à la fin de leur service. »

Elle avait cligné des yeux. « Soyons clairs, on parle de cyberware, là, n'est-ce pas ? »

Les hommes s'étaient contentés d'acquiescer.

Après ça, elle s'était sentie vide et dépouillée, et rejoindre Wolverine avait été le seul choix qui lui restait. Centurion payait beaucoup mieux, mais chez Wolverine ils avaient compris. Ils lui avaient rendu ce qu'on lui avait pris. Le câblage comptait plus que ce qu'elle voulait bien admettre. Ça faisait partie d'elle, comme la violence faisait partie des rues où elle avait grandi.

Vanessa s'était toujours débrouillée pour ne pas se mouiller. Enfant, elle s'était mise au sport, pour que personne ne lui demande de vendre de la drogue ou de faire le guet. Pendant son service, elle s'était fiée à son intelligence et avait opté pour une spécialité qui la tiendrait éloignée de ceux qui répliquaient aux tirs. Son unité, 52 Bravo, nettoyait les véhicules et les drones. Elle n'avait pas à aller au front pour tuer des types ou voir une sorte de ninja sous acide découper cinq ou six de ses compagnons avant que quelqu'un découvre une zone non protégée de son armure. Elle avait vu toutes ces choses et bien pire, mais seulement lors de visionnages ou de réparations sur le terrain, loin des combats. Et pourtant elle était là, dans un GMC Banshee fonçant entre les tours de bureaux vers sa première vraie mission en première ligne.

Pendant l'entretien, Wolverine avait tenté d'expliquer qu'ils ne faisaient rien de nouveau. « Saviez-vous que Pepsi disposait de l'une des six plus grandes armées du monde ? » avait demandé le recruteur. « C'était bien avant que l'extraterritorialité ne soit instaurée. Quand il y avait encore ce qu'on appelait des guerres froides. Aujourd'hui, il n'y a plus qu'une suite sans fin de guerres ouvertes. Les champs de bataille apparaissent plus souvent entre deux quartiers des UCAS que dans le désert ou au Yucatán. »

Le Banshee fit une embardée en frôlant une succession de gratte-ciel et fonça vers les immeubles bas de Hyde Park, à St. Louis. Elle était entourée de six soldats et de deux pilotes, sans compter le capitaine. Trois des soldats se tenaient à l'écart, engoncés dans leur armure de



sécurité et leur gilet pare-balles SEM. Des ex-Devil Dogs, des Marines des CAS à l'ancienne. Leur posture les trahissait. Pendant un siècle, l'humain blanc barbu avait représenté l'archétype de l'agent spécial militaire. De nos jours, ce rôle revenait plutôt aux orks et aux trolls et les gars de la vieille école comme eux étaient passés au privé. Pour sa part, elle faisait comme tous les nains. Elle s'occupait du soutien. Elle compensait par ses connaissances pratiques ce qui lui manquait en taille.

« Paraît que t'es une chercheuse, Bravo », lui dit un autre soldat, un gamin propret qui ne devait pas avoir plus de dix-huit ans. Il montra ses mains. « Alors épate-nous avec tes recherches. » Des ricanements accompagnèrent cette remarque. Il l'avait énoncée à voix haute, pas via radiolink, où tout était enregistré pour analyse et leçons de morale ultérieures.

Vanessa hocha la tête. Elle envisagea d'ignorer la pique, mais elle savait que c'était un test. Partout où elle allait, elle était mise à l'épreuve. Elle activa son commlink et répondit à voix haute. « Les Westside Rippers sont le seul gang organisé dans la zone de largage. D'après les rapports ils disposent d'un armement minimum ; des pistolets, moins d'une dizaine de mitrailleuses, comme la Shiawase modèle 70, peut-être une ou deux 71. L'opposition sera néanmoins féroce. Leur attaque sur le véhicule des clients est cohérente. Ils sont dans une voiture de sécurité de luxe, sur un territoire où ils n'ont vraiment pas leur place. Les Rippers cherchent à renforcer leur prise sur le secteur et sont en plein recrutement, ils ne pardonnent donc rien qui les ferait paraître faibles. Les capacités de leurs nouvelles recrues sont inconnues, mais

statistiquement parlant ils devraient avoir au moins un lanceur de sorts. »

Ils approchaient de la zone de largage. Les bâtiments se faisaient plus bas, plus vieux. À cette distance, les grappes éparses de véhicules avaient l'air de cafards bien gras. Les rares passants de Hyde Park, blottis dans leur manteau d'hiver et se préparant à l'orage qu'elle voyait se former au loin, paraissaient encore plus petits.

« Ok, Bravo, mais rien de tout ça n'explique comment de simples loubards ont réussi à neutraliser un blindé Kamekichi armé et fonctionnel au milieu du quartier le plus dangereux de la ville. » Son regard se planta dans celui du soldat qui se payait sa tête ; il souriait toujours. Elle n'avait jamais été douée pour décrypter les gens. Ça pouvait être du respect ou de la moquerie. Mais en l'occurrence, peu importait.

« Les clients ont demandé à ce que la sécurité leur laisse le temps de prendre quelques photos », répondit-elle.

« Encore ces foutus touristes de la misère », grogna le capitaine sur le canal commun. Il désigna les individus assis autour d'elle. « Ok, vous trois, vous descendez en couverture standard, l'équipe deux suit pour l'extraction. La Bleue, tu restes à bord. Pas question de risquer des vies pour extraire ce transport à la con de la zone à risque. »

« Impossible, chef. »

« Quoi ? »

« Impossible », répéta-t-elle en secouant la tête.

« Elle a raison, chef », l'appuya un des Devil Dogs. « La voiture des clients fait partie du contrat. On doit l'extraire aussi. »

« Oh, mais bordel... Bon ok, Bravo. Tu viens avec nous. On s'occupe de la cible principale et toi et mes trois costauds, Suarez, Fritz et Grant, vous sécurisez et réactivez la secondaire. »

Son regard se fixa sur le hublot. « Je le sens mal. »

Le dénommé Suarez grimaça. « Tu t'y feras, la Bleue. Ne les vois pas comme des gangers ou des civils. Vois-les plutôt comme des combattants ennemis. Ils saignent pareil. »

« Non, je veux dire, ce brouillard », rétorqua-t-elle. « Il se déplace beaucoup trop vite. »

Ce qui n'était alors qu'une fine brume s'était transformée en un nuage boursouflé qui sembla se densifier autour d'eux. Le Banshee fit une embardée avant de chuter brutalement. Des sirènes hurlèrent et le pilote leur cria : « Y'a de la magie là-dessous ! »

Le commandant se tourna vers le pilote : « Eh bien, fais quelque chose ! »

Son regard était aussi furieux que le permettaient ses yeux sur-cybernétisés. « Est-ce que j'ai l'air d'un foutu lanceur de sorts ? »

« Seigneur. Alors demande un soutien magique à la base ! »

La réponse retentit sur tous les canaux ouverts. « Le soutien magique ne fait pas partie du contrat. Il faudra en discuter avec la cible quand on aura atterri. »

Les règles d'engagement laissaient donc la place à une analyse coûts-bénéfices. Le privé n'était pas différent de l'armée.

« C'est le moment où jamais de sauter », beugla le capitaine. Les trois Devil Dogs rabattirent leur masque balistique et se dirigèrent rapidement vers les deux points de largage. Tout le monde suivit. Malgré les turbulences, ils se déplaçaient avec précision, se jetant à tour de rôle et en silence dans l'épais nuage. Vanessa était la dernière.

Avant son départ, l'armée avait expérimenté les harnais Artemis Eagle qui permettaient aux soldats de tomber du ciel comme des personnages de science-fiction. Là ils n'avaient que des cordes et sauter depuis un blindé léger à 250 mètres d'altitude comportait de nombreux risques. Ferme accrochée à son câble, elle chuta à travers une couche de brouillard gris-blanc à couper au couteau. Soudain, la brume se dispersa et le sol fonça à sa rencontre. Vanessa tombait en pleine scène de bataille. Elle eut à peine le temps de se concentrer. Des véhicules en feu embrasaient les rues. Des balles la frôlèrent dans sa chute. Le verrouillage automatique ralentit sa descente et elle s'efforça de mettre son entraînement en pratique en notant rapidement les positions ennemis avant de se concentrer sur son atterrissage.

La corde rompit à sa droite et elle se mit à partir en vrille. Le bloqueur s'enclencha et elle s'immobilisa à trois mètres du sol tandis que les balles continuaient à siffler autour d'elle. Elle fouilla la poche de son gilet SEM et en tira un bâtonnet catalyseur. Dès qu'elle l'appliqua sur la corde, celle-ci se désagrégua instantanément. Elle se mit en boule et roula au moment de l'impact avec le sol, espérant que l'armure absorberait le choc. Ce fut le cas, en grande partie. Vanessa se remit debout en boitant. Deux soldats fondirent immédiatement sur elle. L'un d'eux posa la main sur son dos et l'attrapa par le harnais avant de la tirer derrière le véhicule cible.

Elle prit un moment pour retrouver son souffle, s'imprégnant des sons et des odeurs de la scène. Les yeux fermés, elle analysait les bruits des armes. Elle entendait

le martèlement régulier des Ares Alpha en tirs de couverture. Un bruit de bouchon et le sifflement qui suivit lui apprirent qu'un de ses coéquipiers venait de tirer une grenade grâce au lanceur intégré. Une explosion lointaine et assourdissante le confirma. Ce n'était pas ainsi que les combats côté civil étaient censés se dérouler. Ça ressemblait plus au Yucatán qu'aux rues de St Louis.

Le trio de Devil Dogs avait déjà entamé sa progression et engageait l'ennemi depuis le milieu de la rue. Leurs cibles portaient des sweats à capuche et s'abritaient derrière des voitures étrangères que la puissance de feu de Wolverine réduisait à néant. Vanessa ne voyait que deux des autres soldats en soutien. Sa némésis hilare était introuvable.

Des tirs hostiles leur répondirent par vagues. Elle reconnut le crépitement de fusils plus récents ; des Colts M23, pour être précis. Les renseignements avaient tout faux. Ce matériel n'était pas du niveau d'un gang de rue. Elle compta les signaux individuels comme on lui avait appris, respira profondément et annonça le résultat sur le canal commun. « Capitaine, on a plusieurs cibles avec des armes lourdes. Ils ont des fusils d'assaut, au moins dix-sept en tout. »

Il n'y eut pas de réponse et elle n'en attendait pas vraiment. Les renseignements urbains venaient des rapports de police et des ventes d'armes déclarées. Quand les entreprises inondaient la conurb avec des armes du marché gris pour stimuler leurs bénéfices, impossible de savoir ce que possède le type en face. C'était dans la rue que se déroulait la vraie course à l'armement, et ce, depuis le départ des UCAS.

Le van Kamekichi était bien cabossé et présentait d'innombrables impacts de balles, mais il avait l'air d'être en état de rouler. Derrière le véhicule, le trottoir ressemblait aux pires scènes de guerre qu'elle avait pu contempler avec ses drones. Les membres de l'équipe de sécurité initiale gisaient littéralement sur des gangers morts. C'étaient des hommes et des femmes, adolescents pour la plupart. Il y avait du sang partout. Puis elle repéra son ami sarcastique. Il avait survécu à l'atterrissement, mais il avait pris plusieurs balles dans les jambes et le ventre, qui avaient traversé son armure intermédiaire même à cette distance. Elle s'approcha de lui et vérifia son pouls. Rien.

Un homme dans un costume déchiré avec un badge Wolverine fixé au revers se trouvait sur le siège passager du van. Il aperçut Vanessa, se pencha hors du véhicule et lui demanda, « Vous êtes le rigger ? »

Elle acquiesça, fixant toujours les corps gisant à ses pieds.

Il l'attrapa par le gilet et lui cria, « Que les choses soient bien claires, rigger. Ce ne sont pas des passants, là-dehors. Quiconque n'étant pas sous contrat avec nous doit être considéré comme combattant ennemi, compris ? »

Elle hocha la tête, mais elle n'avait pas compris.

Les clients étaient un couple dans la quarantaine avec deux enfants, un garçon et une fille. Les petits avaient les yeux écarquillés, riaient et pointaient du doigt, leur joie se mêlant aux fusillades. On leur avait déjà dit ce que Vanessa savait. Les gangers ne possédaient rien qui puisse passer outre le blindage réactif de l'habitacle ; pour eux, c'était comme un jeu vidéo grandeur nature. Le mari faisait de son mieux pour rester calme. La femme se défoulait sur l'agent en costume. Vanessa n'en saisit que des bribes, assez pour percevoir la colère de la femme et la frustration du sergent. C'était suffisant pour comprendre

ce qu'ils disaient. Ils avaient déjà payé un supplément pour leur protection et sa famille n'aurait jamais dû subir tout ça. Elle entendit l'agent parler de magie, utiliser des termes corporatistes comme responsabilité et charges supplémentaires, mais la cliente était trop en colère pour l'entendre. Trop en colère pour accepter les conditions.

Vanessa activa mentalement son micro et dit, « Capitaine, nous n'aurons pas de soutien astral. »

« Alors il va falloir évacuer la cible principale par la route », répondit-il. « On ne peut pas risquer de perdre le blindé face à de la magie. Je répète : extraction impossible. »

Le bruit d'un fusil à gros calibre fendit l'air et l'un des deux hommes qui l'avait tirée à l'abri s'effondra. Elle avait immédiatement reconnu le son d'un Springfield M-1400. Vanessa compta les secondes nécessaires au rechargeement pendant que les canaux résonnaient d'alertes au « Sniper ! ».

Les Devil Dogs poursuivaient leur offensive vers le sud. Ils abattirent trois personnes de plus avant de se mettre à couvert dans une allée étroite entre un Stuffer Shack et un immeuble d'appartements. Pendant leur retraite, le fusil fit à nouveau feu et l'un d'eux vola en arrière. Ses compagnons l'attrapèrent et tirèrent ce qu'il en restait à l'abri. Suarez cria, « On peut pas rester là ! »

C'est alors que Vanessa décida de passer à l'action et s'attela à faire fonctionner le véhicule, ce qui impliquait de se brancher à son module d'interface. Elle ouvrit la porte côté conducteur. Un agent de sécurité en tenue de service y était toujours câblé, vautré dans son fauteuil. Elle chercha un pouls, n'en trouva aucun et tira le corps hors de l'habitacle. Il lui fallait une meilleure vue d'ensemble.

Elle brancha le câble dans son jack et lança les diagnostics de réparation. L'auto-gonflage des pneus était déjà à l'œuvre, luttant contre les dégâts des balles à gros calibre. Le moteur fonctionnait, mais les caméras avant et arrière étaient HS. Ce modèle de véhicule était le nec plus ultra et embarquait un trio de microdrones. Elle envisagea de demander l'autorisation d'utiliser ces ressources par radio avant de se ravisier. Ils avaient besoin d'yeux dans le ciel. Ils devaient trouver le sniper et tout ce qui les attendait dans ces ruelles. Dans ces conditions, mieux valait prévenir que guérir. Elle activa le lanceur pour en envoyer un observer les environs.

La zone de combat aurait pu être le quartier de son enfance. Brennan Street était un long alignement gris et marron d'immeubles d'appartements entrecoupés de boutiques. Surplombant le tout, l'étrange nuage occultait toujours le ciel. Des individus portant des sweats à capuche d'un violet vif s'abritaient derrière les voitures qui bordaient la rue, certaines désormais en flammes. D'autres tiraient depuis les portes d'entrée avant de se replier à l'intérieur. Une laverie automatique se trouvait à deux cents mètres vers le sud. Par les yeux du drone, Vanessa aperçut des gens massés à l'intérieur. Ils avaient l'air terrifiés. Elle se dit qu'ils avaient toutes les raisons de l'être ; une véritable guerre se déroulait juste devant chez eux. Elle se demanda combien d'entre eux avaient des amis dans ce conflit. Ou des enfants. Ils avaient choisi de rester sur place au cœur de la bataille et ils en payaient le prix. Vanessa balaya cette pensée et repositionna le drone pour poursuivre sa recherche de menaces.

Elle détecta le sniper, accroupi sur le toit à un demi-pâté de maisons au nord de la laverie, et aperçut le flash à la sortie du canon quand il tira une nouvelle balle

meurtrière. L'ork portait un long manteau noir et avait l'air trop vieux pour être un ganger. Elle se remémora les paroles de l'agent et signala rapidement sa position.

Une grenade fut aussitôt tirée en un long arc vers la cible avant d'exploser sur le toit. Des tirs directs suivirent et quand la fumée se dispersa, le sniper était mort. Une guerre ouverte, effectivement, pensa-t-elle en continuant d'alimenter son équipe en cibles à abattre. Le rapport de sa demande de diagnostic s'afficha et elle envoya un message à son équipe : « Il reste trois minutes pour les réparations. Repliez-vous sur ma position. »

D'après la carte, cette portion de Bremen avenue rejoignait l'Interstate 70. S'ils parvenaient à l'atteindre, ils seraient tirés d'affaire. Il y avait une école sur le trajet et elle estima (espéra) que la poursuite s'arrêterait avant. Mais rien n'était moins sûr. Elle se dit soudain que ces gens se battaient pour défendre leur mode de vie. Qu'était-elle en train de protéger ? Pour qui se battait-elle ? Une famille de rupins qui voulait offrir à ses enfants un aperçu du quotidien des moins bien lotis ? Des dizaines de personnes avaient déjà payé cela de leur vie. Quand elle était dans l'armée, elle justifiait les morts par la liberté qu'ils offraient à sa nation brisée, ou plutôt l'amas de villes et d'états qu'elle était devenue. Ici, les enjeux étaient totalement différents.

L'escouade se replia vers le fourgon, progressant d'une zone protégée à l'autre en se protégeant mutuellement et à tour de rôle par des tirs de couverture. Ils se déplacèrent ainsi jusqu'à ce que toutes les personnes capables de marcher se retrouvent dans le véhicule. Vanessa remarqua que les morts étaient laissés sur place. Une autre équipe serait déployée pour ça, assistée d'une batterie d'auditeurs et d'experts en assurance afin de déterminer les causes de décès et les indemnisations résultantes.

Il ne manquait plus qu'un dernier ajustement pour remettre la caméra arrière en état. En quelques millisecondes, ses sens furent submergés par l'affichage panoramique du champ de bataille. Des réticules de visée verrouillèrent une dizaine d'ennemis au moins, les mettant en surbrillance rouge. Certains n'étaient que des gosses et des personnes âgées se penchant aux fenêtres de leur immeuble ; d'autres, à peine en âge de se battre, se précipitaient dans la rue pour dépouiller les corps. Elle vit homme portant un uniforme de chez Hungry Harry saisir un pistolet des mains d'un cadavre et tirer inutilement sur le véhicule en fuite.

C'est à ce moment que Vanessa comprit pour qui elle se battait. Ce n'était certainement pas pour le client. Elle le faisait pour le salaire et le bol de ramen bien chaud qui l'attendait au bout de la nuit. Elle le faisait pour la promesse de quelque chose de mieux ; pour le câblage et ce qu'il représentait pour elle. Après tout, elle restait toujours un soldat. Un rigger. Ce champ de bataille s'était révélé plus dangereux que la dizaine d'autres sur lesquels elle avait fait couler le sang au cours de sa carrière. Ce n'était pas une question de gentils ou de méchants, mais de qui avait les plus gros flingues. Aujourd'hui, ça avait été son camp. En conduisant vers le centre Wolverine le plus proche, Vanessa commença à réfléchir à comment s'assurer de disposer des plus gros flingues la prochaine fois.



ARSENAL

➤ Il y a quelques semaines, Glitch a demandé mon aide pour l'aider à mettre à jour les fichiers du JackPoint concernant les dernières tendances en matière d'armes et de combats modernes. J'ai de toute évidence accepté, ou bien vous ne seriez pas en train de lire ceci. Et avant que quelqu'un ne pose la question... Je suis mercenaire ou runner depuis mes seize ans, je pratique de multiples arts martiaux et suis également maître armurier. Chacune des armes listées ici reflète les tendances actuelles ou une conception classique. Je les ai pour la plupart utilisées sur le terrain ou testées sur un stand de tir. Quand ce n'était pas le cas, j'ai fait intervenir quelques invités. Voici donc le bon, le mauvais et le «nawak» pour que vous vous fassiez une opinion.

➤ Rifleman

de la Première Guerre mondiale, lorsque le combat au corps à corps est devenu majoritaire. Conçue pour frapper, trancher ou poignarder, cette arme se décline en de nombreuses variantes (ouvert, à anneaux, avec ou sans rivets ou pointes, etc.), mais le modèle classique possède une garde adaptée aux doigts ou au poing, fixée à une lame de 14 à 18 cm. Le couteau de tranchée est une arme grossière qui va à l'essentiel, sans fioriture.

➤ Quelques communautés d'arts martiaux et de combat la considèrent comme une arme du pauvre ; de l'avis général, elle est rudimentaire et peu raffinée. Moi, tant que ça fonctionne, ça me convient. Et grâce à la partie poing américain, j'ai moins de chances de la faire tomber quand le combat devient sanglant et glissant. Mais si vous voulez l'adopter, gardez à l'esprit que ce n'est pas une arme qu'on peut dégainer ou lâcher rapidement.

➤ Treadle

ARMES DE MÊLÉE

ARMES TRANCHANTES

COUTEAU DE TRANCHÉE

Un couteau de tranchée est le résultat de la fusion d'un poing américain et d'un couteau de combat. Le concept s'est développé lors de la sanglante guerre de tranchées

COUTEAU DE TRANCHÉE

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Arme tranchante	3P/E*	7+FOR/-/-/-	3	100 ¥

*La lame inflige des dommages physiques et le poing américain des dommages étourdisseants.

GLADIUS TACTIQUE "XIPHOS"

Les katanas sont tellement clichés. Sans parler de leur encombrement. Le gladiateur des rues avisé préférera cacher un Xiphos prêt à l'action sous son manteau. Conçu à la fois pour l'attaque et la défense, le Xiphos est une arme robuste, mais légère et acérée pour tous ceux qui privilégient l'efficacité au style.



GLADIUS XIPHOS

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Arme tranchante	3P	10+FOR/-/-/-	4	300 ¥

KAMI

Ces petites faux à une main servaient à l'origine d'outil agricole dans les rizières asiatiques. Elles finirent cependant (comme souvent à l'époque) par être converties en armes, avant d'être adoptées par les artistes martiaux. Une baisse notable de popularité ces dernières décennies avait quasiment relégué le kami aux musées, mais l'apparition d'un modèle pliable en matériaux modernes lui vaut un récent regain d'intérêt. Extrêmement efficace pour les attaques perforantes, sa lame aiguisée comme un rasoir peut servir à parer, désarmer ou immobiliser l'arme d'un adversaire.

- On peut aussi s'en servir d'outil d'escalade improvisé si on n'a pas le temps de sortir l'attrail complet. Mais n'allez pas croire que ça vous dispense d'un véritable équipement.
- Ma'Fan

KAMI

ARME	TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Kami Standard	Arme tranchante	3P	8+FOR/-/-/-	3	100 ¥
Kami pliable*	Arme tranchante	3P	8+FOR/-/-/-	3	150 ¥

Bonus standard : +1 au Score Défensif face aux attaques de mêlée ; -1 au seuil des tests d'escalade.

* +1 à la Dissimulation

KUKRI

D'après la légende, si un kukri est dégainé, il doit verser le sang. Rendues célèbres par les légendaires Gurkhas d'Inde et du Népal, ces lames de combat courbées sont réputées pour leur extraordinaire tranchant, bien qu'elles soient de piétres armes d'estoc ou perforantes. Au besoin, le kukri fait également un bon outil de découpe et de défrichage sur le terrain. Si vous ajoutez à sa légende les toutes dernières techniques de nanoforge, vous obtenez l'un des couteaux de combat les plus mortels utilisés à l'heure actuelle.

► Certaines sectes guerrières népalaises descendant des Gurkhas n'apprécient pas spécialement de voir des étrangers brandir un kukri. Il semble que pour elles, en porter sans avoir prouvé sa valeur représente une insulte.

► Red Anya

► Une de ces sectes vous en offrira peut-être un si vous lui rendez un grand service. Mais ne croyez pas que la tâche sera facile ou qu'il suffit de se pointer et de demander à la faire. Elles considèrent que c'est un peu insultant.

► Picador

KUKRI (COUTEAU DE COMBAT)

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Arme tranchante	3P	9+FOR/-/-/-	5	200 ¥

NODACHI

Également nommé *odachi* (grande épée), le *nodachi* (ou épée de plaine) était à l'origine utilisé par les samouraïs du Japon féodal, principalement comme arme d'infanterie et anti-cavalerie. Il était trop long pour être porté à la taille ou dégainé rapidement depuis le dos, et était donc souvent porté au fourreau directement à la main. Le nodachi profita de la popularité croissante d'armes comme le katana, surtout parmi les samouraïs des rues et autres combattants urbains. C'était à l'origine une arme notoirement difficile et chère à produire avec les méthodes japonaises traditionnelles, mais les techniques de forge modernes ont rendu le procédé significativement plus simple et abordable ; on en trouve sans peine chez la plupart des armuriers. Et ils sont légaux dans la plupart des pays. Bien que moins populaire que le katana, le nodachi n'en reste pas moins une arme redoutable. Sa longue lame le rend idéal pour engager plusieurs adversaires à une portée supérieure aux armes tranchantes traditionnelles. Les go-gangs modernes s'en servent régulièrement pour attaquer depuis leurs véhicules.

► La longueur du nodachi est une arme à double tranchant (rires). Sa portée représente un avantage certain, mais ce n'est pas une arme rapide et ses dégâts découlent plus de la force brute, comme une claymore ou une épée bâtarde. Mais ne vous y trompez pas : c'est une arme de guerre.

► Mihoshi Oni

► Ajoutez-y un tranchant monofilament et donnez-le à un samouraï des rues augmenté ou un adepte des lames, puis admirez le spectacle pendant qu'il découpe ses adversaires en petits morceaux.

► Treadle

► Je réagis à ce genre de menace comme face à n'importe quelle arme blanche : d'abord je tire, ensuite je tire à bonne distance et enfin je tire jusqu'à ce qu'elle arrête de bouger. Et si elle ne fait que remuer une oreille, je tire encore. Répéter si nécessaire.

► Cayman

NODACHI (ÉPÉE LONGUE)

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Arme tranchante	5P	10+FOR/-/-/-	4	900 ¥

- Et si elle parvient à s'approcher de toi avant que tu aies le temps de tirer ?
- Treadle
- Tu l'as dit : « **Si** ».
- Cayman

PILUM HORIZON-FLYNN

Après l'étonnant succès de la rapière Horizon-Flynn, les deux corpos se sont à nouveau associées pour créer la déclinaison moderne d'une autre arme classique du cinéma. *Barbarax et les Gladiateurs de l'espace*, la dernière tridéo d'Horizon, met en scène une superbe femme à l'armure minimalisté, qui combat des légions de guerriers ressemblant furieusement à des sbires d'Ares Macrotechnology. Dans la scène finale, elle utilise une lance télescopique avec laquelle elle empale deux ennemis sur un mur d'un seul lancer.

PILUM HORIZON-FLYNN

ARME	TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Pilum	Arme tranchante	4P	10+FOR/8*/-/--/-	4 (L)	750 ¥
Accessoire de tournage	Arme tranchante	3E	6+FOR/4*/-/--/-	1 (L)	250 ¥

* Ce score offensif est utilisé quand l'arme est lancée, portée maximum de 20 mètres.

Déployer ou rétracter la lance requiert une action mineure.

Bonus sans fil : une fois par round, la lance peut être déployée ou rétractée sans dépenser d'action.

SERRES DIGITALES

Servant à la fois d'outil de désengagement et d'ultime moyen de défense, les « serres » sont un terme générique regroupant une large variété de petites lames droites ou courbes de 2,5 à 8 cm. Elles existent sous de multiples formes et styles et se portent aux doigts, fixées sur tout gant, gantlet ou anneau pouvant être utilisé en même temps qu'une arme à feu standard sans perte de performance. Il est cependant conseillé de ne porter des serres que sur la main non directrice, afin d'éviter qu'elles n'interfèrent avec une arme à feu normale et de prévenir les accidents.



- Contrairement au crétin avec qui j'ai récemment bossé et qui aimait en porter des **deux** côtés. Tout allait bien jusqu'à ce qu'il essaye de tenir son flingue à deux mains. C'est bien beau d'avoir du matériel, mais sachez toujours comment vous en servir correctement.
- Danger Sensei

- Super utile quand ton cracheur principal est à court de pastilles et qu'un blaireau te fonce dessus pendant que tu rechargeas. Un bon coup bien placé peut ouvrir le bide de n'importe qui.
- Cayman
- Elles sont également appréciées par les cogneurs qui cherchent un petit avantage discret. Éventreuses de premier choix ; je dis banco.
- Hard Exit

SERRES DIGITALES

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Arme tranchante	2P	8+FOR/-/-/-/-	4 (L)	75 ¥ (par main)

URBAN TRIBE TOMAHAWK MK II

Avec son design alliant aspect indigène, matériaux modernes et un soupçon de faux rétro, ce modèle « Anciennes Traditions » semble tout droit sorti d'un livre d'histoire algonquine. Les concepteurs ont réduit le poids de la garde et lesté la tête avec un noyau d'osmium. Une fois habitué à son équilibre, c'est une arme rapide et puissante, mais qui reste assez légère pour autoriser des mouvements précis.

- C'est une super arme de lancer. Si c'est la lame qui touche, elle s'enfonce profondément ; si vous ratez, c'est comme être frappé par une balle en plomb. Gagnant-gagnant !
- Slamm-O!



URBAN TRIBE TOMAHAWK MK II

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Arme tranchante	2P	10+FOR/9*/-/--/-	3	150 ¥

*portée maximale de 20 mètres

ARMES CONTONDANTES

DASSAULT ALPENSTOCK

D'autres pourraient ne voir en cette tige métallique de deux mètres de long qu'un simple bâton, mais Dassault a ajouté tout un tas de fonctions utiles à ce vieux classique, ce qui en fait un outil d'escalade, de randonnée et de survie indispensable. Il peut servir de bâton de marche, mais le titane, matériau léger et résistant dans lequel il est fabriqué, permet de briser troncs, rochers et autres objets qui vous bloquent le passage (comme des têtes et des os). Son manche recèle de nombreux outils, permettant de s'en servir comme d'une lance (utile pour se déplacer sur la glace), un petit couteau, un écailleur à poisson, un aiguiseoir, un sifflet, un brise-glace et même un couteau suisse. Il embarque également une boussole, une lampe-torche et un bâtonnet capable de purifier l'eau après quelques minutes d'immersion. Cette fonction est réutilisable, mais nécessite un temps de recharge de douze heures pleines.

DASSAULT ALPENSTOCK

ARME	TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Bâton	Arme contondante	4E	8+FOR/-/-/-/-	3 (L)	500 ¥
Lance	Arme tranchante	4P	8+FOR/-/-/-/-	-	-
Couteau	Arme tranchante	2P	8+FOR/-/-/-/-	-	-

Bonus sans fil : la boussole intégrée au manche devient un écran tridéo pouvant afficher votre position sur une carte holographique ou RA.

LANCE/BÂTON TÉLESCOPIQUE COUGAR "LONG TOOTH"

Dans les bonnes conditions, les lances, bâtons et armes d'hast en général ont toujours été des armes efficaces. Elles sont assez polyvalentes, offrent une bonne allonge et s'intègrent dans de trop nombreuses stratégies offensives et défensives pour être détaillées ici. Les lances et bâtons, peu adaptés aux affrontements modernes dominés par les armes à feu et les lanceurs, représentent toujours une menace sérieuse dans une arène de combat rapproché et peuvent donner lieu à de bonnes dérouillées à l'ancienne. Mais comme toute arme, ils présentent des inconvénients. Ils sont toutefois encombrants, peu discrets et bien moins efficaces dans les espaces restreints et au contact. Plusieurs tentatives pour les rendre rétractables ont déjà été faites, les premières recourant au vieux système de cran d'arrêt déjà utilisé pour les matraques, mais le système était trop fragile et se brisait souvent après quelques frappes. Cougar Weapons Company a contourné le problème au milieu des années 2070, grâce à sa première lance télescopique fabriquée en alliage à mémoire de forme. Cette dernière peut se rétracter jusqu'à la taille d'un couteau standard et se déployer à nouveau sans perte de résistance mécanique. En 2079, Cougar a récidivé en introduisant la Long Tooth, un nouveau modèle de bâton/lance télescopique fabriqué dans le même alliage à mémoire de forme. Une fois repliée, la Long Tooth est à peine plus longue qu'une poignée de couteau de combat. En l'activant, elle peut s'étendre à 0,5, 1, 1,5 ou 2 mètres. On peut lui adjoindre une lame détachable de 12 centimètres, utilisable en position repliée et déployée, ce qui en fait une véritable lance.

- Sans surprise, elle est très populaire auprès des adeptes, artistes martiaux et des loubards de toute sorte. J'ai gagné la mienne il y a deux mois dans une ruelle de Soho, après qu'un soi-disant moine a essayé de m'apprendre la « bonne » manière de me battre. Il avait juste oublié la première règle du combat : la seule règle, c'est de gagner. J'espère qu'il a réussi à remplacer ses dents.
- Chainmaker
- Sympa. Par contre je déconseille l'usage du système télescopique comme d'un moyen de frappe. Les mécanismes à défaut d'un meilleur terme (je ne sais pas exactement comment ça fonctionne) ne supportent apparemment ce genre de traitement qu'une ou deux fois. Attendez bien la demi-seconde nécessaire à ce que l'arme soit totalement déployée avant de vous en servir, sinon elle ne fonctionnera peut-être pas la fois suivante, ce qui peut poser problème. Croyez-moi, je l'ai appris à la dure.
- Treadle

LANCE/BÂTON TÉLESCOPIQUE COUGAR

ARME	TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Lance Cougar	Arme tranchante	4P	9+FOR/4†/-/-/-	4	300 ¥
Bâton Cougar	Arme contondante	4E	9+FOR/-/-/-/-	-	-
Lame Cougar	Arme tranchante	2P	6+FOR/1*/-/-/-	-	-

† Portée maximale de 8 mètres

* Portée maximale de 20 mètres

Bonus sans fil : se déploie ou se rétracte par commande mentale (action mineure).

MARTEAU TACTIQUE

Il arrive que la solution à un problème se résume à taper dessus, *fort*. Dans ce cas de figure, le marteau tactique est l'outil qu'il vous faut. Se déclinant en versions courte et longue, le marteau tactique présente généralement un côté pointu se plantant dans la cible pour l'empêcher de se dérober et garantissant un bon transfert d'énergie cinétique, ainsi qu'une tête lestée qui en améliore l'équilibre général. Certains modèles sont également dotés d'une lame renforcée ou de grosses pointes au bout du manche pour les cas où changer d'arme n'est pas possible.

- Les équipes d'intrusion s'en servent beaucoup (surtout de la version à long manche) quand elles ne peuvent ni tirer sur les charnières de portes ni les faire exploser. Sur le terrain, ils sont bien plus transportables qu'un bâlier standard.
- Hard Exit
- On va pas se mentir, les trolls adorent ces trucs. Quand vous êtes plus grand que 90 % de la population, c'est comme jouer au tape-taupu en grande nature.
- 2XL



MARTEAU TACTIQUE

ARME	TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Marteau tactique court	Arme contondante	2P	8+FOR/-/-/-/-	4	200 ¥
Marteau tactique long	Arme contondante	4P	9+FOR/-/-/-/-	4	300 ¥
Lame/pointe de marteau tactique	Arme tranchante	3P	8/-/-/-/-	4	+100 ¥

TONFA

Rien ne vaut la simplicité. Sagesse ancestrale plus matériaux modernes égalemant cassage de dents simple et archaïque. Avec ces bâtons dotés d'une poignée qui en émerge en angle droit aux deux tiers de leur longueur, un combattant entraîné peut parer et faire pleuvoir une myriade de coups sur ses adversaires.

TONFA

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Arme contondante	3E	6+FOR/-/-/-/-	1	75 ¥

Note : en dépensant une action mineure avant votre attaque, vous pouvez Mettre à terre votre adversaire si vous lui infligez des dégâts.

ARMES DE MÊLÉE EXOTIQUES

BOTTES DE COMBAT BATES-BROWN

C'est clair, avec des années d'entraînement on peut briser une planche ou une personne avec son pied sans se blesser. Mais grâce à ces bottes, ce n'est pas *votre* pied qui se brisera quand vous le collerez quelque part. Entièrement renforcées pour défoncer des portes et des crânes, elles sont incontournables pour tous les adeptes du combat.

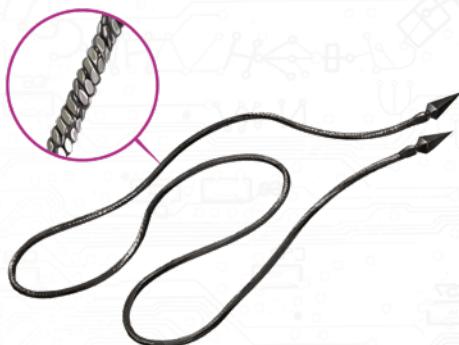
- Elles font maintenant partie de l'équipement standard des forces de Minuteman et Petrovski. Bates-Brown n'a aucun lien avec Horizon ou MCT, mais ça ne les empêche pas de les acheter.
- Picador

BOTTES DE COMBAT BATES-BROWN

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Combat à mains nues	3P	6+FOR/-/-/-/-	2	200 ¥

CHAÎNE MANKIRI

Aussi appelée *kusari-fundo* ou *mankirigusari* (puissance de 10 000 hommes), la chaîne mankiri est une arme de poing datant du Japon féodal, où elle servait d'arme « sans effusion de sang ». Ses caractéristiques varient, mais elle est souvent constituée d'une chaîne (*kusari*) et de deux poids attachés à chaque extrémité (*fundo*). Sa longueur totale va généralement de 30 à 120 centimètres (mais des modèles de 6 mètres existent aussi) et le fundo pèse généralement entre 60 et 120 grammes. Au combat, on se sert des fundo pour frapper l'adversaire et du kusari



pour immobiliser ses membres. La mankiri est également une arme de désarmement assez populaire. Elle n'est toutefois pas facile à déployer sans un entraînement poussé.

- On voit ça dans les tridéos et les sims : un artiste martial la fait tournoyer et un abruti se la prend dans la tronche ou se fait arracher son arme des mains. Comme pour la plupart de ces trucs, c'est des conneries, mais on peut toujours s'en servir de fouet.
- Stone
- Tu ne l'utilises pas à son plein potentiel. Et tu n'as clairement pas pris le temps d'apprendre à t'en servir correctement. Ça fait des années que je casse des têtes et que je désarme des enfoirés avec la mienne. Mais ça fait rien, le maniement d'une mankiri n'est pas à la portée de tout le monde.
- Treadle

CHAÎNE MANKIRI

ARME	TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Chaîne mankiri	Arme exotique	4E	5+RÉA/-/-/-/-	2	150 ¥
Chaîne mankiri (6 mètres)	Arme exotique	4E	5+RÉA/6+RÉA/-/-/-	2	150 ¥

Avec cette arme, une fois par round, vous pouvez effectuer l'action Faire trébucher sans dépenser l'action mineure normalement requise ; +1 à toutes les attaques visant à désarmer ou prendre un adversaire au piège.

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez la version de 6 mètres.

COLLECTION ZOÉ HERITAGE

À la fin des années 2060, Zoé s'est associée à plusieurs fabricants pour produire sur commande une ligne de vêtements à l'aspect historiquement exact. Cela fut un

COLLECTION HERITAGE

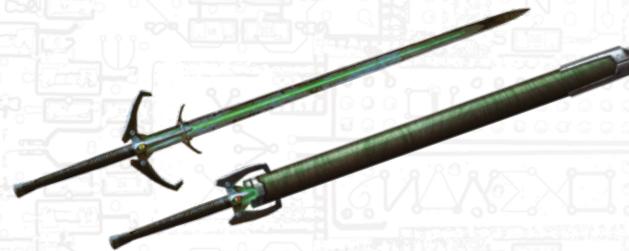
ARME	TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Casse-tête amérindien	Arme contondante	4E	10+FOR/6*/-/-/-	4	200 ¥
Chakram	Arme de jet	2P	10+FOR/9/3!/-/-	4	200 ¥
Claymore	Arme tranchante	4P	12+FOR/-/-/-/-	4	750 ¥
Éventail de guerre	Arme exotique	1P	6+FOR/-/-/-/-	4	175 ¥
Hache viking	Arme tranchante	3P	11+FOR/-/-/-/-	4	600 ¥
Katar	Combat à mains nues	3P	8+FOR/-/-/-/-	4	200 ¥
Labrys	Arme tranchante	4P	10+FOR/-/-/-/-	4	1000 ¥
Macuahuitl	Arme tranchante	3P	9+FOR/-/-/-/-	4	200 ¥
Shillelagh	Arme contondante	3E	8+FOR/-/-/-/-	4	150 ¥
Taiaha	Arme contondante	4S	9+FOR/-/-/-/-	4	200 ¥
Tomahawk	Arme tranchante	2P	10+FOR/9*/-/-/-	4	225 ¥
Tonfa	Arme contondante	3E	7+FOR/-/-/-/-	4	125 ¥

* Ce score offensif est utilisé quand l'arme est lancée. Portée maximum 20 mètres.

† Portée maximale de 100 mètres.

succès retentissant et Zoé reçut de nombreuses requêtes pour des accessoires. Après avoir maintenu sa collection pendant une dizaine d'années, elle décida de baisser le rideau pour créer plus de demande. Aujourd'hui, Zoé est de retour avec ce que les gens attendaient depuis toujours : les armes qui vont avec ses vêtements.

Elle a mis au point une sélection d'armes classiques qu'elle estime les plus demandées dans le monde et dans un large panel de cultures. Chacune d'entre elles est réalisée sur mesure et adaptée aux besoins de l'acheteur, et inclut les ajustements métahumains et une ergonomie personnalisée (les valeurs reflètent ces modifications). De plus, l'utilisateur peut choisir deux modifications supplémentaires sans surcoût.



TRONÇONNEUSE DE COMBAT ASH ARMS

Bien que cet outil soit totalement inadapté au combat réel, il y aura toujours quelqu'un pour s'en servir, juste parce que « c'est cool ». Et avec sa tronçonneuse de combat, Ash Arms capitalise à fond sur ce principe. Ce qui la différencie de l'outil de découpe standard tient dans deux aspects principaux. Premièrement, plusieurs composants sont renforcés pour supporter un usage plus violent et ne pas casser sous une contrainte excessive. Deuxièmement, elle est mieux protégée, ce qui la rend plus adaptée au combat au corps à corps et permet de cogner ses adversaires quand attaquer avec la scie est impossible. En dehors des bagarres de rues, la tronçonneuse de combat est pour le moins incommodante, mais dispose d'un facteur intimidation non négligeable qui peut procurer bien des avantages. Ash décline son produit en deux modèles : standard et monofilament, ce dernier offrant supposément un potentiel destructeur plus important. Mais en réalité, le danger supplémentaire pèse plus sur l'utilisateur que sur la cible.

➤ Ce truc a été créé pour les bagarres de rues ! J'ai un pote samouraï des rues nain qui s'en sert à la moindre occasion, il beugle « J'ves vous raccourcir à ma taille ! » avant de charger. En temps

TRONÇONNEUSE DE COMBAT ASH ARMS

ARME	TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Tronçonneuse Ash Arms	Arme exotique	4P	10+FOR/-/-/-	3	1000 ¥
Tronçonneuse monofilament Ash Arms	Arme exotique	6P	10+FOR/-/-/-	3	3000 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez la version monofilament.

normal je dirais que c'est un crétin suicidaire, mais la plupart du temps ça marche.

- Chainmaker
- Et quand ça marche pas ?
- Treadle
- Le charcudoc local se fait encore une fortune sur son dos *clin d'œil*.
- Chainmaker
- Blague à part, ça peut être utile même en dehors du combat direct. Une fois, on devait distraire des gardes. Un des types de mon équipe a démarré sa Ash. Non seulement il a attiré l'attention de la sécurité, mais le bruit a masqué notre entrée.
- Mika



ARMES À DISTANCE

ARBALÈTE PLIANTE

Les matériaux de pointe qui constituent l'arbalète moderne lui permettent de se replier facilement sur elle-même, diminuant grandement sa taille. Ils sont de plus non-métalliques et dépourvus d'agents chimiques, ce qui rend cette arme indétectable par les senseurs et donc idéale quand la discréption est de mise.



ARBALÈTES PLIANTES

TYPE	VD	MODE	SO	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Légère	2P	CC	6/8/2/-/-	4(m)	3 (L)	300 ¥
Standard	3P	CC	2/10/4/2/-	4(m)	3 (L)	600 ¥
Lourde	4P	CC	2/8/6/4/-	4(m)	4 (L)	850 ¥

Les modèles légers s'utilisent à une main tandis qu'il faut utiliser ses deux mains pour les modèles moyens et lourds. Replier ou déployer une arbalète pliante nécessite une action majeure. Une fois repliée, cette arme n'autorise que les modifications internes. En position dépliée, elle accepte toute modification pouvant être montée sur une arme à feu.

Note : Dissimulation 1 dépliée, 2 pliée.

Bonus sans fil : replier ou déployer l'arbalète peut se faire à distance et ne requiert qu'une action mineure.

ARMES À FEU

PISTOLETS DE POCHE

COLT SECRET AGENT

Le Secret Agent a longtemps été l'un des produits phares de Colt, l'entreprise a donc décidé de se lancer dans les pistolets de poche, pour voir si son nom suffirait à secouer un marché généralement moribond. Il ne dispose pas d'une grosse puissance de feu (ça reste un pistolet de poche), mais sa finesse en fait l'une des armes les plus discrètes sur le marché. De plus, sa composition non métallique l'empêche d'être détecté par les scanners. Tout cela sans sacrifier énormément de précision.

- Pour celui-là, le positionnement est essentiel. Si vous le mettez à la hanche, il va dépasser, peu importe à quel point il est fin. En fonction de ce que vous portez, le creux des reins peut le faire. Je le place souvent près de mon estomac, où il est plus facile à atteindre. Assurez-vous juste que votre holster soit aussi fin que le pistolet.
- Ma'Fan



COLT SECRET AGENT

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Pistolet de poche	2P	CC	9/7/-/-/-	6(c)	3	550 ¥

Note : le seuil de Dissimulation de base pour cette arme est de 6 ; indétectable par les scanners à métaux.

PISTOLETS LÉGERS

COLT AGENT SPECIAL

Reposant sur une conception vieille de plus d'un siècle, le Colt Agent Special (souvent appelé à tort Special Agent) semble souffrir d'une crise identitaire. Il tire des balles de pistolet lourd, mais la petite taille de son canon limite sa portée à celle d'un pistolet léger et le rend facile à cacher. Mais peu importe ce qu'il est, sa précision et sa puissance de feu (malgré sa taille) font de l'Agent Special un excellent choix pour une arme de secours ou secondaire. Ses seuls défauts sont sa faible capacité et l'impossibilité d'y ajouter des modifications internes (comme un smartgun) ou des supports d'accessoires. La seule modification que le Special Agent accepte est une visée laser propriétaire (supplément de 50 nuyen) pouvant être montée au-dessus de la poignée, juste sous la gâchette.

➤ Il est aussi extrêmement simple à utiliser et, comme déjà dit, très facile à dissimuler. Un paquet de collègues magiciens pas forcément branchés armes à feu et moi-même en portons souvent un comme ultime recours pour les moments où notre magie n'est pas forcément adaptée.

- Lyran
- Parce que parfois, on a juste besoin de tirer sur un type.
- Haze
- Et que les balles n'occasionnent pas de drain.
- Winterhawk

COLT AGENT SPECIAL

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Pistolet léger	3P	CC/SA	10/8/-/-/-	8(c)	3 (L)	400 ¥

HK P50 TACTICAL

HK cherche à acquérir une plus grosse part du marché des armes de poing et cette arme pourrait bien le lui permettre. Elle embarque un système smartgun interne, avec un viseur laser hors ligne qui s'adapte à la distance de la cible. Ses supports de fixation standard intégrés et adaptés aux holsters spécialisés en font un incontournable pour les collectionneurs et le samouraï des rues averti saura tirer parti de ses fonctionnalités.

- Jolie description, mais elle passe complètement à côté de ce qui fait que HK va faire un carton et démolir le P60, son concurrent. Il se démonte à la volée en quelques secondes. Quand on veut se débarrasser d'une arme, c'est le top.
- Stone
- Et ça vaut aussi pour transporter les pièces clandestinement.
- Mika



HK P50 TACTICAL

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Pistolet léger	2P	SA	9/7/4/-/-	15(c)	2 (L)	450 ¥

Note : Démontage facile, smartlink et visée laser.

PISTOLETS LOURDS

CAVALIER ARMS MARSHAL

Capitalisant sur sa réputation de numéro un des fabricants de revolvers (d'après son service RP), Cavalier Arms a récemment sorti le Marshal, son premier vrai revolver lourd à « chargement variable » qui présente le même système de sélection de munitions que son concurrent direct, l'Ares Predator VI. Un réservoir de balles servant aussi à récupérer les douilles se situe sous son canon et un système de transfert de munitions couplé à un système smartgun intégré lui permet de recharger sans ouvrir le barillet motorisé. Le Marshal ne peut cependant contenir que douze balles au total ; six dans le barillet et six dans son réservoir latéral gauche. Et bien que son système de transfert se révèle plus stable que celui du Predator VI, le poids des munitions supplémentaires d'un seul côté de l'arme pose parfois des soucis d'équilibre et de précision à longue portée.

- Le truc cool avec le Marshal, c'est que le réservoir de récupération peut contenir jusqu'à neuf douilles avant de devoir être vidé. Ça facilite un peu leur gestion.
- Mika
- C'est bien joli, mais par rapport aux autres revolvers et pistolets lourds en général, ce truc pèse **une tonne**, ce qui diminue encore sa précision à longue portée. Et vu sa faible capacité et ses dégâts moyens, je préfère garder mon nouveau Predator, merci bien.
- Marcos



CAVALIER ARMS MARSHAL

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Pistolet lourd	3P	CC/SA	8/10/6/-/-	6(cy)	2 (L)	650 ¥

Note : système smartgun interne.

HK P60 TACTICAL

Toutes les caractéristiques du P50, avec plus de punch. Leur forme similaire et leurs crosses interchangeables en font la paire idéale pour les conurbs où la taille de votre pétard est réglementée. Mais même en changeant de crosse pour retrouver une prise en main similaire, les balles plus lourdes et la position de la détente donnent une répartition de masse un peu différente.

HK P60 TACTICAL

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Pistolet lourd	3P	SA	8/9/5/-/-	15(c)	2 (L)	700 ¥

Note : Démontage facile, smartlink et visée laser.



NEMESIS ARMS PRAETORIAN II

Le marketing a beau qualifier le Praetorian II « d'évolution spectaculaire d'un classique intemporel », cette arme n'est rien de plus qu'un pistolet lourd, fonctionnel, mais peu notable, couplé à un couteau de qualité vaguement supérieure à la moyenne, dans une tentative d'en faire plus que la somme de ses parties, mais qui n'est au final qu'un gadget. Ce qui ne l'empêche pas d'être populaire, surtout auprès des combattants des rues. En tant qu'arme de poing, le Praetorian II propose une plage de dégâts acceptable et un système smartgun, mais pêche par sa capacité comparée à d'autres armes de cette catégorie. En tant qu'arme de mêlée, il dispose d'une lame fonctionnelle utilisable surtout de taille, ce qui peut être gênant en combat très rapproché où l'estoc est généralement une meilleure option.

- Ajouter un tranchant monofilament à la lame améliore les performances, mais augmente les chances d'accident quand vous dégainez ou rengeinez.
- Am-Mut
- Petit conseil : nettoyez soigneusement ce truc ASAP après vous être servi de sa lame ; le mécanisme de glissière et la détente ont tendance à s'enrayer avec le sang et les boyaux.
- Chainmaker



NEMESIS ARMS PRAETORIAN II

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Pistolet lourd	3P	SA	9/8/8/-/-	12(c)	3 (L)	500 ¥
Arme tranchante	2P	-	6+FOR/-/-	/-/-	-	-

Note : système smartgun interne.

PISTOLETS AUTOMATIQUES

COLT M24

Surfant sur le succès de son fusil M23 et de sa carabine M23A2, Colt a sorti son « pistolet automatique » M24, qui repose également sur la structure du M22/AR. Un peu plus grand qu'un pistolet automatique standard, mais plus ramassé qu'une mitrailleuse, le M24 ressemble à un M23A2 dépoillé de sa crosse et avec un canon plus court. Vendu comme une arme d'auto-défense, il est conçu pour servir en espaces très réduits, comme dans un véhicule. Mais son calibre supérieur, son canon court et son absence de compensation de recul le rendent difficile à maîtriser en mode rafale ou automatique. Pour contrebalancer ceci, Colt a mis sur le marché un « harnais stabilisateur » pour un surcoût de 100 nuyens.

- Colt a essayé de vendre son M24 aux sociétés de sécurité, mais ça n'a jamais pris. Les dégâts sont bons, mais il a un recul de malade et je blague pas avec le contrôle ; les dégâts collatéraux sont mauvais pour la réput'».
- OrkCEO
- Un paquet de M24 se sont retrouvés sur le marché noir et les plus gros syndicats les ont distribués comme « cadeaux » aux gangs qu'ils chapeautent.
- Red Anya

COLT M24

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Pistolet automatique	3P	SA/ TR/TA	8/9/8/-/-	30(c)	4 (L)	720 ¥

Note : le harnais augmente le Score Offensif des portées courte et moyenne de 1.

ULTIMAX 71

Un peu démodé, mais toujours efficace, l'Ultimax 71 est une arme pour ceux qui pensent que faire pleuvoir du plomb ne nécessite pas d'électronique. Cette arme de poing tout en simplicité est capable d'envoyer assez de balles pour faire réfléchir à deux fois une escouade qui chercherait à s'approcher de vous. Elle dispose d'une visée laser, et le plus gros changement entre le modèle 70 et 71 est son design plus compact. Ça reste un pistolet automatique, donc ça ne va pas être facile de le mettre sous votre chemise en espérant que personne ne le remarque, mais il est plus facile à dissimuler sous un manteau ou dans un sac que le 70.



ULTIMAX 71

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Pistolet automatique	2P	TR/TA	9/7/7/-/-	15(c)	3 (L)	550 ¥

Note : visée laser.

MITRAILLETTES

CAVALIERS ARMS-PARASHIELD EMERGENCY RESPONDER

Quand Cavalier Arms a sorti son Lancer (un shotgun/lance-grenade) en 2074, elle a connu son petit succès auprès des forces de police et de sécurité nord-américaines. Donc quand Parashield, la principale rivale de Narcoject sur le marché des armes sublétal, est venue la trouver pour lui proposer de développer une nouvelle architecture d'armes pouvant combiner les munitions létales et non létales, Cavalier a dit banco. Après des années de R&D et de tests, l'Emergency Responder est arrivé, en réponse à une question que personne n'avait posée. Mélangeant la mitrailleuse et le pistolet à fléchettes, le Responder avait pour objectif d'offrir aux agents de police et d'intervention une option de réponse non létale face aux individus ne méritant pas une mise à mort immédiate. La partie mitrailleuse du Responder (fournie par Cavalier) est de conception compacte de type bullpup, fiable et assez précise. La partie pistolet à fléchettes (fournie par Parashield) est fixée sous le canon de la mitrailleuse, juste devant le bloc détente, et contient un mini-chargement de dix fléchettes et un petit réservoir de gaz pour dix utilisations. Un système de mise à feu électronique et un système smartgun intégré permettent au tireur de basculer entre les deux modes d'une simple parole ou pensée. Un interrupteur manuel est également vendu à part pour un changement de mode physique. Mais malgré sa distribution auprès de plusieurs forces de police et sociétés de sécurité nord-américaines, le Responder n'a jamais vraiment percé. Ce n'est peut-être pas sans lien avec plusieurs incidents où des agents, pensant avoir activé le mode fléchettes, ont accidentellement utilisé la mitrailleuse avec des conséquences désastreuses. La plupart des entreprises utilisatrices se sont retournées contre Cavalier et Parashield, imputant les incidents à un défaut matériel. Les deux firmes fabricantes ont dans la plupart des cas été innocentées, mais cela a valu à l'Emergency Responder une mauvaise réputation qui a la vie dure.

- Ce qui veut dire que les Emergency Responder ont inondé les marchés noirs et parallèles, où ils se vendent plutôt bien. Dommage que Cavalier ait stoppé la production il y a deux mois. Si vous en voulez un, dépêchez-vous ; les seuls nouveaux modèles que les corpos sortiront ne seront que de vulgaires copies.
- Red Anya
- Et donc, qui était responsable de ces accidents ?
- Treadle
- À mon avis, un mélange de mauvaise idée, de mauvaise conception et surtout de mauvais entraînement. Si on ne mélange pas les options létales et sublétal (le « non-létal » ça n'existe pas) en

CAVALIER-PARASHIELD EMERGENCY RESPONDER

ARME	TYPE	VD	MODE	SO	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Emergency Responder (mitraillette)	Mitraillette	3P	SA/TR	10/8/8/-/-	32(c)	3 (L)	800 ¥
Emergency Responder (lance-fléchettes)	Arme exotique	Selon toxine	CC/SA	10/8/-/-/-	10(c)	-	-
Interrupteur manuel	-	-	-	-	-	2	+ 60 ¥
Recharge de gaz	-	-	-	-	-	2	40 ¥

Note : système smartgun interne. Basculer d'une arme à l'autre est une action mineure. Le pistolet lance-fléchettes utilise des dards à injection standard (p. 271, SR6).

Bonus sans fil : les fléchettes tirées indiquent si elles se sont plantées dans la cible et ont injecté leur contenu. Une fois par round, le tireur peut basculer d'une arme à l'autre sans dépenser d'action.

une seule arme, c'est que le risque d'erreur est trop grand, surtout dans une situation chaotique et dynamique où l'adrénaline coule à flots.

- Hard Exit
- Je m'en suis servi à quelques occasions. Quelqu'un sachant manier correctement une arme à feu ne devrait avoir aucun problème.
- OrkCEO
- Je suis d'accord avec Hard Exit. Quand les choses partent en cacahuète, on n'a parfois même pas le temps de changer de mode. Et je n'ai aucune envie de me retrouver face à un gros monstre avec des fléchettes, peu importe leur contenu. D'ailleurs, je préfère les plus gros flingues en général, mais c'est juste mon avis.
- Cayman
- J'ai fait quelques recherches et j'ai trouvé des mémos de Cavalier tentant de prévenir Parashield que les systèmes de mise à feu électronique et smartgun n'étaient pas en synchro parfaite. Mais Parashield, qui finançait le plus gros du projet, voulait sortir le produit au plus vite.
- Netcat
- Le renouvellement de la gamme Narcoject et sa campagne de com agressive avaient redonné un coup de boost à Parashield, qui voulait frapper un grand coup pour repasser en tête. Mais quand l'Emergency Responder lui a explosé à la figure, l'entreprise a presque coulé. Aussitôt sa part du contrat remplie, Cavalier a complètement laissé tomber toute cette affaire.
- Mr. Bonds
- Cette arme n'est pas si mal. Je connais un médecin de combat à Detroit qui s'en sert pour soigner les gens sur le terrain avec des fléchettes chargées aux médocs, antitoxines et autres. Ce n'est pas très orthodoxe, mais difficile de se plaindre quand vous êtes sous le feu et que quelqu'un se bouge pour sauver vos miches !
- Electric Blue

SHIAWASE ARMS TACTICAL MODEL 71A

Rendu disponible auprès du grand public en 2079, le Tactical Model 71A est une amélioration du très apprécié Model 71 de Shiawase. Ce dernier, développé dans le cadre d'une stratégie produit baptisée « Mobile Warrior », embarquait toutes les options que sa structure pouvait supporter et s'est bâti une solide réputation de mitraillette très robuste. Le 71A est réalisé dans les mêmes

MISE À FEU ÉLECTRONIQUE

Cette modification d'arme, couplée avec un système smartgun, permet de déclencher la mise à feu à distance. En revanche, cela accroît les risques en cas de piratage, le hacker pouvant forcer ou empêcher la mise à feu.

matériaux légers et conçu pour être très simple à utiliser (et donc accessible au tireur moyen) ; il est livré de série avec des systèmes smartgun (interne), Safe Target, et de mise à feu électronique, ainsi qu'une crosse escamotable et d'une poignée intégrée. Mais en dépit de leur utilité, ces systèmes avaient tendance à mettre à mal l'alimentation de l'arme, au point de parfois la mettre totalement hors d'usage. Le 71A semble pallier ce problème grâce à une alimentation plus volumineuse et efficace, au prix d'une diminution du calibre des balles. Impossible de dire si ces changements se révèlent efficaces ; l'arme n'est pas disponible depuis suffisamment longtemps pour être évaluée correctement.

- Jusqu'ici la nouvelle alimentation semble faire son office. Mais plusieurs unités de mercos et de sécurité demandent à leurs hommes de désactiver certains systèmes de visée tant qu'ils ne sont pas nécessaires. Ça va un peu à l'encontre du système amélioré, mais ça aide à éviter les soucis de batterie en prolongeant leur durée de vie.
- Picador
- Dommage que le 71A ne soit pas aussi solide que son prédecesseur. Casser des tronches avec mon vieux 71 m'a procuré de bons souvenirs.
- Cayman
- Il n'est peut-être pas le plus puissant, mais le Model 71A est extrêmement précis et permet des tirs très bien placés, ce que tout tireur **devrait** chercher à obtenir. Je m'en sers souvent d'arme d'appoint et je n'ai jamais eu à m'en plaindre. Mais je change souvent la batterie, juste au cas où.
- Balladeer

SHIAWASE ARMS TACTICAL MODEL 71A

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Mitraillette	2P	SA/ TR/TA	10/11/9/-/-	28(c)	4 (L)	900 ¥

SHOTGUNS

COLT MS-27

Ces dernières années, on a beaucoup reproché à Colt d'avoir décliné sa recette de fusils d'assaut à toutes les sauces plutôt que de développer de nouveaux concepts. Ce à quoi Colt répondit : « Si ça marche, pourquoi changer ? » En fin d'année dernière, la firme a néanmoins décidé de se lancer dans la course au concept de « shotgun d'assaut » en sortant une adaptation de son classique M23. Toute la structure de cette arme baptisée MS-27 a été modernisée pour accepter des cartouches standard de calibre 12, et renforcée pour absorber les contraintes et le recul supplémentaires. Le résultat est une arme robuste dans l'ensemble, capable d'aller jusqu'au tir automatique. Pour les habitués de la gamme M23/23A2, passer au MS-27 se fait avec peu voire pas d'entraînement. En fait, le M23 et le MS-27 sont presque de taille et poids identiques et partagent plusieurs composants, ce qui en facilite la maintenance et la manipulation. Et bien que pour garantir son faible coût le MS-27 soit livré sans accessoire ni amélioration, quatre rails de montage sont inclus de série, au-dessus, sur les côtés et sous le canon, ce qui le rend assez simple à personnaliser. Outre son chargeur standard, le MS-27 accepte aussi un tambour de 32 cartouches.



- Son concept est simple, mais efficace, il est plutôt facile d'utilisation et le recul n'est pas exubérant si on considère qu'il s'agit d'un shotgun automatique. Encore mieux : on en trouve beaucoup plus facilement dans le commerce.
- Danger Sensei
- Je fais peut-être la fine bouche (j'ai les moyens et les relations qui vont bien), mais je préfère les autres modèles comme le AA-16 qui ont moins de recul, même s'ils sont plus gros. Il faut parfois payer plus cher pour avoir ce qui vous convient le mieux.
- /dev/grrl
- D'après certains rapports d'utilisateurs, le MS-27 aurait tendance à s'enfoncer facilement en l'absence d'entretien régulier, surtout après des tirs automatiques soutenus. Le chargeur aurait aussi tendance à cafouiller quand le tireur ne cale pas correctement l'arme contre son épaule en tirant.
- Hard Exit

COLT MS-27

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Shotgun	4P	SA/ TR/TA	5/11/8/-/-	12(c) ou 32(t)	3 (L)	950 ¥

DEFIANCE T-285

Parfois on a juste besoin d'un gros pétard bien bourrin et sans chichis, surtout si ce pétard possède un triple canon. Ce qui n'était à l'origine qu'une blague interne est rapidement devenu un produit phare de Defiance Corporation. Projet personnel d'un de ses armuriers et lancé comme une plaisanterie destinée au PDG de l'entreprise, ce « nouveau projet secret » a fini par attirer l'attention d'un espion infiltré qui a rapidement tenté d'en acquérir les inexistantes caractéristiques et n'a découvert que les croquis grossiers (sur une serviette en papier) d'un shotgun à bascule doté de trois canons et d'une poignée de pistolet. Quelques boulettes et péripéties plus tard, ces images se sont retrouvées sur la Matrice et sont devenues virales. Sautant sur l'occasion, Defiance a vite défini de véritables spécifications, déposé une demande de brevet et démarré la production d'une petite série qui s'épuisa vite, la forçant à en lancer une deuxième, troisième et quatrième. Considéré comme une innovation, et puissant s'il en est, le T-285 n'est rien de plus que trois canons sciés de T-280 soudés ensemble comme une pyramide. Des interrupteurs placés derrière le mécanisme d'ouverture contrôlent le nombre de cartouches tirées (une, deux ou les trois) et l'étranglement le cas échéant. Pas de smartlink, pas d'accessoires ni aucune fioriture. Le T-285 offre exactement ce qu'on attend de lui : la puissance au risque de se briser le poignet.

- *rigole en troll* J'ai pas ce genre de problème, c'est une super arme « Surprise, enfoirés ! ».
- Beaker
- Ce truc a été conçu sur une serviette en papier ? Pourquoi je ne suis pas surpris ?
- Pistons
- La plupart des gens pensent que la fuite n'était qu'un habile coup marketing. *hausse les épaules*
- Slamm-O!
- Qui a besoin d'un espion chez Defiance ? C'est comme si Soybucks infiltrait McHughs pour piquer sa recette de soykaf.
- Stone

DEFIANCE T-285

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Shotgun	4P*	CC	8/11/6/-/-	3(m)	2 (L)	275 ¥

* Augmentez la VD de +1 pour chaque canon additionnel qui fait feu.

Notes : chargement à bascule ; ajoutez un dé libre à votre réserve pour les tirs avec 2 canons ou plus.

FRANCHI SPAS-25

Voilà plus d'un demi-siècle que les forces de sécurité ou paramilitaires font confiance aux shotguns SPAS, et cela n'a pas l'air d'être près de changer. Le design du SPAS-25 actuel est simple et efficace et rappelle celui du SPAS-22, tout en gardant la plupart des fonctions innovantes qui ont fait le succès du SPAS-24. Extrêmement fiable et polyvalent, le SPAS-25 est un semi-automatique équipé d'un système à pompe permettant d'éjecter rapidement les bourrages ou de recharger en urgence. Il est équipé de série d'un système smartgun et d'une crosse pliante pour en faciliter le rangement. Son canon est également doté de

larges dentelures qui servent à assurer sa position contre le montant d'une porte durant les opérations d'intrusion, le maintenant en place pendant les tirs.

- Ces dentelures ne sont pas idéales pour poignarder quelqu'un, mais elles sont parfaites comme outil d'interrogatoire improvisé.
- Thorn



FRANCHI SPAS-25

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Shotgun	4P	SA/TR	4/11/6/-/-	10(m)	3 (L)	750 ¥

Note : système smartgun interne et crosse pliante.

RANGER ARMS AA-16 "WARHAMMER"

Il y a trois ans, Ranger Arms a acquis les droits du vénérable shotgun d'assaut AA-16. À l'époque, tout le monde se disait qu'elle venait de mettre la main sur la poule aux œufs d'or. Cela s'est avéré être le cas. Considéré comme le nec plus ultra des shotguns d'assaut, le AA-16, plus connu sous le nom de « Warhammer », est une arme puissante pouvant tirer à portée courte à moyenne en mode automatique et capable d'abattre les adversaires les plus costauds avec un des plus faibles reculs du marché, *toutes* armes confondues. Le Warhammer est livré de série avec un système smartgun interne et une poignée avant (qui ne gêne en rien l'ajout d'accessoires sous le canon). Sa maintenance est aussi incroyablement simple ; les mécanismes de mise à feu et de la culasse à verrou sont faits dans un alliage de chrome et d'acier inoxydable résistant à presque toutes les agressions possibles. Son seul problème (hormis son prix incroyablement élevé), c'est que ses qualités en font une victime de son propre succès. Rangers Arms a beau engranger de l'argent à tour de bras avec le Warhammer, elle n'arrive pas à faire face à la demande. C'est par conséquent une arme très recherchée dans la rue et sur les marchés noirs. À moins d'avoir un contact ayant les bonnes entrées, d'en trouver une en boutique (bonne chance) ou d'attendre la prochaine livraison de Ranger Arms, attendez-vous à une rallonge d'au moins 50 à 70 pour cent. Outre son chargeur standard, le AA-16 accepte aussi un tambour de 32 cartouches.

- Sinon vous pouvez en récupérer un sur le cadavre d'un adversaire. C'est comme ça que j'ai obtenu le mien.
- /dev/grrl



RANGER ARMS AA-16

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Shotgun	5P	SA/TR/TA	5/11/7/-/-	12(c) ou 32(t)	6(l)	2050 ¥

Note : poignée avant, système smartgun interne.

FUSILS

IZOM ARTEMIS

L'Artemis fait partie de ces armes qui peuvent se révéler efficaces entre les bonnes mains, mais un vrai frein dans d'autres. Conçu exclusivement pour les combats rapprochés, il est dépourvu de crosse, et sa carabine et son lance-grenade sont tous deux équipés de canons courts. Cela lui a valu (à juste titre) la réputation d'être très imprécis (et dangereuse entre des mains inexpérimentées), mais son lance-grenade en fait malgré tout une arme populaire dans certains milieux. Au lieu d'un système smartgun, l'Artemis est équipé de série d'une visée laser.



- Je ne sais pas pourquoi, mais cette arme semble être un aimant à crétins. J'ai dû bosser à deux reprises avec des débutants équipés de cette arme et, à chaque fois, ils ont voulu balancer des grenades sur le premier garde venu, surtout en espaces confinés. Est-ce qu'un faible QI est nécessaire pour utiliser ce truc ?
- Danger Sensei
- C'est juste les débutants qui sont généralement stupides.
- Bull
- Mais comme il le dit, c'est une arme efficace entre les bonnes mains. Un de mes associés troll aime bien monter son Artemis sur un de ses gantelets et trancher dans le lard avec les lames de l'autre. Une combinaison efficace.
- Mika

IZOM ARTEMIS

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Fusil	3P	TR/TA	3/9/7/-/-	8(c)	4 (L)	1800 ¥
Lance-grenades	Selon grenade	CC	2/8/4/1/-	1(m)	-	-

Note : visée laser.

ONOTARI ARMS JP-K51

L'histoire et l'évolution de la gamme de fusils de combat JP-K sont longues et tortueuses. Conçue à l'origine en vue de la prochaine manche des Euro Wars qui n'a jamais eu lieu, la première série du JP-K49 original a pris la poussière dans des entrepôts européens pendant des dizaines d'années, avant que les lignes de production ne

CATÉGORIE D'ARME OPTIONNELLE : CARABINES

Le monde des armes à feu est vaste et changeant et manque parfois de limites claires dans ses catégories. La carabine, par exemple, se situe entre le pistolet et le fusil ; elle est généralement plus courte que ces derniers, tout en utilisant parfois les mêmes munitions que les pistolets. Dans le cadre de ce livre, les carabines sont traitées comme des fusils, mais certains groupes peuvent vouloir en faire une catégorie propre, ce qui implique l'usage de munitions et spécialisations distinctes. Les carabines présentées dans cet ouvrage sont :

- Izom Artemis
- Onotari Arms Kali II

soient relancées pour un nouveau modèle amélioré baptisé JP-K50. Les 49 et 50 sont devenus populaires pendant la Guerre civile des Grands dragons, grâce à leur relative efficacité face à (certains) dracomorphes (sous un feu nourri) où ils étaient exclusivement utilisés par les forces loyales à Lofwyr. Les survivants de ces batailles ont pu conserver ces armes puissantes en guise de paiement partiel pour services rendus. Après la Guerre civile, la production de JP-K s'est quasiment arrêtée et les modèles produits étaient réservés à l'usage quasi (nuance importante) exclusif des forces armées de Saeder-Krapp et leurs affiliés. En 2077, Onotari a annoncé le lancement d'un nouveau modèle destiné au grand public, le JP-K51. Celui-ci diffère peu des deux précédents, à l'exception d'un système smartgun désormais proposé de série. Le JP-K a du mal à entrer dans une catégorie d'arme précise, mais il est souvent considéré comme un fusil de combat amélioré du fait de sa classe de dégâts, sa portée et sa capacité de tir en rafale. Son niveau de conception élevé, sa fabrication de haute volée et ses matériaux de qualité supérieure font du JP-K51 une arme onéreuse, mais très bonne dans ce qu'elle propose : offrir à un peloton ou une escouade la possibilité d'effectuer des tirs de précision à longue portée. Les seules réserves qu'elle suscite à ce jour concernent son encombrement élevé et son poids au niveau de la bouche, surtout avec des accessoires (comme un bipied).

- La nature déséquilibrée du JP-K peut poser problème quand vous n'avez rien à disposition pour prendre appui, parce que le canon devient très vite lourd, ce qui peut faire foirer le placement de vos tirs. Il n'a même pas de crosse adaptable, ce qui est stupide. J'en ai eu un dans mon arsenal personnel pendant un an ; il tirait parfaitement, mais c'était une galère à transporter. Et chaque fois que je passais en intérieur, je devais le mettre de côté et sortir mon arme secondaire. Pas une situation idéale. Du coup je l'ai revendu contre un Crockett qui est, à mon avis, une meilleure option.
- Hard Exit
- Les avis peuvent varier. Dans mon équipe le tireur d'élite se sert du 51 comme d'un fusil de sniper et n'a pas de problème avec la crosse standard.
- OrkCEO
- Si c'est la personne à laquelle je pense, c'est un nain et ses petits bras rendent l'argument discutable.
- Balladeer

- La plupart des JP-K50 restants et le premier lot de 51 vont être livrés à l'unité mercenaire de la 22^e Spartan Legion d'ici la fin du mois. Ils semblent avoir résolu le problème d'équilibre en faisant reposer leur JP-K sur leur bouclier balistique.

- Picador

ONOTARI ARMS JP-K51

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Fusil	5P	SA/BF	1/7/11/7/7	26(m)	4 (L)	9 600 ¥

Note : visée laser.

ONOTARI ARMS KALI II

Les vénérables modèles de type « FA » ont donné naissance aux armes modernes comme les Colt M22A2, M23, 23A2 et ainsi de suite ; le Kali II en est la version d'Onotari Arms, basé sur la même structure. Il s'agit dans l'ensemble d'une carabine robuste, puissante et sans fioriture dérivée du fusil d'assaut Kali original. Bien qu'héritier de la technologie FA, il a techniquement plus en commun avec la série AK, un autre classique en termes de solidité et de dégâts. Comme pour un AK, l'entretien requis par le Kali II est minimal et peut sans problème être réalisé sur le terrain. Sa structure renforcée en fait également une bonne arme de contact improvisée en cas d'urgence, sans que ses performances en pâtissent trop. Conçu spécifiquement pour briller à courte et moyenne distance, le Kali II reste extrêmement précis jusqu'à une portée longue standard, avant que ses performances ne chutent radicalement. De plus, il est à l'épreuve du corps à corps et est livré avec quatre rails alimentés standard (un long sur le dessus, deux sur les côtés du canon et un dessous), ce qui le rend hautement personnalisable.

- Ce n'est que mon avis, mais le Kali est ce que le M23 et A2 auraient voulu être.
- Riot
- Fait amusant : Colt a essayé par trois fois de poursuivre Onotari pour violation de droit ; elle estimait détenir ceux de la structure de type FA. La Cour corporatiste n'était pas de cet avis et a invoqué des jurisprudences remontant au vingtième siècle. Colt a fini par jeter l'éponge, mais elle remet le couvert à chaque fois qu'Onotari sort un produit similaire.
- Mr. Bonds
- Colt devrait virer son équipe juridique, attaquer Otonari pour ça relève de la stupidité. C'est une filiale de S-K et Lofwyr peut démolir Colt d'une pichenette (et il le fera) si elle s'obstine. Elle devrait mieux choisir ses batailles.
- Frosty

ONOTARI ARMS KALI II

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Fusil	4P	SA/TR/TA	7/11/9/4/-	32(c)	4 (L)	3 500 ¥

Note : renfort de mêlée.

ONOTARI ARMS RHINO HUNTER ALPHA ET BETA

Le Rhino Hunter d'origine a fait son entrée sur le marché de la chasse sportive il y a dix ans. Spécialement conçu pour les « grands métahumains » (vous voyez le topo), il n'y va pas par quatre chemins : c'est un fusil bâti pour tirer une des balles de chasse les plus puissantes du monde, et rendu assez gros pour être confortablement manipulé par les gens suffisamment massifs pour supporter son recul. Il ne restait plus qu'à faire sa promo là-dessus ! Mais en dépit de sa publicité discutable, le Rhino Hunter est devenu une arme prisée des communautés orkes et trolles. Puis, il y a deux ans, la demande pour un modèle de taille plus « traditionnelle » s'est faite suffisamment importante pour qu'Onotari le décline en deux modèles : le classique Alpha et le Beta, plus petit. Mais elle s'est en fait contentée de redimensionner ses contrôles et sa poignée avant de lui coller un nouveau nom. Le Rhino Hunter est constitué de matériaux hautement renforcés résistants aux dégâts dus au recul (ce qui ne l'atténue en rien). Les munitions sont contenues dans un magasin interne contenant sept cartouches. C'est trop peu pour les champs de bataille modernes, mais le Rhino Hunter n'est pas fait pour le combat traditionnel : il est fait pour abattre une cible préalablement choisie. L'Alpha et le Beta sont tous deux dépourvus d'améliorations de série, mais ils sont pensés pour être personnalisés afin de s'adapter aux besoins de leur utilisateur.

- Le Rhino Hunter frappe aussi fort qu'un canon d'assaut ; si vous touchez votre cible, elle a toutes les chances de crever.
- Beaker
- Et ce truc est largement distribué et tout à fait légal. Incroyable...
- Pistons
- C'est pas pour me moquer de vous, les nabots, mais j'ai apporté mon Rhino Hunter au stand pour le recalibrer il y a quelques mois et il y avait un groupe de peaux lisses... euh d'humains, qui testaient leur nouveau Beta. Il fait à peu près la même longueur qu'un fusil antimatériel standard. Dans les mains d'un troll, c'est comme un canon d'assaut. Ces avortons avaient besoin d'un bipied et de plusieurs harnais pour pouvoir tirer. Et ouais, je me suis bien bidonné quand le premier tireur s'en est pris une pleine tronche après l'avoir mal assuré contre son épaule. Quelle poilade.
- 2XL



ONOTARI ARMS RHINO HUNTER ALPHA/BETA

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Fusil	6P	CC	1/4/11/11/10	7(m)	4 (L)	12 500 ¥

Note : le modèle Alpha dispose d'une adaptation pour métahumains

ONOTARI ARMS WAR HOUND

Conçu pour être à la fois efficace à presque toutes les portées et adapté à un maximum de situations de combat, le War Hound est un fusil d'assaut de type bullpup dérivé du très réussi Room Sweeper d'Onotari (à ne pas confondre avec le pistolet/shotgun Roomsweeper de Remington). En partant de cette base, les concepteurs ont taillé dans le gras pour rendre le War Hound plus léger et compact. Et malgré sa longueur globale plus réduite, son canon aussi long que celui d'un fusil d'assaut standard le rend aussi efficace à longue distance. Le War Hound se distingue également par le fait qu'il soit en moyenne 20 à 25 pour cent plus petit et léger que les autres armes de sa catégorie. Pour améliorer son efficacité en combat rapproché, un shotgun à six cartouches a été ajouté sous son canon, pour un surcroît de puissance et servir d'arme d'intrusion. Le Hound comprend également de série un système de mise à feu électronique, deux rails latéraux et un système smartgun interne entièrement logé au-dessus de l'arme, ce qui en facilite l'entretien ou la réparation sur le terrain. Le War Hound n'est pas l'arme ultime, mais peu s'en faut.



- Pour être tout à fait transparent, je me suis servi du Room Sweeper comme arme personnelle pendant près de dix ans, avant de le perdre il y a trois années de ça. Pendant cette période, il ne m'a jamais fait défaut, n'a jamais eu le moindre problème mécanique que je n'ai pas pu rapidement régler et a supporté toutes les galères qu'on a pu traverser. Quand le War Hound est sorti, je n'ai pas beaucoup hésité avant de sauter le pas. Et vous savez quoi ? Il est au moins aussi bien, si ce n'est meilleur. Mais je ne suis peut-être pas très objectif.
- Rifleman
- Si, si, je suis d'accord avec toi, *omae*. J'aimerais ajouter qu'il est parfaitement équilibré, ce qui fait du combat rapproché un vrai plaisir.
- Freya
- Autre fait amusant : tous les chargeurs d'armes Onotari qui utilisent le même calibre sont compatibles. En termes de tactique et de logistique, ça simplifie vraiment la vie.
- Thorn

ONOTARI ARMS WAR HOUND

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Fusil	5P	SA/TR/TA	4/11/9/6/2	38(c)	5 (L)	3 100 ¥
Shotgun	3P	CC/SA	7/10/6/-/-	6(c)	-	-

Note : système smartgun interne.

PSC ENFORCER II

Fabriqué par Heckler and Kock (HK), l'Enforcer premier du nom était l'arme antipersonnel favorite des forces de l'ordre et de sécurité du monde entier. Avec sa taille inférieure d'environ 25 pour cent à celle des autres modèles de sa catégorie, il était facile à emporter dans les véhicules d'intervention (souvent bondés). Et si à distance extrême sa précision laissait à désirer, elle était remarquable à moyenne et longue portée, en faisant une arme mortelle en environnement urbain, où ce facteur est rarement un vrai problème. De nombreuses « menaces » ont été neutralisées par un tireur d'élite armé d'un Enforcer ; certaines ont même survécu. Mais c'est son système d'approvisionnement breveté à double chargeur relié à son système smartgun qui distingue l'Enforcer des autres armes. Il permet à l'utilisateur d'employer des balles de types différents afin d'adapter sa réponse à la menace ou situation en cours. Cela se traduisait souvent par un chargeur rempli de balles mortelles et un de balles qui l'étaient moins. Cette capacité a été encore améliorée grâce à la récente apparition de la technologie de sélection de munitions. Afin d'en tirer parti, HK lança la production de l'Enforcer II, dont les premiers furent envoyés aux forces de l'ordre européennes, moyen-orientales et dans certaines régions nord-américaines. Par bien des aspects, l'Enforcer et l'Enforcer II restent identiques. Le système de sélection et d'approvisionnement de l'Enforcer II, qui permet désormais l'usage de plus de deux types de munitions, le rend un peu plus massif. Ses deux chargeurs sont situés côté à côté dans un logement élargi, juste devant la garde de détente. Grâce au système smartgun de l'arme, l'opérateur peut choisir et charger le type de munition qu'il désire utiliser face à une menace. En plus des systèmes smartgun et de sélection de munitions, l'Enforcer II est livré de série avec une lunette de visée amovible. À cause de divers contrats, les Enforcer et Enforcer II ne sont techniquement pas disponibles à la vente pour quiconque n'est pas affilié à un service d'ordre ou de sécurité.

- Un « fusil antipersonnel », c'est juste un joli terme corpo qui sonne mieux aux infos que « fusil de sniper ». On sait tous ce qu'est vraiment l'Enforcer et à qui il est destiné : aux gens comme nous.
- Old Crow
- C'est quand même du beau matériel. J'ai eu l'occasion d'en utiliser un il y a quelques mois ; ça ne se manie pas comme un fusil standard et il m'a fallu un peu de temps pour m'y faire. Mais une fois le truc pigé, c'est que du bonheur.
- Cayman
- Qu'est-ce que tu veux dire par « ça ne se manie pas comme un fusil standard » ?
- /dev/grrl
- Contrairement à beaucoup d'autres fusils du même type, l'Enforcer II n'engage pas automatiquement une nouvelle balle. Il faut envoyer la commande mentalement (ou verbalement suivant tes réglages). Ça veut dire que tu ne perdras jamais de temps à éjecter une munition inutilisée pour en charger une autre. En gros, tu fais ta sélection, tu charges, puis tu tires. Il faut juste savoir reprogrammer tes mémoires cérébrale et musculaire, mais ça ne posera pas de problème si tu es habituée aux armes à verrou, par exemple.
- Cayman

➤ Ça implique que le tir rapide est impossible, mais après tout, l'intérêt de ce système c'est la précision.

➤ Balladeer

PSC ENFORCER II

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Fusil	5P	CC	1/8/12/12/6	12 x2(c)	7(L)	10500 ¥

Note : système smartgun interne.

RANGER ARMS M-1400 "SPRINGFIELD"

En 2077, dans sa frénésie de rachats, Ranger Arms a acquis les plans et les droits du Springfield M-1A, un fusil de chasse séculaire (basé sur un vieux fusil militaire du XXe siècle) dont de multiples fabricants d'armes peu recommandables de la ceinture du Pacifique vendaient toujours des contrefaçons. Au départ, les autres acteurs de l'industrie se demandèrent ce qu'on pouvait attendre d'une telle acquisition. Début 2080, Ranger Arms apporta la réponse en dévoilant le fusil de combat amélioré M-1400 « Springfield ». Basé à la fois sur le M-1A et l'ancien M-14, mais réalisé à partir de matériaux modernes, le M-1400 est une arme simple, fiable et surtout précise qui ambitionne d'apporter les performances d'un fusil de combat aux tireurs solitaires et aux unités au budget serré. En dehors de son canon de précision répondant aux exigences militaires, le reste du M-1400 est constitué de matériaux fiables, mais économiques. Cela facilite également son entretien et ses réparations.



- Beaucoup de tireurs actuels méprisent le M-1400, le considérant comme un genre d'anachronisme à cause de sa conception archaïque. Mais un produit se juge sur ses performances et le Springfield s'en tire avec les honneurs. D'accord, il lui manque les fioritures habituelles, mais en l'état, quiconque disposant d'un minimum de compétence et d'une lunette potable pour les longues distances pourra faire de gros dégâts.
- Thorn
- Vu que ses performances ne dépendent pas d'un système de camouflage sophistiqué, le M-1400 est très utile pour les opérations « en aveugle » où les accès à la Matrice sont coupés ou très limités. Il est également personnalisable à l'extrême et est compatible avec la plupart des accessoires.
- Balladeer

RANGER ARMS M-1400 "SPRINGFIELD"

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Fusil	5P	SA/TR	1/7/10/9/8	20(m)	4 (L)	7500 ¥

SHIAWASE ARMS TACTICAL MODEL 73 "FATAL LIGHT"

Au début des années 70, Shiawase Arms s'associa à sa filiale Nemesis pour lancer un programme nommé « Mobile Warrior » (guerrier mobile). Cette gamme incluant armes, armure et matériel avait pour objectif de créer un système de combat complet et intégré, à destination du soldat moyen. De gros dépassements de budget, et des problèmes avec l'armure et l'équipement de communication ont mis un terme au programme, mais les armes principales du Mobile Warrior, la mitrailleuse Model 71 et le fusil d'assaut Model 73 « Fatal Light » ont été suffisamment bien accueillis pour que Shiawase Arms en lance la production. Comme le 71, le Tactical Model 73 embarque plusieurs systèmes avancés et fonctions ergonomiques qui le rendent très facile d'utilisation, fiable et précis sur le terrain. Mais ses concepteurs ont également fait des choix... discutables. En premier lieu, le chargeur hélicoïdal propriétaire qui se fixe sous la crosse a des problèmes d'enclenchement, ce qui peut entraîner des défauts d'alimentation du système. Et malgré son impressionnante capacité de 100 munitions, celles-ci sont en réalité des balles de mitrailleuse à grande puissance, modifiées spécialement pour la longue portée et spécifiques au Model 73 ; on ne peut pas s'en servir avec d'autres armes. En dépit de ces erreurs conceptuelles évidentes, le 73 est assez populaire auprès des forces de sécurité et de mercenaires ; des rumeurs prétendent même qu'il serait en bonne voie pour devenir le nouveau fusil de service standard de l'Armée japonaise.

- Il n'est pas très puissant, mais certaines unités apprécient sa capacité en munitions et la possibilité de tir automatique soutenu et sans rechargement.
- Cayman
- Sur le terrain, ces munitions custom sont un vrai cauchemar logistique, sans parler du fait que leur manque de puissance en limite l'usage dans certains environnements, comme la jungle où la flore locale a tendance à détourner les balles de petits calibres. AMHA, c'est un défaut difficile à compenser, même avec des troupes plus lourdement armées en soutien.
- Picador
- Je viens d'apprendre que l'Armée impériale japonaise avait accordé à Shiawase le contrat faisant du Fatal Light son nouveau fusil de service standard. L'annonce officielle devrait arriver avant la fin de la semaine.
- Baka Dabora
- J'imagine qu'ils ont réglé les problèmes qui restaient. Ou payé les bonnes personnes.
- Mr. Bonds



SHIAWASE ARMS MODEL 73

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Fusil	4P	SA/TR/TA	4/11/10/8/3	100(c)	5 (L)	5500 ¥

Note : les munitions coûtent le prix normal, mais sont incompatibles avec toute autre arme.

SHIAWASE ARMS TACTICAL MODEL 69

Créé en même temps que les autres armes du programme « Mobile Warrior », le Model 69 est un fusil antimatériel également conçu comme une arme de sniper, afin de permettre aux escouades et équipes d'intervention d'effectuer des tirs précis à longue distance. Réalisé à partir des mêmes matériaux légers que les Model 71 et 73, le 69 est spécialement pensé pour le terrain. Les modèles d'origine incluaient un commlink complet, mais depuis 2076 il a été définitivement retiré du fait de défaillances sévères imputables à la rigueur de ses environnements d'utilisation. En guise de compensation, le commlink a été remplacé par des systèmes de ciblage smartgun dernier cri. Depuis, les rapports d'utilisateurs concernant les performances de l'arme sont globalement positifs, surtout pour ce qui est de la précision et des dégâts, et qu'on peut résumer en deux mots : « Oh bordel ! » Mais un défaut du Model 69 revient constamment sur le tapis : la longueur de son canon, qui peut parfois être gênante dans certains contextes, comme en environnement urbain ou dans la jungle.

- Comme pour toute arme, il faut tirer parti de ses atouts. Et dans ce cas, c'est le fait qu'elle tire des balles lourdes de 13 mm qui font des trous dans tout ce qu'elles touchent. Trouvez-vous un nid douillet et avec ce petit joujou pour dominerez facilement le champ de bataille. AMHA, c'est un cracheur de première.
- Cayman
- Ouais, avec des balles anti-véhicule ce truc transforme n'importe quel blindé en passoire, et traverse les blocs-moteurs comme du beurre. Je cherche **toujours** l'enfoiré qui a descendu mon Dodge Stallion avec un seul tir !
- Turbo Bunny
- Je compatis.
- Clockwork
- À l'heure actuelle, les deux petits nouveaux sur la scène de l'anti-matériel sont le Model 69 et le Barrett 122. Vous voulez lancer un débat entre tireurs ? Demandez-leur lequel est le meilleur, et pourquoi. À ce jour je penche pour le 69, parce qu'il est plus facile à transporter que le Barrett.
- Hard Exit
- Le Model 69 est meilleur à moyenne et longue portée, mais le Barrett est un tout petit peu plus précis en terrain « extrême ».
- Rifleman
- Il paraît que Shiawase a défié Barrett à un concours de tir pour déterminer qui a le meilleur flingue. Barrett n'a toujours pas répondu.
- Slamm-O!

- Quand tu sais que tu es déjà au top, tu n'as rien à prouver à qui que ce soit.
- Riot



SHIAWASE ARMS TACTICAL MODEL 69

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Fusil	6P	SA	1/8/12/16/12	10(m)	5(I)	16 000 ¥

Note : système smartgun interne.

ULTIMAX 83

Tous les prestataires indépendants, de sécurité ou mercenaires n'ont pas les moyens de s'offrir du matériel à la pointe. C'est là que les armes comme l'Ultimax 83 interviennent. Avec sa balistique affreuse et une simple visée laser pour tout accessoire de série, l'Ultimax 83 est ce qui se fait de mieux en termes d'armement au rabais. Mais malgré ces défauts, il présente quelques (impressionnantes) aspects positifs. Premièrement, il est robuste, solide et capable de supporter n'importe quel environnement. Deuxièmement, quand il touche, il fait *mal*. Et troisièmement, il n'est vraiment pas cher ; plus accessible que n'importe quel autre fusil d'assaut, ce qui est utile quand vous voulez équiper rapidement une troupe sans vous ruiner. Cela suffit à maintenir l'Ultimax sur le marché et sur le terrain.

- C'est aussi pour ça qu'on le voit souvent entre les mains des gangs et des milices. Ça, et le fait qu'une fois à court de balles, il peut servir de massue.
- Marcos

ULTIMAX 83

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Fusil	5P	FA	3/7/7/5/3	48(c)	2 (L)	1800 ¥

Note : renfort de mêlée et visée laser.

MITRAILLEUSES

ARES M-22A1 "MAD MAMMA"

Il n'y a qu'Ares pour prendre une arme déjà puissante et en faire une encore plus grosse à tous les niveaux, juste parce qu'elle peut. En ce qui concerne la M-22A1, c'est exactement ce qu'elle a fait, voire un peu plus. Inspiré de la vieille mitrailleuse lourde Browning M-2, souvent utilisée comme arme principale sur des véhicules légers à moyens, le concept de la M-22 vient à l'origine de Browning qui souhaitait moderniser ce système classique. Mais grâce à une série de manœuvres légales et d'accords en sous-main, Ares Arms a réussi à voler acquérir tous les droits le concernant. Connue désormais comme la M-22A1, la mitrailleuse (ultra) lourde a

d'abord été produite exclusivement à l'usage des forces spéciales Firewatch d'Ares. La « Mad Mamma », comme on a fini par l'appeler, a beaucoup servi lors des récents événements de Détroit et a vite acquis une réputation de « tueuse d'insectes ». Après ce petit conflit, Ares Arms a annoncé que la Mad Mamma serait rendue accessible ponctuellement pour ses « clients fidèles et triés sur le volet » d'ici le deuxième trimestre 2081. Il semblerait que des exemplaires soient d'ores et déjà disponibles chez certains trafiquants et revendeurs clandestins nord-africains et nord-américains. Comme son aïeule, la M-22A1 n'est pas conçue pour être transportable, que ce soit par une personne seule ou une équipe. Sa taille, son poids, son calibre et son recul énorme ne peuvent être supportés que si l'arme est (solidement) montée sur un véhicule, un drone de combat lourd ou plantée dans le sol avec un trépied. Sa classification comme mitrailleuse « ultra » lourde ne vient pas de nulle part.

- Et pourtant des crétins essayent toujours. J'avais un associé humain, chromé et bardé d'augmentations musculaires qui affirmait pouvoir manier ce truc comme une mitrailleuse normale. Est-ce que le fait d'avoir éclaté de rire quand ses bras ont presque été arrachés par le recul fait de moi une mauvaise personne ? Et on dit que les trolls sont stupides.
- Beaker
- Les imbéciles doivent bien apprendre, et la douleur est un excellent outil éducatif.
- Rifleman
- Ouais, ce truc est basé sur une mitrailleuse qui était montée sur des **avions de chasse**. OK, c'était pendant la Seconde Guerre mondiale, mais quand même. Rien qu'avec l'énergie cinétique, même une balle qui rate de peu peut faire de gros dégâts. Pas étonnant que Firewatch adore ces engins.
- Turbo Bunny
- Vous savez, j'en calerais bien quelques-unes à la proue de mes navires...
- Kane



ARES M-22A1 "MAD MAMMA"

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Mitrailleuse	7P	TA	1/10/10/10/8	100 (bande)	6(I)	15 000 ¥

CRACKSHOT ARMS ROARING THUNDER

En termes de conception d'armes, il faut parfois des années de R&D et un montant conséquent de nuyens, pour tester et ajuster finement un nouveau système en vue de sa production finale, afin de déceler tout défaut évident

(et parfois catastrophique) tout en s'efforçant d'améliorer ses qualités. Faire une réalité d'un produit de ce genre peut se révéler long et coûteux. Et puis il y a des gens qui se contentent d'assembler des trucs ensemble pour voir ce que ça fait, ou parce qu'ils sont au pied du mur. Cette description convient parfaitement à Crackshot Arms, un nouveau fabricant d'armes (au sens large) installé à Motor City. Pendant les fâcheux événements qui ont précédé le départ d'Ares, les propriétaires/ingénieurs de Crackshot ont créé une monstruosité qui est, en résumé, un shotgun/mitrailleuse à trois canons rotatifs. Conçu pour faire face à l'hostilité locale, le prototype Roaring Thunder a été bricolé dans l'urgence pour aider à défendre un centre de secours civil. Malgré sa puissance de feu et sa capacité à projeter un nombre ahurissant de cartouches sur sa cible, il s'est révélé notoirement imprécis, peu fiable quant à son cône de dispersion et fortement sujet aux pannes en tous genres. Mais quand il touchait, il anéantissait sa cible. Après la fin des hostilités, le bouche-à-oreille a fait son office et les habitants ont voulu en avoir un aussi. Après quelques menus réglages (si l'on peut dire), Crackshot a commencé à le distribuer localement sous le manteau. L'arme en elle-même est une mitrailleuse lourde et, avec plus de 1,25 m de long, elle ressemble à une boîte en métal grossière dotée de trois canons sur l'avant, d'une alimentation par bande au milieu, d'une poignée/détente sur le dessus et d'un harnais d'épaule. À ce propos, il est nécessaire de préciser que le Roaring Thunder ne propose aucune compensation de recul. Sa cadence de tir élevée le rend difficile à utiliser sans un gyrostabilisateur, un système de fixation (comme un trépied) ou une force brute conséquente. Le Roaring Thunder est une arme rudimentaire, mais il accepte tous les accessoires et modifications standard appropriées.

- Personne de sain d'esprit n'irait au combat avec ça. Le potentiel de dégâts est élevé, mais la zone de tir est totalement imprévisible. Soit les tirs sont concentrés et pulvérissent tout ce qu'ils touchent, soit ils partent dans tous les sens et loupent la cible. Mais cette arme est devenue bizarrement populaire auprès de certaines sectes et certains individus au sein des Ombres.
- Picador
- Ce truc est génial ! J'en ai gagné un au poker à Miami le mois dernier, comme mise annexe auprès d'une demi-portion. C'est clair, il se cabre comme un canasson gazé au lacrymo, mais j'**adore** sa cadence de tir et sa dispersion ! J'ai fini par monter le mien à l'arrière d'un de mes hors-bord ; avec un bon vieux smartgun, ça fait un super système anti-drones aériens et anti-abordage. Et ça aide aussi à empêcher ces foutues mouettes de chier partout sur mon bateau ! Je vais tâcher d'en récupérer un autre pour faire la paire, avec zones de tir superposées, types de cartouches différents, la totale !
- Kane



- CQFD.
- Picador

CRACKSHOT ARMS ROARING THUNDER

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Mitrailleuse	3P	TR/TA	4/12/10/-/-	100 (bande)	4 (L)	5 500 ¥

INGRAM BLACK KNIGHT

Le Black Knight est le dernier et le plus lourd des modèles de mitrailleuses Knight d'Ingram et même dans sa catégorie, c'est un monstre. Il a vaguement le même aspect que ses petits frères, les White et Grey Knights, mais il est une fois et demie plus imposant avec sa longueur totale approchant 1,60 m. Utilisant de lourdes balles de calibre .50, sa cadence de feu est légèrement inférieure à la plupart des mitrailleuses lourdes, mais il la compense par une précision inégalée dans sa catégorie. Plutôt qu'un système de compensation de recul standard, le Black Knight dispose d'un frein de bouche élaboré et d'un système hybride à base de gaz qui réduit le recul à son minimum, permettant une meilleure acquisition de cible, surtout à longue portée. Avec son poids de trente kilos, il est souvent utilisé comme arme fixe ou montée sur un véhicule ou un drone. Il est bon de noter qu'en dépit de sa gamme de performance, le Black Knight peut être extrêmement délicat et nécessite un entretien constant pour s'assurer que tous ses systèmes restent fonctionnels. Il est livré de série avec des systèmes smartgun et de tir sécurisé.

- C'est marrant, mais quand ce truc tire, on a l'impression qu'il ne se passe rien, même s'il envoie une quantité de plomb tout à fait respectable. L'électronique a l'air de faire plus de bruit.
- Clockwork
- Je suis d'accord, ils ne rigolent pas avec la précision. Il suffit de quelques balles pour transpercer une cible. À ce niveau c'est presque plus un fusil de combat amélioré ou un sniper.
- Turbo Bunny



INGRAM BLACK KNIGHT

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Mitrailleuse	6P	TR/TA	1/10/11/8/8	50(c) ou 100 (bande)	3 (L)	9 200 ¥

Note : systèmes pneumatique, smartgun et de tir sécurisé IAE.

INGRAM GREY KNIGHT

Deuxième modèle de la gamme « Knight » d’Ingram, le Grey Knight est une mitrailleuse moyenne basique. C’est essentiellement une version plus imposante, de plus gros calibre et à alimentation par bande de la mitrailleuse légère White Knight, qui fait office d’intermédiaire, utilisée habituellement par un équipage ou montée sur un véhicule ou un drone. Mais avec une stature suffisamment robuste ou des augmentations de force conséquentes, il est possible de l’utiliser en solo. Le Grey Knight embarque de série les mêmes systèmes smartgun, de compensation de recul et d’alimentation en munitions que le White Knight. Mais sa crosse pliante a été remplacée par une crosse rigide détachable qui abrite un petit kit de réparation. Et tout comme le White Knight, il n’accepte aucune autre modification.

- Et en cas d’urgence, cette crosse détachable fait un gourdin improvisé tout à fait acceptable, juste au cas où. Mais j’ai aussi vu pas mal de gens jeter le kit de réparation pour le remplacer par autre chose, comme un peu de C-12 pour les cas d’urgence.
- 2XL
- Je dois dire que la précision de ce truc m’impressionne. Le système de verrou fonctionne sans le moindre heurt. Avec le compensateur de recul, même en y allant à fond, le nez de l’arme se soulève à peine. J’ai remplacé la plupart de nos armes de faction par des Grey Knights et je ne regrette pas mon choix.
- Picador
- Ares en revanche n’est pas fan de cette gamme. Il y a plus d’un Johnson d’Ares qui organise des runs contre Ingram en Amérique du Nord. On aurait pu croire qu’elle s’inquiéterait davantage de ce qui se passe dans son nouveau fief d’Atlanta avant de retomber dans ses vieux travers.
- Danger Sensei

INGRAM GREY KNIGHT

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Mitrailleuse	5P	TR/TA	2/10/10/8/6	50(c) ou 100 (bande)	5 (L)	7500 ¥

Note : crosse détachable, système smartgun interne et kit d’armurerie.

INGRAM WHITE KNIGHT MOD 1 AND MOD 2

La mitrailleuse légère White Knight est comme ses grandes sœurs très prisées des forces militaires et de sécurité, et ce depuis des années. Et avec son amélioration constante, cela ne devrait pas changer de sitôt. Fiable et puissante, la White Knight est aussi populaire pour sa facilité de mise en place ; pour partir au combat, il suffit de la sortir de sa boîte et de la charger. C’est en partie dû aux fonctions standard qu’elle embarque : système smartgun, compensation de recul de haut vol et une crosse pliante détachable pour le stockage et le transport. Les dernières versions incluent en plus un système d’approvisionnement en munitions à la pointe, qui permet un ciblage des plus précis. Mais tout cela a un coût. La White Knight est si minutieusement conçue qu’elle n’accepte aucune autre

modification interne et ne dispose que de peu d’espace pour d’autres accessoires. Mais grâce à ses performances, nombreux sont ceux qui considèrent que c’est un bon compromis. Il y a trois ans, Ingram a annoncé sa nouvelle gamme de mitrailleuses « Knight ». Le premier modèle à sortir fut la White Knight Mod 2. Quasi identique au modèle précédent, la Mod 2 est livrée avec un nouveau système de canon détachable et interchangeable (avec poignée) qui permet d’installer un canon plus court, la rendant plus efficace en combat rapproché et sur véhicules. Ce canon court modifie sa gamme de portée, mais il peut facilement être changé pour un plus long quand la situation l’exige. Cela mis à part, toutes les pièces de la White Knight d’origine (baptisée Mod 1 pour la reconnaître) et de la Mod 2 sont entièrement interchangeables.

- Une « gamme Knight » ? Je parie que ça a fait péter une durite au vieux Damien K.
- Stone
- Il y a eu quelques tentatives de poursuites, mais il a été déterminé qu’Ingram ne cherchait pas à copier une marque, un logo, un brevet ou un produit d’Ares, surtout que le mot « Knight » ne peut pas être protégé par copyright ; tout a donc été abandonné. La rumeur suggère aussi qu’Ares ne s’est pas montrée trop insistance.
- Legal Eagle
- Dis plutôt qu’Ares comptait racheter Ingram, mais que ça n’est jamais arrivé. D’après des mémos internes, les projets concernant Détroit étaient prioritaires et Ares voulait éviter toute « distraction » ou publicité superflue.
- Mr. Bonds
- C’est moi ou il y a énormément de procès dans le monde de l’armement ?
- Treadle
- Tu n’as pas idée.
- Legal Eagle
- J’ai entendu dire qu’Ares s’était rapprochée d’Ingram parce qu’elle en avait marre de bosser avec Stoner et de « faire le plus dur » (inexact), ce qui, ajouté au déménagement vers Atlanta, a été le coup fatal pour Stoner. Les armes Ares-Stoner actuelles risquent d’être les dernières qu’elles fabriqueront ensemble.
- Red Anya

INGRAM WHITE KNIGHT MOD 1

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Mitrailleuse	4P	SA/ TR/TA	2/11/12/8/2	50(c) ou 100 (bande)	4 (L)	5 650 ¥

INGRAM WHITE KNIGHT MOD 2

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Mitrailleuse	3P	SA/ TR/TA	4/10/10/ 4/-*	50(c) ou 100 (bande)	3 (L)	7500 ¥

* Scores offensifs correspondant à l’usage d’un canon court ; pour un canon long, utilisez les scores offensifs de la Mod 1.

Note : changer de canon sur la Mod 2 est une action majeure. Les deux armes incluent une crosse pliante détachable et un système smartgun interne. Ces armes n’acceptent pas d’accessoire sur le canon.

- Un petit conseil si vous avez une Mod 2, assurez-vous de bien fixer le canon **avant** de tirer. Je ne pense pas devoir expliquer pourquoi. Dans le cas contraire, ne touchez pas à la moindre arme à feu en ma présence. Jamais.
- Cayman



SHIAWASE ARMS NEMESIS II

Baptisée d'après la déesse grecque de la justice et de la vengeance, la Nemesis première du nom était conçue comme une arme individuelle de soutien d'infanterie facile d'utilisation. Bâtie autour d'un système de ciblage sécurisé élaboré, l'idée était d'éviter les tirs amis accidentels au sein des troupes inexpérimentées ou peu qualifiées, tout en restant une arme de choix pour les autres. Ce fut un succès à bien des égards. D'après les rapports des unités à qui elle était destinée, les accidents de tir amis ont effectivement diminué. Ces mêmes rapports indiquent cependant que le système de sécurité était plutôt vulnérable au piratage, et que le système d'alimentation en munitions était très sensible aux corps étrangers et aux débris. La nouvelle Nemesis II corrige la plupart de ces problèmes, mais est désormais fabriquée à partir des mêmes matériaux légers que les armes de la gamme « Mobile Warrior ». Le résultat est un système d'armement qui est vingt-cinq pour cent plus léger que son prédecesseur. Elle reste une bonne arme, mais cet allègement a diminué sa capacité d'absorption de recul, ce qui la rend un peu moins précise en combat.

- Ça rend le système de sécurité encore **plus** important, si vous voulez mon avis.
- Cayman
- Bah, c'est pas bien grave. Suffit de la placer sur un bipied ou de la fixer quelque part et c'est bon. Tout n'a pas à être si foutrement compliqué.
- Hard Exit
- Un bel exemple de « Si ça marche correctement, ne changez rien. » Mais en réalité, Shiawase Arms voulait rationaliser sa production et sa chaîne logistique et s'est dit que, quitte à acheter tous ces matériaux légers pour sa gamme Mobile Warrior, autant s'en servir un peu partout.
- Rigger X

SHIAWASE ARMS NEMESIS II

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Mitrailleuse	4P	TR/TA	4/11/11/8/2	50(c) ou 100 (bande)	4 (L)	4 550 ¥

Note : systèmes smartgun et de tir sécurisé IAE.

CANONS D'ASSAUT

ARES ARMS VIGOROUS

Conçu comme le concurrent direct du légendaire canon d'assaut Panther, le Vigorous a souffert d'un très mauvais bouche-à-oreille peu après sa sortie. Ses ventes ont par conséquent été catastrophiques et sa production a subi un gros coup de frein, avec à peine une dizaine de pièces par mois. En fait, si Ares ne l'a pas stoppée, c'est uniquement pour satisfaire divers contrats avec ses fournisseurs, mais elle avait prévu de tout arrêter après leur expiration. Mais pendant que le Vigorous se faisait allumer sur la Matrice, les réseaux sociaux et les revendeurs, ceux qui l'avaient réellement acheté (avec une énorme remise) découvrirent que c'était une arme tout à fait valable, à tous les niveaux. Le bouche-à-oreille finit par s'inverser et la réputation du Vigorous commença lentement à remonter. Mais les vieilles opinions ont la vie dure et il souffre toujours d'un piètre accueil, même après avoir fait ses preuves sur le terrain à de nombreuses reprises. Pensé comme un canon d'assaut rudimentaire, le Vigorous est dépourvu des systèmes de ciblage ou de compensation de recul courants sur les autres modèles de l'époque. Il a au contraire été volontairement créé comme une plateforme entièrement personnalisable. Il est par conséquent très simple à modifier et à entretenir. En termes de performances, les dégâts du Vigorous sont comparables à ceux des autres canons d'assaut. Il souffre en revanche d'une baisse de performance à longue portée, ce qui constitue la critique la plus fréquente (et mesquine) qu'il doive essuyer. Il ne bénéficie pas de beaucoup d'accessoires de série, mais possède une crosse rigide avec rembourrage antichoc et d'un bipied. Sa mauvaise réputation mise à part, le Vigorous est un canon d'assaut fiable à prix sacrifié, mais ce dernier point pourrait bien ne pas durer.

- Tu n'as pas tort concernant son prix bas. La tendance commence (lentement) à s'inverser et les gens sont en train de réaliser que les critiques étaient largement infondées. Les prix grimpent tout doucement à mesure que la demande augmente. Chopez-en tant que vous pouvez, les gars, ça sent le retour en grâce.
- Hard Exit
- Je ne regrette pas d'en avoir acheté plusieurs caisses il y a quelques années ; ça a bien soulagé mon budget opérationnel. Et jusqu'ici je n'ai pas grand-chose à en redire. Mes armuriers apprécient la facilité de leur entretien. Les seules plaintes viennent de mes quartiers-maîtres, qui trouvent en permanence tout un tas de nouveaux éléments à fixer dessus.
- Picador
- Je pense que les gens qui ont craché sur le Vigorous au départ étaient un tas de snobinards prétentieux, incapables de tirer avec



une arme qui ne dispose pas d'un système smartgun, d'une grosse compensation de recul, de munitions spécifiques, de camouflage programmable, d'optiques au top, bla bla bla. Plus personne ne semble capable d'encaisser un peu de recul avec son épaule ou d'utiliser un viseur mécanique. Tout ce matos, c'est super, mais qu'est-ce que tu fais quand il tombe en rade et que tout ce qui te reste, c'est tes compétences et un doigt sur la détente ?

- Cayman
- Tu t'adaptes ou tu meurs. Ce sont les deux seules options.
- Danger Sensei

ARES ARMS VIGOROUS

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Canon d'assaut	7P	SA	1/9/11/9/6	15(c)	4 (I)	12 500 ¥

Note : bipied, crosse rigide et rembourrage antichoc inclus.

ARMES À DISTANCE EXOTIQUES /SPÉCIALES/DIVERSES

ARES CHARYBDIS

Conçu comme le pendant du Ares Scylla, le Charybdis est une autre arme non létale. C'est essentiellement un gros canon à eau, à monter sur les véhicules antiémeute, comme un Ares Roadmaster transformé. Il projette l'eau en suivant les règles d'attaque d'aspersion (SR6, p. 121) et applique l'état Trempé à tout ce que l'attaque touche.

Il s'agit normalement d'une arme montée ; pour la porter, un utilisateur doit posséder une Force de 6 ou plus, sous peine d'être dans l'incapacité de tirer autrement que depuis une monture d'arme. Le Charybdis doit disposer d'une alimentation en eau, provenant soit du véhicule soit d'une source externe (comme une bouche d'incendie). Le Charybdis ne peut pas s'éloigner de plus de 5 mètres de sa source d'eau. Tant que celle-ci est accessible, l'arme dispose de munitions illimitées, dans le cas contraire, chaque tir consomme 30 litres.

ARES ARMS CHARYBDIS

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Arme exotique	6E	CC	10/12/8/-/-	*	5 (L)	6 000 ¥

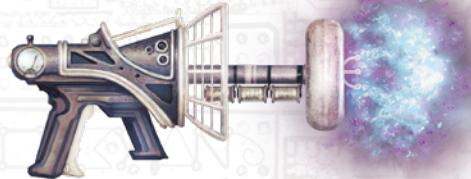
*Voir la description de l'arme pour les règles de munitions.

ARES SCYLLA

Que se passe-t-il quand on fixe une bobine Tesla au bout d'un canon ? Normalement, pas grand-chose. Une bobine Tesla ne peut pas vraiment blesser qui que ce soit et diriger la charge relève de l'impossible. Les ingénieurs d'Ares ont pourtant réussi à en amplifier les effets électriques et à les canaliser en un petit « flux » d'électricité, délivrant des dommages d'électricité (SR6, p. 114) et utilisant les règles d'attaque d'aspersion (SR6, p. 121).

Il s'agit normalement d'une arme montée ; pour la porter, un utilisateur doit posséder une Force de 6 ou plus, sous peine d'être dans l'incapacité de tirer autrement que depuis une monture d'arme. Le Scylla doit disposer d'une alimentation électrique, qu'elle provienne d'un véhicule

de taille suffisante ou d'une source externe (comme une prise de courant industrielle). Le Scylla ne peut pas s'éloigner de plus de 5 mètres de sa source d'alimentation. Quand il est raccordé à un véhicule, sa consommation rapide d'électricité empêche le fonctionnement de tous les autres systèmes, le véhicule doit donc être immobile pour pouvoir faire feu. Cette arme est normalement montée sur des véhicules lourds, rarement plus petits qu'un Ares Roadmaster. Tant que la source électrique est accessible et suffisamment puissante, l'arme dispose de munitions illimitées. En revanche, un van ne pourra délivrer que 2D6 charges, et une voiture seulement 1D6, de plus, une complication quand l'arme est alimentée par une telle source risque de vider la batterie.



ARES ARMS SCYLLA

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Arme exotique	7E(e)	CC	8/10/6/-/-	*	8(I)	15 000 ¥

*Voir la description de l'arme pour les règles de munitions.

ARMES-COMMLINKS DEFENSE-COM HORIZON-FLYNN

Toutes les missions et opérations n'impliquent pas forcément un étalage de puissance ; parfois elles nécessitent discrétion, subterfuge et mimétisme. Ou vous voulez juste que personne ne sache que vous êtes armé. Dans ces occasions, vous n'avez parfois même pas le droit de porter quelque chose qui ressemble à une arme. C'est là que la gamme d'armes-commlink Defense-Com intervient. Conçue avec l'aide du célèbre forgeron Dante Flynn, la gamme Defense-Com (ou D-Com) a grandement évolué depuis son lancement il y a trois ans. Horizon l'a récemment étendue avec un nouveau pistolet léger qui vient s'ajouter aux modèles de poche, taser et à lame. Elle a également sorti une version garrot, mais ne communique pas ouvertement dessus. Il s'est avéré que les premiers modèles, qui n'étaient que des links inertes et factices, attiraient toujours trop l'attention. Les nouveaux produits intègrent donc un commlink fonctionnel, quoique rudimentaire. Ils pourront faire suffisamment illusion pour déjouer un examen rapide, mais guère plus. En ce qui concerne leur fonction première, le pistolet de poche est correct (mais dispose désormais de plus de munitions), tandis que le nouveau pistolet léger offre plus de dégâts et de polyvalence malgré une capacité moindre. Le taser est convenable bien que moins efficace qu'un modèle normal ; Horizon n'a pas encore trouvé le moyen d'inclure une plus grosse batterie. Avec sa lame nanoaffûtée en céramique et son système de blocage qui résiste à un usage intensif, le couteau est assez intéressant. Le nouveau garrot n'est pas évident à utiliser au début, mais devient redoutable avec de la pratique.

ARMES-COMLINKS DEFENSE-COM HORIZON FLYNN

ARME	TYPE	VD	MODE	SO	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Pistolet de poche	Pistolet de poche	2P	CC	10/10/-/-/-	8(m)	3	250 ¥
Pistolet léger	Pistolet léger	2P	CC/SA	8/10/4/-/-	6(m)	3 (L)	350 ¥
Taser	Taser	5E(e)	CC	8/8*/-/-/-	4(m)	3	350 ¥
Couteau	Arme tranchante	2P	N/A	6+FOR/-/-/-/-	N/A	3	200 ¥
Garrot	Arme exotique	3P	N/A	8+FOR/-/-/-/-	N/A	4	200 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dès lors des attaques avec garrot. Le seuil de Dissimulation est de 3, mais passe à 6 pour réaliser qu'il s'agit d'autre chose qu'un commlink. Le commlink a les mêmes statistiques qu'un Meta Link (IA 1, T/F 1/0).

*portée maximale de 20 mètres

- J'ai dû remplir une mission avec rien d'autre que des armes D-Com. Pas l'idéal, mais parfois il faut faire avec ce qu'on nous donne. Le pistolet de poche fonctionne mieux avec des balles à base de toxine ou de drogue ; autrement, il manque vraiment de patate. Le pistolet léger est un peu mieux, ne serait-ce que pour sa plus grande portée. Mais le recul est un peu violent, il faut du temps pour s'y faire. Oubliez le taser à moins d'en avoir vraiment besoin ; servez-vous plutôt de l'option pistolet étourdissant. Un couteau reste un couteau, mais j'ai trouvé le garrot étonnamment efficace. J'ai même reçu une prime de mon employeur pour avoir filmé la cible avec le commlink pendant qu'elle agonisait.
- Balladeer
- C'est franchement tordu.
- Pistons
- *housse les épaules* Pas que j'aie à me justifier auprès de qui que ce soit, mais si tu savais dans quoi elle trempait et pourquoi le contrat avait été placé, tu changerais d'opinion.
- Balladeer

BIJOUX SUNGARD

Produite par la filiale Dassault d'Aztechnology, la gamme de bijoux Sungard existe en une large variété de formes et de styles. Les matériaux qu'elle utilise peuvent stocker l'électricité, ce qui permet d'illuminer la gemme au moyen d'une petite impulsion électrique.

Il y a trois manières d'utiliser les bijoux Sungard :

Avec le réglage le plus bas, l'accessoire émet une faible lumière dans la zone faisant immédiatement face au porteur et consomme 1 charge par heure. Cette technologie améliore subtilement l'aspect du bijou ; s'il est visible, le porteur bénéficie d'un point d'Atout lors des tests sociaux où cela est pertinent.

Avec le réglage moyen, l'accessoire Sungard illumine totalement la zone faisant immédiatement face au porteur et consomme 1 charge par demi-heure. Le recours à cet éclairage rend le porteur plus facile à repérer, le maître du jeu devrait appliquer des pénalités, bonus et Atout appropriés.

BIJOUX SUNGARD

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Arme exotique	*	*	*	†	5 (L)	2000+ ¥

* Traitez le bijou Sungard comme un flash-pak.

† Voir la description de l'arme pour les règles de munitions.

Au réglage le plus élevé, la lumière émise est extrêmement vive, transformant le porteur en flash-pak ambulant au prix de 1 charge par round de combat. L'effet est équivalent à celui d'un flash-pak, dont le centre d'émission est le porteur. Celui-ci est immunisé à cet effet.

Le bijou possède 10 charges ; il en récupère 1 par heure au soleil ou 1 par minute s'il est branché à une source électrique.

GRENADE PROPULSIVE CRACKSHOT ARMS "THUNDER DAGGER"

Pour oser sortir cette espèce de pieu tueur de vampire en y ajoutant ce petit truc en plus, juste parce qu'ils le pouvaient, les créateurs de la Thunder Dagger (beurk), ou TD pour les intimes, aimait sans doute un peu trop les tri-déos d'horreur. Il s'agit d'une arme explosive longiligne et pointue mesurant entre douze et dix-sept centimètres de long, conçue pour être plantée dans une cible, laquelle sera pulvérisée avec perte et fracas par la charge explosive directionnelle. Hormis ce détail, la TD est semblable à une grenade standard et existe en versions hautement explosive et à fragmentation. On peut l'armer à distance ou en pressant un bouton d'activation spécial à sa base. Pour 100 nuyens de plus, Crackshot offre une « poignée de combat » spéciale, dédiée et réutilisable ; la grenade se détache une fois qu'elle a été plantée dans la cible (ce qui l'arme au passage).

- Super, voilà qui va générer une nouvelle génération de soi-disant chasseurs d'Infectés. Quand va-t-on enfin enterrer ces idées pourries ?
- Red
- C'est un de ces concepts qui a l'air crétin sur le papier, mais fonctionne en fait plutôt bien. Mon unité en a utilisé quelques-unes pour fabriquer des pièges, avec de très bons résultats. Et avec sa forme assez fine, on peut facilement la glisser n'importe où. Inutile de forcément la planter dans une cible, d'ailleurs.
- Picador

GRENADE PROPULSIVE CRACKSHOT ARMS

STATS	DISPO.	COÛT
Mêmes statistiques qu'une grenade	4 (L)	Spécial†

* N'existe pas en version étourdissante, à gaz, à fumée ou flash-pak.

† Ajoutez 50 % au prix de la grenade standard.

Note : planter la grenade dans la cible nécessite une attaque réussie avec la compétence Combat rapproché et Viser les organes vitaux. Plantée, la grenade explose un round de combat après son activation en n'infligeant des dommages qu'à la cible, considérée au point d'impact. Lancée, la grenade suit les règles normales.

- Ouais, mais enfoncez un de ces joujoux dans un blaireau qui l'a bien cherché et le regarder partir en morceaux a quelque chose de vraiment jouissif. Ça marche aussi pas mal quand on veut faire parler quelqu'un, il suffit de lui fourrer là où je pense.
- Kane
- Je ne veux même pas savoir...
- Bull

NARCOJECT HORNET

Entre le milieu des années 40 et la fin des années 50, la gamme d'accessoires de défense Narcoject (je ne peux pas vraiment les qualifier d'armes) a connu un succès modeste auprès d'une clientèle fidèle. Elle est passée de mode au début des années 60 avant de disparaître totalement des étals, à part dans quelques rares surplus ici et là. La drogue/toxine en elle-même est restée populaire en tant qu'alternative sublétale, ou quand la cible doit être capturée et non tuée. Puis, à la fin des années 70, Narcoject (l'entreprise) s'est retrouvée avec une nouvelle PDG qui est vite devenue la coqueluche des médias, et a commencé à vendre sa marque comme jamais auparavant. Le résultat fut une réédition de sa gamme d'accessoires défensifs, Narcoject One en tête. Début 2080, grâce aux rapports d'enquête et à la R&D, la mise en chantier du nouveau Hornet débute. Là où le Narcoject One n'était utilisable qu'à très courte distance, le Hornet offrait une portée équivalente à celle d'un pistolet léger. Cela est rendu possible par deux choses : un nouveau système de propulsion au gaz et une amélioration des fléchettes, dont l'aérodynamisme a été spécifiquement conçu pour maximiser son rendement. Accessoirement, son pouvoir de pénétration a augmenté de 40 % par rapport au Narcoject One, ce qui le rend extrêmement précis. Le Hornet à la forme d'un pistolet plat et peut contenir huit fléchettes dans un chargeur côté gauche et une dans la chambre de tir. On y accède en tirant la « glissière » vers l'arrière, comme sur la plupart des armes semi-automatiques. Les mini-réservoirs de gaz propulsif sont dissimulés dans un logement juste sous le canon. On peut stocker jusqu'à trois fléchettes supplémentaires dans la poignée, pour les cas d'urgence. Les deux cartouches de gaz permettent chacune dix tirs avant de devoir être rechargeées ou remplacées. Le Hornet peut accueillir un smartgun externe, une visée laser et tous les mods d'arme standard, mais aucun n'est inclus. Si le Hornet représente néanmoins un progrès par rapport au One, les premiers retours indiquent qu'il est plutôt du genre fragile et très sensible aux chutes.

- Ou à n'importe quel impact ou secousse. La plupart du temps, il suffit d'un kit d'armurier pour régler le problème, qui neuf fois



sur dix vient d'un désalignement des cartouches de gaz. Mais si ça vous arrive, pensez à vérifier qu'il n'y a pas de fuite. Rien ne craint plus que d'être prêt à tirer et de se retrouver en rade de propulseur. Ces joujoux sont quand même une sacrée amélioration par rapport au One. Je ne peux que les recommander !

- Clockwork

NARCOJECT HORNET

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Arme exotique	Selon toxine	CC	6/8/10/ -/-	9(m)	3	500 ¥
Cartouche de gaz	-	-	-	-	2	40 ¥

Note : utilise des dards à injection standard (p. 271, SR6). Retirer une cartouche de gaz vide est une action majeure, en insérer une nouvelle est une autre action majeure.

SHIAWASE BLAZER

Avec ses réservoirs faciles à transporter et à changer, ce lance-flammes de conception simple et efficace est le favori des shadowrunners, des forces armées et des adeptes de la déforestation. Le tout nouveau design du Blazer permet de changer les réservoirs même en cours d'utilisation.

Il est suffisamment petit pour être fixé sur une monture d'arme standard. Pour changer le réservoir à la volée sans interrompre le tir, l'action doit s'effectuer assez rapidement. Un réservoir permet d'attaquer pendant cinq rounds de combat au maximum. Les attaques réussies avec le Shiawase Blazer correspondent à des dommages de feu (SR6, p. 114).

Note au maître de jeu : les dégâts et la durée de l'état Enflammé devraient varier selon la situation, mais la valeur standard recommandée est de 4.



SHIAWASE BLAZER

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Arme exotique	6P	CC	14/12/10/-/-	5 (m)	4 (L)	2500 ¥
Réservoir	-	-	-	-	3 (L)	60 ¥

Note : remplacer le réservoir est une action majeure. Cette arme utilise les règles des attaques d'aspersion (p. 121, SR6).

LANCEURS

KRIME THUMPER

Vous rêvez d'arroser vos ennemis avec des grenades en toute insouciance ? Vous rêvez de disposer d'un programmeur d'explosion en vol sans avoir à vous ruiner ? Vous rêvez de projeter d'énormes shrapnels sur quelqu'un ? Ne cherchez pas plus loin ! Avec Krime, vous êtes couvert™. Le Krime Thumper est un lanceur à triple canon capable de tirer n'importe quel modèle de grenade. Ce qui le rend

KRIME THUMPER

ARME	TYPE	VD	MODE	SO	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Krime Thumper (grenades)	Arme exotique	Grenade	CC/TR	-/8/7/5/-	3(b)	3 (L)	1500 ¥
Krime Thumper (shotgun)	Arme exotique	4P	CC	12/6/3/-/-	-	-	-

unique est son mode de tir permettant aux trois canons de faire feu simultanément. À l'atterrissement, les zones d'effet des grenades se chevauchent, ce qui en augmente la taille. De plus, les cibles prises dans une zone de chevauchement subissent les effets de plusieurs grenades, chacune faisant l'objet d'une attaque séparée.

Comme si ça ne suffisait pas, les cadres de Krime ont récemment entendu parler de runners utilisant ce lance-grenades comme un shotgun de fortune. Ils le chargent avec des Krime Kaltrops (vendus séparément ; un tir consomme une charge de Kaltrops, tel que décrit plus loin) et tirent ces boules de métal hérissées sur leurs cibles, avec des résultats dévastateurs.

Il est impossible de charger le Thumper avec autre chose que des grenades ou des Krime Kaltrops.



ARMES EXPLOSIVES ET À DISPERSION CHAUSSE-TRAPPES

Les chausse-trappes ne sont techniquement ni des grenades ni des explosifs, mais leur mécanique et leur objectif sont similaires. Ces petits morceaux de métal pyramidaux conçus pour gêner ou empêcher les déplacements dans une zone sont utilisés depuis des siècles. Elles constituent l'une des munitions de déni d'accès les plus basiques et n'ont pas eu besoin d'évoluer beaucoup depuis tout ce temps.

CHAUSSE-TRAPPES

VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTÉE	DISPO.	COÛT
1P	-	-	2 m	2 (L)	50 ¥

Les chausse-trappes se dispersent d'elles-mêmes dans une zone et appliquent leurs dommages à quiconque pénètre dans leur zone d'effet. À la fin de chaque round de combat, toute personne ayant traversé la zone concernée doit résister aux dommages des chausse-trappes. Les utilisateurs les plus vicieux peuvent les enduire de poison, qui appliquera son effet à toute cible blessée de la sorte (comptez une dose de poison par set de chausse-trappes).

Il est difficile de repérer des chausse-trappes ; cela nécessite un test de Perception + Intuition (2).

FLASH-PAK THERMOGRAPHIQUE

Cette déclinaison du flash-pak standard émet d'intenses pulsations infrarouges, ce qui inflige les mêmes effets que son modèle à tous les possesseurs de vision thermographique. Les cibles dépourvues d'une telle vision sont épargnées.

FLASH-PAK THERMOGRAPHIQUE

VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTÉE	DISPO.	COÛT
Aveuglé III*	Aveuglé II*	Aveuglé I*	10 m	4 (L)	150 ¥

Bonus sans fil : la séquence stroboscopique évite de soumettre le personnage enregistré aux flashes infrarouges, ce qui lui épargne tout état négatif. L'appareil se recharge par induction au rythme d'une charge par heure.

Un flash-pak thermographique possède dix charges et utilise une charge par round de combat. Si on le branche, il récupère une charge toutes les dix secondes.

* L'état Aveuglé est basé sur une vision thermographique. Le malus est diminué d'un niveau avec une compensation anti-flash et ne s'applique pas pour la vision normale, nocturne ou par ultrason.

GRENADE À PAILLETTES

La grenade à paillette n'est pas considérée comme un explosif, mais son fonctionnement est quasiment le même. Lorsqu'elle est activée, le moteur qu'elle contient se met à tourner et projette des paillettes et des fragments de métal dans la zone entourant le point d'explosion. Cela rend visible tout ce qui ne l'était pas et facilite l'identification et l'acquisition des cibles affectées.



GRENADE À PAILLETTES

VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTÉE	DISPO.	COÛT
-	-	-	20 m	3 (L)	100 ¥

Une grenade à paillette n'inflige pas de dommages par elle-même. Ceux qu'elle affecte perdent leur état Invisible ou Invisibilité (supérieur). Toute attaque contre un personnage sous l'effet d'une grenade à paillettes gagne un point d'Atout.

On peut changer les matériaux contenus dans la grenade avec un test de D'Ingénierie (5, 5 minutes). Il doit s'agir de petites particules métalliques et sèches, semblables à des paillettes. Cela peut permettre d'exploiter une faiblesse ou une allergie, mais nécessite une certaine anticipation.

Se débarrasser des paillettes requiert une douche prolongée et minutieuse et parfois un aspirateur. La magie peut aider ; Animation du métal peut faire voltiger les particules d'elles-mêmes.

GRENADE À PEINTURE

Dans un monde de capteurs high-tech, de camouflages déviant la lumière, de sorts pouvant rendre les gens littéralement invisibles et autres purges du même genre, il est agréable de disposer d'une contre-mesure simple et pas chère. Et il y a des fois où on veut juste emmerder quelqu'un, parce qu'on peut. Ou parce que c'est rigolo. Et donc : la grenade à peinture. C'est tout simplement une grenade remplie de peinture et maintenue sous pression jusqu'à son utilisation. En fonction de son rendement, elle peut recouvrir une surface de deux à cinq mètres carrés, révélant toute personne ayant recours aux méthodes susmentionnées. Il en existe de toutes les couleurs, mais leur teinte est le plus souvent du genre horrible, extrêmement vif et fluorescent, qui reste visible même en cas de luminosité faible. Mais quand ça ne suffit pas, vous pouvez en trouver avec des particules réfléchissantes quasi microscopiques (des paillettes) qui renverront la moindre lumière. Et si c'est toujours insuffisant, vous pouvez ajouter une teinture radioactive détectable par les compteurs Geiger que vous trouvez dans toutes les bonnes crèmeries au rayon matériel électronique pour vingt-cinq misérables nuyens. Les grenades à peinture à lancer existent en deux tailles : standard et grande. Elles se manient comme leurs grandes sœurs explosives ou sublétale. Il en existe une version plus petite pour les lanceurs, mais sa portée d'éclaboussure est beaucoup plus réduite.

- Un autre effet amusant, c'est que pour couronner le tout et si vous avez de la chance, la peinture occultera aussi les lunettes, viseurs d'armes, capteurs optiques de smartgun et autres.
- Ma'Fan
- C'est vrai, mais généralement ça implique un positionnement parfait pour que ce soit vraiment efficace. Ceci dit, même une éclaboussure partielle peut suffire à faire sortir de ses gonds le plus stoïque des mages.
- Lyran
- Les grenades à peinture sont aussi un super outil d'interrogatoire quand le type est incapable de faire la différence avec une vraie.
- /dev/grrl
- Bon sang, tu commences à m'inquiéter.
- Pistons

GRENADES À PEINTURE

TYPE	VD	SOUFFLE/PORTEE	DISPO.	COÛT
Standard	—	2 m	3 (L)	50 ¥*
Large	—	5 m	3 (L)	75 ¥*
Mini	—	1 m	3 (L)	75 ¥*

* Ajoutez 20 nuyens pour une teinture de marquage radioactive, qui donnera un bonus de +3 dés à tous les tests de Pistage en cas d'utilisation d'un compteur Geiger. Ajoutez 15 nuyens supplémentaires pour des paillettes réfléchissantes, qui octroieront un bonus de +2 dés à tous les tests de Perception pour repérer la cible.

Les cibles affectées par une grenade à peinture perdent leur état Invisible ou Invisible (supérieur).

GRENADE ASSOURDISSANTE

Semblable au flash-pak par la taille et dans l'esprit, la grenade assourdisante permet de neutraliser un ennemi de manière non létale. Mais au lieu d'émettre une lumière stroboscopique, elle émet une large palette de sons dans la partie basse du spectre audible. Le bruit généré peut induire une désorientation dans le rayon d'explosion et parfois causer de violentes nausées.

GRENADE ASSOURDISSANTE

VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTEE	DISPO.	COÛT
—	—	—	10 m	4 (L)	150 ¥

Les cibles situées au point d'impact subissent les états Désorienté et Nauséux (SR6, pp. 56 et 57). Au-delà, les cibles ne subissent que l'état Désorienté. Les cibles dotées d'une augmentation amortisseur sonore, ou qui sont actuellement sous le statut Assourdi I ou II, sont traitées comme étant à une catégorie de distance de plus qu'elles ne le sont physiquement. Les cibles sous le statut Assourdi III sont immunisées. L'appareil possède 10 charges et en consomme une par round de combat. Si on le branche, il récupère une charge toutes les dix secondes.

GRENADE CHIMIQUE

En soi, une grenade n'est jamais qu'une petite charge explosive qui transforme la coque métallique qui la contient en dangereux shrapnels. Mais c'est quand on remplit cette coque avec pire que du métal, que les choses deviennent intéressantes. C'est ce principe qui se cache derrière ces insidieuses grenades. Leur coque est remplie d'une substance liquide hautement corrosive qui est projetée dans tout le rayon d'explosion de la grenade chimique lors de sa détonation.

GRENADE CHIMIQUE

VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTEE	DISPO.	COÛT
6P	4P	2P	15 m	4 (I)	200 ¥

Les dommages d'une telle arme sont de type chimique (SR6, p. 114).

Note au maître de jeu : les dégâts et la durée de l'état Corrodé devraient varier selon la situation, mais la valeur standard recommandée est de 4.

GRENADE CRYO

Dernière-née de la famille des grenades, la cryo diffuse du nitrogène liquide en aérosol dans son rayon d'explosion. En résulte un genre d'effet de cryogénération instantanée, tout ce qui se trouve dans la zone étant soit congelé, soit au moins refroidi. La technologie est encore récente et certains écueils restent encore à surmonter. Malgré tout, ces grenades ont trouvé leur place dans les Ombres et se sont révélées efficaces la plupart du temps.

GRENADE CRYO

VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTEE	DISPO.	COÛT
6E	4E	2E	15 m	5(I)	200 ¥

Une grenade cryo inflige des dégâts de froid (SR6, p. 114).

GRENADE ÉLECTRIQUE

Cette arme délivre une énorme impulsion électrique dans toute sa zone d'explosion. Le condensateur qui la produit est détruit après une unique utilisation, mais les effets de cette grenade peuvent être durables si on l'emploie contre la bonne cible.

GRENADE ÉLECTRIQUE

VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTÉE	DISPO.	COÛT
6S(e)	4S(e)	2S(e)	15 m	4 (I)	200 ¥

Une grenade électrique inflige des dégâts d'électricité (SR6, p. 114).

GRENADE INCENDIAIRE

Produite partout dans le monde, la grenade incendiaire standard ne sert qu'à une chose : mettre le feu. Les progrès modernes n'ont pas beaucoup fait évoluer le concept. Ils ont juste rendu son aspect incendiaire plus efficace. Tout d'abord, la grenade vaporise un gaz inflammable dans la zone, puis elle libère du phosphore blanc qui l'enflamme instantanément.

GRENADE INCENDIAIRE

VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTÉE	DISPO.	COÛT
6P	4P	2P	15 m	4 (I)	200 ¥

Une grenade incendiaire inflige des dégâts de feu (SR6, p. 114).

Note au maître de jeu : les dégâts et la durée de l'état Enflammé devraient varier selon la situation, mais la valeur standard recommandée est de 4.

GRENADE NANO

Grâce au nec plus ultra de la technologie et des dernières avancées en matière de grenade, Evo a pu créer une chose dont les gens ne voudraient pas s'approcher à moins de trois mètres. En dépit des réticences du public à recourir à la nanotechnologie, elle continue à produire en masse ces grenades et à les vendre à tous ceux qui peuvent se les offrir. On peut s'attendre à ce que les forces d'Evo en portent quelques-unes.

GRENADE NANO

VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTÉE	DISPO.	COÛT
Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	7(I)	1000 ¥

Une grenade nano peut reproduire les effets d'une grenade à fragmentation, incendiaire, électrique ou hautement explosive. À la réception d'un signal de l'utilisateur, les nanobots en suspension magnétique dans le liquide qu'elle contient créent les matériaux nécessaires à la réplication de l'effet souhaité. Pour cela, le signal sans-fil de la grenade doit être actif et il faut 1 round de combat pour que celle-ci « s'amorce », suite à quoi elle n'accepte plus de commande pour en changer le contenu.

KRIME KALTROPS

Une entreprise comme Krime, avec ses pratiques de fabrication rapides et peu encadrées, est vouée à produire énormément de déchets. Quand ses cadres ont vu tous ces bons copeaux de métal qui jonchaient leurs ateliers,

ils se sont dit qu'ils devaient pouvoir en faire quelque chose. Les Krime Kaltrops étaient nés. Si une chaussetrappe classique consiste en petits éclats de métal discrets, les Krime Kaltrops ont retiré toute subtilité de l'équation. Ces étoiles métalliques à douze pointes d'environ 5 centimètres de diamètre sont capables de déchiqueter un pied, un pneu et même une chenille.

KRIME KALTROPS

VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTÉE	DISPO.	COÛT
1P	-	-	4 m	3 (L)	35 ¥

Si à la fin d'un round de combat une cible a traversé l'aire d'effet ou qu'elle s'y trouve toujours, elle subit les dommages des Krime Kaltrops. Leur fabrication grossière les rend plus faciles à détecter que les chaussetrappes normales ; il suffit d'un test de Perception + Intuition (1).

MODIFICATIONS DE GRENADES

MODIFICATION DE MINE DIRECTIONNELLE

En soi, une mine directionnelle n'est jamais qu'une grenade avec un mécanisme de déclenchement spécial. Cette « modification » est juste un raccourci pour lui associer les propriétés d'une grenade particulière.

MODIFICATION DE MINE DIRECTIONNELLE

VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTÉE	DISPO.	COÛT
Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	+2(L)	+100 ¥

On peut charger une mine directionnelle avec n'importe quel type d'explosif ou de contenu. Elle s'active par un déclencheur, souvent un câble qui permet de s'assurer que la cible est bien à portée. Celui-ci peut être physique ou sous forme de laser (visible, ultraviolet ou thermographique). Le rayon d'explosion d'une mine directionnelle décrit un cône de 45° depuis le point d'impact.

MODIFICATION DE MINE TERRESTRE

En soi, une mine terrestre n'est jamais qu'une grenade avec un mécanisme de déclenchement spécial. Cette « modification » est juste un raccourci pour lui associer les propriétés d'une grenade particulière.

MODIFICATION DE MINE TERRESTRE

VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTÉE	DISPO.	COÛT
Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	+2(L)	+100 ¥

On peut charger une mine terrestre avec n'importe quel type d'explosif ou de contenu. Celle-ci est armée par pression et c'est le retrait de cette pression qui déclenche l'explosion.

MODIFICATION GECKO GRIP

L'adhésif Gecko Grip peut servir à fixer un explosif sur une surface. Le principe est similaire à celui des mines limpet, qui utilisent le magnétisme pour se fixer aux coques de bateaux. On applique un revêtement Gecko Grip à l'extérieur d'une grenade ou d'une mine, ce qui la fait adhérer à la première chose qu'elle touche.

MODIFICATION GECKO GRIP

VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTÉE	DISPO.	COÛT
Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	+2(L)	+50 ¥

Les lancers deviennent plus délicats, occasionnant une pénalité de 2 au Score Offensif. Une fois la grenade lancée, l'adhésif s'active dès qu'il se trouve à plus de 5 mètres de son point de départ. Se défaire d'un adhésif Gecko Grip requiert un test de Force + Constitution (4).

MUNITIONS

La règle suivante s'applique à toutes les munitions : une munition ne peut modifier qu'un attribut qui existe déjà. Si une arme ne possède pas de Score Offensif pour une catégorie de portée donnée, des munitions qui offrent un bonus à cette catégorie seront sans effet.

MUNITIONS ARTISANALES

Avec un peu de patience et d'attention, un bon armurier peut assembler ses propres munitions. Un sertissage soigneux et une sélection manuelle des grains et du poids de la poudre font généralement des miracles. Vous seriez surpris de voir combien de corps étrangers les balles du commerce libèrent à la détonation.

MUNITIONS ARTISANALES

TYPE	SO	VD	COÛT
Balles artisanales	+1/+1/+1/+1/+1	-	×1,5

Notes : l'assemblage nécessite un test étendu d'Ingénierie + Logique (4, 1 heure) pour chaque lot de 10 balles en plus du coût des matériaux.

MUNITIONS CAPSULES

Ces munitions dérivées des balles gel n'en ont pas la puissance d'arrêt, mais contiennent une dose de liquide qu'elles répandent sur la cible lors de l'impact. Elles sont généralement remplies de peinture (inclus dans le prix) pour les jeux et entraînements militaires, mais peuvent aussi contenir n'importe quelle toxine de vecteur inhalation ou contact (à acheter séparément, une dose par balle). De façon plus confidentielle, certains les remplissent de marqueurs isotopiques permettant aux capteurs de

MUNITIONS CAPSULES

TYPE	SO	VD	COÛT
Balles capsules	-2	-1E	×1/2
Marqueur isotopique	-	-	25 ¥

Note : les tentatives de repérer une cible marquée par marqueur isotopique en se servant des senseurs d'un drone ou véhicule se fait avec un bonus de +2 dés.

drones de repérer facilement la cible, à des fins de filature ou d'élimination.

MUNITIONS DE COMPÉTITION

Ces munitions parfaitement équilibrées, ajustées et à la poudre soigneusement tamisée, sont ce qui se fait de mieux en termes de précision. Cela se fait au prix d'un peu de pouvoir de pénétration : ces balles privilégient le fait de toucher la cible à celui de la traverser.

MUNITIONS DE COMPÉTITION

TYPE	SO	VD	COÛT
Balles de compétition	+1/+2/+3/+3/+2	-1	×4

REVOLUTION ARMS

POSTÉ PAR : ARMAND

Chers résidents et autres scélérats des Ombres, permettez-moi d'être le premier à vous dévoiler la marque rEVolution Arms ! Ouaip, tout est dans le nom, Evo se lance dans l'armement et elle fait sensation. Si vous avez un SIN potable, c'est le moment de vous payer quelques actions. Mais gardez-la bien à l'œil, parce qu'au bout du compte, tout ce qui s'élève finit par retomber et cette chute-là fera des dégâts !

Comme je trouvais le catalogue de rEVolution un peu fadasse, j'ai distribué des échantillons à des gens de confiance pour les laisser jouer avec. Chacun m'a fait son petit compte-rendu et j'ai ouvert ce post sur mon serveur pour quelques utilisateurs vérifiés. 2080 risque d'être agitée dans le domaine des armes.

Fais gaffe, Ares, la rEVolution arrive !

- Dans la vie, j'ai une règle : plus les gens s'emballent, moins j'y crois.
- Cayman

ARBALÈTE REVOLUTION ARMS STEEL FALCON

Comme son cousin l'Iron Hawk, le Steel Falcon compte sur sa petite innovation explosive pour augmenter l'impact de ses projectiles et se propulser en tête des ventes d'arbalètes. Avec ses tubes lourds, ses stabilisateurs intelligents et l'un des systèmes de recharge les plus rapides du marché, le Steel Falcon est vraiment rEVolutionnaire.

ARBALÈTE STEEL FALCON

TYPE	VD	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Arme de trait	3P	1/10/6/5/1	6(c)	4 (L)	650 ¥
Carreau	-	-	-	4 (L)	10 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez cette arme.

ARC À POULIES REVOLUTION ARMS IRON HAWK

Améliorer un concept conventionnel en lui ajoutant de solides innovations est une discipline dans laquelle rEVOLution Arms excelle. L'Iron Hawk est un arc à poulies classique revisité. En l'occurrence, ce sont les flèches qui changent tout. Les munitions de l'Iron Hawk sont plus lourdes que le modèle standard, mais leur hampe contient un petit propulseur mis à feu par la pression du tir. Ce dernier compense les problèmes de rapport poids-puissance et permet à la flèche de frapper plus fort, plus loin.

ARC À POULIES IRON HAWK

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Arme de trait	(Indice +1) /2P	(Indice/2) +1/ Indice +2/ (Indice/3)/ (Indice/4)/ —	(Indice+2) /4(L)	250 + (Indice × 15) ¥
Flèche	—	—	4 (L)	(Indice × 10) ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez cette arme. L'indice maximum utilisable par un personnage est de (Force + 2).

COUTEAU DE COMBAT REVOLUTION ARMS IRON FANG

Comment rendre un couteau de combat exceptionnel ? En utilisant des matériaux intelligents pour sa lame, capables de changer de forme en fonction de la situation ! Lame crantée, dentelée, droite, émoussée... choisissez, l'Iron Fang peut le faire.

COUTEAU DE COMBAT IRON FANG

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Arme tranchante	3P	9+FOR/1*/-/-/-	3	350 ¥

* Portée maximale de 20 mètres

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez cette arme.

ÉPÉE LARGE REVOLUTION ARMS STEEL CLAW

Je suis convaincu que ce modèle va détrôner le katana classique en tant qu'arme favorite des épéistes de rue. Tout le monde connaît les combats d'épée de tridéo avec leurs lames qui s'entrechoquent, mais les connaisseurs savent bien que ça ne fait qu'émousser une lame... à moins d'avoir la Steel Claw. Nouveau chef-d'œuvre à base de matériaux intelligents, en fonction de votre style de combat préprogrammé cette épée sait quand elle doit

ÉPÉE LARGE STEEL CLAW

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Arme tranchante	4P	10+FOR/-/-/-	3	500 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez cette arme.

REVOLUTION ARMS

Toutes les armes, munitions et modifications de rEVOLution Arms ont été conçues par des monades, ce qui implique deux choses :

Premièrement, elles sont quelque peu imprévisibles, toutes utilisent donc le dé libre lors des jets d'attaque. Ajoutez un dé libre à votre réserve de dés d'attaque.

Deuxièmement, les monades qui les utilisent gagnent un bonus spécial. Une monade peut dépenser une action mineure pour relancer le dé libre. Cela en fait de meilleures armes entre leurs mains, mais de moins bonnes pour tous les autres.

parer et quand elle passe à l'offensive, ce qui offre un avantage non négligeable.

HACHE DE COMBAT REVOLUTION ARMS IRON BEAR

Wallacher n'a qu'à bien se tenir. La Iron Bear est une hache légère à deux têtes en titaneum avec un mètre de tranchant réparti entre ses deux lames jumelles. Elle est dépourvue de pointe, mais compense avec un manche épais permettant de neutraliser une cible sans la tuer (à moins que vous soyiez un troll qui ne contrôle pas sa force).



HACHE DE COMBAT IRON BEAR

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Arme tranchante	5P/5E	8+FOR/-/-/-	3	1000 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez cette arme.

REVOLUTION ARMS BLACK WOLF

Avec cet autre marché sursaturé, Evo se devait d'innover et elle l'a fait. Elle a peut-être même été un peu trop loin, vu que ses prix et sa production limitée peinent à attirer les clients.

- Vous pouvez remercier Ares pour ces soucis de production. Elle a frappé Evo là où ça fait mal ; le run a été filmé à Pretoria et toute l'équipe de runners était équipée d'Optimums. Bien joué, Ares, bien joué.
- Steel

BLACK WOLF

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Fusil	5P	SA/TR/TA	5/9/10/9/1	40(c)	5 (L)	2500 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez cette arme. Elle dispose d'un système de munitions variables (voir Ares Predator VI, p. 263, SR6) ; smartlink inclus.

REVOLUTION ARMS CHEETAH

Comme son nom l'indique, le Cheetah délaisse la puissance pour démontrer à quel point la vitesse peut être mortelle. Conçu avec un système de mise à feu propriétaire offrant une cadence de feu inégalée, le Cheetah dispose d'un mode rafale qui propulse les balles à quelques centimètres les unes des autres. Le tir continu n'est pas encore possible, mais Evo y travaille.

CHEETAH

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Mitraillette	3P	SA/TR*	10/9/6/-/-	32(c)	4 (L)	750 ¥

*Les rafales ciblées augmentent la VD de 3.

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez cette arme.

REVOLUTION ARMS CRIMSON WASP

Le marché des lasers a toujours été très restreint, la plupart des fabricants d'armes étant refroidis par ses coûts de recherche et de production élevés. Même les adeptes de la rétro-ingénierie ont eu du mal à dégager un budget suffisant pour en tirer quelque chose. Cette arme vient titiller l'actuel leader sur le plan de l'innovation, mais la principale motivation d'Evo est surtout le marché en pleine expansion des opérations spatiales.

Son design et son maniement familiers la rendent idéale pour les soldats de formation traditionnelle. Le pack d'énergie se change comme un chargeur amovible, son ergonomie est en accord avec son recul minimal et le système de visée s'aligne avec le « canon » pour en augmenter la précision. Comme la plupart des armes laser, sa précision est incroyable même à longue portée, mais le faisceau perd en concentration et donc en dégâts avec la distance. Les armures modernes n'étant pas conçues pour la dissipation de chaleur et de rayons, le jeu en vaut quand même la chandelle.

- Même si rEVOLution est partie sur des noms commençant par « Red » et « Crimson », certains modèles utilisent déjà d'autres fréquences pour changer la couleur du faisceau.
- Plan 9



➤ Des rumeurs évoquent une gamme « Black » dont la fréquence se situe hors du spectre visible. Elle serait livrée avec un monocle ou un œil cyber qui permettrait au tireur de voir où il vise.

➤ Thorn

CRIMSON WASP

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Arme exotique	5P*	SA	16/14/11/6/-	15(c)	6(I)	1500 ¥

*Passe à 3P à partir de portée moyenne

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez cette arme. Une batterie coûte 100 ¥ pièce et n'est pas rechargeable. Les batteries du Crimson Wasp et du Red Fox sont compatibles.

REVOLUTION ARMS FIRE ANT

Les petits pistolets n'ont pas toujours bonne presse, mais le Fire Ant va changer la donne. Ses deux canons côté à côté, alimentés par un unique chargeur, confèrent des particularités intéressantes à ce petit monstre de puissance, dont une option de tir en pseudo-rafale.

- Les rafales font souvent s'enrayer l'arme. Un acheteur averti en vaut deux.
- Steel
- Souvent ? Dis plutôt systématiquement. Retour à la planche à dessin. Ne vous fiez pas à sa belle apparence.
- Stone

FIRE ANT

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Pistolet de poche	2P	CC/SA*	10/6/-/-/-	6(c)	4	350 ¥

* Tire en rafale en mode SA ; diminuez le Score Offensif de 1, augmentez la VD de 1, utilisez 2 balles.

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez cette arme.

REVOLUTION ARMS HELL TURTLE

C'est une arme du tonnerre, malgré son nom bizarre. Il vient de la source secondaire de carburant, un sac à dos au design inspiré des carapaces de tortues avec leurs compartiments séparés et pouvant s'isoler les uns des autres en cas de changement rapide de pression dû à une fuite. Cela élimine quasi intégralement le risque de défaillances liées aux impacts, mais certaines balles peuvent mettre le feu au réservoir et causer une réaction en chaîne entre les compartiments. Sans le sac à dos, les munitions sont limitées, mais pas trop. Cela dépend de votre style d'attaque préféré, que ce soit l'arrosage massif ou les tirs plus concentrés. L'étranglement réglable est un ajout appréciable ; il offre une pulvérisation large et puissante qui rend les grands balayages inutiles. Le système smartlink est très utile pour identifier la zone de pulvérisation et rend les attaques plus sûres. Il m'a clairement fait changer d'avis sur l'utilité d'un smartlink pour ce genre d'arme.

- Le smartlink est super pour cramer avec classe. Le diffuseur programmable me permet de créer des motifs par combustion éclair, pour former des images quand je réalise des graffitis.
- Kid Creole

HELL TURTLE

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Arme exotique	3-5P*	CC	6/10/-/-	15(c) ou 150 (sac à dos)	6(l)	3500 ¥

*Consomme 1 munition par VD ; inflige l'état Enflammé 3 aux cibles touchées.
Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dès lors que vous utilisez cette arme.

REVOLUTION ARMS HONEY BADGER

Chaque fois que je presse la détente, je repense aux vieilles vidéos sur lesquelles j'étais tombé en faisant mes recherches. Le Honey Badger, ou ratel, est un prédateur pré-Éveil réputé pour être quelque peu psychotique, d'où son nom. Cette arme tire et elle fait parfois mouche, mais d'autres fois, elle fait juste n'importe quoi et explose tout sur son passage. Le design des ailerons semble être en cause, mais pas toujours. Parfois les missiles partent n'importe où, parce qu'après tout, le Honey Badger est juste complètement barjo !

HONEY BADGER

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Lanceur missile	Selon missile	CC	-/8/8/8/8	1(cn)	6(l)	7500 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dès lors que vous utilisez cette arme.

REVOLUTION ARMS IRON BULL

Je ne sais pas s'il a été pensé à la va-vite ou si personne chez Evo ne pensait qu'on pouvait innover au niveau des shotguns. L'Iron Bull présente quelques avancées d'ordre esthétique, mais à l'intérieur il n'a rien de plus notable que ses concurrents. On ne tue pas ses ennemis avec une belle apparence.

IRON BULL

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Shotgun	4P	SA/TR	4/11/6/-/-	8(c)	5 (L)	750 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dès lors que vous utilisez cette arme.

REVOLUTION ARMS IRON EAGLE

Réjouissez-vous amis orks et trolls, voici un pistolet lourd qui vous est quasiment dédié. Ce monstre offre une puissance inégalée par ses concurrents, mais son usage prolongé risque de mettre à mal les tireurs de faible gabarit.

IRON EAGLE

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Pistolet lourd	4P	SA	9/9/7/-/-	8(c)	4 (L)	300 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dès lors que vous utilisez cette arme, dispose d'une adaptation pour métahumains.

REVOLUTION ARMS MEGALADON

C'est pas la taille qui compte, mais ça joue ! Vous feriez bien de déposer ce slogan et d'en imaginer quelques autres à base de jeu de mots débiles, parce que rEVOLution va en avoir besoin. Si elle arrive à poursuivre sa fabrication, ce fusil va inonder le marché (assez réduit, mais les placements de produit, ça marche). Avec son nom évocateur, « Le Meg » est devenu une référence dans la rue, mais il semble avoir un peu trop misé sur l'ergonomie et pas assez sur l'économie. À moins que le but ait été d'en faire une arme-trophée capable de percer n'importe quoi, son plus gros défaut risque d'être ses ventes (dues à son prix).

- Pour une arme antimatériel que je puisse manier à l'épaule, je suis prêt à passer à la caisse ; je pèse 62 kilos, donc je suis loin d'être une grosse brute selon les standards humains. Le poids et l'équilibre sont parfaits, mais il faut un peu de temps pour s'y faire.
- Whistler
- Merci pour les infos qui ne disent rien. Le Megaladon est conçu comme une arme d'épaule, avec une crosse pliante. Grâce aux esprits brillants d'Evo, il reste non latéralisé et, comme le souligne fièrement Whistler, tout le monde peut s'en servir.
- Picador

MEGALADON

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Canon d'assaut	7P	SA/TR	3/8/12/8/8	8(c)	6(l)	12 000 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dès lors que vous utilisez cette arme.

REVOLUTION ARMS OCELOT

Les pistolets automatiques sont souvent conçus après coup, ou de simples mods dont la qualité n'égale pas leur cadence de tir. L'Ocelot est en passe de changer cela, étant pensé dès le départ comme une arme indépendante et de qualité. Rappelant le mini Uzi du siècle dernier, l'Ocelot possède ses propres atouts et ne se contente pas d'être un simple module supplémentaire.

OCELOT

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Pistolet automatique	2P	SA/TR/TA	9/10/5/-/-	40(c)	4 (L)	700 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dès lors que vous utilisez cette arme.

REVOLUTION ARMS PULSE

Avec son émetteur LS furtif polymodal (Polymodal Ulterior LS Emitter, ou PULSE), Evo met de côté à la fois les noms d'animaux et toute forme de classicisme. Cette arme va permettre à rEVOLution d'initier une véritable course à l'armement non léthal. Le Pulse équivaut à se prendre un véritable uppercut pour tout ce qui possède

RÈGLES POUR LES ÉMETTEURS LS

Les dommages de ces armes dépendent du réglage de leur puissance. Chaque point de puissance diminue la charge de la batterie de 1. Changer de réglage nécessite une action mineure. Si cette arme inflige ne serait-ce qu'une case de dommages étourdissants à la cible, celle-ci subit l'état Désorienté jusqu'à ce qu'elle dépense une action mineure pour s'en débarrasser. Elle subit également l'état Confus, dont le rang correspond au réglage de puissance de l'arme. Le rang de cet état diminue de 1 à la fin de chaque round de combat après que l'attaque a été portée.

un cerveau. À pleine puissance, il peut faire s'évanouir n'importe qui, mais il reste extrêmement dissuasif même réglé au minimum. Agissant sur le cerveau comme un pistolet étourdissant, cette arme projette une impulsion énergétique à une fréquence spécialement dédiée à la perturbation des liaisons neuronales. Son niveau le plus bas vous étourdira juste assez pour vous empêcher de réfléchir, mais au maximum il vous assommera et, si on en croit les retours, pourrait même causer des lésions neurologiques permanentes. Une version pistolet est à l'étude et la miniaturisation progresse rapidement ; une variante à large zone, comme une grenade, pourrait bien voir le jour dans un avenir proche.

PULSE

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Arme exotique	(1-10)S	CC	8/10/-/-/-	20(c)	7(l)	3500 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez cette arme. Une batterie coûte 100 ¥ pièce et n'est pas rechargeable.

REVOLUTION ARMS RAVEN

Le marché des pistolets légers a beau être saturé de produits de qualité, Evo ne voulait négliger aucun créneau pour son arsenal. Le Raven n'existe qu'en un unique coloris : le noir. Pour se démarquer des autres pistolets, Evo a privilégié le vol de technologie à l'innovation. À moins de croire aux mémos internes prétendant que c'est Ares la voleuse et qu'elle a saboté la production d'Evo. Quoi qu'il en soit, le Raven possède la même option de munitions variables que le Predator VI.

RAVEN

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Pistolet léger	2P	SA	10/8/5/-/-	16(c)	4(L)	450 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez cette arme. Elle dispose d'un système de munitions variables (voir Ares Predator VI, p. 263, SR6).

REVOLUTION ARMS RED FOX

Le Wasp m'a impressionné, mais je suis tombé amoureux du Fox. Son canon allongé augmente la concentration du faisceau, ce qui lui donne la meilleure portée effective du marché. Il a toujours un souci de perturbation particulière à grande distance, mais rEVOLution a réussi à l'amoindrir. Son apparence et sa prise en main sont géniales ; son système de changement de batterie lui donne un air de fusil classique, mais avec un look futuriste qui colle avec ses applications.

- J'en ai vu un faire long feu une fois... le fusil a fondu. Il est costaud, mais un coup violent peut désaligner l'émetteur, ce qui peut causer une myriade de problèmes, le pire étant une fusion complète.
- Stone
- En fait, le pire serait une surcharge critique de la batterie. Ça explose comme une grenade. Petit rayon d'effet, mais assez grand pour détruire le flingue, tes mains et ta tête si tu tirais à l'épaule.
- Picador
- Y'a qu'à tirer de la hanche alors !
- Stone
- Sérieux ?! Réfléchis deux secondes.
- Picador
- Oh.
- Stone

RED FOX

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Arme exotique	5P*	SA/TR	14/16/16/9/-	30(c)	6(l)	2 800 ¥

*Passe à 4P à partir de portée moyenne

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez cette arme. Une batterie coûte 100 ¥ pièce et n'est pas rechargeable. Les batteries du Crimson Wasp et du Red Fox sont compatibles.

REVOLUTION ARMS RHINO, BEHEMOTH, JUGGERNAUT

J'ai pu manier et tester tout le spectre des « mitraillettes ». Le bon côté du plan de conception de rEVOLution, c'est qu'il est tourné vers l'utilisateur, mais que ces armes ont été créées sans partir du principe que seuls les orks et les trolls allaient manier l'artillerie lourde. Premièrement, l'idée de la poignée réglable est parfaite pour basculer en position de tir de la hanche ou d'épaule avec le Rhino et le Behemoth, mais sur le Juggernaut cela ressemble plutôt à une blague. Mais de toute façon, tirer avec une arme de cette taille sans monture est un peu ridicule.

Le Rhino permet des tirs concentrés et est assez allégé pour que le manier comme un FA soit envisageable. Il tirera sur vos bras en cas d'engagement prolongé, mais c'est le genre d'arme qui a tendance à écourter les affrontements. Le Behemoth peut servir d'arme d'épaule, mais mieux vaut disposer d'un rebord servant d'appui pour faire autre chose que canarder au hasard. Il a été

passablement allégé et rEVOLution a réussi à lui intégrer plusieurs éléments de protection et d'ergonomie. La chauffe du canon peut poser problème, mais les poignées et capots sont placés aux bons endroits pour protéger vos précieux doigts d'une brûlure malvenue.

Depuis une monture d'arme, c'est un vrai bonheur. Le recul disparaît, le poids est bien équilibré au point de fixation et on jurerait que les balles bénéficient d'un système de guidage tant l'arme semble faire pleuvoir les balles sans le moindre effort. Ceci dit, elle s'enraye plus souvent que les autres modèles et je n'arrive pas à trouver à quoi c'est dû.

RHINO

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Mitrailleuse légère	4P	SA/BF/FA	3/10/11 /6/4	50(c) ou 100 (bande)	6(L)	5 200 ¥

BEHEMOTH

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Mitrailleuse moyenne	5P	SA/BF/FA	2/10/10 /8/5	50(c) ou 100 (bande)	6(L)	6 000 ¥

JUGGERNAUT

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Mitrailleuse lourde	6P	SA/BF/FA	1/8/12/10/8	50(c) ou 100 (bande)	6(L)	9 500 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez ces armes.

REVOLUTION ARMS STEEL TIGER

Je salue l'exploit d'avoir pu sortir un fusil de cette catégorie qui ne soit pas un monstre gigantesque. Il manque un peu de polyvalence au niveau de la poignée, mais ce n'est pas le but de ce genre d'arme. Il est juste censé abattre une cible à mille mètres, puis une autre et encore une avant que quiconque n'entende le bruit du premier tir. Le Tiger est un tueur furtif, et un bon. En plus de ça, il se démonte facilement et rentre dans une petite mallette de moins de 10 kilos, avec une assez bonne lunette en prime.

STEEL TIGER

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Fusil	5P	SA	1/8/8/12/12	10(c)	6(L)	14 000 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez cette arme. Elle dispose d'un silencieux et possède également le trait Démontage facile.

REVOLUTION ARMS TARANTULA HAWK

D'un autre côté, j'ai pu tester cette merveille et je l'ai fait de la manière la plus appropriée eu égard à son nom : en éclatant des cafards à Chicago. Ils n'y sont plus aussi nombreux, mais ça m'a permis de me concentrer sur la chasse et l'évaluation au lieu de risquer ma vie ! Le logiciel d'acquisition est au top, et plutôt que de se reposer sur la chaleur ou un guidage radar, le verrouillage se base sur une analyse en arrière-plan des formes et des variations de températures, ce qui le rend difficile à berner, même avec une batterie de contre-mesures. Sa conception est plutôt bonne et son système de recharge assez simple. Mais mieux vaut s'en servir au sein d'un réseau bien protégé ; tous ces logiciels nécessitent une grosse puissance de calcul, et un firewall compromis pourrait bien pousser vos missiles à changer de cible.

TARANTULA HAWK

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Lanceur	Selon missile	CC	-/4/8/10/9	1(cb)	6(I)	9 500 ¥

Note : ajoutez un dé libre à votre réserve de dés lors que vous utilisez cette arme.



MUNITIONS

REVOLUTION ARMS BALLES REVO

Je ne sais pas trop pourquoi il était nécessaire de développer une version actualisée de ce qui ressemble à l'ancienne munition Firepower, mais c'est fait. Cette cartouche sertie utilise un composé chimique propriétaire pour la propulsion, et la douille elle-même est nanofabriquée avec une structure liante unique, capable de percer les armures, mais qui se fragmente quand elle entre en contact avec des tissus mous. Pour se prémunir de la rétro-ingénierie, chaque boîte affiche une mise en garde disant que la poudre propulsive s'enflamme si on tente de démonter la cartouche. On ne peut pas retirer la douille pour examiner sa structure et on ne peut pas accéder au propulseur chimique. Cette munition est entourée d'un voile de mystère qui la rend très recherchée, mais aussi crainte par ceux qui s'inquiètent de la quantité de nanotech qu'implique une telle fabrication.

- Le secret, c'est les nanites. Elles sont incluses dans la conception de l'étui et quelques-unes sont placées dans la charge propulsive pour la faire détoner en cas de changement de pression. Tenter d'accéder à l'intérieur avec une IEM a produit des résultats mitigés. J'ai plusieurs échantillons disponibles pour le bon acheteur, mais ça coûtera bonbon. J'ai perdu une main lors des premiers tests et les derniers ont causé un tas de dégâts matériels.
- Armand
- Est-ce qu'on va vraiment relancer l'hystérie autour des nanites ? 99 % de la nanotech est totalement inoffensive et la plupart sont bénéfiques. La seule fraction qui reste vient de la techno offensive. Le problème ne vient pas de la technologie, mais de son mauvais usage et des abus qu'elle a suscités. En réalité, c'est la maltraitance d'IA incomprises qui est à l'origine. Si nous étions un peu plus humains dans nos rapports avec les espèces conscientes, beaucoup de problèmes seraient évités.
- Icarus
- Vous devriez tous aller faire un tour dans le premier monde. Allez voir ces endroits avec leurs nanoconstructions au rabais et constatez les dégâts que les retombées du SFC ont laissés derrière elles. La plupart de ces lieux n'étaient déjà pas reluisants à la base, mais aujourd'hui ce sont de vrais coupe-gorges. Dans ces secteurs, les corpos s'arrachent les terrains ; la décrépitude naturelle leur sert de première ligne de défense.
- Picador
- Maintenant que tout le monde est super excité par toutes ces conneries de rEVOLution Arms, sortons quelques squelettes de leur placard. Premièrement, la conception et la techno de chacune de ces armes viennent des défractés (des monades) qu'EVO a recrutés en masse. Ou plus exactement qui se sont insinués chez

EVO, parce que c'est plus facile pour un monstre de se cacher au milieu d'autres monstres. C'est eux qui dirigent et contrôlent la branche Evo Arms et rEVOLution, qu'ils ont créée pour ce dangereux projet. En quoi est-il dangereux ? Aucun des autres fabricants d'armes ne veut lâcher la moindre fraction de ses marchés, et ils ont tous de meilleurs contacts avec les runners et les mercenaires que rEVOLution. Ça va vite chauffer sévèrement pour elle.

Le problème suivant (et je vais me faire tomber dessus, mais j'ai l'habitude de balancer la vérité pendant que tout le monde essaye de copiner avec les monstres de ce Nouveau Monde), c'est le kill switch. Ouep, ils ont implanté un code d'urgence dans la programmation de base de toutes ces armes pour permettre aux monades de les désactiver. Essayez de tirer sur un défracté avec si vous ne me croyez pas. Et ce n'est pas limité à celles qui bossent pour Evo, mais à toutes, partout. Elles se sont transmis le code secret via leurs potes de la Secte des Nulls, et chaque monade et défracté peut désactiver ces flingues et accéder à un réseau d'information qui les aide à garder une longueur d'avance sur ceux qui les traquent.

- Clockwork
- Je comprends qu'on n'apprécie pas le succès de cette filiale, mais penser qu'elle succombera à des attaques externes de la part d'autres fabricants d'armes n'est qu'une chimère. L'attaque qui fera tomber rEVOLution viendra de l'intérieur. À l'heure actuelle, c'est l'apport financier constant offert par la technologie monade qui lui offre ses considérables fonds opérationnels. Le problème, c'est que ça ne ravit pas le reste de l'entreprise, qui s'attend à ce que rEVOLution et toute la branche Evo Arms quitte le navire du jour au lendemain. La technologie de pointe à tendance à donner envie à tout le monde de mettre la main sur la poule qui pond tous ces jolis œufs d'orichalque. Les plus gros problèmes qui attendent rEVOLution viendront d'opérations internes pour en siphonner les comptes, ou limiter suffisamment ses fonds pour mettre cette filiale florissante à mal afin que le reste d'Evo puisse venir à sa rescousse.
- Pyramid Watcher
- Les monades qui s'allient avec la Secte des Nulls ? C'est encore pire que certains délires de Plan 9. C'est de la fiction, sans rien pour l'appuyer. Je vais laisser passer, parce que je pense que tout le monde doit pouvoir exprimer ses insanités quelque part, mais je n'en croirai pas un mot avant que Clockwork ne vienne étayer ça avec des données.
- Glitch

BALLES REVO

TYPE	SO	VD	DISPO.	COÛT
Balles rEVO	+1/-1/-1/-2/-2	+1	4 (1)	x2¥

Note : ces munitions utilisent le dé libre.



PERSONNALISATION DES ARMES

- Certains disent que c'est l'arme qui fait le combattant, d'autres pensent que c'est l'inverse. Et pour d'autres encore, le combattant est l'arme. Mais, quelle que soit votre opinion, une arme devrait toujours être une extension du combattant, une partie de lui-même aussi familière que ses chaussures, parce qu'au cœur des combats, votre arme peut littéralement vous sauver la vie ou vous faire tuer. Le problème, c'est que la plupart sont produites à la chaîne et ne peuvent donc pas convenir à tous. C'est là que les accessoires et modifications entrent en jeu. L'idée est de personnaliser une arme pour l'adapter aux besoins de son utilisateur, tout en optimisant ses performances et son efficacité. Vous trouverez ci-dessous une liste des mods et accessoires populaires actuellement, comme dans le fichier **Arsenal**. Mais rappelez-vous une chose : peu importent la qualité de votre arme et le nombre de modifications dernier cri dont elle dispose, elle est inutile si vous ne savez pas vous en servir correctement.
- Rifleman

MODIFICATIONS

ADAPTATION POUR MÉTAHUMAINS (TOUTES LES ARMES)

Ces modifications simples mais nécessaires sont destinées aux trolls, nains et autres métatypes vivant dans un monde pensé pour les humains. Équilibre, prise en main, voire longueur totale de l'arme seront ainsi adaptés à votre morphologie personnelle.

- C'est vraiment indispensable pour *un paquet d'armes*. Un Walther Palm Pistol me fait l'effet d'une piqûre de moustique, mais je ne regrette pas l'investissement pour l'adapter à ma grosse main ; on a toujours besoin d'un petit stratagème de ce genre.
- 2XL

ADAPTATION POUR MÉTAHUMAINS

DISPO.	COÛT
3	+10 %

Cette modification annule le malus à la réserve de dés de -2 pour les actions impliquant du matériel inadapté à votre métatype. À l'inverse, les humains qui utilisent une arme modifiée de la sorte subissent un malus de -2 dés. Cette modification ne compte pas dans la limite d'une seule par arme de mêlée.

RÈGLES POUR LA PERSONNALISATION DES ARMES

Dans SR6, il y a deux manières de modifier une arme : avec des accessoires et des modifications.

Les accessoires sont des éléments externes qui se fixent directement sur l'arme (à feu généralement). Ils sont faciles à installer et à retirer, sans qu'un test de compétence soit nécessaire. Changer d'accessoire en plein combat requiert une action majeure. Chaque type d'arme comprend un nombre d'emplacements d'accessoires, comme précisé dans les règles de base de SR6 (voir la description de chaque catégorie d'arme, pp. 261-267, SR6). Chaque emplacement peut accueillir un accessoire. Si un accessoire est endommagé ou rendu inopérant par quelque moyen que ce soit, l'arme fonctionne toujours sans les bonus de celui-ci.

Une modification est une altération mécanique de l'arme, et vise à en augmenter l'efficacité ou à offrir un avantage. Modifier une arme nécessite un test étendu d'Ingénierie (Armurerie) + Logique (4, 1 heure). Une fois la modification apportée, elle ne peut pas être retirée sans un autre test étendu d'Ingénierie (Armurerie) + Logique (4, 1 heure). Une complication sur un tel test peut par exemple signifier une interruption, qui fait perdre deux heures, un besoin de matériel supplémentaire, ou de casser un outil, causant dans les deux cas une dépense supplémentaire. Un échec critique signifie non seulement que la modification a échoué, mais aussi que l'arme a été endommagée lors de la tentative et nécessite des réparations avant de fonctionner à nouveau, ce qui requiert un test étendu d'Ingénierie (Armurerie) + Logique (10, 1 heure). Une fois l'arme réparée, la modification doit être recommandée depuis le début.

SYSTÈME SMARTGUN ETEMPLACEMENTS

Dans SR6 (p. 269), le système smartgun interne est considéré comme un accessoire, mais en termes de capacité il est traité comme une modification. Cela signifie qu'un système smartgun inclus de série dans un équipement n'occupe pas d'emplacement. Référez-vous à la liste qui suit pour le nombre d'emplacements de modification des différentes armes.

NOMBRE D'EMPLACEMENTS DE MODIFICATION PAR TYPE D'ARME

- **Armes tranchantes et contondantes :** 2
- **Arcs et arbalètes :** 2
- **Armes de jet :** 0
- **Tasers :** 2
- **Pistolets** (légers, lourds, automatiques) : 3*
- **Mitraillettes :** 4
- **Mitrailleuses** (légères, moyennes, lourdes) : 4
- **Shotguns :** 5
- **Fusils de précision :** 5
- **Fusils d'assaut :** 6
- **Armes exotiques :** 2

*Les pistolets de poche ne peuvent être modifiés ou équipés d'accessoires.

Comme pour les accessoires, chaque type d'armes dispose d'un nombre spécifique d'emplacements disponibles pour les modifications (sauf précision dans la description de l'arme spécifique). Une modification installée de base dans une arme ne consomme pas d'emplacement. Une modification occupe généralement un seul emplacement, sauf indication contraire dans sa description. Le nombre de modifications ne peut pas dépasser le nombre d'emplacements disponibles et certaines combinaisons sont impossibles (voir chaque description).

DÉ LIBRE

Il n'est pas possible d'ajouter plusieurs dés libres à un jet, quelle que soit la combinaison d'arme et de modifications utilisée.

MODIFICATIONS DE SCORE OFFENSIF

Un certain nombre d'accessoires et modifications modifient le Score Offensif de l'arme. Les règles suivantes s'appliquent :

Si une arme ne dispose pas d'un SO à une portée donnée, celui-ci ne peut pas être augmenté grâce à une modification ou un accessoire (sauf précision contraire).

Tous les effets se cumulent, à condition de pouvoir être installés (on ne peut pas cumuler deux accessoires qui se montent sur le même emplacement) et que leurs effets ne se contredisent pas (par exemple Rallonge de canon et Canon court).

Lorsque plusieurs modificateurs de SO liés à un mode de tir donné s'appliquent, commencez par prendre la valeur fixe la plus avantageuse, puis appliquez d'éventuels bonus/malus fournis par d'autres modifications.

ADHÉSIF GECKO (TOUTES LES ARMES)

Cela fait des années que ce matériau aide les grimpeurs et fixe solidement des trucs à d'autres trucs. En appliquer une bande sur la poignée de votre arme pour être sûr de ne pas la lâcher est une vraie idée de génie. On peut aussi le programmer pour coller l'arme à une surface ou une personne, pour la ranger ou la faire passer en douce.

- Une de nos escouades d'intervention rapide utilise ce truc pour stocker tout un tas d'armes et de matériel au plafond de son fourgon. Les gars peuvent directement et facilement récupérer tout ce qu'ils veulent. Pratique aussi pour vérifier que tout revient à sa place. Et quand ils ont besoin d'avoir les mains libres, ils n'ont qu'à se coller le matos dessus.
- Butch

ADHÉSIF GECKO

DISPO.	COÛT
2	90 ¥

L'adhésif gecko offre une remise d'Atout de 1 pour maintenir sa prise sur une arme. Activer ou désactiver l'adhérence nécessite une action mineure. **Bonus sans fil :** les commandes d'activation et de désactivation peuvent être envoyées à plusieurs appareils simultanément et peuvent être exécutées une fois par round sans dépenser d'action.

ALLÈGEMENT

(ARMES À FEU ET DE TRAIT)

Quelques grammes de moins sur votre arme fétiche peuvent vous offrir le petit avantage nécessaire pour distribuer la mort plutôt que de manger du plomb. Avec une arme ayant déjà un gros recul vous allez sans doute le payer, car elle risque de vous sauter à la gueule. Mais dans les Ombres, tout est une question de choix.

- Le procédé peut créer certains défauts potentiels sur une arme. Faites attention quand vous agitez votre bébé tout fin et léger dans tous les sens.
- Stone

ALLÈGEMENT

DISPO.	COÛT
3	175 ¥

L'allègement modifie les SO de l'arme comme suit : +2/-/-2/-/. De plus, le malus dû au tir en rafale est augmenté de 1. Ne peut pas se combiner avec un lestage d'arme ou un canon lourd.

BRICOLÉE

(ARMES DE MÊLÉE)

Bricoler des armes à partir ferraille récupérée est une vieille tradition des Barrens. Les membres de gang en devenir manquent souvent de nuyens, ils doivent donc se débrouiller avec des pièces aiguisees de voiture ou de plomberie. Les armes de mêlée fabriquées de la sorte sont limitées à des concepts et matériaux simples ; impossible de bricoler un fouet monofilament.

BRICOLÉE

Les armes de mêlée bricolées coûtent moitié moins cher que leur pendant manufacturé et leur disponibilité est de 1. Elles se brisent irrémédiablement en cas de complication ; sur un échec critique, elles infligent tous leurs dégâts à l'utilisateur.

Ne consomme aucun emplacement de modification.

CANON COURT

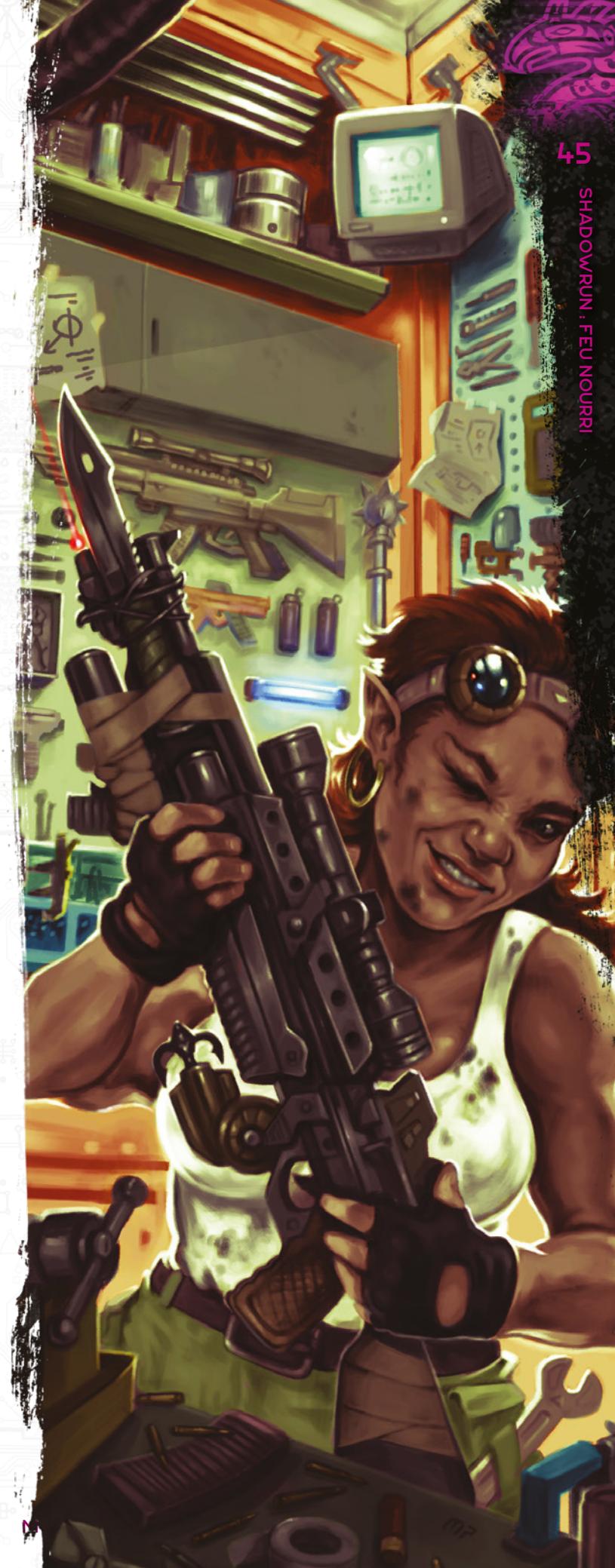
(ARMES À FEU)

Raccourcir le canon sacrifice un peu de distance de tir, mais rend le bestiau bien plus facile à manier dans les couloirs étroits. Sans parler de le planquer sous votre manteau. Ce mod fonctionne mieux avec les shotguns et les fusils d'assaut, mais libre à vous de scier le bout de votre canon d'assaut !

CANON COURT

DISPO.	COÛT
2	65 ¥

Cette modification augmente le seuil de Dissimulation de 1, supprime le SO correspondant à la plus longue distance de tir disponible (et diminue donc la portée de l'arme) et modifie les SO comme suit : +2/+1/-2/-/.



- Un mod plutôt bienvenu dans la jungle, aussi. Quand ça chauffe, les canons longs se prennent dans les arbres. Avec ce genre de ligne de vue sur la cible, il vous faut de toute façon un sniper en bonne et due forme.
- Picador

CROSSES (ARMES À FEU)

La crosse est généralement la première partie de l'arme à laquelle les fondus d'armes à feu s'intéressent. Certains veulent des crosses sur toutes leurs armes pour une meilleure précision à longue portée et quoi qu'il en coûte en discrétion. D'autres, au contraire, sont spécialistes de combat rapproché et préfèrent retirer la crosse de leurs fusils. Enfin, il y a ceux qui apprécient la versatilité des crosses pliables et escamotables, quitte à ce qu'il faille un peu plus de temps pour préparer l'arme.

En termes de règles, trois cas d'utilisations sont considérés :

- **Pas de crosse** : l'arme ne dispose pas de crosse, position repliée d'une crosse pliable.
- **Crosse réduite** : position repliée d'une crosse escamotable.
- **Crosse** : l'arme dispose d'une crosse, position déployée des crosses escamotables et pliables.

Sauf mention spécifique, considérez que les fusils, shotguns et mitrailleuses ont une crosse, prise en compte dans leurs Scores Offensifs, les autres armes n'en ont pas. Les SO des armes disposant par défaut d'une crosse pliable ou escamotable sont donnés avec la crosse déployée.

Lorsque vous modifiez la crosse d'une arme, référez-vous à la table des crosses pour connaître les modifications de Score Offensif à appliquer selon la configuration initiale de votre arme (avec ou sans crosse).

CROSSE

CROSSE	ARMES SANS CROSSE	ARMES AVEC CROSSE
Pas de crosse	SO : -/-/-/-/- Dissimulation : -	SO : +2/-1/-2/-3 Dissimulation : +1
Crosse réduite	SO : -1/-/+1/+1/+1 Dissimulation : -	SO : +1/-/-1/-2 Dissimulation : +1
Crosse	SO : -2/-/+1/+2/+3 Dissimulation : -1	SO : -/-/-/-/- Dissimulation : -

CROSSE

Ça peut paraître évident, mais il suffit parfois d'une simple crosse pour améliorer la stabilité d'une arme. Il ne s'agit de rien de plus que d'un banal morceau de composite (ou de bois, si vous êtes riche) monté à l'arrière d'une arme à feu. Vous pouvez même en ajouter une à un pistolet, mais en termes de portée ça ne vous apportera pas grand-chose.

- Pratique aussi pour cogner quelqu'un quand on est à court de balles. Pas la meilleure matraque qui soit, mais avec un renfort de mêlée ça vaut mieux que de tordre votre canon.
- Stone

CROSSE

DISPO.	COÛT
1	100 ¥

CROSSE ESCAMOTABLE

La polyvalence à l'état pur. Adaptez sa longueur en fonction de vos besoins. Ça marche même avec votre grosse armure. Un objet simple, mais plein de possibilités.

- Parfois rien ne vaut le matos à l'ancienne. Mais attention au réglage sans fil, un hacker pourrait pirater votre crosse au mauvais moment et la transformer en marteau-piqueur.
- Glitch

CROSSE ESCAMOTABLE

DISPO.	COÛT
2	250 ¥

Une crosse escamotable possède deux positions (réduite ou déployée) entre lesquelles on alterne avec une action mineure.

Bonus sans fil : une fois par round, changer de réglage ne nécessite pas d'action.

CROSSE ESCAMOTABLE REVOLUTION ARMS

Oubliez la vieille crosse escamotable de papy ! La technologie sans fil et les systèmes pneumatiques spéciaux vous offrent des possibilités de positionnement et d'absorption de recul sans limites. Encore une rEVOLution des petits gars de chez Evo.

- Après mon voyage à Pretoria, j'imagine que je peux accepter ce niveau de technologie venant d'Evo. L'endroit commence à ressembler à ces tridéos de « villes du futur » qu'on nous montrait gamins. Voitures volantes, gratte-ciel vertigineux et arcologies remplissant les galeries créées par des siècles de minage. À côté de ça, une crosse high-tech paraît presque banale.
- Praetor

CROSSE ESCAMOTABLE REVOLUTION ARMS

DISPO.	COÛT
3 (L)	700 ¥

Une crosse rEVO possède trois positions : rentrée (pas de crosse), réduite et déployée entre lesquelles on alterne avec une action mineure. Lorsque vous utilisez une arme équipée de cette modification, ajoutez un dé libre à votre réserve.

Bonus sans fil : une fois par round, changer de réglage ne nécessite pas d'action.

CROSSE PLIANTE

Complément simple aux mitraillettes, shotguns et fusils, une crosse pliante sert souvent à faciliter le transport et la dissimulation d'une arme quand elle ne sert pas, tout en améliorant sa stabilité en tir. Il suffit de la déplier pour s'en servir, elle se comporte alors comme une crosse normale. Les crosses pliantes rajoutées après-coup tendent à être structurellement moins solides et confortables. En mode automatique ou pour le tir à longue portée, leur absorption du recul est aussi moins bonne.

CROSSE PLIANTE

DISPO.	COÛT
2 (L)	75 ¥

Déployer ou replier une crosse pliante demande une action mineure.

SANS CROSSE

Scier la crosse de votre shotgun ou fusil d'assaut est un bon moyen de faciliter sa dissimulation et d'améliorer son efficacité en combat rapproché. Vous y perdrez en précision à portée plus longue, mais ce n'est pas une modif pour fusils de chasse ou de sniper.

- Raccourcir votre arme peut vous sauver la vie quand vous vous battez en espace restreint. Mais c'est plus un truc de gangers ; les unités mercenaires disposent généralement au minimum d'une crosse escamotable.
- Picador

SANS CROSSE

DISPO.	COÛT
1	50 ¥

DÉMONTAGE FACILE

(ARMES À FEU ET DE TRAIT)

Pouvoir démonter votre pistolet, mitraillette, fusil de sniper ou autre peut être très pratique quand vous devez vous enfuir rapidement ou déjouer des scanners. La plupart des forces de sécurité savent reconnaître ces pièces pour ce qu'elles sont, mais c'est mieux que rien. Une valise est souvent proposée en option (250 nuyens) pour les grandes armes ; on trouve toujours de quoi dissimuler les plus petites.

- Ce truc est utile pour n'importe quel agent urbain. Un sniper peut descendre de son toit en costume et attaché-case. Une réunion avec M. Johnson tourne mal parce que c'est un connard, et vous serez content d'avoir gardé les composants de votre Predator dans vos poches et votre sac banane.
- Kane
- C'est une sacoche de ceinture !
- Slamm-O!
- Bien sûr, mon ange.
- Netcat

DÉMONTAGE FACILE

DISPO.	COÛT
3 (I)	400 ¥

Démonter une arme de trait, une mitraillette ou une arme plus grande pour la ranger ou la dissimuler nécessite deux actions majeures ; pour un pistolet une seule suffit. Quand une arme est séparée en plusieurs composants, son seuil de Dissimulation augmente de 2. Le processus d'assemblage nécessite le même temps.

Bonus sans fil : des guides RA permettent de démonter une grande arme en une seule action majeure et une petite arme en une action mineure.

DIKOTE

(ARMES DE MÈLÉE)

Grâce au dépôt d'une fine couche de diamant sur une lame ou une surface aiguisée, il est possible d'en améliorer le tranchant et la résilience. Ce procédé implique un passage dans un four à plasma, ce qui le limite aux matériaux très résistants, comme l'acier ou la céramique. C'est aussi pour cette raison qu'il n'est pas utilisé pour les flèches et carreaux.

DIKOTE

DISPO.	COÛT
5	225 ¥

Le dikote augmente le SO de 1, mais il est réservé aux armes tranchantes.

GYROSTABILISATEUR II

(ARMES À FEU)

On peut toujours faire mieux que les modèles de base et les améliorations apportées au gyrostabilisateur standard sont au top niveau. Une stabilisation micro-articulée, des protocoles d'absorption d'énergie nano-réactifs et des montures à commandes sans fil en font le meilleur système de compensation de recul du marché.

- Ces trucs sont terrifiants. Pendant une exfiltration d'Aztlan, on s'est un peu trop approché d'une installation secrète d'AZT près de Baja. On a à peine eu le temps de franchir une crête que les balles et alertes au verrouillage ont commencé à pleuvoir. Gosh, notre expert matriciel, a tagué leur matos pendant qu'on mettait les voiles. Leurs systèmes n'étaient même pas en mode silencieux et ils n'en avaient visiblement rien à cirer, vu que quelques secondes plus tard les quatre types nous arrosaient en mode auto et avec des missiles guidés. Ils avaient tous des gyrostabilisateurs AZT et des systèmes de missiles Dragonslayer. On a réussi à les esquiver, mais c'est le genre de rencontre que je ne souhaite à personne.
- Picador

GYROSTABILISATEUR II

DISPO.	COÛT
3	1500 ¥

Le gyrostabilisateur II diminue les malus de tirs semi-auto et en rafale de 1 et abaisse le malus dû au tir automatique à 2. Ce système réduit également le minimum de Force pour pouvoir utiliser les mitrailleuses moyennes et lourdes à 2 et 3 respectivement. L'Agilité et la Réaction du personnage sont réduites de 1 tant qu'il porte le harnais. Attacher ou détacher une arme du harnais nécessite une action mineure. Enfiler un harnais gyrostabilisateur prend environ une minute, alors que le système d'ouverture rapide permet de s'en extraire avec une action majeure.

Bonus sans fil : s'extraire du harnais grâce au système d'ouverture rapide sans fil nécessite une action mineure. Le système de contrôle de tir en réalité augmentée permet à l'utilisateur de tirer une fois par tour sans dépenser d'action majeure et d'avoir les mains libres pour accomplir d'autres actions pendant que l'arme fait feu. Ces actions peuvent inclure une attaque avec une autre arme.

LAME AVEUGLANTE

(ARMES DE MÊLÉE)

Un des bords de la lame possède une variante miniaturisée de flash-pak, permettant à l'utilisateur d'aveugler temporairement son adversaire.

LAME AVEUGLANTE

DISPO.	COÛT
4 (L)	150 ¥

Ne peut être installé que sur les armes tranchantes. Activer la lame aveuglante nécessite deux actions mineures. L'effet est identique à celui d'un flash-pack (p. 273, SR6) limité à portée proche. Si on la branche, elle récupère une charge toutes les dix secondes.

Sans fil : l'utilisateur enregistré est épargné par les flashes stroboscopiques et l'activation ne nécessite qu'une action mineure. L'appareil se recharge par induction au rythme d'une charge par heure.

LESTAGE

(ARMES À FEU)

Ce qu'il y a de bien avec une arme un peu massive, c'est qu'en pressant la détente vous tombez rarement loin de la cible. Et si vous tirez à longueur de journée elle vous musclera aussi les bras, mais si vous en êtes là, c'est que vous faites mal votre job.

- Ajouter un peu de masse aide toujours à gagner en contrôle, mais ça rend la mise en joue et les mouvements plus difficiles.
- Kali

LESTAGE

DISPO.	COÛT
3	175 ¥

Le lestage modifie les SO de l'arme comme suit : -2/+2/+1/-/. De plus, le malus dû au tir en rafale passe de 4 à 3.

LEST D'ARME/CANON LOURD

(ARMES À FEU)

D'une manière ou d'une autre, vous pouvez toujours contrer la volonté de votre pétard de lever le nez vers le ciel après chaque tir en le rendant trop lourd pour ça. Il est bien plus facile d'enchaîner rapidement les tirs quand le canon ne dévie pas de la cible en permanence, et par la même occasion vous allez muscler comme jamais vos avant-bras en utilisant des pistolets, et vos épaules avec les autres armes.

- J'appelle ça la « trollification ». Mon tank habituel (on l'appelle « Z ») a ajouté toutes les options de lest possibles à son FA. Ce truc est si lourd qu'on est pour la plupart incapables de le soulever. Quand il le lâche et que quelqu'un essaye de le récupérer, il n'est pas déçu du voyage.
- Kali

LEST D'ARME/CANON LOURD

DISPO.	COÛT
2	70 ¥

Les SO sont modifiés comme suit : -2/+1/+1/-/. La pénalité au SO diminue de 1 pour les tirs semi-automatiques et en rafale, et de 2 pour le tir automatique.

MATÉRIAUX INTELLIGENTS

(ARMES DE MÊLÉE)

Lors d'une confrontation, même le plus léger des changements de longueur ou d'épaisseur peut faire la différence. Quelques prérglages simples associés à une petite impulsion électrique altérant la structure carbonique vous procureront l'avantage dont vous avez besoin. La connectivité y ajoute une tonne de possibilités.

- Le pour et le contre : pour, ma cible possède une peau comme du kevlar, je peux passer en mode perforant. Contre, les matériaux se font pirater par le spider que j'essaye de planter, la lame devient toute flasque. Il a quand même fini avec le cou brisé, mais il s'est visiblement bien marré en voyant ma réaction.
- Stone

MATÉRIAUX INTELLIGENTS

DISPO.	COÛT
3	900 ¥

Quand l'utilisateur utilise une action mineure, le Score Offensif de l'arme augmente de 2 (pour les catégories possédant un SO uniquement). Le bonus persiste jusqu'à ce que la situation évolue au bon vouloir du maître de jeu, généralement quand l'adversaire change.

Mode sans fil : si le mode sans fil est activé, l'utilisateur gagne un point d'Atout quand il attaque avec cette arme.

NANOCONSTRUCTION

(TOUTES LES ARMES)

Avec le gros de ces fichues monades parties pour leur grande aventure spatiale, les nanoforges vont pouvoir reprendre leur programme de construction normal. La vitesse et la précision de ce procédé de fabrication offrent un certain avantage à tout objet possédant des pièces nanoconstruites.

- Avant que quelqu'un d'autre ne la ramène, je ne dirai qu'une chose : il est peut-être un peu tôt pour faire confiance aux nanites.
- Plan 9
- Je plussoie.
- Plan 10

NANOCONSTRUCTION

DISPO.	COÛT
3 (L)	130 ¥

Quand vous utilisez une arme nanoconstruite, ajoutez un dé libre à votre réserve.

POIGNÉE

(ARMES À FEU)

Sur les champs de bataille modernes, le simple ajout d'une poignée le long du canon peut faire toute la différence. Elle permet des balayages inclinaisons plus rapides, ainsi qu'un meilleur contrôle du recul. Un outil simple aux applications innombrables.

- Pas d'autres commentaires ? Un accessoire assez rudimentaire, mais pourquoi s'en priver ? Je ne dirai qu'une chose : tous les agents de ma connaissance en possèdent au moins une, et la plupart des armées en commandent systématiquement avec chaque arme. C'est vraiment utile. Pas chères et trouvables partout, on peut aussi planquer de petits objets à l'intérieur pour une récupération ultérieure. Du matos prêt à l'emploi.

➤ Picador

POIGNÉE

DISPO.	COÛT
2	140 ¥

Une poignée modifie les SO comme suit : +1/+2/+1/-/. Le malus de SO dû au tir en rafale est également réduit de 1.

POIGNÉE PERSONNALISÉE (TOUTES LES ARMES)

Adapter une arme aux goûts de chacun est une chose, mais ce mod pousse l'idée un cran plus loin. Personnaliser la poignée d'une arme à feu, ou de corps à corps, permet de l'ajuster spécifiquement aux mains de l'utilisateur, ce qui la rend bien plus efficace. L'inconvénient, c'est qu'une arme modifiée de la sorte devient plus difficile à manier pour n'importe qui d'autre.

- Je me demande pourquoi tout le monde ne fait pas ça pour chacune de ses armes.
- Treadle
- C'est une super modification d'arme... jusqu'à ce qu'un coéquipier ait besoin de l'emprunter. Si vous la jouez solo, vous pouvez foncer. Mais ça peut poser problème en équipe.
- Danger Sensei
- Et si les forces de l'ordre tombent dessus et parviennent à faire le lien, ça peut les mener directement à vous.
- Legal Eagle

POIGNÉE PERSONNALISÉE

DISPO.	COÛT
3 (L)	200 ¥

Les SO sont modifiés comme suit : +1/+1/-/-/. Pour une arme de corps à corps, les SO sont modifiés comme suit : +2/-/-/-/.

POINTES

(ARMES DE MÈLÉE)

Qu'il s'agisse de simples clous plantés dans une batte de base-ball ou d'éléments usinés et soudés individuellement, les pointes sont un ajout mortel pour tous les types d'armes contondantes.

- Gardez à l'esprit que si les forces de l'ordre considèrent ce type d'armes comme un accessoire d'autodéfense relativement négligeable, les pointes attireront notamment plus leur attention.
- Stone

POINTES

DISPO.	COÛT
1	40 ¥

Ne peut être installé que sur les armes contondantes. L'arme inflige des dommages Physiques au lieu d'Étourdissements.

POINTES RÉTRACTABLES (ARMES DE MÈLÉE)

Même concept que les pointes normales, mais en version rétractable, ce qui fera paraître l'arme moins dangereuse. Vous pouvez choisir quels types de dommages vous infligez.

POINTES RÉTRACTABLES

DISPO.	COÛT
2	115 ¥

Ne peut être installé que sur les armes contondantes, sauf celles disposant d'une fonction rétractable. L'arme inflige des dommages Physiques au lieu d'Étourdissements. Déployer ou rétracter les pointes nécessite une action mineure.

Bonus sans fil : une fois par round, les pointes peuvent être déployées ou rétractées sans dépenser d'action.

PROTECTION MATRICIELLE POUR SOLDATS

(ARMES À FEU ET DE TRAIT)

La Matrice fait partie intégrante de la vie dans le Sixième Monde, il était donc inévitable qu'elle joue un rôle important pour les soldats. Les premiers commlinks d'arme sont sortis en 2074 et servaient d'assistance personnelle au tireur, tout en remplissant la plupart des fonctions standards de ce genre d'appareil. Les professionnels n'ont pas vraiment mordu à l'hameçon, les considérant comme superflus et souvent inutiles. Mais la menace toujours grandissante de la guerre électronique moderne a fourni une nouvelle raison d'être aux commlinks d'arme. En 2078, Renraku (rapidement suivi par les autres corps et entreprises) a opté pour une autre approche, se concentrant sur la protection des ressources matricielles existantes plutôt qu'en intégrant un commlink à l'arme, généralement redondant. Le système de protection matricielle pour soldats est constitué d'un ensemble d'outils internes de communication et de protections contre les attaques électroniques. Il s'agit essentiellement d'un micro-routeur de contrôle et de pilotage pour le PAN de l'utilisateur. Il rassemble, transmet et crypte toutes les données émises par les armes et l'équipement, ce qui les rend plus difficiles à pirater. Il confère également un firewall cumulatif une fois relié à d'autres PANs, appareils ou réseaux tactiques. Et puisque les données sont routées via ce système, c'est ce dernier qui subit les dommages avant l'arme en elle-même, faisant office de cyber-coupe-circuit. L'électronique sera toujours grillée, mais l'arme pourra quand même tirer lorsque vous presserez la détente. Le plus gros inconvénient de cette protection reste la capacité interne qu'elle nécessite et son coût général.

- > Vous pouvez (et à mon avis vous devriez) installer ceci sur votre arme principale, ou la plus précieuse. J'en ai fait poser un sur un fusil de sniper plutôt coûteux ; je préférerais perdre un bras (encore) plutôt que lui.
- > Balladeer

PROTECTION MATRICIELLE POUR SOLDATS

DISPO.	COÛT
4 (L)	2000 ¥

Fournit un bonus de +2 au Firewall du commlink ou cyberdeck auquel elle est asservie. Si l'arme est brickée, elle perd tous ses bonus et sa connexion sans fil, mais peut toujours tirer manuellement. Cette modification occupe deux emplacements.

RAILS POUR ACCESSOIRES

(ARMES À FEU ET DE TRAIT)

Pour l'industrie des armes à feu, la norme actuelle est d'inclure au moins deux rails ou montures pour accessoires sur chaque arme. Ils sont généralement placés sur ou sous le canon. De nombreux tireurs ou professionnels trouvent cependant que c'est trop peu. On peut souvent trouver des rails supplémentaires sur les côtés, ce qui permet à l'utilisateur de fixer deux accessoires de plus que la normale. La taille de ces supports peut varier en fonction de l'arme, mais chaque rail peut accueillir un accessoire. Il est impossible d'ajouter des rails latéraux aux pistolets ; ils interféraient avec son fonctionnement.

RAILS POUR ACCESSOIRES

DISPO.	COÛT
3 (L)	75 ¥

RALLONGE DE CANON

(ARMES À FEU)

Quelques centimètres de plus sur un canon font toute la différence quand vous devez canarder à grande distance. Ça peut même vous aider à tirer à portée moyenne avec une arme de portée limitée. Le problème, c'est que ça la rend plus difficile à planquer... et vous réaliserez vite qu'un canon qui dépasse d'un angle de mur a tendance à attirer les balles avant d'avoir pu tirer les siennes.

- > J'aime bien en mettre sur les pistolets automatiques, ça les rend un peu plus polyvalents et je peux toujours les planquer comme une mitraillette.
- > Mika
- > Pourquoi ne pas simplement utiliser une mitraillette ? Mais bref, je voulais juste mentionner le fait que sur une arme à longue portée ça n'aide pas énormément, mais un peu quand même.
- > Ma'Fan

RALLONGE DE CANON

DISPO.	COÛT
3 (L)	350 ¥

La rallonge de canon diminue le seuil de Dissimulation de l'arme de 1, ajoute une catégorie de distance avec un SO de 0, puis modifie les SO comme suit : -2/-/+1/+2/+2.

RENFORT DE MÊLÉE

(ARMES À FEU ET DE TRAIT)

On tombe parfois à court d'option en combat et on n'a pas d'autre choix que de tabasser son adversaire avec son arme à feu. Or ce genre de traitement risque d'endommager l'électronique interne de la plupart des armes modernes, voire de briser l'arme elle-même. Mais peut-être que vous voulez juste un flingue doublé d'une massue ? Quoi qu'il en soit, vous avez tout intérêt à ajouter un renfort de mêlée à votre arme. Grâce à un procédé d'amélioration métallurgique baptisé Chemo-Forge™, ce traitement renforce structurellement l'extérieur et l'intérieur d'une arme à feu, augmentant sa solidité d'environ 150 pour cent. Tout fonctionne conformément à la brochure, mais il y a un inconvénient. Le traitement imprègne l'arme et, bien que le fabricant clame que cela n'a aucune incidence sur les performances ou l'entretien, plusieurs témoignages disent qu'après modification, les armes donnent l'impression d'être un peu « poisseuses ».

- > Je plussoie. Toutes les armes renforcées que j'ai touchées avaient l'air couvertes de quelque chose. Rien qui pose vraiment problème, mais c'est désagréable.
- > Sounder
- > C'est parce qu'en général ils trempent l'arme dans leur liquide Chemo-Forge visqueux pendant le traitement. Peu importe combien de fois on la nettoie, ça ne part jamais parce que les produits chimiques sont fixés à l'arme au niveau moléculaire. Et certains disent que ça rend le démontage notamment plus difficile.
- > Cayman

RENFORT DE MÊLÉE

DISPO.	COÛT
3	300 ¥

Si utilisée comme arme de mêlée : [VD 3E, 4+FOR/-/-/-]. Cette modification occupe deux emplacements.

Note : sans cette modification, une arme à feu utilisée en mêlée est une arme improvisée, de VD 2E et qui risque d'être endommagée en cas de complication.

REVÊTEMENT ÉLECTRIQUE

(ARMES DE MÊLÉE)

L'arme contondante possède un revêtement ultra-conducteur et une unité de charge placée dans une poignée isolante scellée. Les coups donnés avec cette arme ajoutent une grosse châtaigne aux dégâts normaux.

REVÊTEMENT ÉLECTRIQUE

DISPO.	COÛT
3	275 ¥

Ne peut être installé que sur les armes contondantes. Une fois cette fonction activée, l'arme inflige (VD + 1) dommages électriques. Le revêtement possède 3 charges et regagne 1 charge par minute une fois branché.

Bonus sans fil : l'appareil se recharge par induction au rythme d'une charge par quart d'heure de connexion sans fil.

REVÊTEMENT LUMINEUX

(ARMES DE MÊLÉE)

Cette option se résume à une simple couche de peinture électroluminescente et une petite batterie qui transforme votre arme en lampe-torche. Pourquoi ne pas juste porter une lampe-torche ? À votre avis, une hache à deux mains, ça laisse combien de mains libres ? Voilà.

- Pratique et classieux. Évitez juste les blagues sur votre lame qui s'illumine quand des orks sont à proximité.
- Bull

REVÊTEMENT LUMINEUX

DISPO.	COÛT
3	275 ¥

Le revêtement lumineux réduit d'un niveau tous les états Aveuglé provenant de l'obscurité pour vous et toute créature se trouvant dans la zone éclairée (5 mètres). Allumer ou éteindre votre arme nécessite une action mineure.

Bonus sans fil : une fois par round, l'arme peut être allumée ou éteinte sans dépendre d'action. Vous pouvez doubler la portée d'illumination avec une action mineure.

STYLE PERSONNALISÉ

(TOUTES LES ARMES)

Tout le monde sait qu'une arme possède un niveau de menace intrinsèque, mais les bonnes modifications, couleurs et retouches peuvent facilement en faire une œuvre d'art tout aussi mortelle. Cette touche artistique peut aisément vous aider durant vos interactions sociales. La nature de ce coup de pouce dépend entièrement des souhaits de l'utilisateur. Plaquée or pour afficher votre extravagance, noir mat et soupçons de rouge pour l'intimidation, arabesques coûteuses pour prouver à vos pairs que l'élégance peut tuer ou un superbe blanc et vert de jade pour exposer votre statut au sein de MCT.

- J'ai toujours pensé que le design des gros revolvers était conçu pour faire peur, jusqu'à ce que je rencontre cette femme que j'appellerai Jane. Elle a fait épaisser le canon de son Ruger Warhawk et légèrement agrandir son ouverture sur les derniers centimètres. De près ça donne vraiment l'impression de regarder au fond d'un tunnel ferroviaire. Ça a mis mal à l'aise plus d'un ganger des rues de Dallas-Fort Worth.
- Bull

ACCESOIRES SOUS LE CANON

ARME	TYPE	VD	MODE	SO	MUNITIONS	DISPO.	COÛT
Shotgun	Shotgun	4P	CC	6/10/5/-/-	5 (m)	3 (I)	350 ¥
Lance grenade	Lance-grenades	Selon grenade	CC	4/9/7/2/-	5 (m)	4 (I)	350 ¥
Tronçonneuse	Exotique	3P	-	8+FOR/-/-/-/-	-	3 (I)	350 ¥
Lance-bolas	Exotique	4E*	CC	7/9/-/-/-	2 (m)	3 (I)	350 ¥
Bolas	-	-	-	-	-	2	25 ¥
Lance-grappin	Exotique	Special**	CC	2/4/8/-/-	1 (m)	2	350 ¥

L'installation d'une arme sous le canon empêche d'utiliser cet emplacement pour un accessoire. Les armes sous le canon consomment deux emplacements de modification et ne peuvent pas être installées sur les pistolets et mitraillettes.

Quand l'arme est branchée, le réservoir à air comprimé du lance-fil et se recharge au rythme d'une charge toutes les deux minutes.

* Si la cible est touchée, elle subit le statut Entravé.

** Une attaque réussie signifie que le crochet est fermement accroché. Le microcâble a une portée de 100 mètres et peut supporter 100 kg. Le prix comprend le microcâble et le crochet, tout matériel d'escalade supplémentaire doit être acheté séparément.

STYLE PERSONNALISÉ

DISPO.	COÛT
2	250 ¥

Il existe quatre styles distincts, chacun associé à une spécialisation d'influence : Étiquette, Intimidation, Leadership et Négociation (désolé, impossible d'utiliser votre arme pour devenir meilleur en Enseignement). Quand il expose l'arme, que ce soit pour attaquer ou non, le personnage gagne une remise d'Atout de 1 sur le test social associé.

SUPPORT DE FIXATION SOUS LE CANON

(ARMES À FEU)

Tout avantage est bon à prendre en combat et augmenter la puissance de feu de votre arme en fait partie. C'est à la fin des années 1960 que le phénomène a émergé, quand on a commencé à fixer un lance-grenades à ce qu'on appelle aujourd'hui des fusils d'assaut. Il n'a pas fallu longtemps pour que d'autres armes suivent. Une monture pour arme secondaire permet d'intégrer plusieurs types d'armes dédiées (vendues séparément !). Cela offre des combinaisons intéressantes, mais utiliser une arme secondaire qui n'a pas été spécifiquement conçue pour le système hôte rendra le tout extrêmement encombrant ; bonne chance pour essayer de la dissimuler. Les armes secondaires les plus populaires à l'heure actuelle incluent : un petit shotgun, un micro-lance-grenades, une micro tronçonneuse, un micro lance-bolas et un micro lance-grappin.

- À propos du lance-grappin : il se contente de projeter le grappin ; il n'inclut pas le reste du matériel d'escalade. Et vous avez intérêt à attacher le fil à un treuil, un harnais ou au moins une ceinture, parce que <prend une grande respiration> **aucune arme ne peut supporter votre poids !**
- Mika
- Le micro lance-bolas est plutôt génial. Les billes sont éjectées par air comprimé et possèdent des événements qui leur permettent de mieux voler tout en gardant assez de force pour enruler les

SUPPORT DE FIXATION SOUS LE CANON

DISPO.	COÛT
3 (I)	500 ¥

câbles de titane autour de la cible. Super pour les missions de capture, mais il faut s'approcher suffisamment près. Il ne peut tirer que deux fois d'affilée, mais dispose d'assez d'air pour dix tirs avant de devoir être rechargeé.

- Stone

SUPPORT POUR MUNITIONS SECONDAIRES

(ARMES À FEU)

On ne le dira jamais assez : on n'a jamais trop de munitions pendant une bataille qui s'éternise. Mais parfois ce n'est pas le nombre de balles qui compte, mais leur type. Il n'est pas rare de tomber sur un enfoiré équipé d'une armure spéciale ou une protection qui nécessite un changement rapide de cartouches. Ou que les paramètres de mission changent et requièrent un passage de la force non-létale à létale (et vice-versa). Un support pour munitions secondaires permet au tireur d'avoir des chargeurs ou des cartouches supplémentaires à portée de main, sans avoir besoin d'un étui à munitions. Généralement monté du côté opposé à la zone d'éjection, il peut contenir un chargeur ou cinq cartouches de shotgun. Malgré son aspect pratique, il rend l'arme plus encombrante et plus difficile à dissimuler. De plus, les supports pour munitions secondaires sont incompatibles avec les chargeurs à tambour amovibles.

- Les adeptes des shotguns apprécieront particulièrement ce mod. Il n'y a qu'à ouvrir la culasse et à recharger stratégiquement avec la cartouche que vous voulez.
- Hard Exit
- Idem pour les armes longues, surtout quand on est à terre et dans l'incapacité d'atteindre un nouveau chargeur. Le seul inconvénient par rapport aux shotguns, c'est qu'il faut prévoir le type de chargeur à emporter à l'avance.
- Balladeer

SUPPORT POUR MUNITIONS SECONDAIRES

DISPO.	COÛT
2 (L)	150 ¥

Avec cette modification, recharger l'arme nécessite une action mineure. L'utilisateur peut également charger et engager une cartouche de shotgun dans la chambre pour une action mineure. Le seuil de Dissimulation est réduit de 1.

SUPPRESSION DE LA DÉTENTE

(ARMES À FEU)

Cette modification, populaire auprès des tireurs qui (pour une raison ou une autre) ont du mal avec les détentes standards, remplace le mécanisme normal par un système de déclenchement à distance. Celui-ci est directement relié à un système smartgun et permet à l'utilisateur de tirer et manipuler l'arme grâce à des commandes mentales ou vocales préprogrammées. Le plus gros inconvénient, c'est qu'en cas de perte de connexion sans

fil le tireur se retrouve avec un simple bloc de métal et de plastique.

- C'est pour ça que j'ai aussi mis un renfort de mèlée sur mon fusil d'assaut. Dans le doute, collez-leur un bon coup dans la tronche !
- Stone
- Tu te lances dans la poésie ?
- X-Prime
- Tu aurais bien besoin d'un meilleur hacker pour te couvrir, on dirait.
- Pistons
- J'ai un associé (c'est marrant comme on dit ça souvent, ici) qui s'était payé une paire de ces « pisto-gantelets » avec des Steyr TMP. Il les avait programmés pour tirer quand il chantait une chanson bien précise. Ne me demandez pas où il était allé chercher ça, ni comment il arrivait à minuter son chant pour tirer au bon moment. Mais bon... un adepte, quoi.
- X-Prime
- C'est mieux qu'un sammy de ma connaissance qui se servait du classique « Pan ! » avec son Panther. Deux semaines après la mission que j'ai faite avec lui, j'entendais toujours « Pan » dans mon sommeil.
- Hard Exit

SUPPRESSION DE LA DÉTENTE

DISPO.	COÛT
3 (I)	250 ¥

Nécessite un système smartgun et une connexion sans fil pour fonctionner. Cette modification occupe deux emplacements.

SYSTÈME DE SÉCURITÉ POUR ARME

(TOUTES LES ARMES)

À un moment donné, que ce soit au combat ou non, quelqu'un va forcément tenter de s'emparer de votre arme. Peut-être avec un mouvement d'arts martiaux de dingue ou un tir chanceux qui vous aura désarmé. Ou en s'introduisant dans votre arsenal pour se servir à la source. Ou encore en la récupérant sur votre cadavre. Pour empêcher que votre arme ne soit retournée contre vous (ou serve d'ultime affront si vous êtes fait descendre), vous pouvez lui adjoindre un système de sécurité pour arme (SSA). Celui-ci se divise en trois parties : un système de reconnaissance basique, un verrou biométrique et une contre-mesure antivol. Le SSA active la contre-mesure si toute personne, en dehors des utilisateurs autorisés, essaie de se servir de l'arme. Il existe trois types de contre-mesures, à la sévérité variable : projection de pointes antipersonnel (AP), impulsion électrique ou encore explosion. Les marqueurs RFID facilitent également la localisation et la récupération.

Les pointes AP sont situées dans la poignée de l'arme et se déploient dans la main de la cible, occasionnant douleur et blessures. L'option impulsion électrique se place

au même endroit et frappe la cible avec une attaque de type taser. La contre-mesure explosive s'installe au cœur de l'arme et possède deux modes : le premier se contente de bricker l'arme, le second la transforme en une grenade HE. Le marqueur RFID n'est que cela, une balise cachée capable d'émettre si un utilisateur non autorisé tente de se servir de l'arme, ou si cette dernière s'éloigne au-delà d'une distance précise de son utilisateur principal. Malgré son utilité, la popularité de ce système reste mitigée. Si certains apprécient la sécurité et la capacité de riposte qu'il procure, d'autres n'y voient qu'une autre source de problèmes potentiels.

- Pendant la Guerre Az-Am, les mercos d'Aztlan « perdaient » leurs armes équipées de SSA et programmées pour s'activer dès qu'on les ramassait. De nombreux civils curieux ou voulant juste s'en débarrasser y ont perdu des membres, ou la vie.
- Picador
- N'allez pas croire que c'est réservé aux armes à feu ; on peut installer la plupart des lecteurs biométriques et des systèmes de sécurité dans des armes de mêlée. Un adepte m'a piqué mon épée de combat et l'a regretté pour le restant de sa vie. C'est-à-dire cinq secondes.
- Stone

SYSTÈME DE SÉCURITÉ POUR ARME

CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
2	3 (L)	500 ¥

Nécessite un système smartgun et une connexion sans fil pour fonctionner. Cette modification occupe deux emplacements.

OPTIONS DE SYSTÈME DE SÉCURITÉ POUR ARME

OPTIONS	CAPA	VD	SO	DISPO.	COÛT
Pointes AP	1	3P	5/-/-/-	3 (I)	100 ¥
Impulsion électrique	1	4E(e)	4/-/-/-	3 (L)	150 ¥
Explosif	1	10P*	5/-/-/-	4 (I)	200 ¥
Marqueur RFID	1	-	-	2	75 ¥

*Dommages en mode HE, portée personnelle uniquement.

Le SSA dispose de IA 2, T/F 1/1. Il est fourni avec une contre-mesure antivol. Des contre-mesures supplémentaires peuvent être ajoutées en s'acquittant du coût en capacité. Cette modification occupe deux emplacements.

SYSTÈME DE TENSION DYNAMIQUE

(ARMES DE TRAIT)

Sans grand intérêt pour les archers ordinaires, mais très utile pour les Éveillés capables d'augmenter magiquement leur force. Ce système modifie de manière autonome la rigidité des matériaux intelligents qui constituent les branches de l'arc, augmentant leur force de tension. Cela permet aux archers Éveillés de recourir à leur force augmentée sans pour autant être limités quand celle-ci n'est pas active.

- On s'en fiche si c'est inutile au plus grand nombre. Ça déchire. La plupart du temps ma puissance est modeste, mais quand je canalise mon chi je peux abattre un troll d'un simple mouvement de poignet. Cet arc, c'est de la polyvalence en barre ; si c'est pour

pouvoir éclater un véhicule qui me fonce dessus, je veux bien lâcher mon argent.

- Sylvester
- Ce n'est pas réservé aux crache-mana. Un paquet de monades savent adapter leur musculature à leurs besoins.
- Plan 10

SYSTÈME DE TENSION DYNAMIQUE

DISPO.	COÛT
3	200 ¥

Cette modification permet d'augmenter l'indice d'un arc jusqu'au double de sa valeur initiale (avec le maximum habituel de 14). Augmenter ou diminuer l'indice d'un arc nécessite une action mineure.

Bonus sans fil : une fois par round, augmenter ou diminuer l'indice d'un arc ne nécessite pas d'action.

SYSTÈME DE TIR SÉCURISÉ IAE

(ARMES À FEU ET DE TRAIT)

Flash info : un combat, c'est le bazar. Et c'est devenu encore pire avec l'arrivée des technologies modernes et des effets magiques. C'est au milieu de tout ce chaos que surviennent les pertes dues aux tirs amis. C'est pour s'en prémunir qu'on a inventé le système de tir sécurisé IAE (identification ami/ennemi). Conçu pour une utilisation conjointe avec les commlinks, systèmes smartgun et autres ensembles de senseurs standards, il emploie une combinaison de méthodes de détection et d'identifications redondantes et intégrées (dont les marqueurs RFID, la biométrie et des logiciels de reconnaissance faciale et corporelle) pour reconnaître les alliés au combat. Une fois activé, le système de tir sécurisé s'en sert pour créer un « profil d'identification » qui aide à empêcher une arme de tirer sur un individu identifié comme tel. Il ne peut fonctionner sans être associé à un système smartgun. Les systèmes de tir sécurisé actuels peuvent enregistrer jusqu'à dix profils, pouvant être supprimés, actualisés ou remplacés au besoin.

- Ce système est fiable, mais il n'est pas infaillible. Les hackers qui aiment semer le chaos adorent le prendre pour cible. Assurez-vous de protéger votre système avec un bon firewall ou un bon hacker.
- Pistons
- Le système de reconnaissance est plus buggé que la plus naze des versions alpha. Si votre cible est trop proche d'un allié, votre arme aura tendance à ne pas tirer. Mon conseil ? Concentrez-vous sur l'entraînement et la stratégie plutôt que sur les gadgets.
- Hard Exit

SYSTÈME DE TIR SÉCURISÉ IAE

DISPO.	COÛT
3 (L)	400 ¥

L'arme doit également être équipée d'un système smartgun pour utiliser cette modification. Le système de tir sécurisé IAE ne permet pas à une arme de tirer sur une cible se trouvant à portée proche d'un allié (0-3 m). Cette modification occupe deux emplacements.

SYSTÈME PNEUMATIQUE (AMÉLIORÉ)

(ARMES À FEU)

Le rêve de tout samouraï des rues ! Collez ce système sur un petit Ingram XI et tirer vous donnera l'impression d'être sur un nuage. La bouche ne bouge plus d'un poil et vos adversaires n'auront plus qu'à prier pour ne pas passer dans votre ligne de mire !

- Un peu trop encombrant à mon goût, mais les promesses sont tenues. Je peux ouvrir le feu avec mon Ceska, une arme notoirement légère, et ne pas dévier mes tirs de plus de deux centimètres en mode auto à vingt mètres. Oui, on en est là.
- Kali

SYSTÈME PNEUMATIQUE (AMÉLIORÉ)

DISPO.	COÛT
3	600 ¥

Ce système modifie les SO comme suit : $-/+1/+2/+2/-$. Le malus de SO dû aux tirs semi-auto, en rafale et automatique est réduit respectivement de 1, 3 et 4. Un système pneumatique ne peut pas être combiné avec un silencieux ou un atténuateur de sons.

VERROUILLAGE BIOMÉTRIQUE

(ARMES À FEU)

De tous les trucs qui craignent pendant une fusillade, se faire piquer son arme pour se faire tirer dessus avec est parmi les pires. Le verrouillage biométrique empêche (généralement) ceci en bloquant l'arme en mode « sécurisé », ce qui la rend inerte en cas d'usage par tout autre individu que son possesseur initial (ou personne autorisée). Ce système est installé dans la crosse de l'arme ; il est programmé pour lire les profils biométriques enregistrés et stockés dans un commmlink standard ou intégré, qui active ou désactive l'arme au besoin. Il est possible d'enregistrer des profils supplémentaires pour une utilisation par des alliés en cas d'urgence. Et pour ajouter à la surprise, le verrouillage peut être relié au système de sécurité de l'arme et déclencher n'importe quelle mesure installée.

Attention : le système électronique peut fonctionner sans fil, ce qui signifie qu'il est piratable ; ça veut dire que quelqu'un pourrait effacer tous les profils enregistrés, rendant l'arme inutilisable.

VERROUILLAGE BIOMÉTRIQUE

DISPO.	COÛT
2 (L)	100 ¥

En l'absence de connexion à un commmlink ou un réseau tactique, le verrouillage biométrique possède IA 2, T/F 1/1.

ACCESSOIRES POUR ARMES

Les accessoires suivants peuvent être montés sur une arme. Chacun précise le type de support qu'il requiert, conformément aux règles de la page 268 de SR6 ; le cas échéant, vous pouvez choisir parmi les emplacements proposés. Les arcs et arbalètes disposent de deux montures d'accessoires, au-dessus et au-dessous de l'arme (bien que pour les arcs leur emplacement exact diffère). Certains accessoires, en particulier ceux qui servent à ranger les armes, ne consomment pas d'emplacement.

BAÏONNETTE

(ARMES À FEU)

Certains considèrent la baïonnette comme un vestige militaire archaïque. D'autre ne partent jamais au combat sans elle. Il s'agit d'une lame montable sur un fusil, généralement sur ou sous le canon et servant au combat rapproché. Les modèles modernes existent en deux versions : fixe et rétractable. Cette dernière consiste souvent en une pointe triangulaire contrôlée manuellement, par un système smartgun ou par commande vocale. La version fixe ressemble à une lame traditionnelle. Elles font toutes deux la taille d'un couteau de combat standard. On peut fixer une baïonnette sur une mitraillette ou toute autre arme à feu de grande taille.

- Arme à feu de grande taille, c'est clair. Un des trucs les plus flippants auxquels j'ai été confrontée : un troll m'a chargée avec une baïonnette montée sur son Panther. Ouep. J'avais par chance réussi à l'endommager avec une rafale d'APDS, du coup il avait décidé de s'en servir comme une redoutable lance. Il m'a fallu deux médikits et quatre trauma patches pour remettre mes tripes à leur place.
- Chainmaker

BAÏONNETTE

ARME	VD	SO	DISPO.	COÛT
Standard	2P	5+FOR/2*/-/-/-	3 (I)	75 ¥
Rétractable	2P	5+FOR/2*/-/-/-	4 (I)	90 ¥

*Portée maximale de 25 mètres.

Emplacement : sur ou sous le canon

BANDOULIÈRES STANDARD ET TACTIQUE

(ARMES À FEU)

Une arme ne sert à rien si vous ne pouvez pas viser et tirer avant votre adversaire. Et la garder en permanence prête à faire feu vous fatiguera sacrément vite (surtout lors des longues missions). La bandoulière tactique permet de maintenir une mitraillette, un shotgun ou un fusil d'assaut en position basse tout en réduisant la tension sur les bras et en permettant au tireur de faire des choses comme saisir une autre arme ou cogner un type en pleine face. Une bandoulière tactique est tissée dans un composite nylon-Kevlar relativement étirable et se fixe à la poignée de l'arme. Elle se passe par-dessus l'épaule et est

directement reliée à un harnais SEM. Les bandoulières standards sont faites des mêmes matériaux mais se fixent à des points d'attache à l'avant et à l'arrière de l'arme. Elles permettent seulement de porter l'arme à l'épaule, et n'offrent aucun avantage durant un combat. On y attache souvent des étuis à munitions pour un surcroît de capacité.

- C'est vraiment du solide. J'ai déjà vu des soldats se faire extraire du feu ennemi par rien d'autre que leur baudrier ; une fois un type a même empêché un collègue de tomber d'un t-bird en attrapant son fusil.
- Picador

BANDOULIÈRE STANDARD ET TACTIQUE

TYPE	DISPO.	COÛT
Bandoulière standard	3	50 ¥
Bandoulière tactique	4 (L)	75 ¥

Une bandoulière tactique maintient l'arme attachée en position basse devant l'utilisateur et transforme l'action majeure Préparer une arme en une action mineure.

Emplacement : aucun

CARQUOIS RAPIDE (ARMES DE TRAIT)

Ce carquois renforcé peut contenir en toute sécurité jusqu'à vingt carreaux ou flèches. Des activateurs automatiques à commande sans fil permettent à l'archer de choisir facilement quel type de projectile il souhaite encocher.

CARQUOIS RAPIDE

DISPO.	COÛT
2	115 ¥

La structure rigide du carquois facilite le choix du projectile. Encoller une flèche ne nécessite pas d'action. Pour une action mineure, l'utilisateur peut choisir le projectile de son choix.

Bonus sans fil : une fois par round l'utilisateur peut choisir un type de projectile sans dépenser d'action mineure ; celui-ci est automatiquement placé dans la position la plus facilement accessible.

Emplacement : aucun

CARTOUCHIÈRE (ARMES À FEU)

Ce sont parfois les choses les plus simples qui marchent le mieux. Une cartouchière est une simple lanière de synthécuir ou de synthénylon dotée de micro-points d'attache permettant d'y fixer des étuis à munitions. L'idée est de permettre au tireur (ou au pauvre non-combattant) de transporter des munitions supplémentaires pour les cas où la fusillade dégénère alors qu'il ne porte pas de gilet tactique. On peut fixer une cartouchière à une arme (elles sont extrêmement populaires auprès des amateurs de shotguns) ou la porter à la taille ou par-dessus l'épaule. Pour quinze nuyens de plus, elle inclut un étui tactique pour votre équipement annexe ou pour encore plus de munitions.

- Ok, ça a l'air plutôt inutile. Pourquoi j'irais m'embêter avec ça ?
- X-Prime

➤ Tu n'as rien appris en rasant avec moi, pas vrai ? Plus de balles, c'est toujours mieux, mais on peut aussi y fixer des grenades pour les attraper plus facilement. Et cet étui supplémentaire est bien pratique pour garder un peu de C-12 à portée de main. Ça fait aussi un bon sac explosif improvisé.

- Cayman

CARTOUCHIÈRE

DISPO.	COÛT
2 (L)	50 ¥

Une cartouchière permet de stocker entre 15 et 25 munitions selon leur type.

Emplacement : aucun

CHARGEUR GRANDE CAPACITÉ (ARMES À FEU)

Les chargeurs grande capacité sont un moyen de disposer de munitions supplémentaires sans complètement ruiner votre couverture comme avec des chargeurs à tambour, même si les plus grands sont aussi peu (voire moins) discrets que ces derniers. Un chargeur grande capacité peut être d'indice 1 ou 2, augmentant respectivement la capacité de l'arme de 5 ou 10 balles. Mais comme tout chargeur non-standard, ils sont plus difficiles à dissimuler, surtout une fois chargés dans une arme rengainée.

- Mon truc, c'est d'utiliser un chargeur standard quand j'ai besoin d'être discret, mais d'en garder un ou deux étendus à portée de main. La logique étant que si je dois vider le premier chargeur, c'est que je suis dans une situation où j'aurai besoin de ces balles supplémentaires.
- Cayman
- Faites preuve de bon sens quand vous utilisez ceci. Ils sont parfaits pour une mitraillette ou un fusil d'assaut par exemple, mais complètement inutiles pour un fusil de combat amélioré ou un fusil de sniper.
- Balladeer

CHARGEUR GRANDE CAPACITÉ

DISPO.	COÛT
4 (L)	(Indice × 25) ¥

Les chargeurs d'indice 1 confèrent 5 balles supplémentaires par arme mais diminuent le seuil de Dissimulation de 1. Les chargeurs d'indice 2 confèrent 10 balles supplémentaires par arme mais diminuent le seuil de Dissimulation de 2.

Emplacement : aucun

ÉTUI À FUSIL EN RUTHÉNIUM (ARMES À FEU ET DE MÈLÉE)

Entre de mauvaises mains, le ruthénium peut donner des trucs vraiment stupides, mais parfois on tombe sur des choses qui tapent dans le mille. Cet étui est constitué d'une fine couche de ruthénium photovoltaïque qui couvre le moindre centimètre carré d'une arme. Celle-ci se fond littéralement dans le décor, voire disparaît complètement. Même les armes de corps à corps peuvent en

bénéficier, mais des impacts répétés ou la moindre tache de sang en ruine les effets.

- Attention à ne pas la laisser tomber quand le ruthénium est actif, à moins que votre réseau sans fil ne soit actif lui aussi (ce qui diminue grandement l'intérêt du truc). Mon conseil : gardez vos mains en contact permanent avec votre arme.
- 2XL

ÉTUI À FUSIL EN RUTHÉNIUM

DISPO.	COÛT
4	1000 ¥

Cet accessoire augmente de 1 le seuil de Dissimulation de n'importe quelle arme pour échapper à une inspection visuelle. S'il est utilisé conjointement à une armure en ruthénium, l'arme se confond avec cette dernière. S'il est utilisé avec une arme de corps à corps, la première attaque avec celle-ci obtient un bonus de +4 au Score Offensif. Après cette attaque, une action majeure est nécessaire pour nettoyer l'arme ou réinitialiser le système. Une arme lâchée sans que son mode sans fil soit activé dispose d'un seuil de Dissimulation de +1 (minimum 4).

Emplacement : aucun

ÉTUI À MUNITIONS (STANDARD)

(ARMES À FEU)

Cet accessoire simple et pas cher est souvent négligé, mais est néanmoins essentiel pour tout tireur qui se respecte. On ne peut *pas* utiliser les étuis à munitions standards sur un SEM. Généralement bouclés sur une ceinture ou une bandoulière, ils offrent un rangement et un accès facile aux chargeurs pour les armes allant jusqu'aux fusils d'assaut. Un étui à munitions possède souvent un rabat sécurisé qui vient recouvrir le chargeur ou un système de rétention à friction qui le laisse exposé. Chaque étui peut contenir un chargeur du type de l'arme spécifié. Il en existe également pour cartouches de shotgun, avec des boucles externes permettant d'emporter huit cartouches standards. Il est possible de les attacher entre elles avant de les passer autour d'une ceinture, une bandoulière ou directement à une armure (hormis les SEM qui possèdent leurs étuis dédiés).

- Je suis toujours effaré de voir des soi-disant runners qui trimballent leurs chargeurs en vrac. Plus d'un bleu s'est fait descendre pour avoir perdu quelques précieuses secondes à en chercher un dans les poches de son synthéjean ou de son gilet pare-balles.
- Danger Sensei
- C'est encore pire quand ils s'entrechoquent ou tombent de ladite poche. Les deux cas se sont produits la semaine dernière avec un remplaçant de dernière minute. Ce bouffon nous a fait repérer et a perdu tout un chargeur de balles APDS. À la fin de la mission, on a dit à notre intermédiaire de rayer son numéro de la liste.
- Mika

ÉTUI À MUNITIONS

DISPO.	COÛT
2 (L)	25 ¥

Les étuis à munitions font de Recharger une action mineure. Il est possible de recharger un nombre de cartouches de shotgun égal à l'Agilité du personnage.

Emplacement : aucun

ÉTUI RAPIDE POUR CORPS À CORPS (ARMES DE MÈLÉE)

Ce fourreau facile d'accès est conçu pour contenir une arme dans la position parfaite pour une frappe rapide et efficace.

- J'en ai vu à l'œuvre bien trop souvent dans ma vie. Monsieur Tout-le-Monde avance tranquillement parmi la foule et attaque votre client en un éclair. J'ai réussi à ne pas en perdre jusque-là, mais ça m'a coûté quelques bonus.
- Stone

ÉTUI RAPIDE

DISPO.	COÛT
2	115 ¥

Une fois par round, vous pouvez utiliser l'action Dégainer rapidement sans dépenser d'action. La limitation de taille pour l'action Dégainer rapidement s'applique normalement.

Emplacement : aucun

FOURREAU ARES GUNFIGHTER

(TOUTES LES ARMES)

Le fourreau Gunfighter est un classique des Ares Corporate Military Forces (Forces militaires corporatistes d'Ares) depuis près de vingt ans. Réservé à l'origine aux équipes de Firewatch puis aux ACMF et à des clients triés sur le volet, il est disponible depuis quelques mois sur le marché public, en quantités limitées. Le Gunfighter est conçu comme un fourreau pour grandes armes à feu, comme les fusils ou les shotguns (mais il fonctionne aussi très bien avec les grandes lames), généralement porté dans le dos et offre une capacité d'emport accrue, ainsi qu'un accès facilité. Cela est rendu possible par l'usage de matériaux à mémoire de forme pré-programmés avec des « moules d'arme » qui sécurisent et épousent (en grande partie) les contours d'une arme spécifique. Les anciens modèles ne pouvaient servir que pour une arme unique, mais on peut programmer les plus récents avec jusqu'à trois moules différents. Le fourreau détecte le marqueur RFID de proximité fixé sur l'arme en question et un système de levier et de pression à l'ancienne lui permet de savoir quand la libérer ou la retenir. Notez que, pour fonctionner, ce système nécessite une connexion sans fil et la capacité de communiquer avec le commlink de l'utilisateur. En cas de compromission ou de perte de signal, le Gunfighter se désactive et conserve le mode dans lequel il se trouvait. Un bouton d'urgence manuel permet de libérer une arme sécurisée, mais n'espérez pas la ranger à nouveau tant que les fonctionnalités sans fil normales n'auront pas été restaurées. Le principal défaut du Gunfighter, c'est qu'il faut au moins deux secondes aux matériaux à mémoire de forme pour changer d'état, ce qui ne permet pas de dégainer rapidement.

- Donc je peux l'utiliser pour des pistolets ou une mitraillette ?
- X-Prime
- Tu peux, mais à mon avis ce serait disproportionné et tu gâcherais un moule. Non, il vaut mieux s'en servir comme indiqué pour les

grandes armes : shotguns de combat, fusils d'assaut ou à la limite un fusil de combat amélioré. Il est aussi bon de savoir que le Gunfighter ne protège pas l'arme dans son intégralité. Le canon, les chargeurs, les poignées et tous les accessoires externes sont exposés, ce qui veut dire qu'on peut se les faire piquer ou les cogner si on n'y fait pas attention.

- Picador
- À plus forte raison pour tous les fusils de sniper, même les plus compacts. Les accessoires de canon comme les silencieux ou les optiques spécialisées y sont particulièrement sensibles. Et pour l'amour de ce que vous tenez pour sacré, n'essayez jamais d'y caser un grand fusil de sniper ou anti-matériel. Ça ne fonctionnera pas, et vous aurez l'air d'un crétin.
- Balladeer
- J'aime bien le fait que, malgré son nom, je puisse transporter mes grandes armes de corps à corps, comme ma bonne vieille hache de bataille.
- 2XL

FOURREAU ARES GUNFIGHTER

DISPO.	COÛT
5 (L)	450 ¥

Le marqueur RFID (IA 2, T/F 1/1) se fixe sur l'arme mais n'occupe aucun emplacement de modification ou d'accessoire. Il est impossible de dégainer rapidement une arme rangée dans ce fourreau. Extraire une arme de cet accessoire est considéré comme la même action majeure que Préparer une arme. Reprogrammer un moule d'arme requiert un test de Logiciels ou Ingénierie (Armurerie) + Logique (3, 1 heure).

Emplacement : aucun

FOURREAU DE BRAS DISSIMULÉ

(ARMES DE JET)

Fixé à l'avant-bras et caché sous les vêtements, ce fourreau peut accueillir une petite lame (pas de katana !), des shurikens, couteaux ou pointes de lancer.

- À un instant vos mains sont vides, au suivant elles sont prêtes à semer la mort. C'est comme un holster rapide, mais en mieux grâce à quelques particularités. Une fois, pendant que j'étais concentré sur un autre type qui venait de prendre une balle, mon client s'est fait planter par une pointe empoisonnée. J'ai dû faire jouer mon contrat DocWagon Platine.
- Stone

FOURREAU DE BRAS DISSIMULÉ

DISPO.	COÛT
2	125 ¥

Vous pouvez charger jusqu'à trois shurikens, couteaux ou pointes de lancer pour une action mineure. Avec un mouvement précis, le fourreau libère l'arme dans votre main avec une action mineure. L'utilisation d'un fourreau de bras dissimulé octroie un point d'Atout la première fois qu'il est utilisé dans une rencontre. Le seuil de Dissimulation de l'arme est également augmenté de 1.

Bonus sans fil : une fois par round vous pouvez activer le fourreau sans dépenser d'action.

Emplacement : aucun

FOURREAU DISSIMULABLE

(ARMES DE MÈLÉE)

Vous pouvez placer ce petit fourreau à n'importe quel endroit discret sur votre corps. Il est maintenu en place par un adhésif intelligent programmable pour qu'il se déplace ailleurs.

- C'est parfois un peu flippant d'avoir ce truc qui se déplace partout sur votre corps, mais ça marche et c'est tout ce qui compte, non ?
- Mika

FOURREAU DISSIMULABLE

DISPO.	COÛT
2	50 ¥

Ce fourreau augmente le seuil de Dissimulation de l'arme de mêlée qu'il contient de 1 point.

Bonus sans fil : des capteurs, matériaux intelligents et un adhésif actif permettent à ce fourreau d'altérer sa couleur et de se déplacer lentement en temps réel, augmentant son seuil de Dissimulation de 1 point supplémentaire.

Emplacement : aucun

FOURREAU RAPIDE

(ARMES DE MÈLÉE)

Qu'il s'agisse d'un système à fixation magnétique, à cliquets ou à libération d'un coup de poignet, ces fourreaux sont excellents pour prendre un adversaire qui vous croit désarmé au dépourvu. Les entreprises les déclinent en une myriade de styles pour chaque arme de mêlée du marché, quelle que soit sa taille. Votre arme est rangée, et l'instant d'après elle est prête à l'action.

- Grâce à mon joli petit fourreau dorsal avec monture pivotante et griffe magnétique, je peux courir pleine balle tout en dégainant ma hache de combat Wallacher sans effort.
- 2XL

FOURREAU RAPIDE

DISPO.	COÛT
2	160 ¥

Conçu pour toutes les armes de corps à corps, cet accessoire permet d'utiliser l'action Dégainer rapidement, y compris avec des armes normalement trop grandes pour cela. Chaque fourreau est conçu pour une arme spécifique. Il en existe un modèle pour toutes les armes de corps à corps, quelle que soit leur taille.

Emplacement : aucun

GUNCAM

(ARMES À FEU ET DE TRAIT)

À mi-chemin entre un système de ciblage et d'imagerie, les guncams répondent à un besoin très spécifique. Conçus à l'origine comme outils d'entraînement et de surveillance, les premiers modèles furent presque totalement eclipsés par les systèmes plus avancés des interfaces visuelles, qui sont devenus la norme. Ils sont cependant restés populaires dans le monde du tir en tant qu'outils d'entraînement et étaient pratiques pour calibrer les armes. Associée à un smartlink, un smartgun ou tout

autre système de ciblage, une guncam utilise un logiciel personnalisé pour suivre la trajectoire d'une balle ou d'un projectile (comme une flèche, un carreau, une grenade ou un missile) en temps réel. En croisant ses données avec celles d'un smartgun, une guncam peut corriger les tirs suivants en cas de premier tir raté, ou aider à anticiper des tirs automatiques sans recourir à des traceurs. Et s'il vous faut juste une bonne caméra pour évaluer la situation, elle accepte un nombre limité d'améliorations visuelles.

GUNCAM

DISPO.	COÛT
4 (L)	350 ¥

Dans le cadre d'un test de Perception avant le début du combat ou lors d'une embuscade, une guncam procure un point d'Atout si la cible n'est pas dissimulée. Si un tireur rate son premier tir avec une arme équipée d'une guncam et qu'il Ajuste lors de son second tir, il gagne un modificateur de +1 dé à son jet d'attaque. Les guncams ont une capacité de 2 pour des améliorations visuelles.

Emplacement : libre

HARNAIS DE HANCHE

(ARMES À FEU)

On l'a tous vu dans les trids. Le type porte son arme au niveau de la hanche, arrose la pièce au hasard et tout le monde se fait miraculeusement faucher. Enfin, sauf si c'est un méchant, dans ce cas aucun tir ne touche. Mais dans la rue, nous savons ce que valent vraiment les tirs de la hanche, et nous possédons un système bien huilé pour les rendre plus efficaces. On perd toujours en précision à distance, mais ce n'est pas pour cela qu'il est conçu.

- J'adore ce truc. Surtout vu que mes hanches se trouvent à peu près au niveau de la tête de tout le monde. Ça permet des bons tirs d'ouverture : je peux lever mon arme près de ma hanche, tirer quelques coups puis finir mon mouvement pendant que tout le monde se jette à couvert.
- 2XL
- Bah c'est clair que c'est génial pour toi, vu le temps qu'il te faut pour lever une arme jusqu'à ta hauteur d'épaule.
- /dev/grrl
- C'est pas faux.
- 2XL

HARNAIS DE HANCHE

DISPO.	COÛT
2	180 ¥

Cet accessoire modifie les SO de l'arme comme suit : +2/+1/-1/-2/-4. Il procure un bonus de +2 au score d'Initiative lors du round suivant son utilisation. Il rend l'utilisation de l'action Ajuster impossible.

Emplacement : crosse

HOLSTER BLINDÉ

(ARMES À FEU)

Un incontournable des forces de l'ordre et de sécurité souhaitant protéger leur arme de service. Le holster blindé présente deux avantages : il maintient l'arme en

question hors de portée des mains chapardeuses et il lui offre un surcroît de protection contre les balles, perdues ou non. Il se décline en plusieurs styles et est adapté à une arme spécifique, uniquement les pistolets de poche, légers et lourds. Son système de déblocage peut être manuel ou sans fil ; ce dernier nécessite un lecteur biométrique et ne libère l'arme que s'il identifie un utilisateur autorisé. La conception des holsters blindés priviliege la fonction à la forme. La discréction arrive loin derrière. Ils sont un peu plus volumineux que leurs pendants standards et servent en général pour les armes portées ouvertement.

- Les holsters blindés ne sont pas infaillibles et peuvent être contournés. Mais une fois que vous aurez tenté votre chance, à moins d'être vraiment bon, vous aurez grillé votre couverture et votre cible saura exactement où vous êtes. Et il y a peu de chances qu'elle apprécie que vous tripotiez son arme.
- Mika
- Les holsters blindés protègent aussi votre pistolet quand vous êtes au sol ou avec les mains en l'air ; l'ennemi *adore* toujours piquer votre arme pour s'en servir contre vous.
- Hard Exit

HOLSTER BLINDÉ

DISPO.	COÛT
3 (L)	250 ¥

Offre un bonus de +2 dés pour repérer une tentative de dérober une arme rengainée. Procure également un bonus de +2 au Score Défensif contre les tirs ciblés sur l'arme rengainée. IA 2, T/F 1/1.

Emplacement : aucun

HOLSTER RAPIDE DISSIMULABLE

(ARMES À FEU)

Pouvoir accéder rapidement à une arme dissimulée, c'est concilier le meilleur de deux mondes. Grâce à une combinaison de matériaux intelligents et de mesures corporelles précises, ces holsters peuvent contenir un pistolet de toute taille et le maintenir à portée de main. Ils se placent généralement au creux des reins, sur le ventre ou le long d'un membre et sont pensés pour le port de vêtements. Chaque holster est évidemment spécifique à l'arme qu'il contient.

- Un must-have pour tous les runners. Avoir une arme sur soi en permanence fait partie du métier et c'est le meilleur moyen de

HOLSTER RAPIDE DISSIMULABLE

DISPO.	COÛT
2 (L)	70 ¥

Un Holster rapide dissimulable augmente le seuil de Dissimulation de l'arme de 1 point. Seuls les pistolets (y compris les pistolets mitrailleurs) et les tasers peuvent y rentrer. Une fois par round, ce holster permet d'utiliser l'action Dégainer rapidement sans dépenser d'action.

Bonus sans fil : des capteurs, matériaux intelligents et un adhésif actif permettent à ce fourreau d'altérer sa couleur et de se déplacer lentement en temps réel, augmentant son seuil de Dissimulation de 1 point supplémentaire.

Emplacement : aucun

le faire sans s'attirer des regards en coin à tout bout de champ. Personnellement j'aime en porter deux à la fois, au cas où l'un serait détecté.

➤ Thorn

LAMPE-TORCHE, NOCTURNE

(ARMES À FEU ET DE TRAIT)

Pour les bénéficiaires de la vision nocturne, même une petite lampe peut être aveuglante, et c'est pour eux que des petits génies ont développé ce joujou. On dirait une lampe normale, mais les systèmes de perception à vision nocturne (qu'ils soient d'origine biologique ou technologique) captent et réverbèrent beaucoup mieux la lumière qu'elle émet. Les possesseurs de ce type de vision voient bien mieux, tandis que les autres ne distinguent au mieux qu'une vague lueur violette.

- Je déteste ces trucs. Surtout parce qu'ils poussent l'avantage encore plus loin pour ceux qui disposent d'augmentations ou d'une vision dans le noir naturelle. Plus jamais je ne ferai de run de nuit près du Tîr. Ces foutus elfes nous sont pratiquement tombés dessus sans qu'on les remarque, tout ça parce qu'ils y voyaient bien mieux que nous.
- Kali

LAMPE-TORCHE, NOCTURNE

DISPO.	COÛT
1	100 ¥

La lumière de cette torche n'est visible que de ceux disposant de vision nocturne et offre un point d'Atout supplémentaire dans les situations où cet objet procure un avantage.

Emplacement : libre

LAMPE-TORCHE, THERMOGRAPHIQUE

(ARMES À FEU ET DE TRAIT)

C'est principalement une lampe-torche pour les trolls, les nains et tous ceux qui disposent d'une vision thermographique. Elle ne produit pas de chaleur (ce qui serait contre-productif) mais émet une lumière infrarouge qui éclaire très bien (quoiqu'un peu bizarrement) pour ceux qui sont capables de la percevoir.

- Si vous comptez voyager dans une des nouvelles arcologies ou nations-états naines, pensez à prendre des lunettes à vision thermographiques ou autres. Ils se servent de ces lampes partout en guise de mesure de sécurité. Les gens de base pensent que tout est plongé dans le noir, alors que les nains voient comme en plein jour.
- Lyran

LAMPE-TORCHE, THERMOGRAPHIQUE

DISPO.	COÛT
1	100 ¥

La lumière de cette torche n'est visible que de ceux disposant de vision thermographique et offre un point d'Atout supplémentaire dans les situations où cet objet procure un avantage.

Emplacement : libre



"PISTO-GANTELETS" CRACKSHOT ARMS REGULATOR (ARMES À FEU)

Pour survivre dans l'industrie des armes à feu actuelle, il faut soit A) posséder une marque ou un produit assez populaire pour que tout le monde l'achète ou le suive indépendamment de sa qualité ou fiabilité (un peu d'aide corporatiste ne fait pas de mal non plus) ou B) sortir un produit nouveau ou innovant. Crackshot Arms récidive dans la course à l'armement en misant sur l'option B, même si c'est discutable. Les gantelets Regulator sont, comme le dit la publicité, « une plateforme de déploiement d'avant-bras ». Ouais, vous avez bien lu. Le gantelet de base possède une série d'aimants et de fixations pouvant être reconfigurées pour supporter (presque) n'importe quelle arme à feu. L'activation de l'arme se fait *uniquement* à distance via son système smartgun et un smartlink ; le tir normal est impossible une fois montée. Les gantelets en eux-mêmes sont une plateforme de tir stable et permettent d'atténuer quelque peu le recul. La plupart des modèles possèdent un emplacement pour un chargeur supplémentaire, pour un rechargeement plus rapide. Votre taille est le facteur principal pour déterminer quel type d'arme vous pouvez monter dessus. Pour les métahumains de taille moyenne (nains, elfes, humains, orks), le Regulator accepte jusqu'à la mitrailleuse. Pour les utilisateurs de la taille d'un troll, cela peut aller jusqu'au fusil d'assaut standard.

- Je dois admettre que je suis toujours mitigé. J'en ai utilisé au stand et j'ai été tout sauf impressionné. En fonction de l'arme, la fixation n'était pas parfaite et la poignée, ou le chargeur, n'arrêtaient pas de cogner partout. J'étais aussi un peu inquiet à l'idée de me tirer dans les poignets ou les doigts dans le feu de l'action. Je trouve ces gantelets un peu gadget, mais c'est peut-être juste une question d'habitude. À l'heure actuelle Crackshot rencontre un joli succès avec le Regulator, donc qu'est-ce que j'en sais ?
- Hard Exit
- Je vois ce que tu veux dire, mais vois ça du point de vue d'un troll. Avec ça, plus besoin de faire adapter des armes spécifiques ou personnalisées. D'accord, il faut investir dans un smartgun ou smartlink et posséder le bon cyber, mais c'est cool de ne pas avoir à trop bricoler une arme qui ressemble à un jouet pour bébé dans nos mains.
- Beaker
- C'est clair, ça change tout pour les trolls et les samouraïs des rues en général. J'ai un associé qui porte son Ares Crusader cher à bras gauche, ce qui laisse sa main libre pour son katana bien-aimé.
- 2XL
- Faites juste attention à vérifier régulièrement les systèmes de fixation. J'ai entendu quelques plaintes selon lesquelles un usage

CRACKSHOT ARMS REGULATOR

TYPE	STATS	DISPO.	COÛT
Spécial	Mêmes statistiques que l'arme	3 (L)	850 ¥

Emplacement : aucun

Note : l'arme doit être équipée d'un smartgun et le tireur d'un smartlink. La compensation de recul du gantelet a les mêmes effets qu'une arme alourdie. La main de gantelet est considérée comme libre.

intensif avec de grosses armes pouvait leur donner du jeu, avec des conséquences fâcheuses.

- Cayman
- Cette histoire de tir uniquement par smartgun me met quand même mal à l'aise. À mon avis, c'est une cible de choix pour les hackers.
- Danger Sensei

"PLAQUES DE BLINDAGE" POUR MITRAILLEUSE (ARMES À FEU)

Les plaques de blindage sont un accessoire simple et efficace, quoique rudimentaire, très populaire auprès des adeptes de mitrailleuses. Il s'agit en gros de plaques blindées fixées sur les côtés de l'arme et offrant une protection supplémentaire au tireur. Leur taille et leurs propriétés varient, mais on les classe généralement en deux catégories : les petites d'environ 30 × 60 cm pour les armes portables, et les grandes de 60 × 120 cm pour les mitrailleuses fixes (ou semi-fixes). On trouve des plaques de toutes les formes, mais toutes combinent matériaux antibalistiques lourds et capacités de défexion. Les tirs ennemis peuvent ainsi être déviés simplement grâce une orientation appropriée ou des renforts supplémentaires. Mais même s'il est toujours bon d'être mieux protégé, ces plaques sont encombrantes et lourdes, surtout les plus grandes. Même celles réalisées à base de matériaux légers modernes mettront à mal la mobilité du tireur.

- Un mitrailleur qui combine les grands modèles et un gyrostabilisateur peut se montrer vraiment redoutable. Je connais une mercenaire qui utilise les deux ; on ne la voit quasiment pas derrière ces boucliers et elle abat ses cibles avec une précision chirurgicale.
- Hard Exit

PLAQUES DE BLINDAGE POUR MITRAILLEUSE

TAILLE	DISPO.	COÛT
Petites	4 (I)	250 ¥
Grandes	4 (I)	350 ¥

Les petites plaques de blindage offrent un bonus de +1 par unité montée (max +2) au Score Défensif. Les grandes plaques de blindage offrent un bonus de +2 par unité montée (max +4) au Score Défensif. Ces modificateurs se cumulent avec l'armure portée. L'usage de cet accessoire diminue la distance de déplacement du tireur : 3 mètres pour une plaque, 5 mètres pour deux. L'utilisation de deux grandes plaques de blindage confère également l'état à couvert I, mais tire ne nécessite pas d'action mineure supplémentaire.
Emplacement : sur, au-dessus ou sous le canon

SYSTÈME DE VISÉE RANGER ARMS "EAGLE EYE" (ARMES À FEU ET DE TRAIT)

Mis sur le marché en 2077 par Ranger Arms, l'Eagle Eye est un ensemble de capteurs pouvant être relié au système smartgun ou à la lunette de visée d'une arme. Conçu à l'origine pour le tir à longue portée, il comprend un télémètre laser, un système radar à micro-doppler et un capteur à ultrasons qui œuvrent de concert pour offrir (à en croire la publicité) « la vision et l'acquisition les plus précises, quel que soit l'environnement ». Bien que l'Eagle Eye se comporte admirablement à longue distance, toute autre utilisation rend son efficacité médiocre, surtout

quand le tireur se déplace ou tire plusieurs balles d'affilée (traduction : en mode rafale ou automatique).

- Ranger Arms a proposé à mon unité de tester l'Eagle Eye sur le terrain, mais j'ai mis le holà. Pendant l'entraînement, les tirs groupés à longue distance étaient parmi les plus proches que j'aie pu voir. Mais quand on l'a monté sur un fusil d'assaut pour tester, on n'arrivait pas à toucher un éléphant dans un corridor au-delà des portées les plus courtes ; on s'en tirait mieux avec la hausse et le guidon. Le logiciel d'acquisition et de calcul de l'Eagle Eye n'arrive pas à traiter les données des trois systèmes assez vite pour les manœuvres tactiques et les tirs rapides. À réserver aux armes longues.
- Picador

SYSTÈME DE VISÉE

RANGER ARMS "EAGLE EYE"

DISPO.	COÛT
5 (L)	550 ¥

Une fois monté sur une arme appropriée, cet accessoire modifie ses SO comme suit : -4/-5/-4/+3/+2. Pour que les capteurs fonctionnent convenablement, le tireur doit rester immobile et ne peut pas entreprendre d'actions autre qu'Ajuster et Attaquer. En mode TR ou TA, les bonus deviennent négatifs. Aucun Score Offensif ne peut descendre en dessous de zéro, mais une arme possédant un SO de zéro peut toujours faire feu à cette distance.
Emplacement : libre

TAMBOUR AMOVIBLE

(ARMES À FEU)

Quelle que soit la fusillade, on n'a jamais trop de munitions. Le tambour amovible existe pour toutes les armes utilisant des chargeurs, à l'exception des pistolets de poche et des mitrailleuses. Les tambours permettent au tireur de transporter son surplus de munitions directement dans l'arme plutôt que de s'encombrer d'autant de chargeurs supplémentaires. Leur taille et forme varient en fonction de la classe d'arme pour laquelle ils sont prévus. En moyenne un tambour double la capacité en munitions d'une arme. Mais cela a un coût. Premièrement, une fois monté, cet accessoire annihile toute possibilité de dissimulation de l'arme, surtout pour les pistolets. Deuxièmement, du fait de leur taille, ils sont difficiles à cacher ; aucun étui à munitions sur le marché ne peut les contenir. On peut se procurer un holster dédié pour 25 nuyens supplémentaires ; celui-ci peut se fixer sur n'importe quelle ceinture ou unité SEM. Troisièmement, il est notoirement difficile de remettre des munitions dans un tambour ; à ne pas faire en combat, donc.

- J'utilise souvent un tambour amovible ou un chargeur étendu pour mon arme principale et quand je suis à sec, je rebascule sur

TAMBOUR AMOVIBLE

DISPO.	COÛT
3 (I)	75 ¥

Un tambour amovible double la capacité en munitions d'une arme. Il faut deux fois plus de temps pour les recharger en balles qu'un chargeur standard. Une fois enclenché sur une arme, un tambour diminue le seuil de Dissimulation de 2 pour la plupart des armes (3 pour les pistolets). S'il est transporté dans son holster, ce seuil est diminué de 1. S'il est fixé sur une arme de type SEM ou autre, on considère qu'il occupe deux emplacements.
Emplacement : sur ou sous le canon

des chargeurs standards. Ça me permet de rester relativement discret tout en profitant d'une capacité accrue.

- Rifleman
- Ce problème de discréton, c'est du sérieux. Ces trucs sont visibles comme un troll à une réunion de l'Humanis. Et leurs holsters maintiennent que dalle, ils sont donc foutrement bruyants, brinquebalant à mort dès qu'on essaye de se déplacer en silence.
- Marcos

VISÉE LASER

(ARMES À FEU ET DE TRAIT)

Les visées laser existent en différentes puissances, détaillées ici. Si vous décidez d'utiliser ces règles, elles remplacent la visée laser du livre de base.

VISÉE LASER BASSE PUISSEANCE

Personne n'a besoin qu'un rayon baladeur avertisse tout le monde de l'autre côté de la rue quand vous opérez en espace réduit. Dans ce cas, choisissez cette option qui n'émet qu'à une distance relativement courte.

- Cette option ne fait rêver personne, jusqu'à ce qu'on tente de ne pas éviter une opération qui se déroule dans un gratte-ciel corpo constitué principalement de verre.
- Mika

VISÉE LASER HAUTE PUISSEANCE

C'est le genre de laser qui vous fait vous demander si vous serez capable de voir le point d'aussi loin. Il est difficile d'usage ; sur les longues distances, les balles ne se déplacent pas comme la lumière. Il permet quand même de bonnes approximations ; avec les conditions de vent appropriées et dans des mains expertes capables de compenser, il peut servir pour le tir à très longue distance.

- Je m'éclate avec ces petits gadgets. J'en ai un qui n'est fixé à aucune arme ; je me trouve juste un bon endroit à une centaine d'étages de haut et je vise des flics et des gens au hasard pour me marrer.
- Taurus

VISÉES LASER

ACCESOIRE	DISPO.	COÛT
Visée laser basse puissance	1	80 ¥
Visée laser standard	1	125 ¥
Visée laser haute puissance	1	200 ¥

Cet appareil utilise un rayon laser pour projeter un point visible (vision normale, vision nocturne ou thermographique) sur la cible. Cela augmente le Score Offensif de l'arme de 1 point, non cumulable avec les modificateurs d'un système smartlink. Une visée laser peut se fixer aussi bien en dessous du canon qu'au-dessus de l'arme. Activer et désactiver la visée laser est une action mineure. Une visée laser basse puissance n'est utilisable qu'à portée proche ou courte et est indétectable à toute autre portée.

Une visée laser standard n'est utilisable qu'à portée proche, courte ou moyenne. Une visée laser haute puissance est utilisable à toute distance, mais nécessite que l'utilisateur dispose d'un moyen de zoomer pour les portées lointaines et extrêmes. Le rayon est si puissant que s'il frappe les yeux d'une cible (test opposé d'Armes à feu + Agilité contre Réaction + Intuition), il cause un niveau de l'état Aveuglé pour chaque tranche de deux succès nets. Réduisez cet état d'un niveau si le défenseur dispose d'une compensation anti-flash.

Bonus sans fil : le bonus au Score Offensif est de +2. Une fois par round, vous pouvez activer ou désactiver la visée laser sans dépenser d'action.
Emplacement : au-dessus ou sous le canon



TOUS EN TENUE

- Maintenant qu'on a passé en revue une partie des outils permettant de se débarrasser de nos confrères métahumains, jetons un œil à l'autre versant du combat et à ce qui contribuera (normalement) à vous maintenir en vie : les armures. Mais en dehors d'être (espérons-le) ce qui vous sépare d'une mort prémature, l'armure peut également aider le combattant moderne de bien d'autres manières tandis qu'il s'efforce de survivre à toutes les périlleuses situations dans lesquelles il se retrouve.
- Rifleman

SCORE SOCIAL DES ARMURES

Les armures peuvent désormais offrir de l'Atout supplémentaire lors des rencontres sociales, en comparant le Score Social de chaque participant, calculé comme suit : Charisme + modificateur de Score Social de l'armure portée. Si le Score Social de l'un des participants dépasse celui de son adversaire de 4 ou plus, il gagne 1 point d'Atout. Les modificateurs des armures s'appliquent tels quels au Score Social pour la plupart des tests d'Influence, à l'exception de l'Intimidation qui utilise la valeur opposée (par exemple -10 devient +10).

Comme d'habitude, c'est au maître de jeu d'en décider, et il peut choisir de l'ignorer dans les cas où des disparités sociales n'auraient que peu d'incidence sur les interactions entre deux parties. Pour éviter les calculs à rallonge, le Score Social et le Score Défensif ne devraient pas être utilisés en même temps ; une fois que la poudre commence à parler, votre apparence n'a plus d'incidence sur le cours des événements.

ARES "BUG STOMPER" MK II ARMOR

Considérée comme le summum de la protection moderne, l'armure tactique « Bug Stomper » d'Ares a été pensée dans l'unique but de permettre aux agents de Firewatch d'affronter tous types d'insectes au corps à corps, tout en ayant des chances raisonnables d'y survivre. Les détails concernant ses spécifications étaient jusqu'ici jalousement gardés par Ares, mais les récents événements nous ont permis d'en apprendre plus à son sujet. Réalisée dans des matériaux extrêmement légers et résistants, la Bug Stomper fait à peu près la taille d'une armure militaire moyenne, mais avec un quart de son poids en moins. Des systèmes d'articulations spéciaux permettent des mouvements fluides et sans restriction. Certains modèles permettent de déployer un microdrone et un drone de petite taille. Mais le temps que la débâcle de Détroit arrive à son terme, Ares travaillait déjà sur la Mark II. Déployé à titre expérimental auprès d'unités triées sur le volet, ce modèle intègre des plaques d'armure « réactives » pouvant être appliquées aux bras, jambes et torse. Ares ne prévoit pas de vendre la Bug Stomper au grand public, mais plusieurs ensembles (ou pièces) sont apparus sur les marchés noirs et se vendent à prix d'or, à condition d'en trouver.

- Méfiez-vous ; la plupart des armures et de leurs composants disponibles actuellement viennent tout droit des champs de bataille de Détroit. Qui sait si elles fonctionnent et ce qu'elles valent au

combat. Mon conseil si vous tombez dessus : vendez tout ça et payez-vous quelque chose de plus fiable.

- Rifleman

ARES "BUG STOMPER"

ARMURE	SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPA.	DISPO.	COÛT
Ares « Bug Stomper »	+8	-10	12	9(I)	55 000 ¥
Casque	+2	-4	6	—	500 ¥

Caractéristiques : comprend quatre plaques d'armure réactive d'indice 4 (voir *Armure réactive*, p. 68).

ARMURE ANTI-MEURTRE

Ce produit n'était qu'un gadget un peu kitsch, jusqu'à ce que Corinne Potter (à l'époque candidate au poste de gouverneur), se fasse tirer dessus en pleine poitrine lors d'une embuscade et se relève en tridéo live en s'époussetant, avant de remercier Horizon pour ses incroyables vêtements de protection. Elle a évité de citer la marque, mais tout le monde savait de quoi elle parlait. Le nom un peu vulgaire ne gêne pas grand monde ; ce qui compte, c'est de pouvoir prendre une balle, feindre une blessure et laisser l'équipe de sécurité s'occuper du reste.

- J'adore quand la scène politique sert de vitrine publicitaire. Ce truc n'est pas fait pour encaisser les balles de gros calibre. C'était un spectacle digne de Barnum & Bailey.
- Snopes

ARMURE ANTI-MEURTRE

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+4	+2	4	4 (L)	5 000 ¥

Caractéristiques : un personnage touché par balle en portant cette armure peut dépenser une action mineure pour faire le mort avec un test opposé d'Escroquerie + Charisme vs Perception + Intuition avec un malus de -4 à la réserve de dés de l'attaquant. Un succès implique que l'attaquant ignore le personnage, pensant qu'il est hors de combat, ce qui lui octroie l'état Invisible 4. Si l'utilisateur attaque son assaillant initial, l'état Invisible disparaît après l'attaque. L'armure anti-meurtre simule les blessures avec des Gorepaks intégrés qui doivent être remplacés après chaque utilisation. Cela coûte 200 ¥ et nécessite un test étendu d'Ingénierie + Logique (4, 1 heure). Un Gorepak coûte 200 ¥.

ARMURE DE CLASSE MILITAIRE

Pour décrire les armures militaires, on pense souvent à « nec plus ultra », « à la pointe » et « dernier cri ». C'est le genre de matériel qu'on imagine au cœur de l'action et qui n'est réservé qu'aux unités d'élite. Tout dans les armures de classe militaire est pensé pour offrir un maximum de protection. Il en existe trois grands types : légère, moyenne et lourde. La version légère est généralement réservée aux opérateurs qui ont besoin de liberté de mouvement, la moyenne est le compromis standard et la lourde envoie le concept de mobilité aux orties. Leurs spécifications varient, mais toutes les armures militaires utilisent des métaux légers dans diverses combinaisons d'épaisseur et de composition en guise de premier niveau de protection. Elles sont toutes de conception propriétaire et ne sont pas compatibles avec d'autres systèmes, à l'exception des améliorations cybérnétiques ou magiques personnelles. Elles

peuvent également accepter des modifications d'armure standard. Chaque dispositif d'armure militaire est ajusté sur mesure à son utilisateur ; leur ergonomie est maximisée par des mini-servomoteurs à chaque articulation. On peut en trouver de tous les styles et couleurs, en fonction de l'armée et de l'unité qui les déploie. Les casques personnalisés embarquant les derniers capteurs et systèmes de communication sont également très courants.

Utiliser une armure militaire présente trois inconvénients principaux. Un, le coût ; elles sont hors de portée de la plupart des shadowrunners et même de beaucoup d'unités mercenaires. Deux, leur accès est hautement restreint et surveillé ; si vous ne faites pas partie de l'armée, ne possédez pas les bons certificats (à jour), ou n'êtes pas sous contrat avec une armée privée en bons termes (très important) avec l'International Mercenary Association, vous aurez une cible dans le dos à chaque fois que vous sortirez avec votre précieuse armure. Et trois, pour les armures moyennes et lourdes, la protection se fait au sacrifice d'une part de mobilité.

- Les armures militaires font bien ce qu'on leur demande, mais je suis toujours surprise de voir combien de runners s'efforcent d'en trouver pour courir les Ombres. OK, leur protection est au top... jusqu'à un certain point, genre quand quelqu'un panique et sort l'artillerie lourde. Être un aimant à balles n'est jamais une position enviable.
- Picador
- Ça dépend de la mission. Mais il y a plus de chances que ce soit vos adversaires qui en portent plutôt que vous.
- Hard Exit

ARMURE DE CLASSE MILITAIRE

ARMURE	SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPA.	DISPO.	COÛT
Légère	+8	-6	10	9(I)	29 000 ¥
Moyenne	+9	-7	12	9(I)	34 000 ¥
Lourde	+10	-8	14	9(I)	39 000 ¥
Casque	+2	-4	8	9(I)	—

Caractéristiques : l'armure légère réduit la VD à encaisser de 1 ; l'armure moyenne réduit la VD à encaisser de 2, la distance de l'action Se déplacer de 2 m et la distance de l'action Sprinter de 3 m ; l'armure lourde réduit la VD à encaisser de 3, la distance de l'action Se déplacer de 3 m et la distance de l'action Sprinter de 5 m.

Note : le casque est inclus dans le prix de l'armure.

ARMURE DE SÉCURITÉ

Conçu pour répondre simultanément aux besoins civils et militaires, ce produit est un bon compromis pour ceux qui cherchent une protection de qualité militaire sans les fioritures qui vont avec. À ce jour on le voit surtout parmi les forces de sécurité servant d'escorte à de riches clients corpo, mais ces agents ne sont pas toujours des employés ; parfois les runners ne reculent pas à se faire payer avec de l'équipement de premier choix.

- Ça reste quand même trop voyant pour les Ombres. Si vous en chopez une, contactez-moi. Je vous présenterai à une unité mercenaire et vous pourrez aller là où on ne fait pas dans la dentelle.
- Picador

ARMURE DE SÉCURITÉ

ARMURE	SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPAC.	DISPO.	COÛT
Armure de sécurité	+6	-6	10	7(L)	12 500 ¥
Casque	+2	-4	6	-	500 ¥

Caractéristiques : cette armure réduit la VD à encaisser de 1, la distance de l'action Se déplacer de 2 mètres et réduit la distance de l'action Sprinter de 4 mètres.

ARMURE PARASHIELD "PROTECTION MYSTIQUE"

Le Sixième Monde est indubitablement rempli de magie et de chaos. La technologie a toujours cherché à contrer sa mortelle ennemie, surtout dans le domaine de la protection des ordinaires. Parashield a tiré parti de son expertise dans le dressage et la physiologie des paracréatures, en la combinant aux principes de base de la balistique pour créer des matériaux capables de stopper les balles tout comme les décharges de mana.

- Évitez de porter ça si vous êtes un lanceur de sorts. La substance visqueuse dans l'étoffe est un dérivé de BAF. Pas cool.
- Lyran

ARMURE PARASHIELD "PROTECTION MYSTIQUE"

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+4	-2	6	6(L)	11 000 ¥

Caractéristiques : Tissage mystique 2.

ARMURE SECURETECH INVISI-SHIELD

Cette gamme a révolutionné le marché de l'armure camouflée et SecureTech en avait bien besoin après qu'Ares s'est emparée d'une partie de sa clientèle. Les forces corporatistes et militaires peuvent apprécier le facteur intimidant de leur armure, mais les cadres et leurs spécialistes de la sécurité préfèrent ne pas afficher leur peur tout en restant protégés contre tout danger. Cette armure, qui couvre l'intégralité du corps à l'exception de la tête et des mains, est produite sur mesure à partir d'un scan 3D du propriétaire.

- C'est de la bonne came. La protection sans les chichis et les regards de travers.
- Plan 10

ARMURE SECURETECH INVISI-SHIELD

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+2	-	4	3	5 000 ¥

Caractéristiques : cumulable (uniquement pour le porteur pour qui elle est produite).

GILET PARE-BALLES TACTIQUE SEM

Comblant le crâneau situé entre les armures tactiques voyantes et les systèmes dissimulés, le gilet pare-balles

tactique SEM vous permet de démarrer en douceur et de passer rapidement à une protection, une mobilité et une souplesse tactique plus substantielles. Le gilet tactique SEM est une version blindée du système du même nom et comprend des plaques en fibres Kevlar incorporées dans un genre de veste porteuse, qui protège la poitrine et le dos. Même à pleine charge, on peut facilement la ranger dans un véhicule ou une petite mallette et l'enfiler rapidement en cas de besoin.

- C'est un must pour les gardes du corps en tous genres, qui ne recherchent pas forcément la subtilité sans en faire des caisses, et favorisent la capacité en munitions et la protection en zone de conflit. Il est également plus confortable et plus simple à utiliser que la plupart des autres armures de sa catégorie, ce qui est un gros plus quand on voyage pendant des heures dans un véhicule bondé.
- OrkCEO

GILET PARE-BALLES TACTIQUE SEM

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+3	-2	20	2	900 ¥

Caractéristiques : accepte les accessoires SEM.

Note : cette armure possède un harnais SEM intégré.

MASQUE BALISTIQUE

Partir en opération à visage découvert est rarement une bonne idée. Dans la rue, les cicatrices vous donnent un air de dur à cuire, mais partout ailleurs, elles génèrent questions et suspicion. Sans parler de tous ces trucs mous et vitaux que ce joli visage dissimule. Et pour tous ceux dont le travail implique la discrétion, ne pas être identifiable est un plus non négligeable. Le design général de ce masque est simple, mais il existe dans de nombreux styles, dont une gamme « bal masqué » complète pour ces soirées bizarres où les riches recherchent l'anonymat tout en étant protégés.

- Ceux-là sont devenus très populaires auprès de certains gangs de rue, qui s'en servent à la fois de protection et d'outils de revendication. Les Halloweeners sont des crétins, mais certains de leurs modèles sont magnifiques.
- Bull

MASQUE BALISTIQUE

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+1	-2	4	2	200 ¥

Caractéristiques : cumulable (à l'exception des casques).

SECURETECH SKINSHIELD

De toute évidence, Ares a piqué plus que les données sur le PPP à SecureTech (T majuscule). Elle a aussi récupéré celles de sa gamme SecondSkin renforcée au ruthénium et en a tiré le système SkinShield, le nouveau palier de la protection clandestine. Le système au ruthénium a été amélioré, ce qui le rend quasi invisible, mais il permet aussi de changer de teint (bronzage parfait ou pâleur spectrale), d'ajouter des tatouages pour la classe ou, si vous disposez d'un bon hacker, de vous rendre presque transparent.

- Il y a beaucoup de tests et de recherches autour de cet équipement. Ce sont des missions assez lucratives, tant que ça ne vous gêne pas de filer toutes vos données de runs à la corpo. Qu'est-ce qui pourrait mal tourner ?
- Plan 9

SECURETECH SKINSHIELD

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+2	-	2	3	3000 ¥

Caractéristiques : holster dissimulable (p. 269, SR6) et SCAR 2 (p. 70) inclus.

SYSTÈME D'ÉQUIPEMENT MODULAIRE (SEM)

Le SEM n'est pas une armure en soi ; c'est simplement un harnais et un ensemble de fixations d'extensions secondaires pour les armures plus lourdes (de sécurité et supérieures). Ce système sert à faciliter le stockage et l'emport de tout le matériel à l'extérieur du système de l'armure pour ne pas avoir à modifier ce dernier. Le SEM permet à l'utilisateur de placer des holsters d'armes, des poches de munitions et autres contenants de matériel à l'endroit de son choix et en fonction de ses besoins. Cela en rend l'accès et l'utilisation plus facile. Dans un univers de combats où quelques millisecondes peuvent faire la différence entre la vie et la mort, c'est un avantage décisif.

SYSTÈME D'ÉQUIPEMENT MODULAIRE

TYPE	SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPA.	DISPO.	COÛT
Harnais SEM	-	-4	[10]/(12+8)*	2	300 ¥

Note : accès à l'équipement, chargeurs pour pistolets légers, lourds ou automatiques.

TYPE	SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPA.	DISPO.	COÛT
Étui à munitions SEM (petit)	-	-	[1]	2	75 ¥

Note : accès à l'équipement, chargeurs pour mitrailleuses, shotguns ou fusils d'assaut.

TYPE	SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPA.	DISPO.	COÛT
Holster SEM	-	-	[3]	2	100 ¥

Note : accès à l'équipement, Préparer une arme devient une action mineure.

TYPE	SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPA.	DISPO.	COÛT
Trousse d'équipement SEM	-	-	[2]	2	50 ¥

Note : accès à l'équipement

TYPE	SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPA.	DISPO.	COÛT
Trousse à médikit SEM	-	-	[2-3]	2	200 ¥

Note : accès à l'équipement, médikit d'indice 1-3, capacité 2. Indice 4-6, capacité 3

TYPE	SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPA.	DISPO.	COÛT
Holster rapide SEM	-	-	[3]	2	200 ¥

Note : accès à l'équipement, ajoute +1 au score offensif en cas de dégagement rapide.

TYPE	SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPA.	DISPO.	COÛT
Cartouchière pour shotgun SEM	-	-	[2]	2	75 ¥

Note : accès à l'équipement, permet de stocker 8 cartouches individuelles dans des boucles externes.

TYPE	SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPA.	DISPO.	COÛT
Baudrier tactique SEM	-	-	[2]	2	75 ¥

Note : accès à l'équipement, Préparer une arme devient une action mineure.

* Le harnais consomme 10 points de capacité et fournit 20 points de capacité pour les équipements SEM (12 sur l'avant et 8 sur l'arrière).

Les extensions disponibles pour les SEM incluent : des holsters standards et rapides (jusqu'au pistolet lourd), des poches à munitions (par type d'arme), des holsters pour cartouches de shotgun, des trousse de secours, des baudriers tactiques ou des sacoches à équipement (par type).

- L'association des SEM et des armures de sécurité des équipes de réponse tactique a pratiquement remplacé les armures spécifiques de type « SWAT » auprès de la majorité des unités d'intervention d'urgence. Ce qui est drôle, c'est que la plupart de ces équipes ont tendance à ne pas se surcharger en armes ou en munitions, mais à utiliser le SEM pour emporter plus de médikits.
- Hard Exit

SYSTÈME DE RENFORT D'ARMURE SECURETECH (SRA)

Bien qu'Ares soit à la peine dans d'autres domaines, quelques cadres sont parvenus à maintenir le flot de nuyens vers cette cause perdue. L'« acquisition » de la marque « Securetech » (notez l'absence de T majuscule) leur permet de renforcer encore plus leur gamme d'armures, grâce à des contrefaçons assez violentes. Le SRA ressemble au système PPP et consiste en des pièces de blindage et de rembourrage destinées à renforcer les points faibles des armures standard. Ça reste de la bonne qualité, mais la vraie SecureTech est ultra remontée contre Ares ; les Ombres se déchaînent et c'est une vraie aubaine pour les runners qui se fichent de savoir qui va l'emporter. L'ego, c'est bon pour le compte en banque !

- Il y a clairement de l'argent à se faire en sabotant la production pour le compte de SecureTech. Il faut juste accepter le fait que ça se fera au prix de la protection d'autrui.
- Glitch

SYSTÈME DE RENFORT D'ARMURE SECURETECH

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+1	-1	2	3	500 ¥

Caractéristiques : cumulable.

TENUES DE SERVICE STANDARD (TSS)

Également appelées « treillis de combat », les TSS peuvent se présenter comme une combinaison ou un ensemble pantalon et chemise à manches longues assortis. Les TSS sont un incontournable dans les unités militaires et paramilitaires depuis plus de cent cinquante ans ; elles sont faites en matériaux résistants, aérés et (relativement) confortables et sont conçues pour un usage quotidien. Leurs fibres en Kevlar offrent une protection limitée contre les armes à petit calibre et les TSS sont souvent portées sous les ensembles d'armures plus lourds. Ces vêtements utilitaires possèdent souvent plusieurs poches destinées au matériel sur les bras et les jambes. Leur résistance, leur praticité et leur design militaire les rendent extrêmement populaires auprès des civils.

- Elles existent en une multitude de styles et de motifs n'ayant rien à voir avec le combat ; le tactique-chic et le style « combat urbain » reviennent à la mode.
- Kat o' Nine Tales

TENUE DE SERVICE STANDARD

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+2	-2	4	2	550 ¥

Caractéristiques : 1 niveau de résistance au feu ou au froid ou de protection chimique inclus (choisi à l'achat).

SE PROTÉGER AVEC STYLE

Tout se résume à l'image. En tout cas, c'est ce que les médias et les corps veulent nous faire croire. Le truc, c'est que la plupart des gens l'ont gobé les yeux fermés. Combiner Kevlar, soie d'araignée et nanopolymères avec des tissus bien taillés, représente en enjeu majeur pour les mégacorpos qui cherchent à mélanger mode et protection. Ceci dit, entre arrêter les balles et faire tourner les têtes, le premier reste le plus facile.

ARMURE REALEATHER

Fabriqué à partir de cuir véritable, ce symbole de prestige vise plus à démontrer l'épaisseur de votre portefeuille qu'à arrêter les balles. Il est légèrement renforcé, mais pas beaucoup.

ARMURE REALEATHER

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+2	+5	2	4	3000 ¥

COLLECTION NIGHTSHADE & MOONSILVER

Là où la collection Moonsilver se limite à des robes aux étoffes électroluminescentes, Nightshade propose style et classe dans un ensemble pare-balles qui donnera même au plus repoussant des trolls l'air d'être à sa place sur un podium d'Horizon. Son slogan « Pour une nuit mortelle, portez du NightShade » l'a empêchée de s'élever au même rang qu'Armanté, mais ce couturier engagé est souvent sous-estimé.



COLLECTION NIGHTSHADE & MOONSILVER

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+3	+6	4	6	2800 ¥

COLLECTIONS ARES VICTORY

Cette gamme est passée de la mode au faux pas, mais ce n'est pas vraiment de la faute d'Ares. Et vu que les nuyens pleuvent dans ses caisses, elle s'en contrefiche. Les « styles » sont devenus de simples uniformes pare-balles, dédiés à certains métiers et secteurs du marché.

BIG GAME HUNTER

Ajouté à la collection il y a quelques années, ce modèle est devenu populaire auprès des shadowrunners qui se fichaient de vivre dans les Ombres. Son camouflage n'a jamais été vraiment adapté à la ville, mais beaucoup le portaient, car c'était le meilleur rapport protection-prix du marché. Son avance s'est quelque peu réduite depuis, mais Ares dispose désormais de son best-seller : les modèles « noir tactique » et « camouflage urbain » qui se fondent bien mieux dans les rues. La coupe et l'encombrement restent socialement discriminants, mais leurs porteurs sont plutôt du genre à tirer d'abord sans poser de questions.



BIG GAME HUNTER

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+4	-4	7	3	3500 ¥

Caractéristiques : résistance au feu, au froid ou protection chimique niveau 3 ou dissipation thermique niveau 2 (au choix de l'acheteur).

GLOBETROTTER

C'est avec ce modèle qu'Ares Victory a entamé son virage, en ajoutant une armure à ses uniformes chics. La gamme s'est subtilement recentrée sur les uniformes notamment avec l'important contrat liant Ares et la chaîne de fast-food McHugh's. Oui, ces fringants nouveaux uniformes sont pare-balles, ce qu'apprécient sans doute les employés des quartiers les plus difficiles.

GLOBETROTTER

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+2	+1	4	1	600 ¥

Caractéristiques : résistance au feu, au froid, protection chimique ou dissipation thermique niveau 2 (au choix de l'acheteur).

RAPID TRANSIT

Prenez un uniforme Globetrotter, retirez-lui ses logos corporatistes et vous obtenez la gamme Rapid Transit. Ce sont des armures pour ceux qui veulent à la fois se sentir en sécurité et à la pointe de la mode au quotidien. La gamme RT existe en éditions Basique, Élite, Platine et Diamant, ce qui permet de varier les plaisirs.

RAPID TRANSIT

TYPE	SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Basique	+2	-1	2	1	200 ¥
Élite	+2	-	2	2	300 ¥
Platine	+2	+1	2	2	400 ¥
Diamant	+2	+2	2	2	500 ¥

Caractéristiques : résistance au feu, au froid ou protection chimique niveau 3 ou dissipation thermique niveau 2 (au choix de l'acheteur).

WILD HUNT

La gamme Wild Hunt se décline en plusieurs styles, conçus pour des climats et environnements différents. En plus d'une armure de qualité, chaque modèle offre une protection dédiée aux dangers naturels.

WILD HUNT

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+3	-2	8	3	3000 ¥

Caractéristiques : résistance au feu, au froid ou protection chimique niveau 3 ou dissipation thermique niveau 2 (au choix de l'acheteur).

COSTUME/ROBE ARMANTÉ

Le nom Armanté est depuis longtemps synonyme de richesse. Seuls les plus fortunés (ou ceux qui veulent en avoir l'air) sont prêts à débourser autant d'argent pour des vêtements.

COSTUME/ROBE ARMANTÉ

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+3	+10	4	7	5000 ¥

COSTUMES MORTIMER OF LONDON

Rien n'est plus ostentatoire qu'un costume anglais parfaitement coupé et Mortimer applique ce principe à toutes ses collections. La coupe classique du Berwick est mise à jour chaque année, mais un modèle change rarement de plus de quelques millimètres. La popularité

COSTUMES MORTIMER OF LONDON

TYPE	SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Costume Berwick	+3	+4	7	6	2300 ¥
Costume Crimson Sky	+3	+5	6	6	2600 ¥
Costume Summit	+3	+4	6	5	2400 ¥
Diamant	+2	+2	2	2	500 ¥

du style Crimson Sky a crevé le plafond, tandis que la gamme Summit propose des robes et costumes appariés qui font passer n'importe quel couple pour des millionnaires... sans se ruiner !

CYCLEWEAR

En créant des armures pour une clientèle dotée d'argent, mais de peu de bon sens, Ares a flairé le succès. Elle a donc lancé sa campagne marketing, a collé assez d'étiquettes de marques différentes sur des accoutrements très semblables et a quasiment accaparé la totalité du marché des armures pour gangs de motards. RacerWear, SpeedWear, CycleSafe et MotoArmor ne sont que quelques-unes des marques qu'elle a créées. Chaque gamme propose des myriades d'options, dont des logos, motifs lumineux et systèmes de feed-back personnalisés, permettant aux gangs de faire ce qu'ils veulent, le tout au profit d'Ares. Le succès de ces armures s'est aussi étendu aux fans et aux équipes de combat urbain et à moto.

CYCLEWEAR

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+3	-5	8	3	500 ¥

MANTEAUX

MORTIMER OF LONDON

La nouvelle collection de Mortimer propose de nombreux styles de pardessus. Cache-poussière américains, trench-coats traditionnels et distingués, Loden, Havelock et Ulster, l'emblématique Ulysses et l'avant-gardiste Argentum n'en sont que quelques exemples. Ce qui compte, c'est le logo Mortimer dessiné par quelques points semi-cachés, repérables par leur porteur et les aficionados de la marque.

MANTEAU MORTIMER OF LONDON

SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
+4	+4	7	5	2500 ¥

VASHON ISLAND

Les maîtres de la mode de Vashon Island continuent de dominer le marché de l'armure habillée milieu de gamme. Quelques-unes de leurs créations repoussent même les limites et rivalisent avec certains des plus grands créateurs du monde.

La collection Aces ne cesse de surprendre par ses designs uniques. L'Ace of Spades évoque un pilote de chasse américain de la Seconde Guerre mondiale. L'Ace of Clubs reste dans cet esprit, mais traverse l'Atlantique avec son style de bombardier britannique. L'Ace of Hearts fait un saut d'un siècle en avant et s'inspire des pilotes d'armées modernes. L'Ace of Diamonds a repris les designs de la série tridéo *Spitfire Resurrection* et prévoit d'adapter la prochaine saison qui sortira en 2082 en une toute nouvelle collection. L'Ace of Cups est un long manteau à col montant, évasé au niveau des omoplates et à la moitié inférieure flottante et dégradée. L'Ace of Swords est un blouson inspiré des pilotes japonais de la Seconde Guerre

mondiale, allant jusqu'à inclure le fourreau de wakizashi dans le dos. L'Ace of Wands reprend des motifs de magicien new age et possède de nombreuses petites poches pour les réactifs. L'Ace of Coins repousse les limites avec sa peau de juggernaut noire, ses broderies en fil de platine et ses éléments en or massif.

La gamme Steampunk se porte toujours bien et de nombreux spécialistes de la sécurité électronique ajoutent leur nouveau deck à l'attirail de leur robe ou costume. C'est souvent un complément au commlink spécial qui y est déjà intégré (voir ci-dessous).

Les gammes Synergist et Actioneer continuent à bien se vendre. Elles sont un peu chères, sans que ça les rende particulièrement notables. Cet aspect revient à Sleeping Tiger, revenu sur le devant de la scène il y a quelques années, et qui domine aujourd'hui les podiums de Vashon Island grâce à sa capacité à changer de couleur. On peut acheter de nouveaux motifs, styles et coloris, et plusieurs artistes se sont fait un nom en créant un modèle unique pour un riche client.

VÊTEMENTS PARE-BALLES VASHON ISLAND

TYPE	SCORE DÉFENSIF	SCORE SOCIAL	CAPA.	DISPO.	COÛT
Ace of Cups	+4	+3	8	5	1 500 ¥
Caractéristiques : aucun					
Ace of Swords	+3	+2	6	4	1 000 ¥
Caractéristiques : fourreau					
Ace of Wands	+3	+4	9	5	1 400 ¥
Caractéristiques : accès à l'équipement					
Ace of Coins	+3	+6	6	5	2 100 ¥
Caractéristiques : aucun					
Ace of Spades	+3	+3	8	4	1 100 ¥
Caractéristiques : holster dissimulable					
Ace of Clubs	+3	+3	7	5	1 200 ¥
Caractéristiques : holster dissimulable					
Ace of Hearts	+3	+4	7	5	1 300 ¥
Caractéristiques : holster dissimulable					
Ace of Diamonds	+4	+3	7	6	1 400 ¥
Caractéristiques : poche secrète					
Collection Synergist	+2	+3	4	4	1 900 ¥
Costume Actioneer	+2	+2	6	2	1 500 ¥
Sleeping Tiger	+3	+5	6	4	4 500 ¥
Caractéristiques : peut changer de couleur à des fins esthétiques					
Steampunk	+4	+4	10	4	4 500 ¥
Caractéristiques : Commlink (IA 3, T/F 2/0)					

ACCESOIRES, MODIFICATIONS ET CARACTÉRISTIQUES

ACCÈS À L'ÉQUIPEMENT

Cette modification rend l'accès à l'équipement que l'armure contient plus facile pour l'utilisateur, qu'il s'agisse d'armes ou de munitions. Il ne s'agit pas d'une modification en particulier, mais plutôt de plusieurs améliorations spécifiques à un accessoire, comme un étui à munition qui s'ouvre facilement, des poches plus larges qui permettent une saisie plus simple, ou des fixations qui maintiennent l'équipement à sa place quoi qu'il arrive.

Quand vous récupérez quelque chose sur une armure possédant ce trait, Ramasser/Poser un objet et Recharger une arme deviennent des actions mineures.

ACCÈS À L'ÉQUIPEMENT

CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
[3]	2	250 ¥

ARMURE RÉACTIVE

(INDICE 1-4)

Il existe deux types d'armures réactives : à plaques et GelWeave. Le premier repose sur l'ancienne technologie antichoc. Leur version moderne consiste en des plaques de blindage réactif de qualité supérieure, capables de bloquer un tir à haute énergie cinétique. Elles sont contenues dans des poches textiles spéciales et aimantées qui permettent leur installation sur potentiellement toute armure corporelle, voire sur des vêtements normaux. Le GelWeave est un matériau utilisé dans la fabrication de divers types de protections, à base de gel hyperréactif qui dissipe l'énergie à travers toute sa surface.

On peut ajouter des plaques réactives ou du GelWeave (mais pas les deux) à n'importe quelle armure. La VD des attaques est réduite par leur indice, suivant les règles ci-dessous.

Pour les plaques, la réduction ne se fait qu'une fois ; après quoi le matériel est détruit et doit être remplacé (une action majeure pour retirer une plaque endommagée et une seconde action majeure pour en insérer une neuve). Une armure peut bénéficier de plusieurs plaques à des indices différents, dans les limites de sa capacité. Le joueur peut attribuer librement une plaque (et une seule ; impossible de cumuler plusieurs plaques d'indice 1) à chaque source unique de dommages. Chaque plaque pèse environ 1,5 kg et peut se dissimuler sous un manteau.

Avec le GelWeave, lors de chaque attaque subie, l'armure peut résister à un nombre de dommages égal à son indice. Toutefois, le gel se rigidifie lorsqu'il absorbe plus de 1 VD par round, ce qui réduit l'Agilité, la Réaction

ARMURE RÉACTIVE

ÉQUIPEMENT	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
GelWeave	[Indice × 2]	6(I)	Indice × 5 000 ¥
Plaques	[Indice × 2]	9(I)	Indice × 2 500 ¥

et la distance de mouvement en mètres de l'indice du GelWeave pendant 3 rounds de combat. À chaque nouvelle attaque absorbée, les 3 rounds repartent de zéro.

CUMULABLE

Cette caractéristique signifie que le Score Défensif de cette armure s'ajoute à celle d'une autre armure portée. Un personnage ne peut porter que deux vêtements ou armure sur chaque partie du corps, au moins l'un d'entre eux devant avoir la caractéristique cumulable pour pouvoir additionner les Scores Défensifs, sinon seule la plus haute valeur est prise en compte.

Les casques et boucliers du livre de base sont Cumulables.

DISSIPATION THERMIQUE

(INDICE I-2)

Des fibres spéciales combinées aux nouveaux matériaux respirants permettent à l'utilisateur d'atténuer ou d'éliminer les effets de la chaleur en environnements chauds ou humides, comme les déserts et la jungle. C'est inutile contre les dégâts du feu, mais c'est pratique lors des déploiements prolongés.

Chaque niveau de dissipation thermique supprime un niveau de l'état Fatigué dû à la chaleur et octroie une résistance de +1 contre les dégâts de ce type.

DISSIPATION THERMIQUE

CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
[3]	2	Indice × 250 ¥

ÉTUI À MUNITIONS DISSIMULABLE

Si vous avez besoin de ranger des chargeurs de recharge de manière discrète en toute sécurité, ne cherchez pas plus loin. Existe pour pistolets, mitraillettes, carabines et fusils d'assaut.

Ces étuis augmentent le seuil de Dissimulation des munitions qu'ils contiennent de 1 (un chargeur a généralement un seuil de 4 à l'extérieur de l'étui et de 5 à l'intérieur). Pour 100 ¥ de plus, l'étui peut être chimiquement scellé, ce qui offre le même bonus (+1) contre les scanners chimiques, jusqu'à ce qu'il soit ouvert pour en sortir les munitions.

ÉTUI À MUNITIONS DISSIMULABLE

CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
[3]	2 (L)	100 ¥

FIBRES DURCIES "TOUGHWEAVE"

(INDICE I-3)

Cette nouvelle modification d'armure est arrivée sur le marché il y a six mois sous le label YNT (une filiale d'Evo) et risque de bouleverser le paysage de la technologie des armures. Ses caractéristiques exactes sont

hautement classifiées, mais Evo commence progressivement à en équiper ses forces de sécurité pour des tests grande nature. On en sait encore peu sur cette très mystérieuse innovation. Tout ce que YNT a révélé dans ses rares communiqués est que « le nouveau système d'armure Toughweave™ offre non seulement une protection maximale contre toutes les formes connues de dégâts pénétrants, mais dissipe efficacement la plupart des dégâts cinétiques. » Jusqu'ici YNT rechigne à distribuer la Toughweave, préférant la garder en interne pour le moment. Mais sur certains marchés noirs d'Amérique centrale et méridionale et d'Asie de l'Est, des rumeurs ont commencé à circuler concernant les matériaux qui la composent.

Chaque niveau de Toughweave réduit de 1 la VD de chaque attaque subie. Peu importe le niveau, ajoutez un dé libre à tous les tests de résistance aux dommages.

FIBRES ÉLECTRISÉES

(INDICE 2-6)

Les adeptes du combat à mains nues risquent d'avoir une assez mauvaise surprise avec cette modification. Des filaments conducteurs spéciaux couvrent l'armure et sont rattachés à une batterie à haute capacité. Quand un sujet indésirable crée un contact dépassant une certaine force (correspondant à au moins une VD de 2 avant le test de Constitution), il reçoit une décharge électrique (VD (Indice)E(e)). La batterie peut délivrer 4 décharges avant de devoir être rechargée. Pour éviter que des alliés ne soient affectés, les fibres électrisées intègrent un système d'identification biométrique basique et des capteurs nécessaires pouvant mémoriser 10 alliés.

FIBRES ÉLECTRISÉES

CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
[4]	3 (L)	Indice × 1000 ¥

PACK DE CAMOUFLAGE PROGRAMMABLE

Cette modification simple et pas chère, commune sur la plupart des TSS, vêtements blindés et armures légères n'est peut-être pas la méthode de camouflage la plus efficace, mais elle permet à son utilisateur de se fondre un peu mieux dans le décor pour ne pas trop se faire remarquer. Le dispositif est lié à son commlink, un seul pack pouvant contenir jusqu'à trois motifs ou styles différents. Ces derniers sont très divers, mais les plus courants sont basés sur des environnements, comme la forêt, la jungle, le désert ou les milieux polaire et urbain. Il est possible de charger des motifs personnalisés.

Un motif environnemental offre un bonus de +1 dé aux tests de Furtivité s'il est approprié. Dans le cas contraire, le bonus se transforme en pénalité. Cette modification n'est pas compatible avec une combinaison caméléon.

PACK DE CAMOUFLAGE PROGRAMMABLE

CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
[2]	2	75 ¥

POCHE SECRÈTE

Il s'agit d'un petit espace cousu à l'intérieur de l'armure et qui passe complètement inaperçu. Un tailleur ne peut pas faire de miracles, mais ces petits endroits sont parfaits pour planquer vos précieux petits objets, comme des cré ditubes, puces de données ou même un pistolet de poche.

Le seuil de Dissimulation pour les objets contenus dans une poche secrète augmente de +2. Retirer un objet d'une poche secrète nécessite une action majeure.

POCHE SECRÈTE

CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
[2]	2	200 ¥

POIGNÉE DE TRACTAGE

Cet accessoire simple, mais efficace permet de tirer plus facilement ses potes ou associés hors d'une situation dangereuse, comme une fusillade. On la fixe généralement dans le dos, directement sur l'armure, juste sous la nuque et entre les épaules, mais on peut aussi la placer devant, sur la poitrine, pour faciliter l'extraction d'un individu depuis un véhicule.

La poignée de tractage offre une remise d'Atout de 1 sur les tests de Force visant à tirer un allié d'une situation dangereuse.

POIGNÉE DE TRACTAGE

CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
[2]	2	75 ¥

SYSTÈME DE CAMOUFLAGE D'ARMURE AU RUTHÉNIUM

(INDICE 1-4)

Considéré par beaucoup comme le summum de la technologie de dissimulation tactique, le système de camouflage d'armure au ruthénium (SCAR) est une modification complète qui fonctionne comme une tenue caméléon. Pour être efficaces, ses itérations précédentes exigeaient de l'utilisateur qu'il reste complètement immobile. Même

si les technologies actuelles ont (quasiment) éliminé ce défaut, l'utilisateur doit être entièrement couvert (tête et extrémités) par une armure traitée au ruthénium et se déplacer extrêmement lentement pour que le système fonctionne. Du fait de sa très grande efficacité, le SCAR est classé comme technologie militaire et, par conséquent, très réglementé ; sa simple détention sans les bonnes autorisations est considérée comme un crime dans la plupart des nations. Il inclut une cagoule dépourvue d'Armure, mais il est possible d'acheter un casque (au prix standard de 200 ¥) qui peut être intégré au système complet.

Le SCAR offre un gain de 1 point d'Atout lors des tests de Furtivité et octroie l'état Invisible (supérieur) à un niveau égal à son Indice. Durant un round de combat, le niveau de l'état diminue de 1 pour chaque mètre parcouru par l'utilisateur au-delà du troisième. Lors d'un combat, les motifs changeants du système augmentent le Score Défensif de l'utilisateur de 2.

SYSTÈME DE CAMOUFLAGE D'ARMURE AU RUTHÉNIUM

CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
[6]	8(I)	Indice × 1500 ¥

TISSAGE MYSTIQUE

(INDICE 1-4)

Voilà le secret de l'armure « Protection mystique » de Parashield. Cet accessoire peut être cousu sur une armure existante pour offrir une petite protection contre les agressions magiques.

Le tissage mystique ajoute son indice aux succès obtenus pour résister aux sorts et pouvoirs de créature de type mana lancés sur son porteur, mais impose également à ce dernier un malus à la réserve de dés égale au double de son indice sur tous ses tests utilisant l'attribut Magie (une fois un sort lancé il peut être maintenu normalement).

TISSAGE MYSTIQUE

CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
[Indice × 2]	6(L)	Indice × 10 000 ¥



AFFÛTEZ VOS TALENTS

- Sur la dernière mise à jour du dossier combat, j'ai laissé de l'espace libre pour parler des principes, des tactiques et des autres astuces que l'on peut utiliser dans les Ombres. J'ai donc demandé à Rifleman s'il pouvait me pondre des infos supplémentaires sur le sujet. Nous avons aussi inclus des données complémentaires sur des tactiques et des techniques spécifiques provenant d'autres sources, ainsi que quelques infos sur la tech associée, qui pourraient vous servir.
- Glitch

PREMIER SUJET DE RÉFLEXION : LES PENSEES D'UN MERCENAIRE

PUBLIÉ PAR : RIFLEMAN

Débarrassons-nous d'abord de mes élucubrations personnelles.

Dans ce taf, le combat est inévitable. Acceptez ça dès maintenant, au lieu de faire les étonnés plus tard quand quelque chose ira de travers. Vous allez devoir distribuer des bourre-pifs et repeindre des murs avec la cervelle de quelqu'un, parce qu'on essaiera de vous faire la même chose.

Vous n'allez pas remporter chaque combat, aussi vous feriez mieux d'apprendre à en deviner l'issue avant de vous faire démolir.

Que vous soyez pris dans une fusillade, que vous balanciez des sorts à tout va, ou que vous échangiez des coups dans une baston de rue, tout ça importe peu ; celui qui a assez de matière grise pour analyser la situation et agir/réagir de façon appropriée va gagner le combat.

Survivre compte toujours comme une victoire.

Des gens mourront autour de vous, y compris vos coéquipiers. Faites-vous à l'idée.

Vous pouvez paniquer après le combat, pas pendant.

Quand on combat, il ne s'agit pas d'être fair-play. Il s'agit de gagner, et le premier prix est votre vie et celles de vos compatriotes.

Lorsqu'une vie est en jeu, en vérité, les tricheurs prospèrent. Utilisez tous les avantages à votre portée, parce que votre adversaire va en faire autant.

Si vous n'en avez aucun, c'est que quelqu'un a déconné.

Il y a un temps pour l'honneur au combat. C'est avant et après que quelqu'un tente activement de vous tuer que ce moment arrive. Entre-temps, tous les coups sont permis.

N'hésitez pas à agir ; votre hésitation offre une opportunité à votre adversaire, et cela peut être tout ce dont il avait besoin.

Ne partez jamais du principe que votre ennemi est stupide, mais s'il l'est, profitez-en pleinement.

Ne laissez passer aucune opportunité.



Votre ennemi s'entraîne et améliore ses compétences ; faites de même.

Peu importe à quel point vous pensez être bon, il y a toujours quelqu'un de meilleur. Priez pour ne jamais le rencontrer et battez-vous bec et ongles si cela arrive.

Il vaut mieux agir et merder, que de rien faire.

Tant que vous pouvez encore penser et bouger, vous n'êtes jamais vraiment désarmé. Commencez par cultiver votre esprit avant tout le reste.

Les armes et les accessoires sont chouettes, mais ils ne valent rien si vous ne savez pas les utiliser correctement, ou comment agir/réagir quand le combat commence et que ça devient la merde.

Si vous portez un flingue, ayez toujours une balle dans la chambre et prévoyez des munitions supplémentaires.

Gardez toujours un flingue sur vous, même si vous avez votre magie.

Si vous ne le faites pas, utilisez un autre type d'armes.

Vous ne pouvez pas être à court de munitions avec une arme de mêlée.

Peu importe où vous allez ou qui vous affrontez, ayez toujours en tête un plan pour vous échapper ou tuer tout le monde dans la pièce.

Ayez toujours un plan A et un plan B à utiliser quand le premier échoue. Si vous arrivez à court de plans, inventez-en un autre.

Sachez quand exécuter un plan et quand ne pas le faire.

La rage ne résout pas les problèmes. Mais on peut les résoudre si l'on contrôle correctement la force qu'on utilise, en s'appuyant sur une analyse de la situation, nos compétences, notre expérience et notre entraînement.

Pour ceux d'entre vous qui lisent ou apprennent ces choses pour la première fois, prenez-les en considération et continuez à cultiver vos connaissances en consultant différentes sources. Le seul moment où vous pourrez arrêter d'apprendre et de perfectionner vos compétences, c'est quand vous serez mort.

- Et si je décroche enfin le gros lot qui me permet d'avoir la belle vie ?
➤ Treadle
- Bordel ! Surtout si ça arrive. Peu importe jusqu'où tu iras, les Ombres te suivront. Et si tu décroches vraiment le gros lot, il y a de grandes chances que tu aies contrarié quelqu'un peu susceptible de te laisser siroter des jus de fruits sur une plage de la Ligue des Caraïbes. On ne prend jamais bien longtemps sa retraite dans les Ombres, quelqu'un cherchera toujours à régler ses comptes, remplir un contrat, ou se frotter à un gros joueur pour améliorer sa réputation.
- Hard Exit
- Ou comme moi, tu t'ennuies vite. J'ai essayé de prendre ma retraite trois fois.
- Kane

Enfin, pour ceux d'entre vous qui pensent avoir tout vu et tout fait : ce sont des conneries. Ce genre d'arrogance peut vous faire tuer, vous et vos proches. Alors, ne soyez pas comme ça ou assumez ce merdier.

Ainsi parle le mercenaire.

Bien, maintenant que j'ai prêché la bonne parole, venons-en au but de cette section : aider le lecteur en faisant la présentation des différentes tendances en matière de combat, de tactiques et d'équipements contemporains au Sixième

Monde, ainsi que des conseils pour travailler la cohésion d'équipe et pour (je l'espère) mieux se préparer à ce moment où une situation de combat vous explose à la gueule.

Elle sera écrite en partant du principe que le lecteur n'a aucune ou peu d'expérience de combat. Alors si cela vous semble basique, faites avec et référez-vous à mes précédents commentaires. Nous avons tous été des bleus lambda à une époque.

- Quelqu'un semble être particulièrement amer aujourd'hui.
- OrkCEO
- Toi aussi tu aurais eu le droit d'être plus amer que d'habitude si tu avais dû combattre à Détroit.
- Cayman

COMMENT UTILISER CE CHAPITRE

Ces encadrés apparaissent tout au long du chapitre pour vous donner des conseils pratiques et des suggestions sur la façon d'implémenter ces éléments et ces règles. Ils offrent également aux nouveaux joueurs des idées, des concepts et des exemples pour les aider à fluidifier leur jeu.

AVANT QUE LE COMBAT COMMENCE

Avant d'aller trop loin dans la théorie et les détails techniques, permettez-moi d'insister sur un point : en combat, rien n'est acquis.Appelez ça le karma, le destin ou la malchance, des choses inattendues vont se produire. Combattre consiste à mettre le plus de chances de votre côté grâce à vos connaissances, votre préparation et vos compétences. Cela consiste aussi à reconnaître les coups de chance, parce que les choses peuvent soudainement aller dans votre sens ou tout aussi brusquement se retourner contre vous. Et ce dont je suis certain, c'est que chaque combat auquel j'ai participé a commencé bien avant que quiconque tente de me faire du mal.

PREMIÈRE LEÇON : DÉVELOPPER SON ESPRIT TACTIQUE

La première leçon que mon père mercenaire et mon grand-père sergent-major des UCAS m'ont apprise, ce n'est pas comment utiliser un pistolet, ni donner un coup ou encore planter quelqu'un avec un couteau. Ça, c'est venu plus tard. À la place, ils m'ont enseigné ce qu'on appelle « l'esprit tactique ». L'idée de base de l'esprit tactique est de se préparer mentalement au combat avant qu'il survienne, afin d'être prêt à y faire face. Et la vérité, c'est que ça ne sert pas qu'aux cogneurs ou aux casseurs de crânes professionnels ; tout le monde peut en tirer profit.

- Le combat est un processus mental, il faut savoir employer son esprit et son courage, autant que ses poings et ses flingues. Malheureusement, beaucoup trop de gens se focalisent sur ces derniers.
- Fianchetto

LA VIGILANCE

La première étape de l'esprit tactique repose sur un concept simple, mais souvent omis : l'appréciation de la situation. Ce qui parvient à vous tuer, c'est ce que vous n'avez pas vu venir. Donc, la façon la plus efficace d'éviter cela est d'évaluer constamment l'environnement et de chercher activement les menaces éventuelles. Est-ce que ce sam' des rues à l'angle montre les signes d'une attaque imminente (comme une posture tendue, les mains qui s'approchent d'une arme) ? Ou est-ce qu'il s'occupe de ses affaires (et vous évalue comme une menace potentielle) ? Vous devez développer cette réévaluation constante de la situation à un degré tel qu'elle deviendra automatique, comme une seconde nature. Vous finirez peut-être avec la réputation d'être paranoïaque, mais c'est préférable à la mort.

- Je préfère le terme « minutieux » à paranoïaque.
- Rigger X

Malgré les avancées technologiques et magiques, la meilleure façon de développer son appréciation de la situation est d'utiliser ses sens naturels : regardez, écoutez et même sentez ce qu'il y a autour de vous. Et le sens primordial, qui ne doit pas être négligé, est votre instinct qui vous avertit lorsque quelque chose ne va pas. Apprenez à écouter et à associer ce que vous entendez à ce que vous observez. Vos chances d'éviter complètement les problèmes vont monter en flèche.

- Par exemple, vous pouvez observer les réactions des habitants. Ceux qui vivent dans des zones de conflits permanents développent un sixième sens pour reconnaître les signes du danger. J'ai beaucoup vu ça à Bogotá pendant la guerre Az-Am. Lorsque les habitants commencent à s'éloigner discrètement pour se mettre à l'abri, il vaut mieux faire de même.
- Marcos

NEUTRALISER OU NE PAS NEUTRALISER ?

Une fois que vous avez identifié une menace, il est temps de l'analyser. Partir du principe qu'une personne peut être une menace ne veut pas forcément dire qu'elle l'est. Et toutes les menaces ne naissent pas égales. Ce samouraï des rues câblé qui vous dévisage au coin de la rue pourrait être une véritable menace, mais si vous le remplacez par un ganger maigrichon en synthécuir, le degré de menace reste-t-il le même ? Mais que se passerait-il si vingt potes de ce ganger se ramenaient avec chacun son artillerie ? Ou si ce ganger maigrichon était en fait un chaman des rues avec un pouvoir de ouf ? Déterminer la nature de la menace n'est qu'une partie du boulot : vous devez aussi déterminer si vous êtes en mesure de neutraliser ladite menace si cela devient nécessaire, ou s'il est plus prudent de laisser tomber. Telle est la nature de l'analyse des menaces à effectuer avant et pendant le combat.

- D'un point de vue tactique, il est bon de partir du principe que tout et tout le monde constitue une menace majeure jusqu'à preuve du contraire ; généralement après qu'elle a été neutralisée.
- Cayman

GARDER VOS JOUEURS SUR LA BRÈCHE

Pendant une session de jeu, les personnages joueurs vont devoir affronter une multitude de menaces et de dangers. L'une des façons de le mettre en avant est de demander régulièrement aux PJ de réaliser des tests de Perception pour détecter tous les dangers éventuels, même lorsque ces dangers sont minimes ou inexistant. Cela peut vous aider à créer une tension dramatique, fournir des opportunités de gameplay et de progression de l'intrigue et éviter que les tests de Perception deviennent les indicateurs du véritable danger qui attend les PJ. Les MJ doivent faire attention à ne pas agacer les joueurs en leur demandant trop de jets de dés et à ne pas les épouser en les maintenant dans un état de tension/paranoïa constante ; comme pour tout ce qui se rapporte à la gestion d'une partie, observez vos joueurs pour comprendre leurs réactions.

- Tuer quiconque pourrait être une menace ? C'est brutal.
- Treadle
- Ne t'arrête pas aux mots. Tuer est seulement l'une des méthodes pour neutraliser une menace et souvent la moins utilisée. Les méthodes sublétale et l'évasion sont encore d'autres possibilités, y compris celle de priver tout simplement la menace du moyen ou de l'occasion d'attaquer. Malgré ce que certains prétendent, peu importe le nombre de morts, il s'agit avant tout d'être efficace.
- Rifleman
- Les méthodes que vous employez vont également façonner votre réputation. Ce n'est pas parce que vous pouvez faire quelque chose que vous devez le faire. Parce que dans ce taf, tout finit par se payer.
- Hard Exit

ENTRAÎNEZ-VOUS CONSTAMMENT À BIEN FAIRE VOS RECONNAISSANCES

Pour garder un esprit tactique, vous devez notamment rassembler autant d'informations que possible avant les opérations de combat : en d'autres mots, partir en reconnaissance. La reconnaissance vous apporte des informations précieuses sur les obstacles, les menaces et les dangers liés à l'environnement. C'est vital pour n'importe quel plan d'opération, que ce soit pour une embuscade ou tout simplement pour connaître l'agencement d'un lieu avant une rencontre avec M. Johnson.

- Le nombre de runners qui ne font pas de reconnaissance avant une rencontre professionnelle me sidère toujours. Ouais, peut-être que vous vous êtes déjà rencontrés à cet endroit précis des millions de fois auparavant ou que vous êtes comme cul et chemise avec M. Johnson. Mais les choses changent, des runners se font avoir et parfois des merdes surviennent quand on s'y attend le moins. Comme dit plus haut, une confiance excessive va de pair avec la mort dans ce boulot.
- Danger Sensei

CHOIX, ACTIONS ET CONSÉQUENCES

Puisque la réputation est importante dans les Ombres, il est parfois utile que les MJ demandent aux PJ d'assumer les conséquences de leurs actes. Par exemple, les runners qui sont connus pour «tirer les premiers et tirer souvent» pourraient se faire cataloguer par les M. Johnson, qui ne leur proposeraient alors que certains runs, ou pourraient pâtir d'une réputation négative pour avoir eu un comportement sanguinaire. Qui plus est, les corporations et le gouvernement voient la mort de leur personnel d'un mauvais œil. Ou bien un civil, qui se trouve avoir un lien de parenté avec quelqu'un de puissant, pourrait finir en dommage collatéral. La réputation des personnages compte : assurez-vous qu'elle soit suivie et qu'elle affecte le jeu (voir p. 239, SR6).

Pour chaque opération de reconnaissance, vous devriez toujours identifier les passages et les routes qui mènent hors de danger au cas où ça parte en couille. Survivre à un combat dépend notamment de savoir quand et comment échapper aux tirs. Le pire moment pour le comprendre, c'est quand il a déjà commencé.

CONNASSEZ VOS LIMITES

Le meilleur conseil qu'on a pu me donner est de ne jamais me lancer dans un combat que je ne peux pas terminer. Cela semble évident après coup, mais certains font des choses stupides dans le feu de l'action. Pour ceux qui gardent l'esprit tactique, il est important de connaître ses limites et capacités, ainsi que celles de son équipe. Toutes les équipes ne sont pas en mesure d'affronter chaque menace ou adversaire et ne devraient pas essayer de le faire. Certains ennemis sont simplement meilleurs que vous, ou des événements inattendus peuvent survenir et changer la dynamique de la situation en vous mettant dans une situation délicate. Cela arrive à une fréquence alarmante. Un bon esprit tactique signifie ne pas se mentir et accepter une situation, pour pouvoir agir de façon adaptée en laissant son ego et sa fierté de côté. Ouais, cela pourrait saper votre réput », mais ça peut se reconstruire et vous trouverez toujours plus de nuyens à gagner. Mais si vous mourrez, c'est terminé, fin de la partie.

- En principe, je suis d'accord avec toi, mais parfois tout ce que l'on a c'est notre réput ». Si elle est sapée trop souvent, on commence à ne recevoir que des offres pour des jobs de merde, des missions suicide ou pire, à ne plus rien trouver.
- 2XL

S'ÉQUIPER POUR LA FÊTE

Il est maintenant temps de parler de la mise en pratique et plus particulièrement des armes et de l'équipement. Tout ce que l'on fait dans les Ombres peut se transformer en merdier à n'importe quel moment. Et comme pour n'importe quelle fête, vous devez choisir la tenue et les accessoires appropriés.

CETTE VESTE PARE-BALLES ME FAIT-ELLE UN GROS CUL ?

L'une des plus graves erreurs que je vois consiste à s'équiper d'une façon qui n'est pas adaptée à la situation. Vous avez beau *vraiment* tenir à votre fusil d'assaut tuné, ça ne veut pas dire que vous devez l'emporter pour une rencontre. Ce n'est pas non plus une bonne idée d'arpenter les rues en plein jour avec tout votre équipement tactique. À l'inverse, vous ne voulez pas être sous-équipé, parce qu'à aucun moment vous ne pouvez savoir ce qu'il se passera.

Le meilleur conseil que je puisse vous donner c'est de vous équiper selon la situation en cours. Par exemple, si vous devez faire profil bas pour faire la reconnaissance d'un lieu, emportez un kit que vous pouvez facilement dissimuler. Si vous rencontrez un potentiel employeur pour la première fois et devez faire bonne impression, dépensez quelques « yens dans un joli costard. Et ayez de quoi vous défendre à portée de main.

Mais si vous *saviez* que des Choses terribles™ vont survenir, il y a plusieurs facteurs à prendre en compte pour déterminer quelle sorte de kit emporter. En gardant cela à l'esprit...

PARÉ ET PRÊT À Y ALLER

On ne le répétera jamais assez : il est impossible de se préparer à toute éventualité. Mais il y a quelques règles à suivre pour couvrir autant de bases que possible. Bien que l'ampleur de leur efficacité puisse varier, voici certaines de mes préférées, qui m'ont bien servi, à moi et à d'autres.

SÉLECTION D'ARMES

Les combattants aiment vraiment leurs armes.

Avant de se lancer dans un combat, le premier et principal facteur pour déterminer le choix d'une arme devrait être : « Est-ce que je sais m'en servir correctement ? » Si la réponse est non, ne l'emportez pas, point. Si l'une d'elles est essentielle pour le job, envisagez de laisser quelqu'un d'autre l'utiliser, ou reléguer la au rang d'arme secondaire.

Apprendre à maîtriser une arme se fait pendant l'entraînement, pas le combat. Votre arme principale devrait être celle que vous maîtrisez le mieux, mais il est plus prudent de maîtriser une petite sélection d'armes différentes plutôt que d'être médiocre avec plusieurs d'entre elles. Lorsque le sang gicle et que les gens crèvent, vous n'avez pas le loisir d'essayer de vous rappeler comment utiliser quelque chose. Si vous voulez avoir plusieurs jouets, génial ; choisissez vos préférés, maîtrisez d'abord ceux-là et à ce moment-là, vous pourrez passer aux prochains.

Mais peu importe ce que vous avez sur vous ou ce que vous maîtrisez, vous devez au moins emporter une arme principale, une (ou plusieurs) arme(s) secondaire(s)/de secours et une arme de dernier recours.

» Les armes et les accessoires de pointe ne compensent pas le manque d'entraînement. La technologie peut vous faire défaut

et quand cela arrive, vous ne pouvez compter que sur vos compétences.

» Picador

» Mon AK a vingt ans, tire bien et a tenu bien plus longtemps que ces soi-disant meilleures armes. Le plus important avec un pistolet, c'est qu'il tire quand on appuie sur la gâchette.

» Stone

» Cela met aussi en évidence un problème récurrent parmi les équipes de runners, en particulier celles qui se forment uniquement pour un job spécifique. Ces équipes temporaires sont souvent « venez comme vous êtes », et n'ont parfois pas toutes les compétences ni les armes nécessaires. Dans ce cas-là, il est indispensable de planifier des stratégies tactiques autour de ces lacunes.

» Fianchetto

La menace d'un combat peut venir de n'importe où. Vous devez donc vous poser la question suivante : êtes-vous capable de répondre efficacement à ces menaces ? Par exemple, vous ne voulez pas vous trouver dans une situation où vous n'avez emporté que des armes à portée proche, telles qu'un shotgun ou une mitrailleuse, en rase campagne alors qu'un sniper, un mitrailleur ou même un tireur habile armé d'un fusil d'assaut aurait une meilleure portée effective que vous. Cependant, ces mitraillesuses ou shotguns sont parfaits pour une attaque rapprochée dans un bâtiment, ou une ruelle d'une zone urbaine étroite, grâce à leur petite taille et leur maniabilité dans des lieux exiguës.

Il est extrêmement difficile d'emporter une sélection d'armes suffisante pour faire face à des menaces dont les portées diffèrent. C'est pourquoi il est préférable de les répartir au sein de l'équipe. Je vous conseille d'utiliser des armes qui ont des portées différentes et au moins une avec une portée extrême.

» N'oubliez pas que les sorts de combat sont en visibilité directe et sans limite de portée. Si quelque chose peut être vu, il peut être touché.

» Winterhawk

» Et annoncer exactement l'endroit où ton équipe et toi vous trouvez. Je ne dis pas que les sorts de combats n'ont aucune utilité, mais n'oublions pas non plus leurs inconvénients.

» Hard Exit

Alors à quoi devrait exactement ressembler un attirail digne de ce nom ? La réponse varie selon le job. Mais chaque membre d'une équipe devrait avoir au moins une arme principale et une arme secondaire qu'il maîtrise. Selon mon avis éclairé, un attirail devrait ressembler à cela :

1. ARME À PORTÉE LONGUE

Les fusils sniper, les FCA et même la plupart des fusils de chasse sont plus efficaces à portée longue ou extrême. Les mitrailleuses et les fusils d'assaut conviennent à cette tâche, même s'ils ne sont pas idéaux.



2. ARMES À PORTÉE MOYENNE OU COURTE

Les fusils d'assaut, les carabines, les mitrailleuses et certains shotguns sont plus efficaces à ces portées et sont souvent utilisés lors de combats rapprochés. Si l'encombrement ou les munitions posent problème, les pistolets automatiques peuvent théoriquement remplacer une mitrailleuse. Mais comme pour les pistolets, ils sont plus efficaces à portée plus courte.

3. ARME DE RECHANGE OU DE SECOURS

Généralement toute forme de pistolet, bien que les armes tranchantes et les autres armes de mêlée puissent aussi être utilisées si vous êtes désespéré en avez besoin. Peu importe le job, tout le monde devrait avoir une arme de secours.

4. UNE ARME DE MÊLÉE

Une épée, une hache, une lance, un couteau ou que sais-je. Ayez-en une qui vous servira lorsque vous devrez vous battre d'un peu trop près, même si vous avez une arme principale ou secondaire.

5. UNE ARME DE DERNIER RECOURS

Sa nature importe peu, mais ayez quelque chose, *n'importe quoi*, pour l'ultime effort, lorsque toutes les autres options (ou armes) auront été épuisées. J'ai même déjà vu quelqu'un utiliser des grenades comme ça.

6. DES ARMES SPÉCIALES OU LOURDES (OPTIONNELLES)

Une opération requiert parfois des armes spécifiques qui ne correspondent pas aux paramètres normaux. Elles incluent (mais ne se limitent pas à), ce qui suit : lance-grenades, lance-roquettes, lance-flammes, fusils antimatériel, armes de démolition basique.

7. AUTANT DE MUNITIONS QUE VOUS POUVEZ EMPORTER.

À moins que vous n'apportiez que des armes de mêlée, ce qui est déconseillé, vous allez avoir besoin de munitions. La plupart des fusillades ont tendance à être courtes dans les Ombres, mais si votre arme à feu est à sec, vous allez regretter de ne pas avoir un autre chargeur.

- Peu importe ce que je fais, j'ai toujours une armure basique, mon arme de poing principale (avec au moins deux chargeurs de réserve) et mon fidèle couteau de combat. Parce que vous ne savez jamais quand vous devrez tirer dans la tête de quelqu'un, lui planter un couteau dans la gorge... Ou pour découper le gâteau.
- Danger Sensei
- Je remarque là un parti pris évident pour les armes à feu. Qu'en est-il de ceux d'entre nous qui préfèrent d'autres armes ?
- Treadle
- Les armes à feu sont tout simplement les armes les plus fréquentes en combat. Toute règle a ses exceptions, mais c'est à vous d'en discuter avec votre équipe quand vous élaborez vos plans.
- Rifleman

SÉLECTION D'ARMURES

Les combattants favorisent généralement la capacité offensive de leurs armes de prédilection et considèrent l'armure comme accessoire. Cela s'explique par son coût (les armures sont généralement plus chères que la plupart des armes à feu) ou par l'idée qu'il vaut mieux frapper nos ennemis les premiers, avant qu'ils ne fassent de même. Et bien que ce concept jouisse d'une certaine crédibilité, le problème, c'est que vous n'allez pas toujours

pouvoir porter le premier coup, sans parler de neutraliser l'opposition avant qu'elle vous renvoie l'ascenseur. Peu importe la situation de combat, votre armure détermine parfois si vous allez quitter un affrontement sur vos deux jambes ou dans un sac mortuaire.

- Les armes et l'armure sont dans un système constant de surenchère. Les armes deviennent plus létales et efficaces, alors la technologie des armures s'améliore à chaque innovation pour pouvoir répondre aux nouvelles menaces. Et à ce moment-là, tandis que les armures rattrapent leur retard, le cycle se répète. Actuellement, nous sommes arrivés à un point où les armes offensives ont l'avantage.
- Red Anya

Les tendances actuelles en matière de conception d'armure procurent également des avantages ainsi que des équipements secondaires supplémentaires. Les modifications basiques peuvent protéger les utilisateurs des dangers comme les conditions climatiques extrêmes, le feu et les attaques chimiques, pour ne citer que ceux-là. Ces équipements peuvent aussi servir de base pour stocker et accéder à certains types d'armes courantes.

Assurez-vous que votre armure est au moins adaptée pour le job. La meilleure façon de passer un très mauvais quart d'heure, c'est de rejoindre une fusillade en cours avec seulement des vêtements pare-balles. De la même manière, si vous essayez d'être discret avec une armure de sécurité ou une armure militaire complète (en partant du principe que vous pouvez vous en procurer), cela ne va pas bien se passer, à moins que vous ayez plus d'un tour dans votre sac.

- Beaucoup de magiciens aiment rétorquer que certains sorts vont réduire les effets négatifs d'une armure lourde portée par un coéquipier, lors des situations qui demandent de la discréption. Même si c'est indéniable, un bon mage de sécurité ou un esprit pourrait tout aussi bien détecter l'effet du sort. Dans ce cas, vous n'avez qu'à sonner l'alarme vous-même.
- Hard Exit
- Avant que cela ne dérive sur une polémique « magie vs technologie », laissez-moi souligner que les deux ont leurs avantages et leurs inconvénients. Alors, contentez-vous de planifier en conséquence, OK ?
- Glitch
- À mon avis, on peut tout de même se mettre d'accord sur le fait que la meilleure façon de survivre à un combat, c'est de l'éviter.
- Lyran
- Ouais, mais c'est comme dire que tu gagneras la partie en ne venant pas jouer.
- Slamm-O!

EXAMEN ET SÉLECTION DE L'ÉQUIPEMENT

Les armes et l'armure sont les premiers éléments à prendre en compte dans le choix d'un attirail de combat, mais il y a d'autres choses à prendre en compte. Le combat ne consiste pas seulement à tuer et ne pas se

faire tuer ; il s'agit de remplir une mission ou un objectif. Lorsque vous réfléchissez à ce que vous voulez emporter, posez-vous les questions suivantes.

Avez-vous besoin d'un équipement spécial et comment le stockerez/emporerez-vous ? Tout comme les armes, les munitions et l'armure, l'équipement spécial a un poids, et prend de la place qui pourrait être allouée à des munitions ou d'autres outils. Si c'est vital, trouvez une solution. Si vous pouvez le remplacer par un autre accessoire ou équipement, considérez cette option.

- Et avant que quelqu'un demande : « Pourquoi est-ce que je ne pourrais pas simplement laisser mon équipement ou mes armes au rigger ? » Je vous dirai ceci : mon véhicule ne sera pas toujours à votre disposition pendant le job. Et pour être honnête, ça me tape sur les nerfs quand mon véhicule à haute performance, doté d'un équipement de malade dernier cri, est traité comme un vulgaire garde-meuble.
- Turbo Bunny
- Je me suis fait un bon paquet de créd' ces dernières années en vendant l'équipement de mes anciens coéquipiers.
- Clockwork
- Normalement je dirais que c'est odieux, mais j'ai déjà fait la même chose.
- Turbo Bunny

Combien de temps prévoyez-vous d'être sur le terrain ? C'est aussi une chose à laquelle la plupart des shadowrunners devraient réfléchir quand ils s'équipent de façon plus militaire/paramilitaire. Plus vous restez sur le terrain, plus vous serez susceptibles de devoir emporter de l'équipement pour vous soigner et assurer votre survie. Cela signifie que vous devrez peut-être sacrifier certaines armes ou munitions.

Emportez toujours un médikit. Tout le monde dans l'équipe devrait en avoir un, même plus si possible, quand bien même vous n'emporteriez que le strict minimum. Et je ne devrais même pas avoir à vous expliquer pourquoi.

Tenez-vous beaucoup à un objet ? S'il y a bien une putain d'idée à laquelle un professionnel doit bien se faire immédiatement, c'est qu'il devra peut-être sacrifier son équipement préféré. Ouais, vous pourriez bien perdre un millier de nuyens ou devoir abandonner un précieux focus d'arme. Mais l'équipement peut être remplacé, pas votre petit cul. En règle générale, si une arme ne peut pas être réparée sur le terrain, ou manque de munition et porte préjudice à la mission/au job ou au bien-être global de l'équipe, il faut s'en débarrasser parce que c'est un poids mort.

- Exactement ! C'est ma putain de bête noire. J'ai souvent ce problème avec les deckers et les riggers qui sont trop attachés à leurs decks, leurs drones ou leurs véhicules. Mais les tireurs et leurs précieux pistolets figurent aussi en haut de la liste. Si vous pouvez sauver votre équipement, OK. Mais au moment où ça menace ma survie, je le balance moi-même. Et si tu me prends la tête avec ça, je te fume et je balance ton corps sans la moindre hésitation.
- 2XL

D'OÙ EST-CE QUE ÇA SORT ?

Avec la multitude d'armes, d'armures et d'options d'équipement disponibles dans Shadowrun Sixième Édition, les joueurs pourraient essayer d'emporter tout leur arsenal avec eux à tout moment, au cas où. Cela peut poser problème au MJ qui tente de mettre les PJ au défi pendant une session, en particulier s'ils ont un puissant arsenal. Pour pallier cela, voici les méthodes qu'un MJ peut utiliser.

Premièrement : demandez aux joueurs de vous indiquer spécifiquement quels objets ils emportent pour chaque opération. Le MJ peut consigner ce qu'un joueur a sur lui à n'importe quel moment afin que des objets bien trop commodes ne fassent pas leur apparition sans raison. Cela incite aussi les joueurs à penser à prioriser certains kits et à se préparer efficacement.

Deuxièmement : demandez aux joueurs de vous expliquer précisément où et comment ils stockent leur équipement et leurs armes sur eux. Même si cela peut sembler pointilleux, plusieurs options de stockage d'armes/d'équipement sont disponibles et spécifiquement conçues pour cette situation précise.

Troisièmement : le MJ peut utiliser l'état Fatigué (p. 56, SR6) lorsqu'il est approprié à la situation si les joueurs ne sont pas raisonnables quant à la quantité de choses qu'ils transportent.

FORMER UNE ÉQUIPE DE COMBAT PERFORMANTE

OK, cette prochaine partie n'explique pas comment former une équipe de *shadowrun* performante. Elle explique comment former une équipe de *combat*, au sein de laquelle les membres combinent leurs compétences et leurs ressources pour participer à une opération de combat. Même si une équipe de shadowrun se doit d'être performante dans une telle situation, ce n'est qu'une partie de ce qui est requis pendant un run. Je vais simplement ignorer ces autres aspects pour me concentrer sur les moments où les balles sifflent, vu que c'est ce sur quoi porte ce dossier.

LES TYPES D'ÉQUIPES

Il y a toutes sortes de dynamiques dans les équipes, mais elles se réduisent généralement à deux types : temporaire et fixe.

Les équipes temporaires rassemblent des professionnels avec un éventail de compétences spécifiques ou multiples pour accomplir un certain job, tâche ou mission. Ces professionnels ont peut-être déjà travaillé ensemble auparavant et peuvent même se connaître. Mais lorsque Johnson a contacté son intermédiaire, celui-ci a décidé de faire appel à ces bougres. Et lorsque la mission se termine, en temps normal, l'équipe se dissout.

Les équipes temporaires peuvent être personnalisées pour remplir les critères d'un job spécifique, du moins en

théorie. Il est difficile de savoir précisément quelles compétences vont être requises, parce que les jobs prennent souvent des directions étranges. À moins que M. Johnson ait déjà un plan et n'ait plus besoin que de professionnels pour le mener à bien.

Et puis il y a les équipes fixes. Ces équipes permanentes ou semi-permanentes se composent de professionnels qui se sont alliés sur le long terme et qui prennent des jobs en groupe. Ces équipes sont souvent figées, mais elles font parfois appel à d'autres personnes si c'est nécessaire.

Puisqu'ils ont souvent travaillé ensemble, les membres des équipes fixes ont un niveau de cohésion et de coordination qui dépasse de loin celui des équipes temporaires. Ils connaissent les forces et les faiblesses de leurs coéquipiers, savent comment ils vont réagir et sont plus à même de travailler ensemble. L'inconvénient des équipes fixes, c'est le risque de désavantage tactique. Ajouter des membres temporaires au groupe risque de perturber sa cohésion, ce qui n'est pas idéal en combat.

FORMER SON ÉQUIPE DE COMBAT

Le facteur principal et primordial pour une équipe de combat est sa capacité à agir efficacement en tant qu'unité cohésive. La vie des membres de l'équipe en dépend. Les professionnels sont des personnes, ayant leurs propres besoins, désirs, intérêts personnels et méthodologies. Ceux-ci peuvent (c'est d'ailleurs souvent le cas) entrer en conflit avec ceux des autres membres de l'équipe, à moins d'instaurer un solide leadership. Vous n'êtes pas forcés de vous aimer ; vous devez seulement travailler ensemble jusqu'à la fin du job ou de la mission.

- Toutes les équipes qui se forment n'en sont pas capables. Ça commence parfois comme ça, mais, très vite, l'ego de quelqu'un est froissé, ou les choses dégénèrent et l'esprit d'équipe commence à se briser. Heureusement, l'intermédiaire est assez doué pour savoir qui peut travailler avec qui, puisque c'est son job.
- Danger Sensei
- Il est aussi fréquent chez les pros de régler leurs comptes après le job. Tant que ce n'est pas pendant, je m'en fiche.
- Am-mut
- Certains essaient quand même. Dans la confusion du combat, des gens se disent « ce sont des choses qui arrivent ». Si vous avez un différend avec quelqu'un de votre équipe, vous feriez mieux rester vigilant, au cas où .
- Cayman
- Il y a quelques semaines, j'ai remplacé un decker qui s'est fait marquer par une équipe de traqueurs de DIEU. L'adepte de cette équipe était répugnant, il n'arrêtait pas de me proposer de « passer un bon moment » avec lui une fois le job terminé. Tous les autres ont trouvé ça drôle et m'ont dit : « il est comme ça ». Le job s'est bien déroulé, mais après avoir reçu notre salaire, l'adepte a encore insisté. Alors je lui ai tiré dans les deux genoux et je l'ai remercié. Au bout du compte, j'ai effectivement passé un bon moment !
- /dev/grrl

LES RÔLES AU SEIN DE L'ÉQUIPE

Une équipe de combat doit pouvoir fonctionner comme une machine bien huilée. Et comme n'importe quelle machine, une équipe de combat ne peut être bonne que si ses éléments le sont. Mais quels sont-ils ?

La position la plus vitale est celle de **leader**. Peu importe le job, l'objectif ou la composition de l'équipe, quelqu'un doit être aux commandes. Dans un corps de troupe, le leader est le plus haut gradé. Mais dans les Ombres, le grade vaut que dalle, dans les rares cas où il existe. On suit les leaders des équipes des Ombres parce qu'ils ont les compétences requises et font bien leur travail, ou du moins sont très doués pour le faire croire.

- Diriger dans les Ombres est brutal, surtout pour les bleus ou les débutants. Vous serez testés à chaque étape, toutes vos décisions seront remises en question par ceux qui pensent savoir mieux que vous (et parfois ont raison). Les bons leaders font fi de cela et font avancer les choses. Malheureusement, la manière de le faire est quelque chose que chaque leader doit découvrir par lui-même.
- Mihoshi Oni
- Et souvenez-vous : vous allez merder. Lorsque ça arrivera, assumez votre erreur et trouvez le moyen de la réparer ou de vous amender auprès de votre équipe. Et ne la reproduisez pas.
- Hard Exit

Dans les Ombres, les leaders évaluent constamment la situation et s'adaptent au besoin. Cependant, chacun a sa propre manière de diriger. Avec les systèmes de communication modernes et la technologie matricielle, les leaders peuvent diriger à distance plutôt que depuis le front. Cette méthode peut être considérée comme lâche dans certains cercles. Mais peu importe la façon dont une équipe est dirigée, tant que cela fonctionne. Aussi essentiel que puisse être le leader, une équipe doit aussi avoir une hiérarchie. Si quelque chose arrive au leader, quelqu'un doit reprendre les commandes immédiatement et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne.

Le deuxième rôle important dans une équipe de combat est celui des **combattants**. Si vous ne l'avez pas encore deviné, ce sont les mecs qui vont affronter l'ennemi. Les styles personnels, les compétences et les préférences peuvent varier, mais les combattants sont généralement (mais pas toujours) des mercenaires, des samouraïs des rues, des adeptes, des tanks ambulants et d'autres spécialistes des dommages comme les snipers et les experts en armes lourdes. Mais, quelle que soit la façon dont ils font leur boulot, en tant que groupe, les combattants doivent être capables d'atteindre l'ennemi à différentes portées et de diverses manières. De plus, les missions de combat sont souvent réparties dans une équipe selon sa composition ou les besoins spécifiques de celles-ci. Charger un sniper de la surveillance, ou un mercos troll de jouer le garde du corps du magicien de l'équipe (ou du decker présent sur les lieux) ne sont que deux exemples de ces possibilités.

Le **soutien magique** a un rôle crucial dans les combats modernes. Pendant les opérations qui précèdent le combat, les magiciens peuvent partir en reconnaissance en projection astrale ou avec l'aide des esprits. Leurs sorts peuvent dissimuler les membres de l'équipe ou améliorer leurs capacités. Durant le combat, les magiciens offrent un soutien tactique direct avec leurs sorts et les esprits. Mais malgré tous leurs avantages, les magiciens peuvent

aussi être vos plus grandes faiblesses s'ils ne sont pas utilisés et protégés correctement. Parce que comme un pistolet qui arrive à court de balles, un magicien épuisé peut rapidement devenir un boulet.

- Si je le connaissais pas aussi bien, je dirais que ce bouffon a quelque chose contre les magiciens.
- Axis Mundi
- Tu ne le connais effectivement pas si bien. Même si le Colonel ici présent exagère un peu, il n'a aucun préjugé sur les magiciens, il se montre juste pragmatique. Nos capacités sont des atouts, mais comme n'importe quel atout, elles doivent être utilisées correctement pour être efficaces. Et pour être franc, la plupart des magiciens ne sont pas connus pour leurs prouesses physiques.
- Winterhawk
- Malgré tout, un mage de combat qui se lâche est l'une des choses les plus terrifiantes que j'ai jamais vues.
- Lyran

Avec la fonctionnalité sans fil complètement intégrée à tous les aspects de la vie, le **soutien matriciel** est plus important que jamais pour les combats modernes. Pour le meilleur et pour le pire, la plupart, si ce n'est toutes les technologies de combat, sont acheminées ou augmentées par la fonctionnalité sans fil. Les avantages que cela offre sont tout aussi réels que la menace constante que ces systèmes soient compromis. Dans la plupart des situations, le soutien matriciel agit à distance, ou du moins loin de la ligne de front pendant un combat. Cela permet aux spécialistes de la Matrice de se concentrer totalement sur leur tâche. Cependant, ce n'est pas toujours possible quand un soutien matriciel direct est requis au front, et c'est à ce moment-là qu'ils sont les plus vulnérables.

Durant le combat, le soutien matriciel a deux objectifs principaux : attaquer un ennemi via la Matrice et protéger son équipe des attaques matricielles. Ces attaques varient des attaques « légères », comme fournir des données erronées à l'ennemi, aux attaques « violentes », comme infliger des dommages à son équipement et son matériel électrique. Son second objectif, qui s'aligne avec le premier, consiste à protéger et à maintenir les lignes de communication ou les réseaux tactiques avec ses alliés, en particulier lorsque les opérations les obligent à se répartir sur de grandes distances ou hors de portée de vue. Les éléments d'une équipe de combat dont les communications ont été compromises peuvent vite être isolés et se faire éliminer.

- Le moyen de communication de l'ennemi a toujours été l'une des premières et des plus importantes cibles visées par les commandants militaires. Aujourd'hui, la plupart des attaques majeures commencent par une attaque matricielle suivie d'une action de combat directe.
- Picador

Avec sa réputation de « cavalerie », le **soutien véhicules** et **drone** offre une grande flexibilité tactique. Il assure un tir de soutien avec une artillerie lourde comme les mitrailleuses, les roquettes ou les canons. Le véhicule d'un rigger peut aussi être utilisé comme unité de commandement et de contrôle mobile ; surtout s'il est équipé de drones. Selon leur type et leurs modifications, les drones

multiplient considérablement les forces et peuvent être utilisés comme proxy pour remplacer le rigger sur le champ de bataille. Les drones sont parfaits pour les opérations de reconnaissance et offrent des données précieuses sur le champ de bataille avant et pendant une mission.

- J'aimerais aussi souligner que nous pouvons être mis hors de combat, alors que nos véhicules sont toujours intacts, eux. Alors ce serait un soulagement que vous appreniez à conduire ou au minimum que vous sachiez enclencher ce foutu autopilote.
- Turbo Bunny

Le dernier rôle, qui n'est pas vraiment un rôle dédié, est un fourre-tout avec tout ce dont l'équipe pourrait avoir besoin. Ces rôles de soutien divers sont souvent les rôles/jobs secondaires d'autres membres de l'équipe ou sont attribués à certains éléments qui ne sont pas forcément les plus tactiques, mais tout de même nécessaires. Par exemple, le rôle d'infirmier de combat. Une équipe peut avoir un infirmier dédié, ou un autre membre de l'équipe (tel que le face) peut aussi avoir été entraîné pour ce rôle. Transporter tout l'équipement en plus et les munitions peut être un autre rôle de soutien. Ce n'est pas très glamour, mais c'est nécessaire.

- Ces membres de l'équipe sont aussi des yeux supplémentaires pour détecter le danger, un autre cerveau pour résoudre les problèmes ou un autre flingue pour tirer sur l'ennemi.
- Danger Sensei

Peu importe votre rôle dans une équipe, je ne répéterai jamais assez qu'il vous faut connaître les missions de ceux qui sont au-dessus et en dessous de vous. Je l'ai évoqué plus tôt lorsque j'ai parlé du leader et de la hiérarchie, mais cela va bien au-delà. Chaque membre d'une équipe devrait au strict minimum avoir accès à la plupart si ce n'est toutes les armes transportées par l'équipe et savoir s'en servir correctement. Si votre coéquipier tombe au combat, vous devrez peut-être récupérer son arme et l'utiliser.

Et pour finir, pour l'amour du Grand Esprit, assurez-vous d'avoir un moyen de transport adapté. Tous les riggers n'ont pas un véhicule capable de transporter tout le monde. Quelle que soit la situation, assurez-vous d'avoir assez de sièges dans votre charrette pour pouvoir déguerpir.

PRINCIPES ET TACTIQUES DE COMBAT

Il existe un vieux dicton qui s'est transformé en maxime dans le langage militaire : « aucun plan ne survit au contact de l'ennemi ». En d'autres termes, cela veut dire que peu importe le temps que vous avez passé à planifier ou préparer le combat, vous pouvez n'arriver à rien une fois passé le point de non-retour, quand les hostilités se déclenchent pour de bon. Un combat est rapide, chaotique et brutal. Ce n'est pas non plus le moment de faire dans la demi-mesure, mais j'ai déjà exprimé clairement mon opinion là-dessus.

LES DYNAMIQUES AU SEIN DE L'ÉQUIPE

L'une des fausses idées que l'on se fait le plus souvent dans Shadowrun (et les JDR en général) c'est que certains rôles au sein d'une équipe/un groupe doivent être occupés, faute de quoi l'équipe sera inefficace. À cause de cela, des joueurs peuvent se sentir obligés de jouer des personnages qui ne les intéressent pas, uniquement pour pouvoir en avoir un de ce type dans l'équipe.

Cela ne devrait jamais être le cas.

Shadowrun est prévu pour que la partie se base autour de l'équipe et non pas l'inverse. Le Sixième Monde regorge de jobs différents ; les joueurs ont donc la possibilité de trouver/d'accepter le job qui leur convient via le M. Johnson qui leur convient (ou le MJ peut créer un job adapté si besoin). Si une équipe manque de spécialistes du combat, elle acceptera alors (normalement) des missions qui ne nécessitent que peu de combats. Si une équipe est axée sur le combat, elle peut choisir de prendre principalement des boulots à haut risque.

Si une équipe n'est pas capable d'être aussi sélective qu'elle le voudrait sur les offres d'emploi, une autre possibilité pourrait être d'engager des contacts ou des PNJ pour assumer les rôles requis. Ils sont à tous égards similaires aux autres runners dans l'équipe ; la seule différence, c'est que le MJ les contrôle.

L'issue d'un combat n'est jamais certaine, il n'y a donc aucune réponse absolue quant à la manière de remporter un affrontement. Mais il y a des principes et tactiques testés et approuvés que l'on peut incorporer à son plan de bataille.

QUAND C'EST "L'HEURE D'Y ALLER"

Dans n'importe quelle situation de combat, il y a toujours un moment où vous savez que ça va devenir merdique et que vous avez passé le point de non-retour. Cela porte plusieurs noms, mais je préfère « l'heure d'y aller ». C'est ce moment où vous devez vous donner à cent pour cent et affronter votre adversaire/la menace, ou mettre en place votre plan d'attaque et gérer tout ce qui va arriver ensuite.

Bien que le combat comporte de multiples angles et facteurs, un combattant va soit se concentrer sur l'offensive, soit sur la défensive, il n'y a pas de position neutre quand c'est l'heure d'y aller. Les deux ont leurs avantages et leurs inconvénients, avec lesquels les combattants vont devoir composer.

PRINCIPES DE COMBAT OFFENSIF

Il y a de multiples théories sur la façon d'agir lorsque vous passez à l'offensive. Mais elles se résument toutes à deux concepts : *y aller fort* ou *y aller discrètement*. À mon avis, il vaut mieux prendre l'option discréption quand c'est possible, pour garder l'élément de surprise tout en prenant votre ennemi au dépourvu (avec un peu de chance) ou lorsqu'il est désavantage. Et bien que les objectifs

variant, je suis un fervent partisan d'attaquer l'ennemi avant même qu'il ne se rende compte que je suis là, puis de disparaître. Cependant, certains ne croient pas en ce mode opératoire et il y aura des fois où l'ennemi saura, ou du moins suspectera, que vous arrivez. Dans ces situations, vous devez y aller fort et vite, en attaquant avec suffisamment de puissance pour qu'il ne puisse rien faire d'autre que mordre la poussière.

Peu importe la manière dont vous attaquez, utilisez le principe choc et effroi. L'idée c'est que lorsque vous attaquez, vous frappez rapidement et avec assez de force pour écraser les rangs ennemis, mais aussi créer le chaos parmi eux.

Si vous ne pouvez pas les surprendre, démolissez-les.

Pour pouvoir réussir ça, vous devez avoir les bons outils pour le job. Comme expliqué ci-dessus, votre attirail de combat doit avoir été basé sur votre stratégie de bataille et vous devez être capable d'affronter l'ennemi à différentes portées. Avec un peu de chance, les paramètres de la mission vous auront conduit à sélectionner des armes et un équipement adaptés, parce que je peux vous dire d'expérience que peu de choses craignent plus que d'attaquer une cible et se rendre compte que nos armes lui font que dalle.

- C'est foutrement vrai. Au début de ma carrière, on m'a convaincu de ne pas prendre mon vieux Panther pendant un run parce que le « leader » a merdé sur le repérage de la sécurité du site. Il aurait pu être utile quand on est tombés sur les deux trolls en armures militaires lourdes, que le boss n'avait pas remarqués, et qui nous ont foncé dessus. Heureusement, nous avons improvisé en leur larguant un conteneur de marchandises sur la tronche. Mais ça nous a pris du temps que nous n'avions pas et nous a coûté un tireur.
- Cayman

Dès que le combat commence, la première chose à faire est de prioriser les cibles. Dans le cadre d'une opération militaire traditionnelle, cela consiste à éliminer des objectifs clés, comme les moyens de communication. Ou cela peut consister à neutraliser les plus grandes menaces. Nous avons tous déjà entendu la phrase « butez le mage en premier », mais ce n'est pas toujours le cas. Le mage ennemi peut être une cible moins prioritaire que, par exemple, l'adepte troll sur le point de planter sa hache de guerre dans votre crâne ou le nain qui s'apprête à vous balancer une roquette aux fesses.

Décisions, décisions...

Peu importe l'objectif, vous devez déterminer la meilleure façon de mener les opérations (sans blague ?), ce qui signifie trouver les faiblesses de la cible et les exploiter. Par exemple, pour la majorité d'entre nous, ça sent mauvais d'aller au corps à corps avec la plupart des trolls. Alors la meilleure façon de les éliminer consiste à employer une arme à distance, la magie ou... fuir. Ou cela peut être aussi simple que trouver les faiblesses stratégiques, tactiques ou numériques de l'ennemi et s'y attaquer. Aucun combattant, quelle que soit sa puissance, n'est complètement invulnérable ; il aura toujours un talon d'Achille. À vous de le trouver.

- Ou juste s'acharner sur lui jusqu'à ce qu'il tombe.
- Chainmaker

➤ C'est faisable, mais ce n'est pas une tactique que tu peux utiliser sans avoir les effectifs nécessaires et le temps de ton côté. Et d'expérience, la plupart des équipes de runners n'ont ni l'un ni l'autre quand les balles commencent à fuser.

➤ Rifleman

Quand les choses dégénèrent, soyez prêt à vous adapter. Vos coéquipiers vont tomber au combat, vous allez manquer des tirs, les cibles vont avoir la fâcheuse tendance à ne pas mourir et les renforts ennemis vont arriver à une fréquence agaçante. Ou tout simplement, il arrivera des moments où vous vous direz « mais qu'est-ce que c'est que ce bordel ? ». Les choses vont mal tourner, alors soyez-y préparé.

Pour garder cette adaptabilité et rester ouvert à d'autres options, conservez une marge de manœuvre ainsi que votre mobilité. Même avec la tech moderne, il est plus difficile de toucher une cible mobile que statique. Peu importe votre résistance, la dernière chose que vous voulez, c'est vous retrouver à découvert, au pied du mur ou cerné. Cela donnerait l'occasion à votre ennemi de vous mettre le grappin dessus et vous démolir.

Rester mobile et pouvoir manœuvrer vous aide aussi à garder l'initiative. La dernière chose que vous voulez, c'est que vos ennemis se regroupent et contre-attaquent. Faites en sorte qu'ils restent sur la défensive. Vous devriez être celui ou celle qui dicte les termes de la bataille et pas l'inverse.

Pour accomplir cela tout en manœuvrant, utiliser les couverts et le terrain pour cacher vos mouvements et vous protéger, vous et votre équipe, des tirs ennemis. Les manœuvres de combat (nous y viendrons plus tard) sont spécialement conçues pour permettre aux équipes de travailler ensemble et combinent souvent vitesse et couverture. Si vous vous retrouvez dans une situation où il n'y a aucun couvert, trouvez-en ou fabriquez-en un.

Les choses peuvent aller dans votre sens, mais il suffit d'un manque de pot ou d'un coup de chance en faveur de l'ennemi pour changer l'initiative du combat. Un bon leader sait reconnaître quand la situation est intenable et quand il est temps de se replier. L'idée est difficile à

LA DIFFÉRENCE ENTRE LA COUVERTURE ET LA DISSIMULATION

L'une des plus grosses erreurs que font les joueurs est de penser que la couverture et la dissimulation sont la même chose. La dissimulation empêche simplement quelqu'un d'être vu. La couverture fournit un peu de protection contre les attaques ennemis, mais peut également, dans certaines circonstances, dissimuler le personnage. Un mur fait de matériaux lourds est un bon exemple de la combinaison des deux. Pour distinguer une couverture d'une dissimulation, les joueurs et le MJ devraient réfléchir à ce qui est utilisé et à quel point ces objets pourraient être résistants à l'attaque à venir. Par exemple, une benne en métal pourrait résister aux petites armes telles que les pistolets ou les mitrailleuses, mais les fusils d'assaut et les plus grosses armes pourraient la transpercer. Quelle que soit la situation, le MJ doit déterminer judicieusement l'efficacité d'une couverture ou d'une dissimulation.

avaler pour beaucoup de professionnels parce qu'ils la considèrent comme un échec ou de la lâcheté. Parfois, vous devez décamper et vous regrouper ou élaborer un nouveau plan. Ça craint de perdre un combat, mais ça craint encore plus de mourir.

- En parlant de réput », ceux qui écotent de celle de mettre en danger l'équipe sans bonne raison à cause de leur mauvais leadership, de leur imprudence ou de leur mépris total ne font pas long feu. Si l'ennemi ne les descend pas, c'est leur équipe qui s'en chargera.

➤ Marcos

Si vous devez vous replier ou même si la mission se déroule sans encombre, assurez-vous de sécuriser un itinéraire et des voies de sortie. C'est bien d'abattre la cible ou de remplir un objectif, mais ça ne vaut que dalle si l'équipe ne peut pas s'exfiltrer de la zone. À moins d'avoir éliminé toute opposition, il y a de grandes chances que vous ayez asticoté pas mal de gens qui vont chercher à se débarrasser de vous. Assurer votre sortie augmente vos chances de récupérer votre salaire.

- Et ne pensez pas que le run est terminé juste parce que vous arrivez à quitter les lieux. Il y a de grandes chances que la personne à laquelle vous avez nui dans le cadre de votre job tente de vous abattre pendant un certain temps. Assurez-vous de sécuriser vos planques jusqu'à ce que ça se tasse et que contacter M. Johnson soit sans danger. Puis récupérez votre salaire.

➤ Stone

PRINCIPES DE COMBAT DÉFENSIF

Les choses sont un peu différentes quand vous êtes sur la défensive. Cela requiert certains principes et tactiques différents, notamment si vous vous défendez en position statique ou si votre mobilité et vos manœuvres sont limitées.

Lorsque vous vous battez en défense, la détection des menaces et la prévention d'une attaque en amont sont primordiales. Cela permet au défenseur de fortifier sa position et d'élaborer un plan d'attaque défensif ; peut-être même (éventuellement) de contre-attaquer et de pulvériser l'ennemi.

La couverture et la dissimulation sont vos amies et cela s'applique d'autant plus au défenseur. En position défensive, renforcez vos défenses pour améliorer votre protection. Si vous avez la malchance de tomber dans une embuscade, le couvert peut être la seule chose qui vous maintienne en vie.

L'un des rares véritables avantages qu'a un défenseur, c'est qu'il peut utiliser des fortifications. Cela va de murs épais aux obstacles de fortune, le principal intérêt des fortifications étant de faire obstacle à l'attaquant et de gagner un temps précieux.

Quelle que soit la situation tactique dans laquelle vous vous trouvez, sachez que la plupart des principes tactiques offensifs peuvent aussi être utilisés de manière défensive. Identifier la menace, prioriser les cibles et mener à bien le plan revient au même en défense. Si un défenseur est capable de diminuer ou de ralentir la progression de l'attaquant, il a une chance de contre-attaquer. Rien ne gâche plus la journée d'un attaquant qu'une cible qui inverse les rôles.

TACTIQUES D'ESCOUADE ET MANOEUVRES DE COMBAT

Si les principes de combat couvrent le tableau d'ensemble, les Tactiques d'escouades (TE) sont les détails et les actions qui permettent de mettre en œuvre ces principes. Les TE sont des types d'actions spécifiques ou manœuvres de combat réalisées par une équipe qui travaille conjointement pour obtenir un avantage tactique pendant le combat. Tandis que certaines de ces manœuvres se concentrent plus sur l'attaque ou la défense, d'autres peuvent être ajustées sur le moment, selon la situation.

BARRAGE RAMPANT

SEUIL : 4

Tactique populaire utilisée par les équipes de combat avec un important soutien de tir, le Barrage rampant se compose de deux éléments : les membres de l'équipe qui avancent et un membre qui les couvre (avec roquette, grenade ou mortier). L'élément qui couvre l'équipe sécurise les tirs qu'il fait pleuvoir vers l'avant, le long du chemin qu'empruntent ses coéquipiers, afin de les débarrasser des ennemis, des pièges ou des obstacles. Cette manœuvre est répétée tandis que le soutien de tir fait « ramper » ses tirs vers l'avant. Coordonner le soutien de tir et les membres de l'équipe durant cette manœuvre peut vous donner du fil à retordre ; des erreurs (complications) se soldent souvent par des tirs alliés.

(Remarques/Avantages : pour agir, le soutien de tir doit être capable de viser la cible. Suite à un jet réussi du soutien de tir, l'équipe qui progresse obtient +3 à son SO tandis que l'ennemi perd -3 à son SD.)

EFFRACTION DYNAMIQUE

SEUIL : 3 (4 EN UTILISANT LANCER D'EXPLOSIFS)

Mise au point par les équipes des forces de l'ordre pour gérer les prises d'otage et les séquestrations, cette tactique a été adoptée par les unités militaires lorsque les guerres urbaines sont devenues plus répandues. Le concept de cette manœuvre consiste à ce qu'une équipe d'intervention accable une cible avant qu'elle ne puisse réagir ou freiner sa réponse. Pour mettre cette manœuvre en place, une équipe forme une ligne ou se « regroupe » devant l'entrée de la zone où se trouve la cible. Un membre de l'équipe ouvre rapidement (ou détruit si nécessaire) la porte en faisant sauter le verrou ou les charnières avec des balles très puissantes (généralement celles d'un shotgun), en y plaçant des charges explosives ou en utilisant un dispositif d'effraction. Les participants regroupés se précipitent alors et se séparent à droite ou à gauche (chaque membre alterne) pour scanner la zone où se trouve la cible et pointer les armes vers les individus hostiles. Celui qui a ouvert la porte entre en dernier.

L'une des variations les plus populaires consiste à jeter des explosifs, le plus souvent des grenades flashbang, entre le moment où la porte est ouverte et celui où l'équipe entre.

(Remarques/Avantages : pour réaliser cette manœuvre, deux à trois personnages doivent participer : un pour ouvrir, un pour entrer le premier et, si des explosifs sont utilisés, un pour s'en occuper. Si elle réussit, les participants obtiennent +2 à leur SO en plus des bonus octroyés par les engins explosifs. Si une équipe d'intervention arrive à utiliser cette manœuvre pour tendre une embuscade, le bonus à son SO augmente de +3.)

FLANQUER

SEUIL : 3

Similaire à Tirs croisés, la manœuvre Flanquer est utilisée pendant le combat. Pour réaliser cette manœuvre contre un adversaire, vous devez avoir au moins deux unités de combat. La première sert à couvrir la deuxième, elle affronte l'ennemi tandis que l'autre unité manœuvre autour de l'ennemi pour se placer sur sa droite, sa gauche ou derrière lui. L'unité qui flanque l'ennemi peut utiliser Furtivité pour couvrir sa manœuvre ou le faire à découvert. Une fois la manœuvre accomplie, l'unité qui a débordé l'ennemi utilise ses armes à feu ou d'autres attaques pour les combiner à celle de l'unité chargée de couvrir.

(Remarques/Avantages : si la manœuvre réussit, les participants bénéficient d'un bonus de +2 à leur SO tandis que la cible contournée subit un malus de -2 à son SD. Si l'unité qui déborde l'ennemi réussit à approcher sans se faire détecter, augmentez le bonus à son SO de +3.)

FORMATION EN DIAMANT

SEUIL : 2

La formation en diamant est généralement utilisée par quatre participants et est destinée à offrir à l'équipe un champ d'observation à 360 degrés tout en se déplaçant. Elle augmente les chances d'apercevoir la menace ennemie et d'y répondre. En temps normal, le leader est à l'avant de la formation, deux autres membres sont derrière lui, à gauche et à droite et un dernier membre est à l'arrière. Lorsque l'équipe répond aux menaces ennemis ou change de direction, le membre qui se trouve dans la direction vers laquelle la formation avance ou s'engage devient le nouveau front. Des membres supplémentaires peuvent être ajoutés au besoin ou se positionner au centre.

(Remarques/Avantages : baissez le seuil de tous les tests de Perception contre une embuscade de 2. Si cette manœuvre est mise en place avant le début du combat, ajoutez +2 à tous les scores d'initiative des membres de l'équipe qui y participent.

OUVERTURE D'ANGLE

SEUIL : SPÉCIAL

Cette manœuvre défensive n'est utilisée que par un seul opérateur, qui s'aide d'un couvert ou d'une technique de dissimulation. L'opérateur recule et utilise le coin du couvert/de la dissimulation pour cacher son profil tout en se déplaçant progressivement de façon latérale, en exposant juste assez son corps pour pouvoir avoir un bon angle de vue sur la cible. Le Pie Slice est plus efficace dans un milieu urbain ou en intérieur et avec un élément de surprise ou une embuscade.

(Remarques/Avantages : tous les deux succès au test de TE, ajoutez +1 au SD de l'opérateur).

UTILISATION DES TACTIQUES D'ESCOUADE

Dans SR6, Tactiques d'escouade (TE) est une Connaissance qui comprend l'usage, la compréhension et l'utilisation des manœuvres de combat. Durant l'affrontement, elle peut être utilisée pour réaliser une manœuvre de combat particulière et obtenir ainsi certains avantages spécifiques.

Afin de mettre en œuvre/tenter une manœuvre TE, au moins un membre de l'équipe doit avoir la connaissance TE ainsi que la compétence active Influence (pour réaliser une manœuvre ou enseigner aux autres comment la réaliser). Les bonus octroyés par le Leadership ou les spécialités d'Enseignement peuvent être utilisés pour les tests de manœuvre de combat. Pendant l'escarmouche, les manœuvres TE sont considérées comme des actions majeures, mais peuvent également être préparées avant le jet d'initiative. Un test de Perception + Intuition (seuil déterminé par le MJ) peut être utilisé pour identifier une manœuvre tentée par quelqu'un.

Pour mettre en place une manœuvre de combat :

1. Désignez un Leader. Ce membre de l'équipe va diriger ou commander les autres pour réaliser la manœuvre.

2. Pendant son tour, le Leader va faire un test d'Influence + Logique pour atteindre ou dépasser le seuil de la manœuvre. Ceux qui participent à la manœuvre doivent conserver une Action majeure qu'ils utiliseront pendant le tour du Leader. Les membres de l'équipe avec les compétences prérequises peuvent traiter un test de manœuvre TE comme un Test d'équipe suivant les règles classiques (p. 40, SR6). **Si tous les membres de l'équipe qui participent à la manœuvre TE ont la Connaissance Tactiques d'escouade, les manœuvres de combat sont considérées comme des actions mineures.**

3. Comptez tous les succès du test de manœuvre de combat pour déterminer s'il est réussi. Si l'équipe dépasse le seuil de deux, elle obtient un point d'Atout situationnel en plus des bonus listés (le Leader décide quel membre de l'équipe peut utiliser le point d'Atout).

4. Réalisez la manœuvre, appliquez les bonus et faites tout test de compétence supplémentaire. **Remarque :** la réalisation d'une manœuvre se base sur le score d'initiative le plus bas parmi les participants. Les bonus octroyés par une tactique d'escouade durent tant qu'ils sont pertinents d'un point de vue de l'action ou jusqu'à ce qu'une nouvelle manœuvre soit effectuée. Sauf mention contraire, les modifications de SO s'appliquent quelle que soit l'attaque utilisée.

PROGRESSION EN PERROQUET

SEUIL : 2 (À COUVERT) OU 3 (À DÉCOUVERT)

Surveillance délimitée est utilisée lorsqu'une équipe doit se déplacer sur le champ de bataille, en profitant d'un couvert. Un membre de l'équipe vise une ou plusieurs cible(s) avec une arme à distance (de préférence une arme à feu automatique), ce qui permet au reste de l'équipe d'avancer. Une fois que tous les membres de l'équipe se sont déplacés, un autre tireur couvre le premier. Cette manœuvre peut être exécutée avec ou sans couvert.

(Remarques/Avantages : -3 au SO de l'ennemi.)



REPLI STRATÉGIQUE

SEUIL : 3

Cette manœuvre est utilisée pour quitter une zone de combat ou se déplacer pour trouver un meilleur couvert. Les participants forment une ligne de front inclinée ou diagonale pour permettre à chaque membre de l'équipe d'avoir un champ de tir dégagé. Le membre de l'équipe le plus proche de l'ennemi recule jusqu'à passer derrière cette ligne de front, tandis que le reste de l'équipe le couvre en tirant. Ce processus se répète jusqu'à ce que tous les membres de l'équipe se soient déplacés ou aient quitté une zone de combat. Pour réaliser cette manœuvre, chaque participant doit posséder une arme à distance.

(Remarques/Avantages : +3 au SD.)

SOUS LE BOUCLIER

SEUIL : 3

Inspirée par les phalanges de l'Antiquité, Sous le bouclier est utilisée quand il n'y aucun couvert et qu'une équipe de combat doit manœuvrer sous les tirs ennemis. Les bases de cette manœuvre sont simples : un membre de l'équipe utilise un grand bouclier balistique tandis qu'un autre participant avance derrière lui pour bénéficier de la protection du bouclier et riposter tout en avançant à l'unisson. Plus il y a de boucliers, plus nombreux sont les participants qui pourront en bénéficier. Cette manœuvre peut également être utilisée en se déplaçant derrière un véhicule ou un drone blindé à la place d'un bouclier portatif.

(Remarques/Avantages : un bouclier balistique portatif peut être utilisé pour protéger un membre de l'équipe supplémentaire. Un grand drone de combat ou un petit véhicule peut protéger deux à trois membres de l'équipe selon sa taille. Un grand véhicule blindé peut protéger trois à quatre membres de l'équipe selon sa taille (dans ces situations, les décisions du maître de jeu prévalent). Les membres de l'équipe protégés gagnent le bonus au SD offert par les boucliers ou, dans le cas des drones et des véhicules, la moitié de leur indice de Résistance arrondie au supérieur).

TIR DE SUPPRESSION

SEUIL : 2, RÈGLES SPÉCIALES

Tir de suppression est une manœuvre qui peut être réalisée par un ou plusieurs tireurs. L'idée est d'utiliser une arme capable de tirer en automatique, afin de créer une pluie de balles dans un arc de cercle, en visant une zone plutôt qu'un individu ou un objet spécifique, le but étant de toucher le plus de combattants possible.

(Remarques/Avantages : pour réaliser cette manœuvre, les attaquants doivent avoir des armes à feu capables de tirer en mode automatique et disposer d'assez de munitions. Lors du test de TE, le nombre de succès total détermine combien de cibles les attaquants peuvent toucher avec un jet d'attaque. Chaque cible réduit son SD sur la base de la Valeur de dommage de l'arme et son SO de la moitié de cette même base, en arrondissant le résultat au supérieur.)

TIRS CROISÉS

SEUIL : 3

La manœuvre Tirs croisés consiste à positionner les forces alliées de telle sorte que l'ennemi subit des tirs venant d'au moins deux directions différentes. Avant d'appliquer cette manœuvre, le leader doit tout d'abord déterminer le meilleur endroit où placer les membres de son équipe. Plus efficace pour tendre une embuscade, la manœuvre Tirs croisés peut aussi être utilisée pendant le combat.

(Remarques/Avantages : avant de faire un test de manœuvre TE, le leader doit réaliser un test de Perception + Intuition (2) pour déterminer l'emplacement des participants. Si la manœuvre réussit, les attaquants gagnent +2 à leur SO et les défenseurs perdent -3 à leur SD.)

TOUS CONTRE UN

SEUIL : SPÉCIAL

Tous contre un est une attaque en meute coordonnée au corps à corps/combat rapproché. Les attaquants se concentrent sur une cible unique et l'attaquent simultanément, en visant les membres et le corps pour neutraliser ou maîtriser la cible. Une fois la cible maîtrisée, l'attaque peut cesser... mais c'est rarement le cas.

(Remarques/Avantages : au moins deux attaquants sont nécessaires pour cette manœuvre, mais aucun test de TE n'est requis. Les attaquants maintiennent leur action et attaquent simultanément en utilisant un test d'équipe standard. Tous les deux coups, les attaquants obtiennent +1 à sa VD pour maîtrise de l'ennemi.)

RÉSEAUX TACTIQUES

Depuis que les guerres organisées existent, la communication et la coordination ont toujours été les principales préoccupations des commandants sur le champ de bataille. Du côté numérique, les champs de bataille du Sixième monde étant couverts en RA comme en RV d'une quantité incroyable d'éléments de combat à gérer, ces préoccupations sont d'autant plus présentes.

Ces dernières années, l'apparition des réseaux tactiques a permis de continuer à améliorer le niveau de coordination. Les réseaux tactiques possèdent des commandes avancées au point où tout individu connecté peut bénéficier de données de combat avancées, qui permettent de meilleures performances globales.

Les anciennes technologies de réseaux tactiques prenaient la forme de terminaux encombrants qui les rendaient pénibles malgré leurs avantages. Sans compter que centraliser la plupart des informations de combat d'une équipe, si ce n'est toutes, sur un seul appareil fait de lui la principale cible des ennemis. Mais malgré ces inconvénients, cette technologie est encore populaire et n'est pas près de disparaître.

Aujourd'hui, plusieurs marques proposent des systèmes de réseaux tactiques, la plupart avec des capacités similaires. Il faudra attendre le début des années 2080 pour qu'une nouvelle entreprise de tech appelée Pantheon Industrie prenne de court les grosses corps de tech avec la sortie du M-TOC™, la nouvelle génération de système de réseau tactique.

M-TOC

(MOBILE TACTICAL OPERATIONS CENTER)

RÉSEAU TACTIQUE

Comme les précédentes générations de réseaux tactiques, le M-TOC est un réseau de communication sur terminal portable faisant environ la moitié de la taille d'un cyberdeck standard. Il fonctionne seul ou connecté à un cyberdeck ou une CCR. Le M-TOC accède et recoupe les données des commlinks, des senseurs, des systèmes d'armes intelligentes, des augmentations cybernétiques auditives et visuelles et d'autres sources externes.

Le M-TOC se distingue des autres réseaux tactiques car il n'utilise que des programmes spéciaux nommés Tac-Applis, qui ont été spécifiquement mis au point pour l'appareil. Ils offrent des fonctionnalités et capacités additionnelles, similaires à celles des programmes du cyberdeck. On peut passer d'une Tac-Appli à l'autre selon les besoins d'une mission, ce qui permet une personnalisation et une polyvalence sans précédent.

Le M-TOC a besoin d'un opérateur pour assurer le bon fonctionnement du système. Ce sera généralement un spécialiste de la Matrice, mais un rigger avec les compétences et l'équipement adapté peut aussi le faire. Quiconque maintient ce réseau permet aussi aux utilisateurs d'accéder à toutes les informations pertinentes qu'il a rassemblées.

Actuellement, trois modèles de M-TOC sont disponibles : les Mark I, II et III. Chacun a ses propres fonctionnalités et utilitaires. Chaque M-TOC comprend les fonctionnalités standard suivantes :

UTILISER LE M-TOC

Le M-TOC a plusieurs fonctions spécifiques faciles à décrire et à mesurer dans les descriptions, mais l'une de ses fonctions premières est de nature plus abstraite : les PJ peuvent utiliser le M-TOC dans des situations de combat afin de gagner de l'Atout au-delà de leurs limites, de le conserver et de le partager avec les personnes connectées au réseau. Le nombre de points d'Atout qui peut être conservé est égal à l'indice d'appareil du M-TOC. Cet Atout peut être conservé quand un joueur se retrouve dans une situation où il gagne plus d'Atout qu'il n'a le droit d'en avoir selon les règles. Les joueurs peuvent transférer tout point d'Atout personnel ou conservé dans le système M-TOC via une action mineure. Les règles normales d'utilisation de l'Atout situationnel s'appliquent (voir p. 49, SR6).

Pour vous aider à expliquer comment cela fonctionne dans l'univers du jeu, partez du principe que le M-TOC récolte en permanence de nouvelles informations via son logiciel d'évaluation tactique et stratégique, ce qui permet aux joueurs de prendre des décisions éclairées en élaborant leur prochain plan d'action.

On utilise un M-TOC de la même manière qu'un cyberdeck, mais sans aucune capacité de piratage. Les seuls attributs matriciels du M-TOC sont le Traitement de données et le Firewall (voir les stats du M-TOC dans la table ci-dessous). Ils peuvent aussi prendre les indices d'attribut de n'importe quel appareil matriciel auquel ils sont connectés.

- Amplification auditive et interface visuelle
- Biomonitor des membres de l'équipe
- Accès aux informations de l'arme des membres de l'équipe (munitions disponibles, statut opérationnel, accès biométrique)
- Accès à tout l'équipement des membres de l'équipe connectés à l'appareil (y compris les commlinks et les autres moyens de communication)
- Logiciel d'évaluation tactique et stratégique en temps réel
- GPS et logiciel de navigation mapsoft

M-TOC MARK I

Le Mark I a été conçu pour les officiers des forces de l'ordre et de sécurité, et spécifiquement pensé pour les situations qui nécessitent une grande coordination, comme les prises d'otage, dans le cas où les équipes d'intervention ne seraient pas disponibles. Il a été conçu pour être économique, afin de pouvoir être déployé parmi les agents de patrouille subalternes. Le Mark I comprend également un logiciel de détection de menace améliorée, un logiciel d'identification des alliés/ennemis (IAE) ainsi qu'un logiciel de ciblage amélioré pour les armes équipées d'un smartgun.

Remarques : réduisez le seuil des tests de Perception pour détecter une embuscade de 1. Le logiciel IAE offre un bonus de +1 aux tests de Perception pour déterminer si une cible dissimule des armes et pour identifier les sujets via un logiciel de reconnaissance faciale. Il offre également un bonus de +1 au SO à toutes les armes smartgun qui s'y connectent. Le Mark I peut supporter jusqu'à neuf utilisateurs.

M-TOC MARK II

Conçu pour les unités militaires en première ligne, le Mark II comprend certaines capacités similaires à celles du Mark I, mais celui-ci se spécialise dans les opérations de combat plutôt que dans les missions d'agents de sécurité ou de police. Le Mark II est aussi connu pour être résistant aux dommages externes et matriciels. Et grâce à ses composants modulaires, il est plus simple à réparer sur le terrain.

Remarques : diminuez le seuil des tests de Perception pour détecter une embuscade de 2. Attribuez un bonus de +1 au SO à toutes les armes smartgun qui y sont connectées. L'amélioration du cryptage ajoute 1 succès aux tests pour résister au piratage. Sa structure modulaire diminue le seuil pour réparer les dégâts de 2. Sa structure robuste réduit tous les dommages physiques qu'il subit de 1. Le Mark II peut supporter jusqu'à 15 utilisateurs.

M-TOC MARK III

Destiné à être spécifiquement utilisé par les unités des forces spéciales, le Mark III comprend certains des logiciels de tactique les plus avancés sur le marché, ce qui rend ce réseau plus difficile à pirater, et aide ses utilisateurs dans leurs propres tentatives de piratage, tout en assurant l'une des meilleures améliorations de ciblage connues à ce jour. Tous ces avantages ont évidemment un prix. Pour éviter une surcharge du système, Pantheon

a dû limiter le nombre d'utilisateurs actifs. Bien que cela restreigne quelque peu son utilisation, les équipes de forces spéciales n'en pâtissent pas énormément compte tenu de leurs effectifs relativement réduits.

Remarques : diminuez le seuil de tous les tests de Perception pour détecter une embuscade de 1. Attribuez un bonus de +2 au SO à toutes les armes smartgun qui y sont connectées. L'amélioration du cryptage ajoute 3 succès aux tests pour résister au piratage. Sa structure modulaire diminue le seuil pour réparer les dégâts de 2. Sa structure robuste réduit tous les dommages physiques qu'il subit de 1. Puisque le Mark III est un engin spécialisé, il peut seulement supporter jusqu'à 10 utilisateurs.

TAC-APPLIS ET ÉQUIPEMENT CONNEXE

Similaires aux programmes pour cyberdeck, les Tac-Applis sont des programmes utilisables exclusivement sur M-TOC pour personnaliser le réseau d'un utilisateur selon ses besoins. Chaque M-TOC a un certain nombre d'emplacements de programmes actifs pour lancer les Tac-Applis.

BARRAGE D'ARTILLERIE

Cette appli fournit des données supplémentaires de ciblage pour rendre les lanceurs comme les lance-grenades, les lance-roquettes ou les mortiers plus précis. Cela permet également au tireur de faire pleuvoir les balles d'un fusil d'assaut, d'une mitrailleuse ou d'un canon d'assaut équipé d'un smartgun comme si c'était une pièce d'artillerie miniature.

Règles : +1 à la réserve de dés pour les lance-grenades, les lance-roquettes et les mortiers. Aucun malus de SO lié au mode de tir avec un fusil d'assaut, une mitrailleuse ou un canon d'assaut quand l'appli est activée. Le tireur doit tout de même avoir une ligne de vue ou connaître l'emplacement de la cible.

CACHE-CACHE

Cache-cache combine des algorithmes de pistage et un logiciel d'analyse d'images pour aider l'utilisateur à augmenter sa discréption, en lui indiquant les potentiels dangers ou obstacles qui pourraient révéler sa présence à l'ennemi et propose des chemins/méthodes alternatifs.

Règles : octroie un bonus de +2 à tous les tests de Furtivité (Discréption)

CME WARRIOR II

Les stratégies de neutralisation et les attaques matricielles sont les piliers du combat moderne. Le CME Warrior est conçu pour aider à attaquer les réseaux ennemis et à défendre le sien, en procurant à l'opérateur des « munitions électroniques » supplémentaires pour atteindre les hackers ennemis et compenser n'importe quel niveau de bruit.

Règles : +2 à tous les tests offensifs de Piratage quand un opérateur utilise cette appli. Par ailleurs, il permet de réduire le bruit de 2 dans un rayon de (Indice d'appareil × 5) mètres de l'appareil qui fait tourner cette appli.

CO-PILOTE

Cette appli permet à un membre de l'équipe de prendre le contrôle d'un véhicule ou d'un drone connecté au réseau afin qu'un rigger puisse se concentrer sur d'autres tâches. Contrôler un véhicule ou un drone avec cette appli n'est pas considéré comme optimal.

Règles : le nouvel opérateur/conducteur peut utiliser son commmlink ou ses gants RA pour contrôler un véhicule avec cette appli, mais subira un malus de -1 à sa réserve de dés. Le nouvel opérateur ne peut émettre des commandes pour contrôler les drones que comme s'il était dans le fauteuil de capitaine.

EN PLEIN DANS LE MILLE

Conçue pour fonctionner avec l'appli Barrage d'artillerie, En plein dans le mille est utilisée lorsqu'un tireur n'a pas de ligne de vue sur sa cible ou lorsqu'une cible est à couvert/dissimulée, mais qu'il doit tout de même la viser. Cette appli récupère les données de ciblage d'une source qui a une ligne de vue (un autre membre de l'équipe ou un drone par exemple) et met en surbrillance la cible ou la zone où elle se trouve pour le tireur, afin qu'il puisse essayer de tirer. Cette appli a également une seconde fonctionnalité qui peut être utilisée pour identifier et désigner rapidement des cibles, des obstacles ou des dangers sur un affichage mapsoft.

Règles : permet à un tireur d'attaquer sans ligne de vue directe. Les cibles désignées peuvent être ciblées à n'importe quel moment avec l'action « attaque ciblée ».

FUSILLEUR

L'appli Fusilleur comprend un logiciel avancé de contrôle et de ciblage qui permet à un autre membre de l'équipe de contrôler à distance une arme montée sur un véhicule. Grâce à la précision de cette appli, et la technologie dernier cri présente dans son code logiciel, « c'est comme si vous aviez l'arme en main », comme le dit si bien leur slogan publicitaire.

Règles : cette appli permet à un nouvel opérateur/tireur de contrôler une arme montée sur un véhicule avec

son commmlink ou ses gants RA sans malus. Cependant, l'opérateur doit être capable de recevoir des données de ciblage sur son smartlink.

LEADER

Diriger une équipe de combat pendant une bataille est une situation difficile et souvent chaotique. L'appli Leader offre au chef de groupe désigné des projections de données sur les situations tactiques en temps réel, en se basant sur des données sensorielles, les biomonitoring de l'équipe, le statut de ses armes et d'autres facteurs environnementaux, afin de faciliter la prise de décision et la coordination de l'équipe.

Règles : cette appli offre une réserve de dés bonus égale à l'indice de l'appareil M-TOC quand il est utilisé pour les tests suivants : test d'équipe, orientation, perception et manœuvre. Cette réserve de dés peut être divisée et allouée au besoin, mais ne peut être utilisée qu'une fois par engagement de combat.

MÉDIC MOBILE

Conçue pour fonctionner directement avec un médikit, cette appli offre à son utilisateur des informations et des instructions supplémentaires pour soigner les blessés. Cette appli se met régulièrement à jour avec les dernières données d'urgences médicales, afin de pouvoir guider une personne ne sachant pas comment administrer des soins.

Règles : ajoutez la moitié de l'Indice d'Appareil à la réserve de dés Premiers soins de l'utilisateur, ou +1 à l'indice d'un médikit.

MUR DE CODE

Mur de code récupère des couches de « mauvais code » inoffensif et les ajoute aux firewalls du réseau et de tout autre appareil connecté. Afin d'accéder aux appareils connectés, le hacker ennemi doit traverser les couches supplémentaires.

Règles : ajoutez la moitié de l'Indice d'Appareil du M-TOC (arrondie) à un cyberjack connecté ou l'indice du Firewall d'une CCR.

M-TOC STATS

UNIT	DEVICE RATING	D/F	ACTIVE PROGRAM SLOTS	DISPO.	COÛT
Mark I	3	4/3	2	8(I)	25 000 ¥
Mark II	5	6/5	4	9(I)	65 000 ¥
Mark III	7	7/6	6	12(I)	95 000 ¥

TAC-APP STATS

APP	DISPO.	COÛT
Barrage d'artillerie	5(I)	200 ¥
Cache-cache	3 (I)	200 ¥
CME Warrior II	4 (I)	200 ¥
Co-Pilote	3 (I)	200 ¥
En plein dans le mille	3 (I)	200 ¥
Fusilleur	5(I)	200 ¥
Leader	3 (I)	200 ¥
Médic mobile	3 (I)	200 ¥
Mur de code	2(I)	200 ¥



TECHNIQUES DE COMBAT

Survivre en tant que shadowrunner signifie s'améliorer constamment. « Suffisant » ne fait pas partie du langage : soit vous vous perfectionnez, soit vous risquez de vous faire éliminer. L'homme de loi et tireur du nom de Jack Helm se fait descendre par John Wesley Hardin, qui se fait prendre en embuscade par le pistolero Old John Selman, qui se fait tuer par George Scarborough, US Marshall, qui meurt dans une fusillade contre des hors-la-loi. Ils pensaient tous être en haut de l'échelle, jusqu'à ce que quelqu'un les envoie six pieds sous terre. Il y a forcément une balle qui vous est destinée : quelqu'un, quelque part, l'introduit dans son pistolet et étudie la meilleure façon de franchir les défenses que vous pensez avoir.

Aucune méthode ne vous garantira de rester en vie, mais il y a des façons de mettre un peu plus de chances de votre côté. Que ce soit en exploitant l'avantage que vous avez obtenu pendant une rencontre, ou en apprenant et en utilisant de nouvelles techniques de combat, voici quelques manières de rester alerte dans les Ombres et de garder une longueur d'avance sur l'ennemi.

INFORMATION SUR LES ATTAQUES CIBLÉES

Clarification : les attaques ciblées listées page 89 du livre peuvent être effectuées soit en subissant un malus de -4 à votre test, soit en dépensant de l'Atout pour réaliser l'Attaque ciblée sans malus à la réserve de dés.

NOUVELLES ACTIONS D'ATOUT

Ces actions complètent les actions d'Atout p. 51, SR6. Sauf mention contraire, les modifications de Score Offensif ou Défensif causées par les actions d'Atout s'appliquent pour toutes les attaques effectuées pendant ce round.

ADROIT COMME UN SINCE (ESCALADE)

Vous n'êtes pas du genre à garder les pieds sur terre. Vous ne connaissez pas la peur quand vous fendez le vent, vous balançant d'une prise à l'autre, en prêtant à peine attention à atterrir en toute sécurité. Modifiez la distance d'escalade de 1,2 m par succès (les personnages avec Allonge augmentent cette distance de 1,3 m). **Cout :** 2 points d'Atout

ANCRÉ AU SOL (DÉFENSE)

Lorsque quelqu'un tente de vous mettre à terre, vous avez le réflexe d'ajuster votre centre de gravité pour contrebalancer la force qui vous renverse. Le personnage fait un test d'Agilité + Athlétisme et ajoute ses succès à son indice de Constitution pour déterminer s'il est mis

à terre (p. 115, SR6), ou lorsque l'adversaire tente de le Faire trébucher ou de le Renverser (p. 46, p. 52, SR6). Coût : 2 points d'Atout

ARMOIRE À GLACE

(INTERCEPTER)

Armoire à glace permet non seulement au personnage d'intercepter l'adversaire, mais aussi de l'empêcher de passer. Chaque succès réduit le déplacement de l'adversaire de 1 mètre. Si le résultat de l'attaque est supérieur à l'Agilité de l'adversaire, alors celui-ci s'arrête à côté du personnage. Coût : 2 points d'Atout

ATTAQUE CIBLÉE : DESTRUCTION D'ARME

(TOUTE ATTAQUE)

Si vous ne pouvez pas désarmer votre adversaire ou que vous voulez seulement frimer, vous pouvez diriger votre attaque sur l'arme de votre adversaire pour la détruire. Dans ce cas, la cible ne subit aucun dommage. Le test d'Attaque est le même que pour détruire un obstacle (p. 117, SR6). Si la VD modifiée est supérieure à l'indice de Structure de l'arme utilisée, celle-ci est détruite. Dans le cas contraire, son Score Offensif est réduit de 1 par succès net, de façon permanente et pour toutes les catégories de portée. Si le Score Offensif tombe à 0 dans l'une des catégories de portée, l'arme ne peut plus être utilisée à cette distance (p. 112, SR6). Si aucun Score Offensif n'est disponible quelle que soit la catégorie de portée, il est temps d'en acheter une nouvelle, parce que celle-ci est foutue. Restaurer les SO normaux de l'arme ne nécessite qu'un simple démontage et remontage, ou affûtage pour les armes de mêlée. Réparer une arme détruite est plus complexe, à la discréction du MJ.

L'indice de Structure des armes est à la discréction du MJ, mais devrait varier entre 8 et 12, selon son type et la qualité de fabrication (c'est plus difficile d'endommager une hache qu'un fusil de précision). Coût : 5 points d'Atout

ATTAQUE CIBLÉE : NEUTRALISER

(TOUTE ATTAQUE)

S'il vous est impossible de vaincre votre adversaire à la loyale, le mieux est encore de lui infliger une commotion en premier lieu. Avec cette attaque ciblée, si la VD modifiée est supérieure à l'attribut Réaction de la cible, celle-ci gagne l'état Désorienté pendant un nombre de rounds de combat égal aux succès nets. Coût : 2 points d'Atout

BÉQUILLE

(TOUTE ATTAQUE)

Cette action inclut toute attaque qui cible le tendon, le genou ou d'autres parties de la jambe dans le but précis de ralentir un adversaire. Si la VD modifiée de l'Attaque est supérieure à l'Agilité de l'adversaire, celui-ci gagne l'état Entravé pendant un nombre de rounds de combat

égal aux succès nets. Cette attaque n'inflige aucun dommage. Coût : 2 points d'Atout

CLAQUE ASSOURDISSANTE

(TOUTE ATTAQUE)

Un coup rapide sur les oreilles et l'adversaire sera incapable d'entendre cette incroyable répartie que vous venez de trouver. Si les succès nets sont supérieurs à la Volonté de l'adversaire, celui-ci gagne l'état Assourdi pendant un nombre de rounds de combat égal aux succès nets. Cette attaque n'inflige aucun dommage. Coût : 2 points d'Atout

CLOUER

(ATTAQUE AVEC ARME DE JET OU ARME DE TRAIT)

Vous avez probablement déjà vu une scène d'action où la cible est clouée au mur par une flèche, un couteau ou quelque chose d'autre qui l'immobilise. Ce n'est pas simple, notamment parce qu'il est plus instinctif de viser les organes vitaux. Si la VD modifiée est supérieure à son Agilité, il est cloué au mur ou au sol et gagne l'état Immobilisé. L'adversaire doit utiliser l'action Ramasser/Poser un objet pour retirer l'état Immobilisé. Coût : 2 points d'Atout

COUP BAS

(TOUTE ATTAQUE DE MÊLÉE)

Ici on ne cherche pas à respecter les règles, mais à délivrer un coup en traître, pour frapper l'adversaire en premier, le prendre au dépourvu, ou employer toute autre forme de combat déloyal. Si la VD modifiée est supérieure à la Volonté de l'adversaire, celui-ci gagne l'état Confus pendant un nombre de rounds de combat égal aux succès nets. Cette attaque n'inflige aucun dommage. Coût : 2 points d'Atout

DÉMONSTRATION DE FORCE

(BLOQUER)

Un bâton qui tourbillonne à une vitesse incroyable, une barre en métal de près d'un mètre qui apparaît dans le champ de vision, ou même le son d'un objet massif fendant l'air peut être intimidant psychologiquement, même pour ceux qui sont éloignés ou qui possèdent une arme, surtout quand on sait que cela peut facilement briser des os. Personne ne veut être le prochain sur la liste. Lors du combat, le personnage fait une démonstration de force qui pousse ses adversaires à réfléchir à deux fois. Tant que le personnage n'a pas été touché (1 round minimum) et tant qu'il manie une arme de mêlée, son Score Défensif est remplacé par le Score Offensif de son arme. Coût : 1 point d'Atout

DIVERSION

(ATTAQUE DE MÊLÉE)

Vous lancez un objet quelconque ou une arme de jet sur votre adversaire pour le déconcentrer et en profitez pour

l'attaquer en combat rapproché. En dépensant une action mineure et en réussissant un test d'Athlétisme + Agilité (3), vous pouvez réduire la réserve de dés de votre cible de 3 à son test de Défense contre votre prochaine attaque en Combat rapproché. Si l'objet lancé fait partie de l'arme de mêlée et y est accrochée, vous pouvez la détacher et la lancer sans dépenser l'action mineure Préparer une arme pour dégainer l'arme de jet. Coût : 2 points d'Atout

ENCHEVÊTRER

(LUTTE AVEC ARMES EXOTIQUES)

Les armes exotiques telles que les fouets, les chaînes, les bolas et les lassos ont la capacité d'enchevêtrer un adversaire. Lorsqu'elles sont utilisées en lutte, après une attaque réussie, faites un test d'Agilité + Succès nets contre Agilité de la cible. En cas de succès, l'arme a enchevêtré l'adversaire, qui gagne l'état Entravé pendant un nombre de rounds de combat égal aux succès nets. De plus, tous ceux qui l'attaquent pendant qu'il est entravé gagnent automatiquement un point d'Atout. Coût : 2 points d'Atout

ÉVASION KARMIQUE

(BLOQUER, ESQUIVER)

Les dommages subis, c'est pas ce qui compte pour vous. Mais plutôt ce que votre contrat DocWagon Premium va devoir prendre en charge. Pour utiliser cette action, le personnage doit avoir tenté d'esquiver ou de bloquer une attaque qui pourrait lui infliger un état (Aveuglé, Assourdi, etc.) et échoué. Le personnage peut alors dépenser de l'Atout et une action mineure pour essayer d'éviter l'état qu'il aurait gagné, mais subira des dommages à la place. Faites comme si les succès nets avaient infligé des dommages au lieu d'un état. Coût : 2 points d'Atout

FAIRE LE MORT

(UTILISER UNE COMPÉTENCE (INFLUENCE))

Vous n'êtes pas encore tout à fait mort, mais vous voulez faire croire à votre adversaire que vous êtes fini, ou plus blessé que vous ne l'êtes vraiment. Le personnage fait un test d'Escroquerie + Charisme contre Volonté + Intuition. Le maître de jeu peut utiliser des modificateurs à la réserve de dés selon la crédibilité du personnage dans ces circonstances particulières. Le personnage qui remporte le test opposé gagne un point d'Atout, son adversaire est surpris et ne peut pas dépenser d'Atout lors de la prochaine action contre ce personnage. Le maître de jeu peut attendre l'attaque à venir pour révéler si l'action Faire le mort a réussi ou échoué. Coût : 3 points d'Atout

FRACTURE

(TOUTE ATTAQUE)

Comme son nom l'indique, cette attaque est destinée à neutraliser l'efficacité au combat d'un adversaire ou sa capacité à s'échapper. Le personnage cible un membre précis (la jambe gauche, le bras droit, etc.). Cette attaque inflige un malus de -4 à la réserve de dé. Si l'attaque réussit, ce membre obtient l'état Estropié (voir p. 102). Si la VD modifiée est supérieure à la Constitution de

l'adversaire, le membre obtient l'état Estropié II. Cet état dure pendant un nombre de rounds de combat égal aux succès nets. Cette attaque peut être reproduite sur le même membre pour augmenter le niveau de l'état Estropié (jusqu'à Estropié III). La durée se cumule à chaque attaque. Coût : 4 points d'Atout

FRAPPE À LA GORGE

(TOUTE ATTAQUE DE MÈLÉE)

Un coup efficace quand vous voulez que votre adversaire la ferme avec ses jurons, on est là pour se battre. Si les succès nets à ce test d'Attaque sont supérieurs à l'Agilité de l'adversaire, celui-ci gagne l'état Muet (p. 102). La durée de l'état infligé est égale au nombre de succès nets en rounds de combat. Cette attaque n'inflige aucun dommage. Coût : 2 points d'Atout

FRAPPE AVEUGLANTE

(TOUTE ATTAQUE)

Cette attaque spéciale vise les yeux des adversaires. Elle peut être aussi directe qu'un doigt dans l'œil ou indirecte, comme entailler le visage près des yeux pour que le sang obstrue la vue. Si l'attaque est réussie, la cible subit l'état Aveuglé à un niveau égal à (Succès nets/2), arrondi au supérieur. L'état infligé dure pendant un nombre de rounds de combat égal aux succès nets de l'attaque. Cette attaque n'inflige aucun autre dommage. Coût : 4 points d'Atout

PARKOUR

(SPRINTER)

Le personnage peut se déplacer rapidement et franchir des obstacles sur le terrain grâce à une série de mouvements de gymnastique. Cette action d'Atout permet à la fois des mouvements horizontaux et des mouvements verticaux avec une action majeure (au lieu de plusieurs actions mineures). Lorsqu'il sprint, le personnage peut retirer des succès de l'action Sprinter et les utiliser pour parcourir plus de distance verticale (en grimpant en chutant) jusqu'à son score d'Agilité en mètres. Il doit arrêter ses mouvements de Parkour sur une surface horizontale (sur ses pieds ou ses mains), sans quoi il tombera. Le maître de jeu détermine s'il y a assez d'espace pour monter ou descendre verticalement et s'il y a un point d'appui. Un adepte avec la capacité Course sur les murs qui utilise l'action Parkour augmente sa base de distance de Sprint jusqu'à 18 mètres. Coût : 2 points d'Atout

PORTÉE ÉTENDUE

(ATTAQUE DE MÈLÉE)

Lorsque vous maniez deux armes de mêlée, la portée Proche est étendue de 2 mètres pendant cette rencontre. Coût : 1 point d'Atout

PRÉSENCE INTIMIDANTE

(UTILISER UNE COMPÉTENCE (INFLUENCE))

Parfois, vous voulez juste vous redresser, contracter vos muscles et parler d'une voix autoritaire sans avoir

à suriner une nouvelle série de gangers. Présence intimidante prévient les vauriens qu'ils feraient mieux de ne pas se frotter à vous. Pour l'utiliser, un personnage doit faire un test d'Influence + Force contre Volonté + Force ; les succès nets réduisent le Score Offensif de l'adversaire pendant ce round de combat sur une base d'un pour un. Si les succès nets sont supérieurs à la valeur du Score Offensif de l'adversaire, alors celui-ci ne peut pas gagner ou dépenser d'Atout pendant l'intégralité de ce round de combat. Cette action d'Atout peut affecter quiconque peut voir et entendre le personnage. Coût : 2 points d'Atout

PROJECTION

(LUTTE)

Une fois que l'adversaire a été saisi, l'attaquant peut le soulever et le projeter. C'est un test de Combat rapproché + Force contre Constitution + Force. L'attaquant utilise son Score Offensif à mains nues et le défenseur ne subit pas le malus à sa réserve de dés du fait d'être immobilisé. Le défenseur est projeté à un mètre par succès excédentaire dans une direction définie par le meneur de jeu, est libéré de sa prise et obtient l'état À terre. Le maître de jeu peut imposer des dommages supplémentaires au personnage projeté, selon l'endroit où il atterrit (sur un lit de clous, à travers la fenêtre d'un gratte-ciel, dans une cage d'ascenseur, etc.). Coût : 2 points d'Atout ou 4 points d'Atout pour envoyer l'adversaire à un endroit précis.

PROMPT À DÉGAINER

(DÉGAINER RAPIDEMENT, ATTAQUE)

Cette action d'Atout permet d'utiliser l'action Dégainer rapidement avec n'importe quelle arme de mêlée. Cette action doit être utilisée avec l'action majeure Attaquer. Coût : 2 points d'Atout

PROTEGER L'ESSENTIEL

(INTERCEPTER)

Il faut parfois se sacrifier pour que le boulot soit fait. Si vous pouvez vous déplacer jusqu'à un allié en 1 action mineure, alors vous subissez les dommages de l'adversaire à la place de cet allié. Il vous est impossible de bloquer ou d'esquiver cette attaque. Coût : 2 points d'Atout

PROVOCATION

(UTILISER UNE COMPÉTENCE (INFLUENCE))

Quelqu'un tentera toujours de s'attaquer au mage en premier. Certains en font même des slogans. Si c'est le mage de votre groupe, alors vous devez lui retirer cette pression. L'une des options consiste à suggérer à l'adversaire de s'attaquer à quelqu'un de sa taille. Une provocation réussie va influencer l'adversaire et le distraire, l'empêchant ainsi de frapper ledit mage, ou le pousser à effectuer une autre action. Un personnage peut provoquer un adversaire avec un test d'Influence + Charisme contre Volonté + Intuition. Les succès nets augmentent le Score Défensif de l'allié contre cet adversaire pendant un round de combat. Coût : 1 point d'Atout

REPOUSSER UN ADVERSAIRE

(ATTAQUE DE MÈLÉE, DÉPLACEMENT)

Vous vous jetez corps et âme dans cette attaque, en espérant à la fois faire mal et repousser violemment votre adversaire. Vous pouvez réaliser cette attaque contre votre ennemi après vous être déplacé d'au moins 5 mètres. Les succès nets permettent de transformer des dommages en déplacement ; l'adversaire est repoussé de (Force de l'attaquant + succès transférés – Constitution du défenseur) mètres. L'attaquant peut transférer une quantité de dommages égale ou inférieure à son indice de Constitution. Si l'attaque blesse l'adversaire, calculez la probabilité que celui-ci tombe à terre comme si la valeur de dommages était plus haute de 2 avant le transfert. Coût : 2 points d'Atout

RETOUR À L'ENVOYEUR !

(ÉVITER)

Dans une tentative de survie presque folle, vous attrapez une grenade dégoupillée et essayez de la relancer plus loin. L'action mineure Éviter vous place au point d'impact de la grenade. Vous dépensez alors une action Ramasser un objet et faites un test d'Athlétisme + Réaction pour tenter de lancer la grenade au loin, à une distance de 10 mètres par succès dans une direction aléatoire. Si vous souhaitez renvoyer la grenade à l'envoyeur, le test devient Athlétisme + Réaction (2). Coût : 3 points d'Atout

RIPOSTE

(BLOQUER)

Cette action permet au personnage de non seulement bloquer une attaque, mais aussi d'infliger éventuellement quelques dommages en retour. Premièrement, la dépense d'Atout permet au personnage de diminuer la base de dommages reçus de 2. Si son test de Défense réussit, l'attaquant subit des dommages égaux aux succès nets du test de Défense. Coût : 4 points d'Atout

ROULÉ-BOULÉ

(LE PERSONNAGE OBTIENT L'ÉTAT À TERRE)

Vous avez été renversé par une attaque (n'importe quelle attaque qui a mis le personnage à terre), mais vous pouvez au moins chuter à votre façon. Vous pouvez vous déplacer jusqu'à 1 mètre de l'emplacement où vous deviez atterrir (ce qui pourrait changer la catégorie de portée à laquelle vous vous trouvez par rapport à l'adversaire ou vous rapprocher d'un couvert). Vous restez sur le sol et l'état À terre s'applique toujours. Coût : 1 point d'Atout

SE RATTRAPER AUX BRANCHES

(TOMBER)

Si vous êtes assez chanceux (façon de parler) pour tomber près d'un élément d'environnement tel qu'un mur, une falaise ou des arbres que vous pouvez atteindre, vous pouvez tenter de réduire votre énergie cinétique afin de

ralentir votre chute pour un atterrissage moins mortel. Avec un test d'Athlétisme + Agilité, chaque succès augmente le nombre de mètres que vous pouvez parcourir en chutant sans subir de dommages. Par exemple, si vous tombez de 15 mètres et obtenez 3 succès, vous avez alors une base de 3 mètres de chute en sécurité plus 3 mètres supplémentaires grâce à se Raccrocher aux branches ; cela signifie que la distance qui vous inflige des dommages est de 9 mètres, ce qui revient à 4P de dommages au lieu de 6 P. Coût : 2 points d'Atout

COÛT DES NOUVELLES ACTIONS D'ATOUT

1 POINT D'ATOUT

- Combat à deux armes
- Démonstration de force
- Provocation
- Roulé-boulé

2 POINTS D'ATOUT

- Adroit comme un singe
- Ancré au sol
- Armoire à glace
- Attaque ciblée – Neutraliser
- Béquille
- Claque assourdissante
- Clourer
- Coup bas
- Diversion
- Enchevêtrer
- Évasion karmique
- Frappe à la gorge
- Parkour
- Présence intimidante
- Prompt à dégainer
- Protéger l'essentiel
- Repousser un adversaire
- Se rattraper aux branches
- Simuler

3 POINTS D'ATOUT

- Faire le mort
- Retour à l'envoyer !
- Tir de couverture
- Transfert de force
- Vif comme le vent

4 POINTS D'ATOUT

- Fracture
- Frappe aveuglante
- Projection
- Riposte

5 POINTS D'ATOUT

- Attaque ciblée – Destruction d'arme

SIMULER

(TOUTE ATTAQUE)

Avec cette attaque, votre stratégie n'est pas de tuer ou de mutiler, mais de distraire, de déstabiliser votre adversaire ou de lui donner l'impression qu'il a gagné afin de le désavantager lorsqu'il tombe dans le panneau. Faites un test d'Attaque contre l'adversaire. Au lieu d'infliger des dommages, les succès nets diminuent le Score Défensif de l'adversaire pendant le prochain round de combat sur une base d'un pour un (la VD de l'arme n'a aucun effet). Ce nouveau Score Défensif est utilisé par n'importe quel attaquant ciblant cet individu. Coût : 2 points d'Atout

TIR DE COUVERTURE

(ATTAQUE TR OU TA)

Pour faire simple, vous tirez le plus de balles possible en direction de votre adversaire pour le mettre en difficulté, ce qui permet à votre allié d'en profiter comme d'un couvert. Votre arme à feu doit tirer en Rafales ou en mode Tir Automatique. Lorsque vous utilisez le mode Tir en Rafale, au lieu d'augmenter la VD de l'arme de 1 contre les deux adversaires, vous offrez à deux alliés +2 de Couvert (jusqu'à Couvert IV) si les adversaires ciblés ripostent. Avec le mode Tir Automatique, la VD de l'arme est réduite de 2 et vous octroyez Couvert IV à vos alliés contre les adversaires ciblés. Contrairement à un couvert classique, les alliés peuvent attaquer sans utiliser l'action mineure Attaquer depuis un couvert. Coût : 3 points d'Atout

TRANSFERT DE FORCE

(FAIRE TRÉBUCHER)

Au lieu d'utiliser la force pour contrer la force, vous essayez de tirer parti de la force et de l'élan de l'attaquant et de le déséquilibrer. Au lieu de bloquer l'attaque, le défenseur s'écarte, ce qui déséquilibre l'adversaire et, avec un peu de chance, le met à terre. Le personnage fait un test de défense Athlétisme + Agilité contre l'attaque. Si les succès nets sont supérieurs à l'Agilité de l'adversaire, alors le personnage ne subit aucun dommage et l'adversaire gagne l'état À terre. Sinon, partez du principe que le personnage esquivait l'attaque. Coût : 3 points d'Atout

VIF COMME LE VENT

(SPRINTER)

Grâce à une série de mouvements de gymnastique, le personnage utilise le terrain à son avantage en faisant des choses, comme se déplacer, pour ne laisser à découvert qu'une petite partie de son corps, glisser sur une rampe, sauter par-dessus les bancs, se suspendre à l'angle d'un mur ou tous les autres mouvements créatifs qu'il pourrait imaginer. En sprintant, le personnage peut retirer des succès de l'action Sprinter et les utiliser pour se mettre à couvert, jusqu'à l'état Couvert IV, pendant un round de combat. Considérez les autres actions qu'il effectue comme s'il était à couvert, y compris gagner et dépenser de l'Atout. Contrairement à un couvert classique, le personnage peut attaquer sans utiliser l'action mineure Attaquer depuis un couvert. Le maître de jeu détermine si l'environnement

permet de gagner l'état Couvert. La capacité d'adepte Course sur les murs permet d'obtenir automatiquement l'état Couvert I en utilisant cette action, puisque personne ne s'attend à ce que vous vous échappiez en remontant ce fichu mur. Coût : 3 points d'Atout

NOUVEAUX BONUS D'ATOUT

Cette nouvelle utilisation de l'Atout aide les personnages à faire face aux différents états qu'ils pourraient recevoir et qui sont susceptibles de les ralentir dans les Ombres.

BONUS POUR 4 POINTS D'ATOUT

JE L'AI DÉJÀ VU DANS UNE TRIDÉO (I)

Un personnage peut utiliser n'importe quelle technique d'arts martiaux pour laquelle il n'a pas dépensé de Karma comme prochaine action. Les techniques d'arts martiaux que le personnage a apprises en dépensant du Karma ne peuvent pas réduire le coût de cette utilisation de l'Atout.

BONUS VARIABLE SE RÉTABLIR (A)

Vous dépensez une action majeure pour vous rétablir d'un état incapacitant acquis au cours de cette rencontre ou pour en réduire l'effet s'il a plusieurs niveaux. Coût : 3 points d'Atout par niveau, ou 5 points d'Atout pour les états sans niveau.

ARTS MARTIAUX

D'autant loin qu'un métahumain ait eu une dent contre un autre métahumain, nous avons essayé de trouver des moyens plus efficaces de nous mettre sur la tronche, que ce soit avec des objets contondants, des objets tranchants ou à mains nues ; d'où l'invention des arts martiaux. Dans les premiers temps, les arts martiaux ont connu une progression très darwinienne : s'ils n'étaient pas efficaces, le pratiquant mourrait, ne laissant que les meilleures techniques et styles à transmettre. L'apparition des armes à feu, utilisées pendant la guerre, a permis à des tireurs peu entraînés de décimer des combattants habiles en prenant le moins de risques possible, ce qui a relégué la plupart des styles d'arts martiaux au rang de loisir, avant l'émergence du Sixième Monde.

L'avènement des combattants avec des améliorations cybernétiques qui peuvent réagir assez vite pour esquiver des balles, des guerriers mystiques qui peuvent sentir le danger et l'éviter avant qu'il ne survienne, et des métahumains qui sont tout simplement trop résistants pour que les balles puissent leur faire quoi que ce soit, a suscité un regain d'intérêt pour les arts martiaux en tant qu'exercices pratiques (naturellement, les premières tentatives de promouvoir la « culture samouraï » des corps

APPRENDRE LES ARTS MARTIAUX

ART	TEMPS D'APPRENTISSAGE	KARMA	COÛT DE L'APPRENTISSAGE
Nouveau style	1 mois	7	2500 ¥
Nouvelle technique	2 semaines	5	1500 ¥

japonaises ont aussi eu leurs propres effets, tout comme les réponses des autres cultures qui ont farouchement rétorqué que *leurs* arts martiaux étaient aussi efficaces que ceux que l'on trouvait au Japon). Les shadowrunners, toujours pragmatiques, apprécieront la valeur des armes qui sont complètement silencieuses et qui ne requièrent pas de munitions. Aujourd'hui, tout runner qui s'attend à combattre (autrement dit, tous les runners) ferait mieux d'apprendre, même sommairement, les arts du combat.

RÈGLES DES ARTS MARTIAUX

Vous pouvez acquérir un art martial durant la création ou la progression de votre personnage ; les styles peuvent être achetés avec du Karma, comme les traits. Les coûts sont listés dans la table *Apprendre les arts martiaux*.

Chaque art martial est associé à une ou plusieurs catégorie(s) de techniques. Quand un personnage apprend un art martial pour la première fois, il reçoit la technique spéciale gratuitement (celle-ci peut ne pas faire partie des catégories normalement associées à cet art martial). Les autres techniques des catégories associées avec le style choisi peuvent être apprises séparément. L'utilisation de catégories de techniques permet de simplifier les règles, au détriment de la précision ; les joueurs sont encouragés à n'apprendre que les techniques en lien avec les styles d'art martiaux que leur personnage maîtrise. Les techniques listées dans la Catégorie générale (voir la table p. 102) peuvent être apprises par les pratiquants de n'importe quel style, mais certaines techniques peuvent comporter des restrictions d'usage particulières (comme la Frappe méridienne, qui nécessite que le personnage ait un pouvoir d'adepte spécial). Sauf indication contraire dans la description de la technique, les techniques d'art martiaux ne concernent que le combat rapproché. Les techniques de Lutte et de Frappe peuvent uniquement être utilisées à mains nues et les techniques d'Armes peuvent uniquement être utilisées avec des armes. Pour les besoins des techniques d'arts martiaux, les attaques avec des armes dans le prolongement des articulations, telles que le coup de poing américain (p. 259, SR6) et les électro-gants (p. 259, SR6), comptent comme des attaques à mains nues, pas comme des attaques armées.

Il n'y a aucune limite sur le nombre de styles qu'un personnage peut apprendre, tant qu'il parvient à trouver un professeur ou un modèle de référence adapté (ce qui est considéré comme « modèle de référence adapté » est laissé à l'appréciation du maître de jeu). Chaque technique peut seulement être apprise une fois, sauf indication contraire dans la description de cette technique ; un personnage qui apprend la technique Clé articulaire pendant ses leçons de *Close-Quarters Combat* (CQC) ne pourra pas apprendre la technique une seconde fois en étudiant le Ju-jitsu.

ARTS MARTIAUX TRADITIONNELS

Voici une liste non exhaustive des styles utilisés par les combattants du Sixième Monde pour se bastonner.

52 BLOCKS

Connu sous de multiples noms, le 52 Blocks (prononcez « fiftitou blokss ») était à l'origine un style de combat pratiqué par les esclaves afro-américains, qui a ensuite été adapté par les détenus des prisons américaines tout au long du vingtième siècle. Ce style est extrêmement défensif et mobile, comme le soulignent les « 52 Blocks » (52 parades) qui lui donnent son nom, mais incorpore également des coups et des techniques au couteau.

Catégories : Mobilité, Frappe, Armes

Technique spéciale : Coudes serrés

AÏKIDO

Très connu comme « l'art martial du pacifiste », l'aïkido est un art martial « doux » qui consiste à utiliser la force de l'adversaire contre lui. Les techniques sont presque essentiellement défensives et se concentrent sur les actions de désarmer et d'immobiliser l'attaquant sans lui faire de mal. L'aïkido comprend également une dimension spirituelle importante, qui combine les croyances traditionnelles bouddhistes et shintoïstes avec une philosophie de paix et de non-violence.

Styles similaires : Baguazhang (Chine), Taijiquan (Chine)

Catégorie : Lutte

Technique spéciale : Projection pas sacrifice

ARNIS

Terme général pour désigner les arts martiaux philippins, l'arnis (aussi connu comme *arnis de mano, escrima* ou *kali*) consiste à utiliser deux bâtons de rotin (*baston*) ou dagues (*baraw/daga*) ainsi que des armes contondantes plus longues, des armes tranchantes, des coups à mains nues et des clés articulaires.

Styles similaires : Banshay (Myanmar), Gatka/Shastar vidya (Inde), Krabi krabong (Thaïlande), Lutte Nguni (Azanie)

Catégorie : Arme, Frappe

Technique spéciale : Combat à deux armes

ART DES COWBOYS

Rendu populaire par les vieux films en 2D qui dépeignent l'Ouest américain, cet art d'utiliser le lasso pour enchevêtrer les ennemis à distance est désormais appelé l'Art des cowboys, même s'il a probablement été inventé par les Huns et d'autres cultures nomades d'Asie centrale. Malgré tout, il ne fait presque aucun doute que l'idée d'ajouter des coups de poing, des fusils qui tournoient et des chapeaux de cowboys est américaine.

Styles similaires : Latigo y daga (Philippines), Nawajutsu (Japon), combat au fouet

Catégorie : Arme

Technique spéciale : Enchevêtrer

BARTITSU

Connu comme « l'art martial du gentleman » et rendu célèbre par des héros littéraires comme Sherlock Holmes ou John Steed, le bartitsu apprend à utiliser une cane ou un parapluie (autrefois, c'étaient des objets que les gens avaient quotidiennement sur eux) comme des instruments de self-défense.

Style similaire : Bataireacht (Tír na nÓg)

Catégorie : Arme

Technique spéciale : Parade

BOXE

Ah, les bons vieux bourre-pifs. La boxe est l'art ancestral de cogner quelqu'un jusqu'à ce qu'il tombe et, avec un peu de chance, avant que *vous* ne tombiez. Le style de chaque boxeur varie grandement : certains sont très mobiles et lancent une pluie de coups de poing, tandis que d'autres s'efforcent de subir jusqu'à pouvoir mettre leur adversaire à terre en un seul coup. La principale différence avec les autres styles de combats à mains nues, c'est que la boxe repose uniquement sur les poings.

Style similaire : Dornálaiocht (Tír na nÓg)

Catégories : Mobilité, Frappe

Technique spéciale : Crochet du droit

CAPOEIRA

Inventée en Amazonie (appelée Brésil à l'époque) par les esclaves d'origine africaine, la capoeira permet à ses pratiquants d'éviter d'être repérés en camouflant leur art comme une danse. Puisque les mains des pratiquants étaient souvent entravées, ce qui les empêchait d'attaquer ou de se défendre avec leurs bras, la capoeira se concentre principalement sur les mouvements évasifs et les techniques de jambes, comme les coups de pied et les mouvements de balayage.

Style similaire : N'golo (Angola)

Catégories : Mobilité, Frappe

Technique spéciale : Feinte

CLOSE-QUARTERS COMBAT / COMBATIVES

« Combatives » est un terme général pour décrire les arts martiaux « tactiques » qui se concentrent sur l'aspect pratique et qui ont été pensés pour les forces de l'ordre et le personnel militaire, à l'inverse des styles traditionnels qui ont perduré jusqu'à ce jour. Ils incluent souvent un mélange entre techniques de lutte et techniques de frappe pour désarmer les adversaires, et des méthodes pour utiliser une arme à feu en combat rapproché.

Styles similaires : Krav Maga, MCMAP, Systema

Catégories : Lutte, Frappe

Technique spéciale : Armes à feu en combat rapproché (au choix)

COMBAT AU CHAKRAM

Le chakram est, à l'origine, une arme de jet du sous-continent indien, bien qu'elle ait été utilisée dans diverses régions d'Asie. Elle prend généralement la forme d'un anneau tranchant qui peut être porté comme bijou jusqu'à ce qu'il serve au combat. Le chakram peut aussi être porté



comme un coup de poing américain tranchant, si la personne qui le porte est prête à prendre le risque de se couper elle-même.

Style similaire : Shurikenjutsu (Japan)

Catégorie : Armes

Technique spéciale : Clouer

ESCRIME (ÉPÉE À DEUX MAINS)

Parmi les nombreuses armes qui brandissent l'étandard des « arts martiaux historiques européens », l'épée à deux mains est l'archétype des épées longues utilisées partout en Europe au Moyen-Age. Elle est réapparue dans le Sixième Monde grâce à la redécouverte des manuels des maîtres tels que Fiore dei Liberi et Johannes Lichtenauer qui ont eu beaucoup de succès auprès des samouraïs des rues méprisant les katanas, les trouvant surfaits. Originellement mise au point pour le champ de bataille, l'épée à deux mains est parfaite pour ceux qui veulent fendre des lignes d'adversaires en un seul mouvement.

Catégorie : Arme

Technique spéciale : Demi-épée

ESCRIME (RAPIÈRE/SABRE)

Ce n'est pas une pratique moderne de l'escrime, mais plutôt un style de combat comme celui de Bonetti, Capo Ferro, Thibault, Agrippa, ou celui d'un duel classique des années 1980 que vous pourriez voir dans une flatvid. L'escrime du vingt et unième siècle se base principalement sur des techniques venues de France et d'Italie, bien que le style espagnol de *la verdadera destreza* ait connu un certain succès ces dernières années. Les duellistes européens accompagnaient souvent leur rapière d'une autre arme à la main gauche, comme une dague ; tradition qui existe encore aujourd'hui.

Catégorie : Arme

Technique spéciale : Ballestra

JEET KUNE DO/ ARTS MARTIAUX MIXTES

Le style du Jeet Kune Do a été inventé par le maître légendaire Bruce Lee. Il combine certains éléments d'arts martiaux existants, selon la philosophie « tout ce qui fonctionne », la même qui est appliquée par les pratiquants des arts martiaux mixtes, qui apprennent souvent à la fois des styles de lutte et de frappe (la combinaison Ju-jitsu et Muay-Thaï étant très populaire) pour s'assurer d'être efficaces sur le ring.

Style similaire : Hapkido (Corée)

Catégories : Lutte, Frappe

Technique spéciale : Croche-pied

JOGO DO PAU

Inventé au Portugal, le Jogo do pau consiste effectivement à se battre avec un bâton. Il s'est développé à partir des techniques utilisées par les habitants des zones rurales pour repousser les animaux sauvages dangereux à l'aide de longs bâtons de marche. Sa popularité a diminué avec le temps et l'augmentation des exodes ruraux, mais il a conservé suffisamment d'adeptes pour survivre dans le Sixième Monde.

Styles similaires : Baile de bastones (Péninsule ibérique), Canne de combat (France)

Catégorie : Arme

Technique spéciale : Démonstration de force

JU-JITSU

Le Ju-jitsu (et sa variante, le judo) est un style de combat à mains nues japonais qui se concentre principalement sur la lutte, l'immobilisation/la maîtrise et les techniques de projection. Les officiers de police l'apprennent souvent pour être capable de désarmer des suspects et les arrêter ; et les videurs pour escorter les clients indisciplinés hors des lieux.

Styles similaires : Malla-yuddha (Inde), Sambo (Russie), Shuai jiao (Chine)

Catégorie : Lutte

Technique spéciale : Clé articulaire

KARATÉ

Le karaté, l'un des premiers arts martiaux à arriver en Occident, vient d'Okinawa et se concentre principalement sur les coups, en insistant particulièrement sur les poings et les autres parties de la main (« karaté » se traduit par « main vide »). Les techniques de coups sont très fréquentes dans le karaté, tandis que celles de lutte et l'utilisation d'armes sont plus rares.

Style similaire : Tangsodo (Corée)

Catégorie : Frappe

Technique spéciale : Tameshiwari

KENJUTSU

Terme bien connu des samouraïs des rues et de qui-conque se trouverait à portée de voix d'un passionné de culture japonaise, le kenjutsu est l'art de se battre avec une épée japonaise. Elle est fortement associée au katana, mais la plupart des styles de kenjutsu incluent aussi des techniques aux kodachi/wakizashi (épées courtes), au tanto (dague), ainsi que l'art connexe du battojutsu/iaijutsu (celui de dégainer son épée et d'attaquer dans un même mouvement). La forme sportive de cet art, le kendo, est très populaire au Japon.

Style similaire : Geom beop (Corée)

Catégorie : Arme

Technique spéciale : Iaijutsu

KICKBOXING

Comme on peut le deviner à son nom, le kickboxing est de la boxe à laquelle on ajoute les pieds (et souvent les coudes, les genoux et d'autres parties du corps, y compris la tête). Comme son cousin uniquement manuel, le kickboxing repose presque exclusivement sur les frappes, avec très peu de lutte ou de techniques d'armes (bien que beaucoup de styles de kickboxing s'accompagnent d'un autre art qui se concentre sur l'utilisation des armes).

Styles similaires : Bama lethwei (Myanmar), Muay Boran/Muay Thai (Thaïlande), Muay Lao (Laos), Mustyuddha (Inde), Pradal serey (Cambodge), Sanshou (Chine)

Catégories : Lutte, Frappe

Technique spéciale : Ti Khao

KUNG-FU

Le terme « kung fu » désigne plus précisément un ensemble de styles d'arts martiaux similaires de types « externe » et « dur », caractérisés par des techniques dynamiques et exigeantes physiquement, qui mettent l'accent sur les frappes. On trouvera parmi les exemples populaires de kung-fu le style Wu quan, les styles Shaolin, le Wing Chun et le Wushu.

Styles similaires : Silat/Pencak Silat (Indonésie), Silat Melayu (Malaisie), Shorinji kempo (Japon)

Catégories : Mobilité, Frappe

Technique spéciale : Boxe de l'homme ivre

KUNG-FU (DIX-HUIT ARMES)

Dans le passé, beaucoup de styles d'arts martiaux ont mis l'apprentissage des armes et celui des techniques à mains nues dans le même panier. En Chine, les quatre principales armes utilisées pour les arts martiaux étaient la lance (*qiang*), le bâton (*gun*), le sabre (*dao*), l'épée droite (*jian*) et bien d'autres armes exotiques comme la hallebarde, le tri-bâton et la dague à corde.

Styles similaires : Bo-jutsu (Japon), Kobudo (Okinawa), bâton de combat

Catégories : Mobilité, Armes

Technique spéciale : Berner

KYUJUTSU

Le kyujutsu est une forme de tir à l'arc japonais qui utilise un arc particulièrement long appelé *yumi*. Les arcs les plus grands étaient parfois plus hauts que les archers. Pratiqué à l'origine par les samouraïs, le kyujutsu est devenu moins prisé avec l'invention des armes à feu, mais a gagné en popularité dans le Sixième monde pour des raisons culturelles et pratiques.

Style similaire : Tir à l'arc turc (Turquie)

Catégorie : Armes

Technique spéciale : Clouer

LUTTE

Bien que la « lutte » soit une catégorie extrêmement large (de la même manière que le « kung fu »), de façon générale, elle consiste à attraper une partie du corps de votre adversaire (ou un vêtement) et de la tordre comme un bretzel, ou de la cloquer au sol jusqu'à ce qu'il vous supplie d'arrêter. Dans certains cas, comme celui des sumos japonais, il est possible de gagner un match en poussant l'adversaire hors du ring.

Catégorie : Lutte

Technique spéciale : Combat au sol

NINJUTSU

Très connus dans la culture populaire comme des assassins, les ninjas étaient historiquement des infiltrés et des espions. Contrairement aux samouraïs (et comme les shadowrunners), les ninjas étaient prêts à employer un certain nombre de techniques « déshonorantes » pour remporter les combats et atteindre leurs objectifs. Les piliers du ninjutsu (aussi connu sous le nom de *taijutsu*) étaient la furtivité et la capacité à neutraliser rapidement les adversaires. Les arts du combat ninja comprenaient

également des techniques d'armes, notamment l'utilisation du shuriken.

Catégories : Mobilité et (Frappe ou Armes)

Technique spéciale : Dim Mak

OKICHITAW

Trouvant sa source chez les Crees des plaines d'Amérique du Nord, l'Okichitaw est l'un des rares styles de combat des indigènes d'Amérique du Nord à avoir perduré dans le Sixième Monde. Ce style est particulièrement agressif et a pour but de neutraliser les ennemis avec de rapides amenées au sol, ou *takedowns*. L'arme principalement utilisée pour l'Okichitaw est la crosse de fusil, bien que ce style incorpore également le tomahawk et la dague.

Catégories : Lutte, Armes

Technique spéciale : Armes à feu en combat rapproché (armes longues)

PARKOUR

Ce n'est pas un art martial à strictement parler. Le parkour s'est développé sous forme de mouvements rapides et efficaces dans des environnements urbains et denses. La plupart des techniques utilisées en parkour peuvent être adaptées à la pratique des arts martiaux, que ce soit pour obtenir un avantage tactique contre un adversaire, ou pour déguerpir d'un combat dans lequel vous n'auriez jamais dû vous lancer.

Catégorie : Mobilité

Technique spéciale : Se rattraper aux branches

TAEKWONDO

Comme son équivalent japonais, le karaté, le tae kwon do a synthétisé les styles de combats des indigènes coréens et les styles externes de kung-fu importés de Chine. Le tae kwon do est connu pour ses coups de pied extrêmement hauts et ses mouvements de balayage, souvent agrémentés de coups de poing rapides. Il reste l'un des sports de combat les plus populaires en Corée.

Style similaire : Savate (France)

Catégorie : Frappe

Technique spéciale : Coup de pied volant

ARTS MARTIAUX DU SIXIÈME MONDE

Les gens n'ont pas arrêté d'inventer de nouvelles manières de se battre avec leurs poings, des bâtons et des objets tranchants juste parce que des cornes ont commencé à pousser sur certains, ou que d'autres se sont mis à tirer des éclairs avec leurs doigts. Le Sixième Monde a donné naissance à ses propres techniques de combat, dont la plupart ont fait leur chemin dans les Ombres.

CARROMELEG

Cet art martial elfique révéré repose sur des coups rapides et précis (à mains nues ou avec diverses armes tranchantes) et une défense extrêmement mobile, c'est pourquoi certains prétendent qu'il n'y a « aucune posture » au carromeleg. Des allégations, selon lesquelles ce style viendrait d'un autre âge, continuent à se répandre et

les professeurs traditionalistes de carromelec n'acceptent que des elfes comme étudiants, mais quelques maîtres ont commencé à partager leur style avec les non-elfes, ce qui a suscité énormément de tensions au sein de la communauté de carromelec (et c'est peu de le dire).

Catégories : Mobilité, Frappe, Arme

Technique : Plier comme un roseau (mêlée)

GUN KATA/GUN FU

Plus un art du spectacle qu'un art du combat tel qu'il est représenté dans les flatvids du vingtième siècle, le Gun Kata (aussi connu sous le nom de Gun Fu) a gagné en praticité dans cette ère de réflexes et de visée surnaturels et améliorés par la technologie. Ce style repose sur l'utilisation du pistolet comme arme de mêlée et comme arme à distance. La plupart des pratiquants du Gun Kata modifient leurs pistolets pour augmenter leur résistance en mêlée (et retirer les avertissements agaçants de leurs smartlinks sur leur mauvaise posture de tir). Le Gun Kata conserve l'aspect clinquant de ses origines dans le showbiz. Les chorégraphes de cet art martial étaient connus pour incorporer à leur style de combat des figures acrobatiques et des tirs théâtraux.

Catégories : Mobilité, Armes

Technique spéciale : Armes à feu en combat rapproché (armes de poing)

HAPSUM-DO

Bien que les adeptes pratiquent une multitude de styles d'arts martiaux avec une efficacité terrifiante, l'hapsum-do (ou la Voie du Mana unique) est le premier style d'art martial spécifiquement pensé pour tirer profit des pouvoirs surnaturels des adeptes. Le grand maître « Barghest » Knorr, un adepte qui voyage partout dans le monde pour partager ses techniques, est mondialement reconnu comme le créateur de ce style. Il fonctionne d'une façon similaire aux autres arts « hybrides », qui comprennent à la fois des techniques de lutte et de frappe (il est donc utilisable par des non-adeptes à bien des égards), mais certaines techniques d'hapsum-do dépendent également des capacités d'Eveillé du pratiquant pour être efficaces.

Catégories : Lutte, Frappe

Technique spéciale : Frappe méridienne

KNIGHT ERRANT TACTICAL ET LONE STAR TACTICAL

Ces deux systèmes de combat mis au point par les corps de forces de l'ordre, dont ils portent le nom, sont essentiellement des variantes des CQC du XX^e siècle, adaptées au Sixième Monde. Les pratiquants de ces deux styles jureraient que *leur* approche est complètement différente de celle de *ceux d'en face*. Mais au bout du compte, Knight Errant et Lone Star font pratiquement face aux mêmes situations dans l'exercice de leurs fonctions ; de ce fait, les approches de ces deux corps sont fondamentalement similaires. La principale différence entre ces deux styles, c'est que Knight Errant privilégie le désarmement de l'attaquant (on ne sait jamais, si c'est un SINner, il pourrait porter plainte et causer un problème de relations publiques), tandis que la Lone Star se concentre sur le contrôle des foules.

Catégories : Lutte, Frappe

Techniques spéciales : Combattre plusieurs adversaires (Lone Star Tactical)/Serres libératrices (Knight Errant Tactical)

ONI-RYU TAIJUTSU

L'Oni Do Kai est un groupe de « ninjas » Yakuza (qui travaillent en freelance) composé quasi intégralement d'orks et de trolls. Dès le départ, les membres d'Oni Do Kai ont compris que leur taille imposante et leur force seraient un désavantage dans le même pays qui a donné naissance au judo et au ju-jitsu. Ils ont donc commencé à modifier leur style de ninjutsu pour transformer ces faiblesses en forces ; c'est ainsi qu'est né l'Oni-ryu taijutsu. Personne ne sait vraiment pourquoi l'Oni Do Kai a décidé de partager ses techniques avec des personnes extérieures, mais cela n'a pas empêché les orks et les trolls autour du Japon (et dans d'autres pays avec beaucoup de communautés japonaises) de s'inscrire en masse pour ces cours. Après qu'Oni Do Kai est devenu semi-public, d'autres groupes d'arts martiaux phacos avec leurs propres styles (portant les noms de Trog Kwan Do et de Tuskrima, entre autres) ont suivi l'exemple et la communauté s'est rapidement développée.

Catégories : Lutte, Mobilité, Frappe

Technique spéciale : Posture du chêne

SANGRE Y ACERO

Après l'invention des membres cybernétiques fonctionnels dans les années 2030, ce n'était qu'une question de temps avant que quelqu'un mette au point des membres cybernétiques optimisés pour le combat. Originaire des fosses de gladiateurs à Tenochtitlán, Sangre y Acero (aussi appelé Eztitzli et Ars Cybernetica) profite de tous les avantages offerts par les membres cybernétiques, en particulier contre d'autres armes de mêlée.

Catégories : Frappe, Arme

Technique spéciale : Muscles d'acier

WILDCAT

Lorsque les Wildcats Sioux ont enfin levé leur embargo sur les membres cybernétiques pour leurs unités en 2080, il était impossible de deviner si leur propre art martial s'épanouirait ou en souffrirait. Le jury délibère encore, mais ce style, un mélange d'okichitaw, d'aïkido, de karaté et de muay thaï dont la priorité est de neutraliser les adversaires aussi rapidement que possible, est plus efficace que jamais, en particulier contre les adversaires non augmentés (comme les grands rivaux des Wildcats, les Ghosts de Tír).

Catégories : Lutte, Frappe

Technique spéciale : Serres libératrices

TECHNIQUES D'ARTS MARTIAUX AGIR DANS L'OMBRE

Pendant un combat de mêlée, lorsque la luminosité est basse (voir Environnement et visibilité, p. 115, SR6), vous bénéficiez des mêmes avantages qu'offre l'amplification visuelle pour l'attribution d'Atout. Catégorie : Générale

ARMES À FEU EN COMBAT RAPPROCHÉ (ARMES DE POING)

Lorsque vous utilisez un pistolet léger, un pistolet lourd, un pistolet de poche, un pistolet automatique ou un taser pendant un combat de mêlée, cette arme à feu peut compter comme une Arme contondante si vous utilisez une technique d'art martial. À la discréction du maître de jeu, frapper un adversaire avec une arme non renforcée peut l'abîmer ou la détruire. Catégorie : Armes

ARMES À FEU EN COMBAT RAPPROCHÉ (ARMES LONGUES)

Lorsque vous utilisez un fusil, un shotgun ou une mitraillette pendant un combat de mêlée, cette arme à feu peut compter comme une Arme contondante si vous utilisez une technique d'art martial. Les pratiquants du kyujutsu peuvent aussi utiliser cette technique avec un arc. À la discréction du maître de jeu, frapper un adversaire avec une arme non renforcée peut l'abîmer ou la détruire. Catégorie : Armes

BALLESTRA

Permet d'utiliser l'action d'Atout Poignarder sans dépenser de points d'Atout. Catégorie : Armes ; ne peut être utilisée qu'avec des armes tranchantes.

BERNER

Les incroyables coups de pied retournés ou les bâtons qui tournoient et font tomber la cigarette de la bouche d'un adversaire ne sont pas forcément pratiques au sens propre du terme, mais s'ils sont réussis, ils peuvent impressionner vos amis et effrayer vos ennemis. À chaque fois que vous faites un test d'équipe pour aider un allié à intimider une cible, y compris en utilisant l'action d'Atout Haranguer (p. 52, SR6), vous pouvez faire un test de compétence Arme + Agilité à la place du test Influence + Charisme (lorsque vous utilisez cette technique avec l'action d'Atout Haranguer, seul le premier test Influence + Charisme peut être remplacé par le test de compétence Arme + Agilité) Catégorie : Générale

BOXE DE L'HOMME IVRE

Vous avez été entraîné à bouger et attaquer de façon imprévisible, ce qui peut être à la fois un avantage et un inconvénient. Le nombre de 1 nécessaire pour subir une complication sur toute Attaque à mains nues est réduit de 1 puisque vous l'effectuez grossièrement, mais votre cible perd deux dés à son test de Défense contre ces attaques puisqu'il est plus difficile d'anticiper vos mouvements. Catégorie : Mobilité

BRISE-ARME

Lorsque vous utilisez Cibler - Désarmement, réduisez soit le coût en Atout (si vous en dépensez) soit le malus à la réserve de dé (si vous n'en dépensez pas) de 1. Catégorie : Générale

CLÉ ARTICULAIRE

Lorsqu'il tente d'immobiliser un adversaire (p. 115, SR6), le personnage peut utiliser l'option « Infliger des dommages » pour appliquer l'état Estropié (p. 102) au bras ou à la jambe saisi(e). Le niveau de l'état augmente de 1 tous les deux succès nets. Catégorie : Lutte

CLÉ AU BÂTON

Dans les mains d'un combattant entraîné, les bâtons, quelle que soit leur longueur, peuvent être utilisés comme outil de lutte. Avec une arme contondante, vous pouvez utiliser les techniques de la catégorie Lutte comme si vous vous battiez à mains nues, à l'exception de celles qui mentionnent spécifiquement la partie du corps utilisée. Vous avez l'option d'utiliser les dommages de l'arme (y compris le bonus des Frappes stratégiques, s'il peut s'appliquer) à la place de votre base de dommages à mains nues. Cette technique vous permet aussi d'apprendre celles de la catégorie Lutte, même si vous n'y avez normalement pas accès. Catégorie : Armes

CLOUER

Cela fonctionne de la même manière que l'action d'Atout du même nom, mais ne coûte pas d'Atout. Avec cette attaque, si le nombre de succès est supérieur au Score Défensif de la cible, indépendamment de si l'attaque a infligé des dommages ou non, l'adversaire est cloué au mur ou au sol et gagne l'état Immobilisé. L'adversaire doit utiliser l'action Ramasser/Poser un objet pour retirer l'état Immobilisé. Catégorie : Armes ; ne peut être utilisée qu'avec des armes tranchantes, armes de jet comprises.

COMBAT À DEUX ARMES

Lorsque vous utilisez l'action mineure Attaques multiples avec plus d'une arme, vous obtenez deux dés supplémentaires à allouer à vos attaques. Catégorie : Armes

COMBAT AU SOL

Vous avez l'habitude que vos combats se terminent au sol, en un enchevêtrement de membres, dès qu'une surface plane est à proximité. Vous n'obtenez aucun malus pour attaquer ou vous défendre en ayant l'état À terre (p. 55, SR6), et le malus à votre test de Défense, lorsque vous êtes immobilisé, est réduit de moitié (arrondi au supérieur). Catégorie : Lutte

COMBATTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES

Lorsque vous utilisez l'action mineure Attaques multiples pour attaquer plusieurs cibles, ajoutez 1 dé à votre réserve de dés d'attaque toutes les deux cibles que vous attaquez (pour les besoins de cette technique, attaquer

plusieurs zones sur la même cible compte tout de même comme une seule cible). **Catégorie :** Mobilité

CONTORSION

Lorsqu'il est saisi par son adversaire au cours d'une lutte (p. 115, SR6), le personnage peut faire un test d'Athlétisme + Agilité, comme s'il essayait de se débarrasser de menottes, à la place du test normal de Combat rapproché + Force, en utilisant les succès nets du test opposé de Force que l'adversaire a obtenus pour réussir la prise comme seuil du test d'Évasion. **Catégorie :** Mobilité

COUDES SERRÉS

Gagnez une remise d'Atout de 1 en utilisant l'action mineure Bloquer sans arme. **Catégorie :** Mobilité

COUP DE PIED

Vous avez été entraîné à utiliser toutes sortes de coups de pied efficaces au combat, que ce soient des front kicks, des side kicks ou même le légendaire roundhouse kick (la barbe est en option). Lorsque vous attaquez avec un Coup de pied, ajoutez +1 à votre Valeur de Dommages à mains nues et 2 mètres à votre portée proche. Une complication sur un Coup de pied vous inflige l'état Déséquilibré, tandis qu'un échec critique vous inflige l'état À terre. **Catégorie :** Frappe

COUP DE PIED VOLANT

Vous vous êtes entraîné à devenir un projectile métahumain et à brutaliser vos adversaires avec vos pieds endiablés. En dépensant une action mineure supplémentaire et en réussissant un test d'Athlétisme + Agilité (3), vous pouvez étendre votre distance de portée proche de 0,5 mètres/succès (pas succès nets) et augmenter votre VD de 2 (cumulable avec le bonus d'attaque Coup de pied, pour un bonus total de +3). Cependant, une complication sur le test d'Athlétisme + Agilité pour vous projeter correctement, ou sur le test de Combat rapproché + Agilité pour l'attaque, se solde par l'obtention de l'état Déséquilibré jusqu'à votre prochaine action. Un échec critique sur l'un de ces tests vous fait tomber, ce qui vous inflige à la fois l'état À terre et l'état Estropié II (p. 102) sur l'une de vos jambes (déterminée au hasard), vos articulations se tordant d'une manière anormale. **Catégorie :** Frappe ; nécessite la technique d'attaque Coup de pied

CROCHE-PIED

Vous obtenez une remise d'Atout de 1 lorsque vous réalisez l'action mineure Faire tomber à mains nues. **Catégories :** Lutte, Frappe

CROCHET DU DROIT

Réduisez de 1 le coût en Atout de l'action d'Atout Coup assommant (p. 51, SR6). **Catégorie :** Frappe

DEMI-ÉPÉE

Augmentez le Score Offensif de l'arme de 2 lorsque vous réalisez des attaques Demi-épée, mais réduisez la

distance de portée proche de 1 mètre. **Catégorie :** Armes ; ne peut être utilisée qu'avec des épées

DÉMONSTRATION DE FORCE

Cela fonctionne de la même manière que l'action d'Atout du même nom, mais ne coûte pas d'Atout. Pendant la rencontre, le personnage qui manie une arme de mêlée remplace son Score Défensif par le Score Offensif à portée proche de l'arme. **Catégorie :** Armes

DIM MAK

Si vous réussissez votre test d'Attaque ciblée pour toucher un membre précis, vous pouvez choisir d'infliger l'état Estropié sur ce membre au lieu d'infliger des dommages à l'adversaire. Le niveau de l'état augmente de 1 tous les deux succès nets. **Catégorie :** Frappe

ENCHEVÊTRER

Cela fonctionne de la même manière que l'action d'Atout (p. 90), mais ne coûte pas d'Atout. Lorsque vous utilisez des armes exotiques telles que les fouets, les chaînes, les bolas et les lassos pour lutter, faites un test d'Arme exotique + Agilité contre Agilité + Réaction. Si il réussit, votre adversaire est immobilisé, et en dépensant une action mineure, c'est l'arme qui immobilise l'adversaire, ce qui vous permet de faire autre chose. Si le nombre de succès nets de l'attaque est supérieur à l'Agilité de l'adversaire, celui-ci obtient l'état Entravé pendant un nombre de rounds de combat égal aux succès nets. **Catégorie :** Armes

FEINTE

En dépensant une action mineure et en réussissant un test de Combat rapproché + Agilité (3), vous pouvez réduire la réserve de dés de votre cible de 3 à son test de Défense contre votre prochaine attaque en Combat rapproché. **Catégorie :** Générale

FRAPPE MÉRIDIENNE

En combinant leurs talents d'Éveillé et leur expertise en arts martiaux, les adeptes qui pratiquent l'hapsum-do peuvent interrompre le flot de mana dans le corps de leurs adversaires. Lorsqu'un adepte réalise une attaque à mains nues contre un adversaire Éveillé, s'il a activé le pouvoir Mains mortnelles, il peut choisir de réduire la réserve de dés du prochain test lié à la magie de sa cible de 1 par succès net, au lieu d'infliger des dommages. **Catégorie :** Frappe ; nécessite Mains mortnelles

FRAPPES STRATÉGIQUES

Grâce à un entraînement intensif avec l'arme de votre choix, vous pouvez ajouter +1 à la VD de vos attaques lorsque vous utilisez des armes appartenant à cette catégorie spécifique. Cette technique peut être apprise plusieurs fois. Elle s'appliquera alors à une catégorie d'arme différente (Armes tranchantes, Armes contondantes, Armes exotiques) à chaque fois que vous la choisirez. **Catégorie :** Armes

IAIJUTSU

Comme les samouraïs d'autrefois (ou du moins ceux dans les trids), le personnage peut utiliser l'action mineure Dégainer rapidement (p. 46, SR6) avec n'importe quelle arme de mêlée équipée correctement et assez petite pour être maniée à une main (aucune arme d'hast ne peut être dégainée rapidement, à moins qu'elle soit taillée pour un nain et que vous soyez un troll). Le personnage doit néanmoins utiliser l'action Dégainer rapidement avec l'action majeure Attaquer. Catégorie : Armes

JIAO DI

Ce n'est probablement pas ce que vos parents voulaient dire quand ils vous répétaient « d'utiliser votre tête », mais ça marche. Vous pouvez donner un coup de tête pour réaliser des attaques à mains nues à la moitié de votre distance de portée proche même lorsque vos autres membres sont immobiles, y compris lorsque vous saisissez un ennemi ou êtes saisi, et vous obtenez un bonus de +1 en VD pour ces attaques (n'est pas cumulable avec Muscles d'acier ou Ti Khao). De plus, lorsque vous vous défendez contre une technique de lutte, vous pouvez tenter d'infliger des dommages à votre adversaire comme si vous étiez l'attaquant (p. 115, SR6). Catégorie : Lutte

MUSCLES D'ACIER

Ajoutez +1 à votre VD pour vos dommages de base à mains nues. Catégorie : Frappe

NEIJIA

Vous n'êtes peut-être pas Éveillé, mais vous avez appris à canaliser votre *qi* (ou *ki*, *prana*, *ruach*, *pneuma*, « énergie spirituelle » ou pure méchanceté) dans un coup qui va au-delà des frontières entre le matériel et l'immatériel. Vous pouvez utiliser des attaques à mains nues contre les entités astrales comme si vous étiez Éveillé (voir Combat astral, p. 163, SR6), avec une Valeur de Dommages de 2E (3E si votre Volonté est supérieure ou égale à 7 et 4E si votre Volonté est supérieure ou égale à 10) et un Score Offensif égal à votre Volonté. Cette attaque ignore l'immunité aux armes normales. Cette technique ne vous permet pas de percevoir l'astral ou de lier un focus d'arme. Catégorie : Générale

PARADE

Vous obtenez une remise d'Atout de 1 lorsque vous utilisez l'action mineure Bloquer avec une arme. Catégorie : Armes

PLIER COMME UN ROSEAU

Obtenez une remise d'Atout de 1 en utilisant l'action mineure Esquiver contre des attaques de mêlée *ou* des attaques à distance (choisissez l'une des catégories lorsque vous apprenez cette technique). Cette technique peut être apprise deux fois afin d'obtenir le bonus d'Esquive de mêlée et le bonus d'Esquive à distance. Catégorie : Mobilité

POSTURE DU CHÊNE

Obtenez une remise d'Atout de 1 lorsque vous résistez à votre adversaire qui tente de vous mettre à terre pendant un combat de mêlée. Catégorie : Mobilité

PROJECTION PAR SACRIFICE

« Si je tombe, tu tombes avec moi ! » Si un attaquant réussit à vous mettre à terre, vous pouvez immédiatement dépenser une action mineure (si vous en avez une) pour essayer de le renverser comme si vous le tacliez (voir Lutte, p. 115, SR6). Catégorie : Lutte

SE DÉFENDRE CONTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES

Lorsque plusieurs combattants vous assaillent pendant le même round de Combat, vous obtenez +2 à votre Score Défensif contre toutes les attaques qui suivent la première. Ce bonus n'est pas cumulable ; si vous êtes attaqué trois fois, vous obtenez +2 à votre Score Défensif pour la deuxième et la troisième attaque et non pas +2 pour la deuxième et +4 pour la troisième. Si la règle des groupes de figurants (p. 118, SR6) est utilisée, le bonus de Score Défensif s'applique. Catégorie : Mobilité

SE RATTRAPER AUX BRANCHES

Cela fonctionne de la même manière que l'action d'Atout du même nom (p. 91), mais ne coûte pas d'Atout. Sur un test d'Athlétisme + Agilité, chaque succès augmente le nombre de mètres que vous pouvez parcourir en tombant sans subir de dommages Catégorie : Mobilité

SERRES LIBÉRATRICES

Réduit de 1 le coût en Atout de l'action d'Atout Désarmer (p. 51, SR6). Catégories : Lutte, Frappe

TAMESHIWARI

Les planches ne rendent pas les coups, mais vous ne pouvez pas savoir quand vous devrez traverser une surface solide avec vos mains, vos pieds, votre tête ou une autre partie de votre corps. Lorsque vous attaquez une barrière (y compris les barrières magiques qui bloquent les mouvements d'un personnage) avec une attaque à mains nues, considérez que l'indice de Structure de la barrière est plus bas de 4 pour déterminer les dommages infligés. À la discréption du maître de jeu, une complication ou un échec critique peut se solder par l'attaquant qui se brise la main/le pied/la tête sur l'objet qu'il attaque. Catégorie : Frappe

TI KHAO

Vous avez été entraîné à utiliser vos genoux pour attaquer un adversaire que vous immobilisez, que ce soit en appuyant votre genou contre lui pour l'étouffer, ou en le frappant pour plus de spectacle. Ajoutez +1 à votre VD pour les dommages infligés pendant la lutte (voir Lutte, p. 115, SR6). Catégorie : Lutte

TECHNIQUES D'ARTS MARTIAUX PAR CATÉGORIE

GÉNÉRALE

- Agir dans l'ombre
- Berner
- Brise-arme
- Feinte
- Neijia

LUTTE

- Clé articulaire
- Combat au sol
- Croche-pied
- Jiao Di
- Projection par sacrifice
- Serres libératrices
- Ti Khao

MOBILITÉ

- Boxe de l'homme ivre
- Combattre plusieurs adversaires
- Contorsion
- Coudes serrés
- Plier comme un roseau
- Posture du chêne
- Se défendre contre plusieurs adversaires
- Se rattraper aux branches

FRAPPE

- Coup de pied
- Coup de pied volant
- Croche-pied
- Crochet du droit
- Dim Mak
- Frappe méridienne
- Muscles d'acier
- Serres libératrices
- Tameshiwari

ARMES

- Armes à feu en combat rapproché (armes de poing)
- Armes à feu en combat rapproché (armes longues)
- Ballestra (armes tranchantes uniquement)
- Clé au bâton (armes contondantes uniquement)
- Closer (armes tranchantes uniquement)
- Combat à deux armes
- Demi-épée (épées uniquement)
- Enchevêtrer (armes flexibles uniquement)
- Frappes stratégiques
- Iaijutsu
- Parade

NOUVEAUX ÉTATS

Voici les nouveaux états utilisés dans ce chapitre.

DÉSÉQUILIBRÉ

À cause d'une marche ou d'une surface irrégulière, le personnage a du mal à mettre un pied devant l'autre. Le personnage ne peut pas dépenser d'Atout pour toute action liée à un attribut Physique (Agilité, Constitution, Réaction, Force) ou tout test de Défense. Il est également plus susceptible de tomber à terre s'il obtient une complication sur l'une de ces actions. Cet état persiste jusqu'à ce que le personnage dépense une action mineure pour retrouver son équilibre ou tombe au sol.

ESTROPIÉ (I, II, III)

Vos muscles sont froissés, vos articulations démises ou vos ligaments foulés, ce qui vous empêche de bouger votre membre correctement. Un bras ou une jambe estropiée rend les actions et le combat plus difficiles. Le maître de jeu et les joueurs doivent prendre en compte quel membre est estropié pour pouvoir utiliser des actions alternatives, comme attaquer avec la main faible. Les niveaux de cet état fonctionnent ainsi :

I : les actions mineures qui impliquent le membre atteint (comme Se déplacer pour les jambes ou Recharger pour les bras/mains) coûtent deux actions mineures au lieu d'une.

II : les actions majeures qui utilisent ce membre (comme Sprinter pour les jambes ou la plupart des attaques pour les bras) coûtent désormais aussi une action mineure. Ces effets s'ajoutent à ceux d'Estropié I.

III : une jambe Estropiée à ce niveau rajoute au personnage l'état Entravé. Un bras Estropié inflige un malus de -4 aux tests de compétence utilisant ce bras. Ces effets s'ajoutent à ceux d'Estropié I et II.

MUET

Le sujet perd sa capacité à communiquer oralement pendant la durée de cet état. Il conserve le reste de ses facultés, grâce auxquelles il peut tenter de communiquer (langue des signes, texto, signal d'alarme, etc.). Le maître de jeu détermine si l'état empêche ou non l'utilisation de certaines compétences telles qu'Influence.



PLAISIRS BRUTAUX

PUBLIÉ PAR : FREYA

Salut mes jolis, soyez les bienvenus dans ce nouvel épisode de *Freya vous explique comment faire votre vie* ! Oui, les administrateurs de JackPoint ont décidé que j'étais la mieux placée, moi, l'elfe au summum de l'égocentrisme (aussi appelée « la garce aux oreilles pointues »), pour vous apprendre tout ce que vous devez savoir pour faire usage de violence de la meilleure des façons : choisir le moment et l'intensité appropriés et ainsi de suite.

- Moi je sais : « c'est toujours le bon moment ».
- Kane
- Je bloque les réponses au commentaire de Kane. Vous pourrez échanger vos « vous avez tort, ma méthode est meilleure » quand Freya commencera à entrer dans les détails.
- Bull

Pour je ne sais quelle raison, le triumvirat semble particulièrement préoccupé par l'aspect social de la violence, comme les codes d'honneur, ou la manière dont les gens répondent à la violence qui leur est infligée. J'y viendrai, mais commençons plutôt par entrer dans le vif du sujet : la violence.

QU'EST-CE QUE LA VIOLENCE ?

Contrairement aux idées reçues, il y a deux définitions différentes de la violence (et je ne vous dis pas ça pour

pouvoir prétendre que vous avez tort plus bas). Quand on parle de « violence », la plupart des gens pensent à quelque chose comme « force physique exercée pour infliger une blessure ». La version longue, utilisée principalement par les étudiants en droit, et les flics qui cherchent une excuse pour boucler des gens, étend la notion de « exercer » à « exercer, tenter d'exercer et/ou menacer d'exercer » sa force physique. C'est la définition que j'utiliserai, puisque répéter « violence, y compris les tentatives et les menaces de violence » deviendrait vite pénible.

- Pour l'anecdote : à l'origine, le droit américain faisait la distinction entre l'agression violente (le fait de frapper quelqu'un) et non violente (l'acte d'engager un contact non consenti). Avec le temps, lorsqu'on a pris conscience que le premier cas de figure avait peu de chances de se produire sans le second, tout le monde l'a abrégé en « agression » tout court. De nos jours, dans la plupart des juridictions, une « agression » est définie dans la loi comme l'action de frapper quelqu'un (ou son équivalent magique ou matriciel), mais certaines ont conservé la distinction. Oui, cela signifie que vous pouvez vous faire arrêter en essayant de cogner quelqu'un, même si vous échouez. Avis aux individus facilement irritable, mais qui ne savent pas viser.
- Danger Sensei
- Note : balancer un bidon de cambouis à la tronche d'un salopard qui essaie de te peloter pendant que tu travailles sur le moteur de ta voiture ne constitue pas une agression.
- Turbo Bunny

- > Oui, là on est plus sur une « a-graisse-ion ».
- > Danger Sensei
- > Stop. Maintenant.
- > Glitch
- > Et pour les trucs comme Black Hammer ? Ce n'est pas comme si on avait besoin de toucher quelqu'un pour lui griller le cerveau avec du biofeedback. Ou avec un éclair mana. Je suis sûre que Red ou quelqu'un d'autre va le mentionner.
- > /dev/grrl
- > Super grrl, je vois que t'as bien suivi.
- > Red
- > Certains ont tenté d'utiliser cet argument en justice il y a longtemps, dans les années 20 et 30. L'arrêt décisif aux UCAS a été l'affaire **Collins vs Californie**. La partie civile a soutenu que les moyens de nuire non physiques devraient être considérés comme des « armes » (la Cour suprême était d'accord) et que toute limitation sur ces armes enfreignait le deuxième amendement (elle ne l'était pas avec ça).
- > Kay St. Irregular
- > Attends, la femme qui est passée sur **The Battle Channel** l'autre jour ? La timbrée avec ses flingues qui doit avoir quoi... une bonne centaine d'années et qui tente d'annuler cette décision depuis cinquante ans ? Est-ce qu'elle est au courant que la Californie ne fait même plus partie des UCAS ?
- > Slamm-O !
- > Pour certains d'entre nous, « inviolable » signifie vraiment **inviolable, point barre**. C'est dommage qu'en Californie, les militants du deuxième amendement soient comme une force indomptable qui s'opposerait à un objet immuable.
- > Hard Exit

POURQUOI FAIRE USAGE DE VIOLENCE ?

C'est le moment où la plupart des gens qui écrivent sur l'éthique de la violence diraient quelque chose comme « il ne s'agit pas de prendre une position morale sur l'opportunité de recourir à la violence en toute circonstance ». Mais je ne suis pas la plupart des gens. Répondre aux questions morales sur l'opportunité de la violence « en toute circonstance » est l'objet même de cette section, et c'est donc exactement ce que je vais faire. Je vous apprendrai même à faire vos propres choix moraux, pour les fois où je ne serai pas là pour vous souffler la bonne réponse. Comme le dit le vieux dicton, « apprends-lui à juger, tu le rends insupportable pour le reste de sa vie ».

Dans le sens le plus large du terme, pour un shadowrunner, décider d'employer ou non la violence revient à poser ses principes à la praticité. Malheureusement, cela marque la fin des simples affirmations et le début des stéréotypes. L'un des plus courants, c'est que les runners qui s'opposent à la violence font toujours partie de l'un des multiples groupes de saintes nitouches de la communauté des Ombres, tandis que ceux qui ont autant de mépris

pour les munitions « moins létales » que j'en ai pour le café déca (sérieusement, pourquoi ça existe ?) sont tous des rapaces égocentriques.

Bravo à ceux qui s'attendent à ce que je réponde « vous avez tort », vous avez été attentifs. La vérité, c'est qu'en ce qui concerne la violence, il y a des arguments moraux et pratiques des deux côtés de la médaille. Passons en revue les plus fréquents.

LES "POUR"

LES MORTS NE SE RELÈVENT PAS

Le genre de truc qu'on entend trop souvent quand quelqu'un cherche à expliquer pourquoi il a fait sauter la tête du pauvre agent de sécu corpo, au lieu de se contenter de l'assommer. Ce n'est pas drôle de voir un ennemi que l'on pensait avoir neutralisé recouvrer ses esprits pour empêcher notre évasion. À cause de cette erreur, des âmes miséricordieuses se font parfois tirer dans le dos.

LE MOINS LÉTAL EST ONÉREUX

Vous entendrez souvent cet argument de la bouche des runners qui en sont déjà réduits à récupérer le moindre nuyen pour avoir un toit au-dessus de leur tête et de la nourriture dans leur ventre. Je ne peux pas leur en vouloir d'acheter des munitions moins cher, histoire de garder assez d'argent pour manger. En revanche, certains se plaignent du prix des munitions moins létales après avoir dépensé une grosse somme d'argent sur des APDS et des balles explosives ou sont simplement des sales radins qui refusent carrément d'acheter quoi que ce soit d'autre qu'une balle normale, quels que soient leurs moyens.

IL MÉRITE DE SOUFFRIR/ MOURIR POUR CE QU'IL A FAIT

Cela vient souvent des justiciers et d'autres runners saintes nitouches, probablement parce que pour les rapaces, *rien* n'est assez immoral pour être puni, tant que c'est rentable.

- > Eh ! Ça me ressemble bien !
- > Kane
- > On sait.
- > /dev/grrl

IL EST TROP DANGEREUX POUR ÊTRE LAISSÉ EN VIE/APTE

Un mélange entre « Les morts ne se relèvent pas » et « Il mérite de souffrir/mourir pour ce qu'il a fait », qui repose sur l'idée que détruire la capacité de quelqu'un à accomplir certains actes (en le tuant notamment, puisque la mort a tendance à limiter considérablement nos options) est la seule façon de l'empêcher de faire, à l'avenir, quelque chose d'immoral ou de dangereux à la personne à l'origine de cet argument. Lorsque les motivations sont morales, cela revient à appliquer l'argument du « moindre mal » à une personne précise et une sanction. C'est d'ailleurs mon prétexte par défaut, sûrement parce je passe beaucoup de temps à combattre mes



ennemis, alors que les tuer pour les empêcher de faire du mal à quelqu'un serait *vraiment* le moindre mal.

LES "CONTRE"

TU NE LE CONNAIS DONC PAS ?

Lorsque la victime potentielle détient un pouvoir considérable, les runners risquent de subir des représailles s'il lui arrive quoi que ce soit, une situation parfois bien pire que laisser simplement la victime potentielle en paix.

IL NE MÉRITE PAS ÇA

L'une des répliques les plus courantes à l'argument « Les morts ne se relèvent pas », souvent combinée à des phrases comme « ils font seulement leur travail » et « on est tous l'enfant de quelqu'un ». Le sous-entendu ? Vu qu'il est *possible* de neutraliser quelqu'un considéré comme une menace sans le tuer (si tant est que ce soit *faisable*), et vu que la médecine moderne peut soigner pratiquement tout sauf la mort, choisir de tuer quelqu'un malgré tout est cruel et injustifié.

IL A PLUS DE VALEUR VIVANT QUE MORT

Ça va de pair avec, et/ou c'est l'inverse de, « Tu ne le connais donc pas ? » Les conséquences réelles varient de la victime potentielle qui propose de changer de camp et de travailler pour les runners (ou du moins de les aider à

approcher une cible plus intéressante), à une prime plus haute si elle est capturée vivante.

LA VIOLENCE VÉCUE AU QUOTIDIEN : PORTRAITS DE QUATRE RUNNERS

Au lieu de consacrer *l'intégralité* de ce dossier à partager mes propres opinions, j'ai pris la liberté d'interroger d'autres runners que moi, venant de différents horizons, afin de vous montrer comment la violence a façonné nos vies à travers plusieurs points de vue. Deux d'entre eux sont même d'autres JackPointers, vous verrez donc des têtes connues (mais pas forcément appréciées). Je leur ai envoyé à tous les quatre un questionnaire sur la manière dont la violence entre en considération dans leur méthode de travail dans les Ombres et sur la façon dont ils fixent leurs limites, s'ils en ont. Leurs réponses devraient fournir un bel échantillon représentatif des diverses méthodes qu'utilisent les shadowrunners pour déterminer quand faire usage de violence et à quel degré. Je vous invite donc à lire ce qui suit.

LE TÉMOIGNAGE DE BORDERLINE

Ce n'est pas vraiment ce à quoi je m'attendais quand j'imaginais que rejoindre JackPoint inciterait plus de gens

à s'intéresser à Redmond, mais je ne vais pas dire non à quelqu'un qui me MP pour m'offrir le double de ce que je me fais généralement en un run juste pour écrire de la merde. Pour celles et ceux qui ne le savent pas encore, la même que je suis est née et a grandi dans les Barrens. Quiconque travaille dans les Ombres de Seattle s'est probablement rendu à Redmond un jour, que ce soit au cours d'un run, pour se planquer après un run, ou s'il n'a pas les moyens de vivre ailleurs. Comme la plupart des quartiers Barrens, Redmond est rempli de gens qui n'hésitent pas à utiliser la force pour arriver à leurs fins. Une personne assez stupide pour mettre un pied hors de Touristeville, sans un flingue dont elle sait se servir, mérite probablement de se faire débouiller.

- Laisse-moi deviner : à Touristeville, tu peux t'en sortir juste en montrant ton flingue, sans même l'utiliser ?
- Mika
- Plus ou moins. Moi et quelques-uns des « Weeners » (Halloweeners, pour les touristes) les plus acceptables socialement, faisons parfois des missions de « sécurité », où nous escortons des ordinaires vers des endroits relativement sûrs de Redmond et les faisons payer ce privilège à prix d'or. Tout ce que t'as à faire, c'est leur sortir des « croyez-moi, les gens d'ici ne respectent aucun flingue plus petit que ça » en montrant le Super Warhawk à ta ceinture, et tu peux leur faire raquer presque n'importe quoi.
- Borderline

Ce que beaucoup de gens ne comprennent pas c'est que, malgré ce que les médias mainstream racontent en parlant de « fusillades de gangs » et toutes ces âneries, on est nombreux à ne pas vraiment *vouloir* se battre à Redmond. On le fera s'il le faut et parfois, certains iront chercher des crosses pour s'amuser ou parce qu'ils se seront fait remettre à leur place, mais tout le monde à Redmond (et probablement dans tous les Barrens, si si) sait que se battre implique prendre des risques et ça, c'est quelque chose que l'individu moyen de Redmond ne va pas accepter si on lui laisse le choix. Bien sûr, les choses *pourraient* s'arranger, mais la plupart des mômes des Barrens grandissent dans un monde où « l'incertitude », c'est « ne pas encore connaître la gravité de la situation ». Cela veut dire que le gang des gamins du coin, qui claquent la thune gagnée en dealant de la drogue pour nourrir leur famille, va peut-être être remplacé par un gang d'un autre coin du Métroplexe, qui a pour objectif d'extorquer aux gens jusqu'au dernier nuyen. Beaucoup ne recourent à la violence que lorsqu'ils n'ont plus toute leur tête (qu'ils soient sous l'effet des puces, de la drogue ou vraiment félés) ou lorsqu'ils sont désespérés. Je parie que les gens qui ont vraiment lu des trucs étant petits doivent connaître un proverbe à balancer sur les animaux acculés ou je ne sais quoi.

L'idée c'est que beaucoup d'habitants des Barrens ne se tournent vers la violence que parce qu'elle est nécessaire pour se protéger les uns les autres. Je ne pense pas que ce soit différent de voler pour nourrir ma famille, ou de défoncer quelqu'un pour qu'il arrête de s'en prendre à mes potes. Je suppose qu'une partie de moi trouverait sympa de ne pas avoir à blesser d'autres gens pour gagner ma vie, mais je n'y réfléchis pas trop de toute façon. Ce n'est qu'un job, un job pour lequel je suis plutôt douée. Même chose pour le degré de violence que j'utilise pendant un run. Je ne dévie pas de mon chemin pour buter des gens

à moins qu'ils me donnent une bonne raison de le faire, et je ne me plains pas autant que d'autres si M. Johnson insiste pour un run non léthal. En revanche, je ne vais pas me forcer à attendre que l'autre gars tire le premier, ou insister pour changer tout le plan d'un run parce qu'on est à court de balles gel, en particulier contre les corps. Ces types ont tous des armures, des toubibs à portée de main sur les lieux et tout. Ce n'est pas comme s'ils allaient se vider de leur sang et mourir dans les cinq minutes qu'il leur faut pour obtenir de l'aide.

- Sans vouloir faire le rabat-joie, si tu parviens à toucher une artère, les gens **peuvent** se vider de leur sang aussi vite selon l'emplacement de la blessure (la tête et le tronc sont évidemment des endroits vulnérables, mais il y en a d'autres) comme l'épaule ou la jambe. Je voulais simplement le préciser, si des gens qui s'intéressent à ce genre de choses me lisent.
- Butch

Quant au type de missions que j'accepte, disons que je ne me défile pas dès qu'elles impliquent de la violence. Je suis une razorgirl, par le Grand esprit. Je me fiche de prendre des contrats de liquidation si la cible a l'air de le mériter (tous ceux que l'on m'a proposés jusqu'ici répondent à ce critère, mais je suppose que j'aviserai quand ce ne sera pas le cas). Cependant, je n'accepterais pas un job qui a l'air complètement taré, comme s'en prendre à des enfants ou autre ; en tout cas je l'espère. Aussi cynique que puisse parfois être ma conception de la vie, je connais des gens qui ne méritent pas la merde qu'ils subissent et j'espère ne jamais avoir à choisir entre blesser un innocent et laisser mes proches souffrir.

Voilà ma réponse. Elle est plus longue que prévu, mais je suppose que c'est ce qui arrive quand on commence à écrire de la merde profonde et réfléchie après quelques verres. En parlant de ça, à ta santé, Freya. Les Halloweeners te sont reconnaissants pour ton don à « Obtenir plus et/ou une meilleure qualité (mais probablement plus) d'alcool », dont je me suis enfilé une partie pour écrire cet article. Tout le monde a décidé de trinquer pour te remercier.

- Oh, c'est gentil de votre part. Puissent la boisson couler à flot et les gueules de bois rester tolérables.
- Freya
- Ne l'encourage pas.
- Lyran

LE TÉMOIGNAGE DE CLOCKWORK

Pour commencer, ne vous imaginez pas que je fais ça parce que je ressens le besoin de me justifier auprès de vous ou pour tenter de gagner la sympathie des coeurs tendres. Je crois que vous savez tous à présent que je me fous royalement de ce que vous pouvez penser. J'écris cette petite histoire parce que Freya m'a payé pour le faire, ce qui, quand on y pense, est une assez bonne manière de résumer la façon dont j'opère.

- Attends, quelqu'un l'a **payé** pour raconter ses âneries ? Vous savez qu'habituellement, il fait ça gratuitement hein ?
- Slamm-O!

» D'ordinaire, il dit tout ce qui lui passe par la tête gratuitement, oui. Mais j'avais des questions précises à lui poser, alors j'ai tenté ma chance en procédant comme pour n'importe quel autre job. En plus, il ne pourra plus prétendre que les gens n'ont pas entendu sa version de l'histoire maintenant.

» Freya

Certains d'entre vous savent que je suis un hobgobelin, un sous-type d'ork, et que mon métatype est connu pour son irascibilité et son grand sens de l'honneur. Je suis sûr que les rigolos parmi vous diraient qu'en ce qui concerne votre serviteur, le premier est vrai, mais le deuxième est une grosse connerie. Je veux dire, un gars comme moi qui chasse les technomanciens pour leur prime, et refuse de rencontrer un Johnson sans qu'on lui jette un nuyen, ne peut pas avoir de « sens de l'honneur », n'est-ce pas ? Eh bien, ne vous en faites pas, je ne m'apprête pas à vous dire que je suis en fait un mec bien, mais terriblement incompris. Parce que vous n'y croiriez pas, pour commencer. Et même si c'était le cas, Freya m'a payé pour dire la vérité, c'est donc ce que vous aurez.

Ma famille vient d'Asie centrale, via les Balkans ; ou du moins c'est de là qu'elle venait. Je ne l'ai pas revue depuis tout petit, alors j'ignore si elle est encore en vie. La façon dont j'ai quitté ce coin du monde pour arriver là où je suis aujourd'hui ne vous regarde pas, mais laissez-moi vous dire une chose : j'ai un grand sens de l'honneur. La différence entre les coeurs tendres et moi, c'est que mon code consiste à survivre coûte que coûte. J'ai appris assez tôt dans ma vie que les métahumains sont tous des salopards. Peu importe la forme de vos oreilles, la couleur de votre peau ou que vous ayez ou non des défenses : tous ceux que vous rencontrerez vous trahiront sans hésiter pour vous devancer. Vous êtes la seule personne à *vraiment* vous soucier de votre propre sort, et si vous vous autorisez à penser autrement, on vous logera une balle dans le crâne pendant votre sommeil.

Observez comment les corpos gouvernent le monde et dites-moi si je me trompe. Et si vous ne voulez pas regarder les corpos, regardez-vous. Sur ce VPN, chacun d'entre nous a déjà fait le sale boulot de quelqu'un d'autre pour s'assurer de payer ses factures. La seule différence entre vous et moi, c'est que je n'ai pas peur d'avoir un peu de sang sur les mains. Tous ceux que j'ai descendus auraient volontiers fait la même chose si leur vie avait été en jeu. Beaucoup d'entre *vous* me lyncheraient de bon cœur juste pour avoir dit des choses qu'ils n'ont pas aimé entendre. Vous pouvez vous plaindre et m'insulter de connard autant que vous voulez, mais je ne m'amuse pas à menacer les gens qui me vexent, *moi*.

» T'as fait plus que vexer des gens, crétin. Tu les as balancés, t'as mis leur vie en danger, mais je suppose que ça ne te fait ni chaud ni froid ?

» Pistons

» Nan.

» Clockwork

Puisque Freya m'a demandé d'expliquer comment je « décide de faire usage de violence » ou d'autres conneries de ce genre, voici une réponse simple : je fais tout ce qu'il faut pour mener à bien une mission, en prenant le minimum de risques. Les gardes que je tue ne se réveillent pas pour sonner l'alarme, et si j'ai un hacker valable dans mon

équipe, je n'ai pas à m'inquiéter que leurs biomoniteurs le fassent pour eux. En plus, la plupart de ces enfoirés m'abattaient volontiers pour m'être trouvé là où ils ne voulaient pas que je sois. Les drones et les armes sont remplaçables : ce n'est pas toujours donné, mais être un runner, ce n'est pas un jeu puéril de la Matrice, comme certains semblent le croire. Tu ne peux pas recommencer si tu te fais descendre en fonçant dans le tas comme idiot de sam des rues.

» Lancer des piques aux hackers et aux samouraïs des rues dans la même phrase, c'est la meilleure façon de t'assurer qu'aucun d'eux ne t'aidera quand tu en auras besoin.

» Kia

» Parce que tu crois qu'**avant** qu'il dise ça, les personnes susceptibles de le lire auraient été ravies de travailler avec lui ?

» Balladeer

» Bien vu.

» Kia

L'autre raison pour laquelle je ne recule pas devant la violence, c'est parce que j'ai pour réputation de protéger les gens dont les avis *m'intéressent*, autrement dit, les Johnson. J'ai des factures à payer, tout comme vous, et la majeure partie de mes missions me sont confiées par des Johnson qui cherchent un runner capable d'effectuer le travail à tout prix. Si un éventuel employeur me contacte pour un run, refuser de le faire par principe, pour pouvoir faire partie des « mecs réglos », ne va pas empêcher qui que ce soit de se faire buter. Cela veut juste dire que la mission ira à quelqu'un d'autre, qui ne s'efforce peut-être pas de garantir une clause « zéro dommage collatéral » comme moi, parce qu'elle ne tient pas autant à sa réputation. Cela signifie aussi moins d'argent en poche, ce qui est clairement contraire au principe de « survie » de mon code.

Voici donc mon histoire. Je ne vais pas prendre la peine de vous demander ce que vous en pensez, Freya ne m'a pas payé pour prétendre en avoir quelque chose à faire. Maintenant si vous voulez bien m'excuser, je file me faire un tas de nuyens sur toutes les missions refusées par les coeurs tendres.

» Et en ce qui concerne la raison pour laquelle tu détestes autant les technomanciens ?

» Netcat

» Freya ne m'a pas payé pour ça non plus. Et même si ça avait été le cas, cela aurait-il changé quoi que ce soit ?

» Clockwork

LE TÉMOIGNAGE DE SIKH BURN

» Sikh Burn est une connaissance du serveur Emerald Palace ; vous avez probablement vu son nom sur le texte que Lyran a transféré sur Jackpoint, en téléchargeant **Noir total**. Vu que les runners sachant se contenir, alors qu'ils sont dans la violence jusqu'au cou, sont relativement peu nombreux, j'ai décidé de le contacter pour qu'il nous éclaire sur l'équilibre entre ses principes et son métier.

» Freya

Nous autres sikhs, entretenons une relation dualiste avec la violence. Notre foi nous impose d'être bons et humbles envers tous, en particulier ceux dans le besoin. Vous pourriez vous dire que cela limite la violence que tout Sikh est prêt à employer. Parallèlement, les sikhs ont une longue tradition sacrée d'arts martiaux. L'un des gourous Sikh, Gourou Hargobind, a encouragé tous les sikhs à devenir *sant sipahi*, des « saints soldats », après que son prédécesseur a été exécuté par l'Empereur Mughal. Un autre gourou, Gourou Gobind Singh, a fondé le Khalsa pour que nous puissions nous protéger des persécutions religieuses. De nombreux sikhs ont servi dans l'armée indienne britannique avant que l'Inde obtienne son indépendance, et beaucoup servent encore fièrement les forces militaires de leur pays d'origine. Les sikhs font aussi partie des plus célèbres partisans des arts martiaux indiens tels que le *gatka*, le *musti-yuddha*, le *shastar vidya* et le cricket.

- Attends, quoi ? Le cricket ?
- Glitch
- Je suppose que tu n'as jamais été témoin de la puissance d'un bon coup de batte de cricket contre le crâne de quelqu'un. Certaines des dernières vraies battes de cricket en bois dans le monde sont fabriquées dans la région indienne d'où viennent les sikhs.
- Chainmaker
- Je ne t'aurais jamais cru fan de cricket, Chainmaker.
- Winterhawk
- Je suis sortie avec un joueur de cricket. J'ai réalisé que j'aimais plus le sport que je l'aimais lui.
- Chainmaker

Freya m'a contacté pour avoir (comme elle dit) une vision « modérée/pacifiste », mais d'ordinaire, pour les sikhs et moi-même, les limites que nous nous imposons à faire usage de violence ne sont pas tant liées au pacifisme qu'à la justice. User de violence pendant mes runs ne me dérange pas, tant qu'elle est employée pour les bonnes raisons. Si je sais qu'une menace approche, je préfère frapper préventivement plutôt que risquer que plus de gens soient blessés ou meurent parce que j'ai tardé avant d'agir. Cela implique d'accepter des contrats de liquidation, si tuer la cible évite un plus grand drame, bien que je me sois fixé ma propre règle sur le meurtre : je n'accepte de l'argent pour tuer une cible que si c'est un tel fumier que je l'aurais fait gratuitement. Je sais que les Johnson veulent seulement savoir si je prends le job, mais je tiens à mes principes et c'est la meilleure façon que j'ai trouvée de m'assurer de ne pas tuer quelqu'un uniquement pour satisfaire ma cupidité.

- C'est pour ça que les gens comme lui sont toujours fauchés.
- Rigger X

Cela dit, cette idée que le meurtre est justifié dans certaines circonstances est un choix personnel, non pas religieux. Certains sikhs suivent les principes de « paix et non-violence » de manière plus stricte que moi, que cela se traduise par ne jamais porter le premier coup, n'utiliser qu'assez de force pour mettre fin à une menace imminente, ou employer uniquement des techniques et armes non létales et ainsi de suite. En ce qui me concerne, si je tombais sur un ennemi qui ne représentait pas une menace directe comme un agent de sécu corpo qui ne m'aurait pas repéré,

je l'assommerais avec un Éclair étourdissant ou la garde de mon *khanda*, au lieu de lui tirer dessus par exemple, mais je ne me plierais pas en quatre pour le maintenir en vie s'il tirait le premier. J'évite aussi de blesser les ennemis capturés ou sans défense, ce qui m'a rendu service quand je suis resté bloqué à Toronto pendant les black-out, mais attiré des ennuis quand mon équipe et moi avons été confrontés à un esprit des aînés toxique ayant pris la forme d'un jeune enfant. L'un de mes coéquipiers a frôlé la mort parce que j'ai hésité à attaquer l'esprit. Avoir à « tuer » quelque chose qui ressemble à un gamin m'a traumatisé pendant un moment (j'ai fini par m'en remettre, mais je préférerais que cela ne se reproduise plus jamais).

Pour ce qui est de l'impact que cela peut avoir sur les contrats que j'accepte, disons que ma limite stricte est de ne pas aider directement quelqu'un à exploiter ou opprimer autrui (j'essaie de ne pas le faire indirectement non plus, mais cela signifie refuser les missions de la plupart des Johnson du coin, et il faut bien que je mange). J'aide la communauté autant que possible et si j'accepte un run d'une corpo ou d'un Johnson criminel, c'est souvent parce qu'il ne cible pas une tierce personne, mais un de ses rivaux.

LE TÉMOIGNAGE DE VIKING COWGIRL

Surprise ! C'est encore Freya. Oui, je sais que le titre c'est « Le témoignage de Viking Cowgirl » et non, ce n'est pas moi. Elle fait partie d'une équipe avec qui un autre membre du serveur Emerald Palace et moi travaillons parfois (et est *véritablement* une cowgirl viking). J'allais lui demander d'écrire quelques lignes sur pourquoi et comment elle est parvenue à rester une fervente pacifiste en travaillant dans les Ombres. Malheureusement, nous avons eu un petit incident fâcheux à Baltimore durant les black-out, qui a culminé lorsqu'elle a essayé de me tuer. Puisqu'à partir de ce moment-là, elle a vraisemblablement cessé d'être pacifiste, j'ai décidé, à la place, de partager mes observations sur sa vie préviolence, avec quelques commentaires personnels.

Pour commencer, oui, quelqu'un a vraiment essayé d'être un shadowrunner pacifique. Cher triumvirat de JackPoint, je vous laisse choisir combien vous laisserez de « attends, des gens font *vraiment* ça ? » en commentaire avant de reprendre, quand tout le monde se sera défoulé.

- Attends, des gens font **vraiment** ça ?
- Rigger X
- 38.57Mp supprimés par sysop
- Le commentaire de X n'a pas été supprimé parce qu'il a été le plus rapide à dégainer. Quant aux autres, je peux vous garantir que vous vous épuiserez avant mon script d'autosuppression.
- Glitch
- Défi accepté !
- Electric Blue
- 4.49Mp supprimés par sysop
- L'utilisateur « Electric Blue » a été rendu muet
- Arrête ça. T'es pire que Slamm-O!.
- Glitch

Bref, revenons-en à Viking Cowgirl. C'est une magicienne et une doc des rues, l'une des rares à avoir vraiment suivi des cours de médecine. À ma connaissance, elle est devenue shadowrunner pour « aider son prochain » au lieu de profiter d'un job corporatiste peinard que beaucoup de mages tuerait pour avoir (au sens littéral comme figuré), ce qui vous donne une petite idée de ses idéaux et de la force de conviction qu'ils requéraient. Nul besoin d'être un génie pour comprendre comment quelqu'un avec cette conception de la vie pourrait conclure que la meilleure façon d'aider les autres était de ne pas leur faire de mal et, dès lors, d'être pacifiste.

Et par pacifiste, je veux dire *pacifiste*. Viking Cowgirl n'en était pas au point de ne jamais blesser qui que ce soit, quelles que soient les circonstances, mais elle en était plus proche que n'importe quel autre shadowrunner que j'ai pu rencontrer. Il n'y avait pas de prévention avec elle, même en cas de menace évidente et imminente. Elle n'aurait jamais frappé la première : même si des ennemis pointaient leurs fusils sur son équipe, les méchants devaient agir les premiers ; et même comme ça, Viking Cowgirl aurait tenté d'empêcher ses acolytes de déclarer le combat selon leurs termes à la place de ceux de l'ennemi (cela ne fonctionnait pas souvent, mais cela ne l'empêchait pas d'essayer).

- J'ai beau admirer la détermination de cette personne, c'est un bon exemple de la façon dont la rigueur idéologique peut se transformer en cauchemar stratégique. Je suppose qu'elle n'a jamais dû faire face à une situation où la seule manière pour que son équipe survive était de porter le premier coup, fort et rapidement, pour désorienter l'ennemi.
- Rifleman

Lorsque Viking Cowgirl devait se battre, elle se contentait d'utiliser des sorts d'illusion ou non létaux comme Frappe à distance ou Éclair étourdissant. Maintenant que j'y pense, je ne suis pas sûre qu'elle connaisse le moindre sort mortel, même aujourd'hui. Elle était tout aussi déterminée à ne faire de mal à personne à plus grande échelle. Selon ses coéquipiers, elle a refusé à plusieurs reprises de s'engager à rejoindre l'équipe pour un run s'ils ne lui promettaient pas de faire tout leur possible pour ne blesser personne sans raison valable. Il lui est arrivé une fois de ne pas savoir que l'équipe avait accepté un contrat de liquidation (elle avait manqué la réunion avec le Johnson). Elle ne l'avait découvert qu'après être arrivée sur le lieu du run, et n'avait alors participé que par loyauté envers ses coéquipiers.

- Pourquoi consentaient-ils à supporter ses conneries moralisatrices ? Ils auraient simplement dû y mettre un terme en la fendant à la porte.
- Kane
- Principalement parce qu'elle était (et est toujours) une magicienne compétente, aussi motivée à venir à bout d'un combat une fois qu'il a été lancé que de l'empêcher en premier lieu. Et le fait qu'elle soit aussi très facile à vivre aide beaucoup, en particulier quand on sait que la deuxième source de magie la plus proche, c'est moi.
- Freya
- Ouais, on peut pas leur en vouloir.
- Kane

Pour sa défense, Viking Cowgirl a joué le jeu pendant plusieurs années avant de craquer. J'ai cru comprendre que son abandon lent et progressif du pacifisme a commencé lorsqu'une ancienne connaissance l'a utilisé contre elle. Ladite connaissance a tenté de propager un nanovirus ou quelque chose du genre sur Seattle et l'a invitée à regarder, en n'entretenant délibérément aucune action assez agressive pour qu'elle ait une véritable raison de l'attaquer. Après une intense délibération morale, Viking Cowgirl lui a finalement tiré dans le dos, puis a passé plusieurs semaines à se morfondre pour être allée à l'encontre de ses croyances et à refuser d'accepter qu'elle ne devrait pas se sentir coupable d'avoir empêché un massacre. En quelques mois, elle était passée de « mais ça lui ferait du mal ! » à décaper un chasseur de prime sans défense (ce qui a surpris tout le monde) et tenter de me tuer (ce qui, à mon grand déplaisir, n'a surpris personne). En toute honnêteté, elle a subi l'influence d'un focus de pouvoir toxique à un moment donné, je ne peux donc pas être sûre du record de pacifisme qu'elle aurait pu atteindre sans perturbation extérieure.

- « Subi l'influence d'un focus de pouvoir toxique ? » Doit-on comprendre qu'elle est devenue une magicienne toxique ?
- Winterhawk
- Non. Un magicien l'a manipulée pour qu'elle prenne ce focus, mais son équipe est intervenue et s'en est débarrassée avant que Viking Cowgirl n'atteigne le point de non-retour. Soit dit en passant, elle a tenté de me tuer uniquement lorsque j'ai assassiné le magicien toxique qui la manipulait. Si tout va bien, son équipe devrait l'aider à recouvrer ses esprits avant qu'elle essaie à nouveau, parce que je n'ai pas l'intention de lui offrir une troisième chance si elle gâche la deuxième.
- Freya

HIÉRARCHISATION DE LA VIOLENCE

Certaines formes de violence sont plus graves que d'autres, j'espère sincèrement que vous le savez tous. Même ceux qui clament haut et fort n'avoir aucune morale considèrent généralement que certains types de violence sont « pires » que d'autres (raison pour laquelle les pédophiles et les agresseurs sexuels ne font souvent pas long feu en prison). Plus la violence est grave, plus il est difficile de la justifier, que ce soit sur le plan moral ou parce qu'accomplir les actes violents que je considère « plus graves » requièrent plus de temps ou de l'artillerie plus coûteuse.

Il y a une chose très importante à savoir lorsque vous avez recours à la violence : pour qu'elle vous permette d'obtenir ce que vous voulez, elle doit effrayer la cible pour qu'elle soit persuadée qu'il se produira un événement auquel elle ne pourra pas faire face si elle tente de résister. Elle doit être convaincue que ce qu'il va se passer lui apportera plus d'ennuis que vous donner ce que vous voulez, car si ce n'est pas le cas, elle va probablement riposter au lieu d'accéder à votre demande. Si cela se produit, vous vous attirerez plus d'ennemis ou vous vous compliquerez bien plus la tâche, puisque vous devrez trouver une autre option une fois que vous aurez tué la cible pour vous défendre.



MENACES ET INTIMIDATION

Pour la plupart des « gens normaux », comme les drones corpo, une menace convaincante peut être aussi efficace que la violence pour obtenir ce que vous voulez. Ayez l'air méchant, grognez un peu, faites claquer un tuyau de plomb contre votre main libre pour plus d'effet et ils feront généralement des pieds et des mains pour accomplir tout ce que vous désirez. Contre des individus aux nerfs d'acier tels que des caïds ou d'autres shadowrunners, menacer efficacement requiert un peu plus de travail : pour la plupart d'entre nous, le risque d'être blessé ou tué est bien trop commun pour être réellement effrayant. Pour pouvoir menacer ce genre de personnes, il faut fourrer son nez dans leur vie jusqu'à trouver ce dont ils ont le plus peur (ce qui est en soi un jeu dangereux). Le côté positif, c'est qu'une menace qui ne conduit pas vraiment à la violence n'est pas un fardeau moral aussi pesant que dans le cas contraire ; vous pouvez donc en balancer à tout va.

VANDALISME

Tout le monde a déjà vu des voyous briser la vitrine d'un magasin pour convaincre le propriétaire d'acheter sa protection (je suis même sûre que certains d'entre vous ont déjà joué le rôle du casseur). Aux fins de notre article, le « vandalisme » inclut tout ce qui implique la démolition des biens de la cible plutôt que la cible elle-même (ou sa capacité à vous blesser). Généralement, le vandalisme a pour but de nuire à la cible, qui doit payer pour remplacer ses biens, et d'alimenter ses craintes selon lesquelles elle s'expose à bien pire en continuant à résister.

DOMMAGES CORPORELS

Évidemment, faire du mal à quelqu'un est plus... personnel dirons-nous, que faire du mal à ses biens. La technologie a quelque peu brouillé les frontières entre cet échelon et le précédent : si vous fracassez le bras cybernétique de quelqu'un au marteau, est-ce une blessure ou du vandalisme ? Et si c'est l'un de ces bras cybernétiques modulaires qui se détachent lorsqu'on les détruit ? Et si vous détruisez le cyberdeck d'un decker alors qu'il est connecté ? Quoi qu'il en soit, l'autre problème posé par les dommages corporels n'est pas tant moral que pratique : grâce à la technologie et à la magie, il devient de plus en plus difficile de blesser les gens de façon permanente. Autrefois, loger une balle à l'arrière du genou de quelqu'un se traduisait par une vie entière de douleur et de souffrance, mais de nos jours, c'est une raison supplémentaire de se faire installer une jambe cybernétique.

- Tu parles comme quelqu'un qui ne sait pas ou qui se fiche de savoir que certains ne peuvent pas se payer de jambe cybernétique.
- Borderline

DOMMAGES PSYCHOLOGIQUES

Dans un monde où presque toutes les plaies, à l'exception des blessures mortelles, peuvent être vite oubliées avec assez de magie de soin ou de ware, celles qui durent sont celles qui portent atteinte à l'esprit et l'âme, pas au corps. Cela requiert souvent plus que des menaces et de l'intimidation, mais vous n'avez pas forcément besoin de réaliser le pire cauchemar de la cible ; cette méthode peut être tout aussi efficace si la cible a l'impression d'avoir évité ça de

justesse, tant que cela reste assez crédible pour qu'elle pense que c'est ce qu'il risque d'arriver. Si vous êtes du genre à tenir à votre sens moral, soyez très prudents lorsque vous utilisez cette stratégie ou évitez-la totalement. Faire croire à quelqu'un que son pire cauchemar est en train de se réaliser peut le foutre en l'air pour le restant de ses jours.

- Les stratégies de ce genre portent aussi un autre nom : le terrorisme.
- Thorn
- Tu sais de quoi tu parles, non ?
- Picador

MORT

Si vous avez besoin que je vous explique pourquoi tuer quelqu'un est (sans nul doute) l'acte le plus violent que vous pourriez commettre contre cette personne, je ne peux plus rien pour vous.

VIOLENCE ET CODES

Quand, en plein milieu d'un run, l'un de vos coéquipiers refuse de tirer le premier, peu importe que ce soit parce qu'il trouve déshonorant de prendre la cible en embuscade, parce qu'il veut jouer au chat et à la souris, ou parce qu'il est bien trop sensible pour *faire du mal* à quelqu'un qui ne le menace pas. Je vais donc désigner toutes les façons dont nos pensées influencent notre disposition à la violence comme des « codes de conduite », qu'elles prennent la forme d'un code éthique comme le fameux *bushido*, des ordres d'un esprit mentor, d'un conditionnement psychologique, des lois (ah !) ou tout simplement de la faiblesse.

Maintenant que c'est fait, passons aux choses sérieuses : comment les codes de conduite influencent notre disposition à la violence ? Ils ont franchement tendance à causer plus de violence qu'ils en évitent, du moins selon mon expérience. « Mais attends, » pourriez-vous me dire, « ceux qui suivent un code ne sont-ils pas toujours en train de jacasser sur leur discipline, leur modération et sur le fait que se résoudre à la violence est indigne d'eux ? » Oui, nous avons tendance à le faire, mais cela ne veut pas dire que nous employons moins souvent la violence que d'autres. En vérité, tous ceux qui l'utilisent si souvent qu'ils ont besoin de se fixer des règles sur quand et comment le faire ne vont pas être si restreints que ça par leur code. Alors, pourquoi donc s'embêter avec un code ?

- Enfin.
- Clockwork

Je divise souvent les raisons en deux catégories : le pragmatisme (faire quelque chose dont nous pouvons tirer profit) et les principes (faire quelque chose parce que l'on pense que c'est une bonne idée, même si cela ne nous profite pas). En ce qui me concerne, j'ai quelques raisons pratiques de suivre un code (ou plutôt plusieurs codes qui s'entremêlent). La première, c'est qu'il est important de laisser le moins de cadavres possible derrière soi, et me montrer regardante sur les victimes en question me permet de ne pas devenir la priorité des flics. Personnellement, je préférerais la difficulté supplémentaire d'avoir à terminer une mission avant que les agents de sécurité ne se réveillent, plutôt que de devoir plier bagage et quitter la ville parce que la police frappe à ma porte.

LE CONTRÔLE MENTAL N'EST PAS UNE "FAVEUR"

En tant que magicienne qui essaie au moins de se soucier de faire le bien, j'ai rencontré beaucoup de magiciens qui prétendaient qu'utiliser des sorts farfouillant directement dans la tête de leur cible était quelque part plus humain qu'opter pour des solutions plus violentes physiquement, comme par exemple utiliser Sonde mentale au lieu de torturer quelqu'un pour obtenir des informations, ou lancer Contrôle des pensées pour forcer un ennemi à lâcher son arme au lieu de lui tirer dessus. Les runners les plus grossiers appellent ce type de tactiques du « viol psychique » et bien que je déteste ce terme, je l'utilise dans ce contexte car il a le mérite d'être exact. Retirer à quelqu'un sa capacité à se sentir en sécurité dans sa propre tête est une véritable torture. Cela ne signifie pas que vous ne devriez jamais utiliser ce genre de magie (j'ai dû utiliser au moins une fois le sort Sonde mentale pour récupérer des informations qui ont sauvé des vies innocentes), mais quiconque tient à respecter les droits d'autrui ne devrait pas balancer ces sorts à tour de bras. Sans compter que vous pourriez devenir la raison pour laquelle un magicien innocent se ferait lyncher, accusé par des esprits simples et paranoïaques d'avoir fouiné dans la tête des gens.

- Ça vaut aussi pour les deckers. Il est facile pour nous d'oublier qu'il y a des gens derrière les icônes qu'on démolit avec une CI noire, et réduire le cerveau de quelqu'un en bouillie le tue aussi bien qu'une balle.
- Bull
- Ne fais pas ça à moins de vouloir te faire tirer dans le dos. C'est bien beau de préférer un run plus difficile que gérer les flics, mais j'aimerais mieux quitter la ville après avoir tiré sur un tas d'agents de sécu corps plutôt que me retrouver à la morgue parce qu'un méchant a repris connaissance.
- Hard Exit
- En plus, ce n'est pas comme si les méchants allaient t'épargner juste parce que **tu** utilises des balles gel. Pourquoi leur rendre service ?
- Borderline
- Parce que certains d'entre nous pensent qu'il est important de valoir mieux que ses ennemis. Si on en est incapable, le monde ne changera jamais.
- Old Crow

La seconde raison pragmatique, c'est que le bonus de pouvoir que je gagne en suivant les préceptes d'un esprit mentor dépend de mon obéissance aux règles qu'il m'impose. Puisque la plupart des missions que j'accepte consistent à faire face à toutes sortes de menaces magiques, ce bonus de pouvoir m'est incroyablement utile et vaut assurément la peine de tenir mes promesses.

Cela fait une bonne transition entre la deuxième et la troisième raison pragmatique : quand les gens savent que vous avez un code et que vous vous y tenez, ils sont plus susceptibles de vous faire confiance. Les Johnson pourraient ne pas respecter les idéaux de votre code, mais s'ils

"AMORAL" VS "IMMORAL"

PUBLIÉ PAR : THORN

Puisque Freya a omis de faire la distinction, pressée qu'elle était à nous expliquer tout ce que nous faisons mal dans nos vies, et vu que cela fait un bon moment que je n'ai pas joué le rôle du professeur de philosophie, j'ai pensé que je pourrais vous donner cette explication.

Pour faire simple (puisque je suis sûr que vous le savez tous déjà), moral signifie concrètement « bien », au sens de « le bien et le mal ». Dire que quelqu'un agit de façon morale signifie qu'il « fait ce qui est juste » (quoi que « ce qui est juste » puisse être dans ce cas précis), parce que c'est la bonne chose à faire. Dans le même esprit, dire que quelqu'un agit de manière immorale signifie qu'il « fait quelque chose de mal », parce que c'est la mauvaise chose à faire.

La raison pour laquelle j'insiste sur les motifs de l'individu, c'est parce que tandis que les personnes morales et immorales agissent pour faire le bien ou le mal, les personnes amorphes (cela comprend la plupart des shadowrunners et des corps, au demeurant) agissent pour des raisons qui n'y sont pas liées, comme la rentabilité d'une action donnée. Je ne m'attaquerai pas à l'hypothèse de Freya selon laquelle le profit est un code moral en lui-même, car je suis certain de pouvoir démontrer cet argument bien trop vite au goût du triumvirat.

- Je bloque les réponses à ce commentaire précisément pour la raison évoquée par Thorn. Allez débattre ailleurs.
- Glitch

sont intelligents, ils reconnaîtront que si vous avez la volonté et l'intégrité de suivre un code que personne ne vous force à suivre, ils peuvent probablement compter sur vous pour accomplir la mission qui vous est confiée.

- Ou ils penseront que tu es trop stupide pour tenter de les trahir, ce qui revient à peu près au même pour eux.
- Rigger X
- Le plus grand danger quand vous vous obstinez à suivre un code éthique, quel qu'il soit, c'est de devenir prévisible. Quiconque essaierait de vous manipuler saurait qu'il est possible de vous pousser à bout, peut-être même la manière de le faire.
- Thorn

Dans la même veine, certains Johnson proposent des missions qui payent plus si vous limitez les dommages collatéraux. Pour un contrat de liquidation, la définition de « dommages collatéraux » inclut généralement la mort de tout individu qui n'est pas la ou les cibles spécifiée(s). Ces sommes supplémentaires peuvent s'accumuler ; et prendre la peine de suivre les instructions de M. Johnson augmente les chances d'être engagé de nouveau à l'avenir.

Quant aux raisons liées aux principes... Pour commencer, je recommande à ceux qui n'ont pas aimé l'article moralisant que j'ai écrit de s'en aller dès à présent, puisque ce sera assez similaire (ce dont vous auriez vraiment dû vous douter sans que j'aie à vous le dire).

Si vous êtes toujours là, c'est parce que vous avez sûrement déjà une idée de la raison pour laquelle quelqu'un

limiterait son utilisation de la violence par principe. Pour faire simple, c'est parce qu'il se soucie de se voir comme une personne bien. Vous devez déjà avoir entendu des proverbes comme « chaque méchant est le héros de sa propre histoire ». Même le shadowrunner le plus fier de s'autoproclamer amoral (par opposition à immoral) respecte un ensemble de valeurs personnelles où le « bien suprême » est le profit personnel, et quiconque se trouverait entre lui et son profit commettrait un péché possible de mort. Il n'aime simplement pas y réfléchir en termes de « bien » et de « mal » parce que cela minerait sa conviction d'être supérieur aux crétins qui croient encore aux concepts incongrus comme la moralité.

- Wow, un peu aigrie ?
- Jimmy No
- Ça fait longtemps que je ne me soucie plus que les gens soient d'accord avec moi. L'idée c'était de montrer que les pseudo John Galt ne dupent personne.
- Freya
- C'est qui John Galt ?
- Riot

La métahumanité a la capacité incroyable de déformer notre propre logique pour justifier nos actions, que l'on entreprend alors « dans l'intérêt de tous », peu importe le mal que nous infligeons. Nous faisons cela parce que l'alternative serait d'envisager la possibilité que nous ne sommes pas aussi droits qu'on se l'imagine ; et pour certains, il est bien trop douloureux de comprendre qu'aucune des choses horribles qu'ils ont faites n'était justifiée.

TABLEAU D'HONNEUR

Qu'ils soient pragmatiques ou non, bon nombre de shadowrunners (et de gens avec qui ils interagissent) suivent leurs propres codes de conduite ou « codes d'honneur », pour les plus poétiques. J'ai pensé qu'il serait utile de vous fournir un petit échantillon des codes de conduite que j'ai découverts au fil des années, pour vous aider à voir la variété de croyances qui façonnent vos camarades shadowrunners. Soit dit en passant, la plupart des codes que je décris ici ne portent pas exclusivement sur la violence. En revanche, ils délimitent quand et comment utiliser la violence.

OMERTÀ, LE CODE DU SILENCE

- Tu ne tueras pas d'officier de police
- Tu ne t'opposeras pas à un supérieur au sein de la Famille
- Tu ne donneras aucune information aux autorités judiciaires

D'AUTRES CODES

Les codes de conduite présentés dans cette section ont pour but de compléter ceux qui sont listés sous le trait Code d'honneur p. 78 de Shadowrun, Sixième Monde.

Vous avez probablement entendu ça dans des trids de mafiosi (ou avant en vidéo), mais bien que la Mafia soit à l'origine de l'*omertà*, la plupart des autres syndicats du crime ont des vœux de loyauté similaires et ainsi de suite. La plus grande différence, entre l'*omertà* et les autres codes des syndicats, est l'interdiction spécifique d'utiliser la violence contre la police.

LE CODE DU WUXIA

- Tu ne feras pas de mal aux innocents
- Tu n'accepteras pas de pot-de-vin et n'abuseras pas de ton autorité
- Tu ne serviras pas les corrompus

Je dois admettre que j'aime bien ces gars-là. On trouve beaucoup de similitudes entre les partisans du code du Wuxia et les disciples de Tueur de dragons. La majorité d'entre eux n'ont pas peur d'aller boire un verre ou deux pour célébrer leur amour commun pour la lutte contre le mal et les autorités corrompues qui contrôlent notre société ; et ceux qui sont là depuis des lustres sont des baroudeurs de première classe. Il n'y en a pas beaucoup dans les Ombres, principalement parce qu'ils considèrent qu'accepter une mission des corporations ou des Johnson criminels revient à « servir les corrompus ». Au contraire, la plupart des fidèles au code du Wuxia que j'ai rencontrés se sont alliés aux anti-corpos et aux groupes militants néo-anarchistes.

- Puisque Sticks n'est pas là pour le mentionner, je le ferai pour lui : de nombreux disciples du Wuxia reçoivent un soutien financier et matériel de Wuxing, souvent par l'intermédiaire des temples bouddhistes des nations chinoises. Ces donations traversent la planète, en passant par Aztlan, où l'un des disciples du Wuxia appelé « Le singe qui raille l'âne depuis la cime des arbres » (ou « Le singe railleur ») a été à l'origine de l'accusation portée contre Aztechnology.
- Plan 9

LE CODE DU PALADIN

(CHEVALERIE ELFIQUE, MES TI'BELETRESA)

- Tu tiendras tes promesses
 - Tu ne feras pas de mal aux innocents
 - Tu n'autoriseras personne à nuire à l'art et à la beauté
- Oh, je pourrais m'étendre sur le sujet sur des pages et des pages.
- Que quelqu'un l'arrête, je vous en supplie.
 - Frosty

Mais je suis certaine que mes commentaires vous agacent déjà, alors je vais faire court. Le code du paladin (ou Mes ti'Beletresa en Sperethiel) est originaire des Tirs (personne ne sait vraiment si c'est Tir Tairngire ou Tir na nÓg qui en a fait le premier une institution, et je suis sûre que les deux pays se disputeront cet accomplissement aussi longtemps qu'ils existeront). Nous suivons tous les préceptes de la chevalerie, comme combattre le mal et les injustices ou rester loyaux à la couronne et à notre nation, bien que la manière dont on définit « couronne » et « nation » est sujette à interprétation.

J'ai entendu dire que les Anciens utilisaient une variante des vœux des paladins pour leurs cérémonies d'assermentation, en remplaçant la « couronne » par le capitaine du chapitre local et la « nation » par le gang lui-même.

La principale différence entre Mes ti'Beletresa et les codes similaires que l'on retrouve dans d'autres zones, c'est que les nations elfiques apprécient la beauté autant que l'honneur, la justice, la bravoure et toutes les autres vertus chevaleresques. Si vous vous êtes déjà demandé pourquoi tant d'elfes paladins sont aussi vaniteux (moi y compris), dites-vous que c'est parce que nous n'avons pas seulement juré de défendre nos principes, nous avons littéralement prêté serment de bien paraître en le faisant.

- C'est la chose la plus elfique que j'ai jamais entendue.
- Sunshine

Autrefois, j'aurais dit que le code du paladin était différent parce que c'était une institution entièrement elfique, mais cela fait à peu près deux décennies que ce n'est plus le cas. Larry Zinca, l'ancien Haut Prince de Tir Tairngire, avait un grand nombre de compères orks pour paladins avant même d'occuper le poste suprême et la plupart des membres actuels du Conseil des Princes ont récemment basé leur recrutement sur le mérite plutôt que le métatype. Beaucoup de gens extérieurs aux Tirs ont également utilisé le buzz de la « spiritualité elfique » comme excuse pour se déclarer eux-mêmes « paladins » ou machin chose, ce qui me fout franchement les nerfs, mais ce n'est pas essentiel à mon argument principal, alors je garderai ce débat pour plus tard.

LE CODE DU SOLDAT

- Tu obéiras aux ordres de tes supérieurs
- Tu ne voleras pas les morts et n'autoriseras personne à le faire
- Tu ne mentiras pas à tes supérieurs
- Tu auras un comportement honorable et respecteras les règles de la guerre
- Tu ne feras pas de mal aux prisonniers et ne les tortureras pas

J'ai eu le plaisir de servir avec un grand nombre d'excellents soldats au cours de ma carrière et bien d'autres, dont au moins un qui se cache par ici, sur Jackpoint (non, je plaisante. Rifleman est un mec bien, mais il ne m'emmène jamais dans des lieux sympas).

- Tu n'étais pas obligée de venir à Détroit, tu sais.
- Rifleman
- Tu as carrément admis que tu me l'avais demandé parce que tu savais que Tueur de dragons ne me laisserait pas refuser.
- Freya
- Pfff, tu chipotes.
- Rifleman

D'une certaine façon, les soldats modernes sont les individus qui s'apparentent le plus aux shadowrunners sans en être, ce qui explique probablement pourquoi tant d'ex-soldats finissent par devenir runners. Les deux métiers ont pour principe de faire passer la mission avant tout et acceptent le fait qu'il faille parfois faire des choses moralement discutables pour mener à bien leur job.

Cependant, les soldats sont souvent sujets à bien plus de règles que les shadowrunners ou, du moins, ils se préoccupent plus de respecter les règles qui les concernent. Un runner pourrait passer outre les lois du pays au quotidien sans rien risquer ou presque, mais les soldats qui désirent gagner légitimement leur vie apprennent rapidement que les règlements (que ce soient les lois militaires des forces armées d'une nation ou les mesures prises par les divers organismes qui régissent les unités de mercenaires) sont non-négociables et que les enfreindre pourrait mener à un long séjour en détention, si ce n'est à se faire retirer son uniforme (parfois au sens littéral).

- En vérité, on retire plus souvent l'uniforme d'un soldat de façon littérale pour le bizuter que pour véritablement le punir. Les dégradations militaires impliquent souvent moins de vêtements retirés que de pieds au cul.
- Picador

Bien entendu, tous ceux qui ont travaillé avec des soldats savent que certains d'entre eux se laissent... disons une marge d'interprétation des ordres. Il n'est pas rare que des mercenaires avec bien moins de principes torturent des prisonniers de guerre pour obtenir des informations ou dépouillent les morts pour récupérer leurs objets de valeur, s'ils pensent pouvoir s'en tirer impunément ; et c'est le cas dans beaucoup d'endroits dans le monde. Qu'ont-ils à perdre lorsque le pire châtiment auquel ils s'exposent est un futur prometteur comme shadowrunner ou employé corpo ?

LE CODE AKICHITA

- Tu ne montrerás pas ta peur
- Tu testeras ta force en t'opposant à des adversaires dignes de toi
- Tu ne t'autoriseras pas et n'autoriseras pas tes proches à vous abandonner à un comportement faible ou décadent
- Tu ne feras pas de mal aux faibles et aux innocents

Avant toute chose, je dois vous donner deux informations : premièrement, les disciples du code Akichita sont vraiment bons à ce qu'ils font, et je respecte leur talent. Deuxièmement, je suis totalement partiale. Vous êtes donc invités à prendre toutes les critiques que je vais leur adresser avec des pincettes.

- Sachant que la plupart des disciples d'Akichita sont des Wildcats Sioux, ou l'ont été, et que Freya était apparemment une Ghost de Tir, ce parti pris n'est pas surprenant. Ce qui m'étonne, c'est plutôt qu'elle accepte de l'admettre.
- Mika

Lorsque je vous ai expliqué plus haut que certains codes ont tendance à inciter les gens à commettre plus de violence qu'à en empêcher, je pensais au code Akichita et en particulier à la phrase : « tester ta force en t'opposant à des adversaires dignes de toi ». Je suppose que livrer bataille contre une personne que tu penses pouvoir relever le défi est toujours mieux que livrer bataille contre des gens sans défense, mais cela reste un énorme merdier à gérer. La règle qui consiste à ne pas autoriser les autres à s'abandonner à un comportement « faible ou décadent »

(quoi que cela veuille dire) a tendance à faire passer les disciples d'Akichita pour des abrutis insipides.

- Est-ce que tu as déjà envisagé la possibilité qu'ils t'aient défiée parce qu'ils te considéraient comme une adversaire digne d'eux, et qu'ils aient tenté de stopper ton défi, voyant que tu allais dépasser les limites ?
- Mika
- Bien sûr. Mais cela ne les rend pas moins emmerdants quand j'ai juste envie de boire quelques verres.
- Freya

BUSHIDO 2.0

- Tu suivras toujours les ordres de tes supérieurs, quel que soit le prix à payer

Les gens qui suivent le bushido de la vieille école m'ont dit que cette nouvelle version n'en mérite pas le nom, qu'elle consiste concrètement à obéir aveuglément aux cadres corporatistes et j'en passe. Je ne connais pas assez bien les détails du bushido pour pouvoir le confirmer ou le nier (je suis sûre que quelqu'un sur Jackpoint pourra m'éclairer là-dessus), mais je peux vous dire que j'ai rencontré certaines catégories de Samouraïs rouges qui prétendaient suivre le bushido, mais paraissaient plutôt disposés à commettre des actes déshonorants tels que mentir, manquer à ses promesses ou attaquer par surprise. Il semblerait qu'ils privilégièrent l'aspect « loyal » du bushido.

- C'est une description fidèle. Le bushido de la vieille école s'est construit autour de huit vertus qui revêtent pratiquement la même importance, bien qu'on entende plus parler de meijo (l'honneur) que des autres. Les fanatiques du « Bushido 2.0 » ont pris le chugi (devoir/loyauté), l'ont exagéré au point de croire qu'ils ne font rien de mal tant qu'ils suivent les ordres de leurs supérieurs, et ont détourné les sept autres vertus de façon à ce que « ce qui est juste » ait fondamentalement le même sens que « ce que l'on t'a dit de faire ».
- Mihoshi Oni

RÈGLES ET CONSÉQUENCES

Les conditions de vie des shadowrunners dépendent de leur capacité à échapper aux conséquences de leurs actes. Il n'y a sans doute pas meilleur exemple que celui de l'un de nos JackPointers : Kane. Cet homme a élevé au rang d'art son talent pour jouer les tours les plus audacieux possibles, sans toutefois devenir un problème que les Pouvoirs en place ne peuvent plus ignorer.

Lorsqu'une communauté entière s'allie contre vous, ça sent mauvais. Un seul membre d'une communauté peut ne pas représenter une grande menace, mais plus ces individus sont nombreux à vouloir se réunir pour protester, plus ils seront susceptibles de vous désavouer (si vous étiez en bons termes) ou de mutualiser leurs ressources pour trouver le moyen de se débarrasser de vous (si ce n'était pas le cas).

CIBLER LES COMMUNAUTÉS

Puisque que les shadowrunners opèrent généralement en marge de la « bonne société », nos interactions professionnelles avec les communautés impliquent souvent qu’elles soient la cible d’un run. Le parfait exemple est celui des runs contre les mégacorporations. Oui, les corpos sont des communautés, en ce sens qu’elles constituent un groupe d’individus qui fonctionnent comme une seule et même entité. Si vous ne me croyez pas, demandez à votre decker de dénicher les circulaires que diffusent les bureaux de la sécurité corpo pour avertir les esclaves corpo du danger des shadowrunners, et comparez-les à n’importe quelle œuvre de propagande de guerre publiée dans l’histoire de la guerre, de la propagande ou de la publication. La figure du « nous contre eux » ne trompe pas.

- Euh, tu penses vraiment nous surprendre avec ça ?
- Rigger X
- Avec le recul, je me rends compte que non. J’oublie tout le temps qu’avoir passé la majeure partie de ma vie dans un pays où les corpos ne sont pas traitées comme des puissances souveraines fait de moi une personne étrange.
- Freya
- La manière dont la famille Telestrian contrôle le gouvernement de nos jours n’est pas tellement différente de ce que l’on trouve ailleurs. Ils ne prennent simplement pas la peine de s’en cacher.
- Thorn

Aux premiers jours, les nations elfes étaient comme ça, en particulier suite à la Nuit de la Rage, qui a prouvé que les humains étaient prêts à nous persécuter pour la forme de nos oreilles. Je suis la première à admettre que nous avons notre lot de problèmes, y compris, assez ironiquement, la façon atroce dont les minorités non-elfes sont traitées au sein de nombreuses communautés à majorité elfique. Si Tir Tairngire et les autres ont bien une chose qui les sauve cependant, c’est qu’elles ont offert l’asile aux elfes qui, sans quoi, auraient été victimes de haine et de violence. De nos jours, les orks et les trolls sont bien plus efficaces à créer des communautés où l’on prend soin les uns des autres, sans aucun lien avec les sphères politiques. Lorsque j’étais à Baltimore pendant les black-out, j’ai travaillé avec une unité de la Garde du Sud : la compagnie de sécurité des orks et des trolls de Géorgie. Quand certains d’entre eux ont eu le mal du pays et qu’ils ont regretté la vie meilleure qu’ils menaient à Sweetwater Creek, comparée à celle qu’ils mènent dans les « villes humaines », je me suis rappelé la manière dont je parlais autrefois de Cara’Sir.

- Et à quel point ça te fout les nerfs que les phacos s’en sortent mieux que les elfes ?
- Bull
- Si je réponds à ça, je vais me faire ban.
- Freya

VIOLENCE ET PRESSION

Tout le monde sait que les shadowrunners ont pour réputation (souvent bien méritée) d’être violents. Heureusement

pour la plupart des runners, l’arsenal nécessaire pour s’occuper des plus violents d’entre eux reviendrait trop cher si l’on devait le déployer à chaque appel d’urgence. Ils sont ainsi plus susceptibles d’être face à des flics sous-équipés qu’à des commandos d’élite, mais les équipes de runners intelligents sont prudentes et se rappellent que les flics et les commandos s’échangent des infos.

Les personnages qui ont du mal à dissimuler leur identité et à retenir leur doigt sur la gâchette risquent d’être catalogués comme des cibles prioritaires (CP) par les forces de sécurité locales. Le maître de jeu est libre de déterminer qui entre dans cette catégorie de comportements risqués, mais en règle générale, les runners sont plus susceptibles d’être désignés comme des CP s’ils sont facilement reconnaissables et commettent des actes manifestement violents à la vue de tous. En termes de jeu, « facilement reconnaissable » peut comprendre tout trait qui offre un bonus pour identifier ou localiser le personnage (comme Style distinctif ou SINner) et toute diffusion médiatique à grande échelle qui s’accompagne d’un Modificateur au test de Pression pour « couverture médiatique (y compris matérielle) » (voir la table *Modificateurs de Pression*, p. 240, SR6), en particulier si le run se déroule dans une zone de haute sécurité. La « violence manifeste » peut comprendre toute action de valeur négative sur la table *Modificateurs de Réputation* (p. 239, SR6) du livre de base, à l’exception du non-respect d’un contrat avec un Johnson, et de toute action pouvant être qualifiée de « violence intense » ou de meurtre sur la table *Modificateur de Pression*.

Lorsqu’un personnage est signalé comme cible prioritaire, il passe du rang de « shadowrunner moyen » à l’une des menaces très spéciales mentionnées plus haut. Le temps d’intervention des forces de l’ordre est réduit de 25 pour cent supplémentaires, pour un total de 50 pour cent de réduction en Pression 4 et de 75 pour cent de réduction en Pression 7 ou plus. Augmentez l’indice de sécurité de la zone (p. 247, SR6) d’un niveau lorsque vous devez déterminer quelles forces de sécurité seront déployées (si des runners signalés comme CP se font repérer dans une zone à indice de sécurité AAA, le maître de jeu devra faire preuve de créativité).

Les runners qui prennent soin de masquer leur identité vont avoir plus de facilité à échapper à la vigilance des forces de sécurité, à la fois avant d’être signalés comme cibles prioritaires et lorsqu’ils tenteront d’éviter d’être reconnus comme tels. La manière dont le déguisement d’un runner va l’aider à éviter les ennuis est (une fois de plus) à la discrétion du maître de jeu, mais le bon sens doit prévaloir : un runner connu pour utiliser une arme spécifique ne peut pas être « déguisé » si l’arme est à la vue de tous pendant un run, même si ce runner a complètement masqué ses traits distinctifs.

L’inconvénient, c’est qu’il est plus difficile pour les runners de se débarrasser de leur étiquette de CP que de gommer leurs crimes les plus courants. Il ne suffira pas d’un Dessous-de-table et de Faire profil bas (p. 241, SR6) pour être rayé de la liste des CP ; ils ont prouvé qu’ils étaient assez dangereux pour que la récompense offerte à celui qui mettra fin à leur règne de terreur (et la punition pour être vu à l’encourager) l’emporte sur les quelques milliers de nuyens supplémentaires que les runners pourraient verser sur le compte d’un agent de sécurité. Et quiconque connaît la réputation de ces personnages ne croira que des tueurs sans pitié comme eux se seront ramollis, juste parce qu’ils ont disparu de la circulation pendant un temps.

NOUVEAU TRAIT : PACIFISTE (1-4)

Vous êtes l'une des rares personnes restantes dans le Sixième Monde non seulement à croire que la violence n'est pas une solution, mais à tenter activement de l'éviter dès que possible (même contre des gens qui sont tellement agacés par vos méthodes pacifiques qu'ils voudraient vous en coller une).

Ce trait ne peut pas s'ajouter à la version White Hat du trait Code d'honneur, mais peut accompagner d'autres versions de ce trait, à la discrétion du maître de jeu (nous vous recommandons de prendre à la fois ce trait et le trait Code d'honneur, s'il permet d'imposer plus de limites que le trait Code d'honneur seul).

BONUS

5 points de Karma par niveau

EFFET EN JEU :

Comme son nom l'indique, ce trait limite la façon dont un personnage pourrait faire usage de violence envers d'autres personnages. Si celui-ci va délibérément à l'encontre de ses croyances pacifistes, il ne pourra pas dépenser ou gagner d'Atout pendant vingt-quatre heures après avoir commis un acte violent. Tout acte violent commis durant ces vingt-quatre heures augmente la durée pendant laquelle le personnage ne pourra dépenser ou gagner d'Atout, de vingt-quatre heures supplémentaires.

NIVEAU 1

Vous pouvez uniquement porter le premier coup (c'est-à-dire

Il est possible de Trouver un bouc émissaire (p. 241, SR6), mais ce sera plus difficile que d'ordinaire, puisque les runners devront faire passer celui-ci pour quelqu'un d'aussi dangereux qu'eux et s'assurer que la ruse pourra déjouer la surveillance des autorités, qui redoubleront de vigilance. De la même façon, Faire appel à un contact (p. 240, SR6) pour faire disparaître son titre de cible prioritaire requiert que celui-ci ait un plus haut niveau d'accès que le contact moyen des forces de l'ordre ou corsec. Le contact doit avoir un indice de Réseau d'au moins 6, de Loyauté d'au moins 3 et vous devrez le convaincre de vous aider (en employant tous les moyens que le joueur et le maître du jeu jugeront appropriés). Sa Loyauté sera réduite de 2 une fois le service rendu. Faire appel à un contact pour diminuer l'indice de Pression permet également d'effacer le rang CP d'autres personnages.

VIOLENCE ET RÉPUTATION

La section Réputation du livre de base (p. 239, SR6) illustre déjà la manière dont le degré de violence employé par un personnage durant un run peut se répercuter sur ses interactions avec les autres. En plus du bonus obtenu pour avoir une Réputation de +10 ou -10, un personnage peut également profiter d'être connu pour sa disposition à se montrer violent ou non dans une situation donnée.

Les runners avec une Réputation de +5 ou plus gagnent un point d'Atout lorsqu'ils font des tests de Social pour éviter la violence, comme pour convaincre un PNJ de se rendre ou de coopérer sans se défendre par exemple. Cependant, s'ils essaient d'intimider quelqu'un en le

agir de façon à infliger des dommages à une cible) pour arrêter une menace claire et imminente qui pèse sur un autre personnage, comme un PNJ hostile qui pointera une arme sur lui. Vous pouvez entreprendre des actions qui infligent des dommages physiques à une cible, mais seulement si elle peut vraisemblablement survivre aux dégâts infligés.

NIVEAU 2

Vous ne devez porter le premier coup sous aucun prétexte, mais vous pouvez attaquer des cibles qui ont déjà prouvé être une menace pour vous ou les autres. Vous pouvez entreprendre des actions qui infligent des dommages physiques sur une cible, mais seulement si elle peut vraisemblablement survivre aux dégâts infligés.

NIVEAU 3

Vous ne devez porter le premier coup sous aucun prétexte, mais vous pouvez attaquer des cibles qui ont déjà prouvé être une menace pour vous ou les autres. Vous ne pouvez pas entreprendre sciemment des actions qui infligent des dommages physiques à une cible, mais vous pouvez entreprendre des actions qui lui infligent des dommages étourdisants.

NIVEAU 4

Vous ne pouvez commettre un acte violent sous aucun prétexte, même pour vous défendre ou défendre autrui.

menaçant de lui faire du mal, la cible gagnera un point d'Atout pour résister à cette tentative : personne ne prend au sérieux les menaces des coeurs tendres.

A contrario, les runners avec une Réputation de -5 ou moins gagnent un point d'Atout lorsqu'ils intimident une cible en la menaçant, mais offrent à la cible un point d'Atout pour chaque tentative de résolution pacifique : tout le monde sait qu'ils demandent un cessez-le-feu uniquement pour empêcher la cible de riposter.

VIOLENCE ET CODES DE CONDUITE

Puisque les choix des personnages peuvent limiter leurs actions de plusieurs façons, nous englobons le trait négatif Code d'honneur (p. 78, SR6), le trait positif Esprit mentor (p. 74, SR6) et tout trait similaire disponible dans les futurs suppléments sous le terme « code de conduite » (ou juste « code »). La section Réputation (p. 239, SR6) du livre de base comprend déjà les mécaniques qui définissent comment le degré de violence employé par une équipe de runners pendant son run peut avoir un impact sur ses relations avec les organismes du Sixième Monde. Les personnages suivant un code de conduite vont évidemment devoir prendre en compte la manière dont les autres voient leur adhésion (ou leur absence d'adhésion) à leur propre code. Pour refléter cela, nous avons inclus de nouvelles options que les maîtres de jeu pourront utiliser pour calculer les Modificateurs de Réputation (voir plus haut).



NOUVEAUX MODIFICATEURS DE RÉPUTATION

ACTION	MODIFICATION DE LA RÉPUTATION
Enfreindre votre propre code de conduite	-1
Enfreindre ouvertement votre propre code de conduite	-2
Convaincre quelqu'un d'agir selon votre propre code	+1

En règle générale, les actions d'un personnage ne doivent être considérées comme des infractions à son code que s'il participe directement à ces actions qui l'enfreignent, ou choisit délibérément de fermer les yeux dessus. Lorsque le personnage tente, mais échoue à empêcher ce manquement au code, ou ne sait tout simplement pas qu'il va être enfreint (comme ne pas découvrir d'information qui lui aurait mis la puce à l'oreille pendant un run), ce ne devrait pas être considéré comme une infraction. Dans cette optique, examinons chaque possibilité en détail.

Enfreindre son propre code de conduite : cela devrait être explicite. Prétendre suivre un code tout en agissant d'une façon qui viole ledit code fait passer le personnage, dans le meilleur des cas, pour quelqu'un qui n'a aucune maîtrise de soi et, dans le pire des cas, pour quelqu'un d'hypocrite. Évidemment, les actions considérées comme des manquements au code d'un personnage vont varier d'un personnage à l'autre.

Enfreindre ouvertement son propre code de conduite : les joueurs et le maître de jeu doivent s'entendre sur ce qui compte comme violation « flagrante ». Une violation flagrante devrait avoir au minimum beaucoup plus de conséquences que les autres manquements. Le degré d'infraction des principes du personnage et la publicité autour de cette infraction peuvent également déterminer si une violation est « flagrante » ou non.

Convaincre d'autres personnes d'agir selon son propre code : si ignorer quotidiennement un code que vous prétendez suivre mérite le mépris, défendre votre code avec tant de ferveur que d'autres gens sont convaincus de son bien-fondé mérite le respect. Que vous contraigniez ou non quelqu'un à agir selon votre code (par exemple en pointant un pistolet sur lui au lieu de le convaincre que votre code est « bon »), toutes les méthodes peuvent compter comme « convaincre » si le maître de jeu l'autorise.

Suivre un code à vos dépens ne vous offre aucun bonus de Réputation. La raison à cela, c'est que beaucoup de codes requièrent un sacrifice de soi et que les disciples connus de ces codes ont tendance à être jugés selon les normes de ce code plutôt que selon celles des « gens normaux ». On attend d'un samouraï des rues qui suit le bushido à la lettre, qu'il fasse des choses comme entrer dans le repaire d'un gang pour demander un duel « honorable », même s'il sait pertinemment qu'on lui tendra probablement une embuscade ou qu'il sera attaqué de toutes parts ; la requête en elle-même n'est donc pas assez exceptionnelle pour gagner un point de Réputation. Parvenir à convaincre les gangsters de sélectionner un champion pour ce duel pourrait mériter un bonus de Réputation cependant, puisque le samouraï des rues aura réussi à « convaincre d'autres personnes d'agir selon son propre code ».

De plus, certains codes (comme le Code des Black Hat) interdisent formellement le sacrifice de soi, ainsi, tout bonus de Réputation gagné suite à une démonstration d'altruisme exceptionnelle serait annulé par la perte de Réputation causée par ce manquement à son propre code.



CONCLUSIONS VIOLENTES

PUBLIÉ PAR : BUTCH

La manière dont chacun encaisse la violence est très personnelle et certains d'entre nous sont meilleurs à cela que d'autres. Certains parmi vous se souviennent peut-être du fichier dans lequel Hard Exit en a parlé il y a quelques années, mais puisque de nouvelles têtes nous ont rejoints sur JackPoint, je me suis dit qu'il valait mieux repasser ce sujet en revue en y ajoutant une nouvelle interprétation.

Si vous vous êtes suffisamment immergés dans les Ombres pour être sur ce serveur, vous savez que la violence est un style de vie pour les shadowrunners. Notre job consiste presque toujours à faire du mal aux gens et dans la majorité des cas, c'est même l'objectif premier. La violence vient également à nous lorsque nous ne travaillons pas : beaucoup de runners vivent dans des zones dangereuses de la conurb pour éviter les flics et leurs contrôles d'identité récurrents, mais au prix de devoir assurer leur propre protection. Notre vie passée, avant de rejoindre les Ombres, nous a parfois fait endurer des circonstances violentes et merdiques, et ce sont elles qui nous ont poussés à devenir runners en premier lieu. Quoi qu'il en soit, rares sont les shadowrunners qui n'ont jamais été confrontés à une quelconque forme de violence, qu'ils l'aient infligée ou subie. Personne ne passe autant de temps dans cet environnement sans en être affecté d'une manière ou d'une autre. Pour nous les runners, cela signifie soit apprendre à faire avec, soit se laisser emporter et devenir de plus en plus tordus tant que nous pratiquerons ce job.

VOTRE CERVEAU FACE À LA VIOLENCE

Des tonnes et des tonnes de livres ont été écrits sur le sujet, mais je vais m'efforcer de faire au plus simple. La violence peut vous affecter de l'une des trois façons suivantes : en étant l'auteur, la victime (ou « survivant » pour ceux d'entre vous qui préfèrent un terme plus positif) ou le témoin (ce qui se situe entre les deux). Les effets psychologiques négatifs causés par la violence sont connus sous le nom de « traumatismes ». Je vous le précise puisque ce fichier va bien plus parler de traumatisme que de violence, pour des raisons que j'aborderai plus tard.

La catégorie « survivant » est assez facile à comprendre : quelque chose d'horrible vous arrive, vous avez peur que cela se reproduise. « Chat échaudé craint l'eau froide » tout ça, tout ça. La catégorie « auteur » a probablement fait lever un sourcil à une partie d'entre vous. Après tout, si vous étiez déjà prêt à faire du mal à quelqu'un (en considérant que c'était intentionnel), soit vous pensiez que c'était justifié, soit vous vous en fichiez. Alors pourquoi une action que vous aviez une bonne raison d'accomplir vous travaillerait-elle ?

Le fait est que la logique n'entre pas en ligne de compte. Lutter contre les effets de la violence est presque intégralement un processus émotionnel et, à moins que vous vous efforcez de le comprendre lorsque vous travaillez là-dessus, beaucoup choses se font de manière inconsciente. C'est

pourquoi vous verrez tant de vieux flics grisonnantes soutenir qu'ils ont fait ce qu'il fallait, tout en noyant leur culpabilité dans l'alcool ; le stéréotype n'est pas sorti de nulle part, les gars. L'autre raison pour laquelle cette stratégie ne fonctionne pas, c'est que la plupart du temps, ils se trompent de combat. La façon la plus simple de le comprendre est d'imaginer votre esprit en tant que « corps émotionnel », tout comme vous avez un corps physique. Les divers incidents qui surviennent dans votre vie peuvent causer des « blessures » émotionnelles, de la même manière qu'elles causent des blessures physiques. Les petites déceptions sont l'équivalent d'un bleu, les grosses s'apparentent plus à une fracture et les incidents vraiment traumatisants sont la version émotionnelle des blessures graves (c'est pourquoi les gens sont si secoués par les expériences de mort imminente). Vous répéter que vous avez subi cette blessure pour la bonne cause ne la soignera pas plus rapidement.

Pour garder l'analogie, nous développons tout au long de notre vie des cicatrices et de vieilles blessures sur notre corps émotionnel comme sur notre corps physique. La différence c'est que notre esprit ne se régénère pas aussi facilement que notre corps et que contrairement à nos membres, les zones usées de notre esprit ne peuvent pas simplement être remplacées ou soignées par la magie ; les dégâts sont donc plus susceptibles de s'accumuler au fil du temps. Lorsqu'ils atteignent un seuil où notre esprit n'est plus capable de compenser de lui-même, celui-ci cesse de fonctionner normalement et vous commencez alors à devenir fou.

- Ce qu'elle dit... c'est que la façon dont on gère nos traumatismes ressemble à un système immunitaire émotionnel ? Un effort excessif et on se rend malade ?
- Riot
- Exactement. Je vois que tu as bien suivi les cours de Butch.
- The Smiling Bandit

CE QUI CAUSE (OU NE CAUSE PAS) LE TRAUMATISME

Certains jeunes runners avec qui j'ai discuté ont l'impression que ce qui fait péter les plombs à un shadowrunner, c'est le danger constant de la vie dans les Ombres. Cela peut contribuer au problème, mais ce n'est souvent pas l'unique facteur. Rappelez-vous qu'il y a beaucoup d'autres métiers dangereux partout ailleurs, pas seulement ceux auxquels on pense toujours, comme runner, flic, soldat ou je ne sais quoi, mais des métiers ordinaires comme cuisinier (avec ses couteaux tranchants, ses flammes et son huile bouillante, qui était utilisée à l'époque médiévale comme le napalm l'est aujourd'hui), ouvrier du bâtiment (avec ses machines aiguisees et rapides) ou laveur de vitres (et ses chutes vertigineuses). Même traverser la route est plutôt dangereux quand on pense aux dégâts qu'un véhicule en marche peut causer à un corps métahumain.

La raison pour laquelle les gens ne paniquent pas en permanence à cause des dangers quotidiens, c'est parce qu'ils ne sont que cela : quotidiens. Bien connus. *Normaux*. Quand on prend le temps d'y réfléchir, on sait tous que ces choses sont dangereuses, mais elles font tellement partie de notre quotidien que nous ne prenons généralement *pas* le

temps d'y réfléchir. Pour les runners aguerris, le risque de se faire tirer dessus au cours d'un run ne justifie pas plus une crise de panique que celui de se faire écraser par une voiture à chaque fois qu'ils traversent la rue. Nous nous sommes habitués au danger, soit en exécutant assez de runs *sans* se faire tirer dessus pour penser que les chances que cela arrive un jour soient faibles, soit en se *faisant* tirer dessus et en réchappant, si bien que la peur ne nous handicape plus. Pour en revenir à l'analogie du corps émotionnel, s'habituer au danger serait l'équivalent d'enfiler un gilet pare-balles.

- Et là quelqu'un te tire dans la tête.
- Balladeer
- J'y viens.
- Butch

OK, donc si tous ces exemples illustrent la manière dont la violence ne cause *pas* de traumatisme émotionnel, comment en *cause-t-elle* alors ? Les raisons sont quelque peu différentes pour les survivants et les auteurs, mais le facteur commun, c'est que la blessure émotionnelle est le résultat d'une trahison au sens large : « ne pas avoir anticipé le danger parce que vous vous croyiez en sécurité ».

- Peut-être que si ça arrive rarement aux runners, c'est parce que ceux qui sont assez idiots pour croire qu'ils sont en sécurité ne vivent pas assez longtemps pour le regretter.
- Kane

Lorsque vous en êtes l'auteur, la trahison ne vient pas d'une source externe, mais de vous-même. Cela se produit lorsque vos actions vont à l'encontre de vos convictions sur votre identité en tant que personne. On le voit souvent quand les gens qui pensent être de « bonnes personnes » doivent faire quelque chose que les « méchants » font, comme lorsque l'un des rares flics encore corrects en ce monde tire sur un suspect et l'abat. Il doit alors tenter de concilier « je suis un tueur » avec « je suis une bonne personne ». Cette dimension morale n'est pas toujours présente cependant ; un mercenaire endurci pourrait traverser un champ de bataille sans ressentir quoi que ce soit, mais se réveiller dans la nuit avec des sueurs froides parce qu'il ne peut pas allier l'idée qu'il est un bon soldat avec celle d'avoir pris une mauvaise décision qui a provoqué la mort de l'un de ses hommes.

- L'aspect que Butch ne développe pas assez, c'est que le sentiment de culpabilité que l'on ressent lorsque l'on fait du mal à quelqu'un est dû à notre empathie. Notre cerveau fonctionne ainsi : lorsque l'on voit quelqu'un exprimer une émotion, la même zone de notre cerveau s'active, ce pour quoi la plupart d'entre nous se crispent involontairement en voyant quelqu'un souffrir.
- The Smiling Bandit
- Malheureusement, nous éprouvons plus de compassion pour ceux que l'on reconnaît comme nos « semblables » à un niveau métahumain fondamental. C'est pourquoi les groupes racistes de tous bords ont plus de facilité à faire du mal à leurs victimes : puisqu'ils les considèrent comme « autres » (et plus exactement, comme inférieures), ils sont moins susceptibles d'éprouver assez de compassion à leur égard pour se contenir, de la même façon que la plupart des gens ne se préoccupent pas du bien-être de la mouche qu'ils écrasent.
- Fianchetto

Du côté du survivant, le sentiment de trahison est souvent causé par une menace inattendue. Peut-être s'est-il fait agresser par un voleur caché dans une allée, maltraité par une personne en laquelle il avait confiance ou se trouvait par hasard sur la trajectoire d'une catastrophe naturelle ? Quelle que soit la situation, le dénominateur commun reste cette conviction que la chose terrible qu'il a vécue ne pouvait pas lui arriver. Cette possibilité ne lui vient parfois même pas à l'esprit avant qu'elle se produise vraiment, comme si le gentil chien d'un voisin vous mordait brusquement alors que vous le caressiez. Il y a de grandes chances que vous ne le fassiez plus ou que si vous le faites, vous vous montriez toujours méfiant, parce que vous ne pouvez pas savoir quand il vous mordra de nouveau.

Je considère que les témoins se situent entre les auteurs et les survivants puisque la violence employée contre quelqu'un d'autre agit sur eux comme un tampon émotionnel (qui s'ajoute à leur préparation mentale), mais que les traumatismes dont ils souffrent sont tout de même causés par une source externe et non pas par leurs propres actions. L'usure émotionnelle est tout aussi différente : elle s'apparente plus à une fatigue due au surmenage que l'on ressent en restant auprès de gens qui souffrent, de la même manière que rester auprès d'une personne déprimée peut mener à la dépression.

- Les premiers intervenants et professionnels médicaux appellent ça le « stress post-traumatique secondaire » ou l'« usure de la compassion ».
- Cayman

CE À QUOI RESSEMBLE UN TRAUMATISME

Un bon nombre de gens connaissent le terme « trouble de stress post-traumatique » ou son sigle TSPT. Je ne vais pas entrer dans les détails des différentes terminologies médicales à la con puisque, de toute manière, la plupart d'entre vous ne s'en souviendront pas dans une semaine et cela ne changera pas grand-chose à votre vie quotidienne. Pour faire simple, je vais simplement vous dire que la peur est concrètement à l'origine de ces comportements divers. Lesdits comportements sont la manière dont l'esprit tente d'atténuer ou d'accepter cette peur.

- L'une des principales théories sur le TSPT est que les traumatismes restent « bloqués » et que la personne les revit, car son cerveau est incapable de les traiter complètement. La raison pour laquelle il est parfois si difficile à soigner c'est qu'à cause de la plasticité neuronale (le cerveau qui change au fil du temps), les symptômes peuvent devenir plus ancrés dans le temps, à tel point que le cerveau commencera à traiter ce dysfonctionnement comme la nouvelle norme. Le traitement pour ce trouble consiste généralement à associer des séances de psychothérapie pour aider la personne à évacuer ses traumatismes à des médicaments qui réduisent les symptômes en altérant sa neurochimie.
- Nephrine

L'anxiété est fréquente parmi les gens qui souffrent de traumatismes psychologiques, probablement parce qu'elle est intrinsèquement liée à la peur. Elle peut se manifester sous la forme de problèmes de concentration, d'agitation et de comportements obsessifs qui (grâce à leur propre fonction cérébrale) éliminent provisoirement le sentiment d'inconfort. Un autre symptôme fréquent d'un traumatisme psychologique est la dépression, qui outre le stéréotype de la baisse de moral, peut aggraver le manque de motivation de quelqu'un qui en souffre (et, dans les cas extrêmes, mener à l'automutilation ou au suicide). L'insomnie est un autre effet secondaire courant des traumatismes, lorsque le souvenir de ce qui les a causés devient trop intrusif pour que la personne parvienne à dormir.

Quiconque a déjà vu la tridéo d'une guerre sinistre et brutale sait que les soldats (et ceux qui ont subi un traumatisme) ont souvent des flash-back. C'est une sorte d'hallucination, dans le sens où lorsque quelqu'un est plongé dans un flash-back, il perçoit le monde autour de lui à travers un filtre différent de la réalité normale (ce qui a l'air plutôt tiré par les cheveux, mais je ne vois pas d'autre façon de le décrire). L'une des choses les plus importantes à retenir sur les flash-back, c'est qu'ils sont très immersifs : vous ne vous souvenez pas seulement des événements, vous en refaites véritablement l'expérience, comme si vous aviez voyagé dans le temps pour les revivre. L'autre problème avec les flash-back c'est que, comme pour toute autre hallucination, les gens ne se rendent parfois pas compte que ce qu'ils vivent n'est pas réel. Leur prise de conscience peut varier de « je sais que ce que je vis n'est pas réel et je peux le combattre » à « je comprends que quelque chose ne tourne pas rond, mais je ne sais pas vraiment quoi » ou penser que les gens autour d'eux sont ceux qui débloquent puisqu'ils refusent de croire à quelque chose qui se déroule manifestement devant eux.

Toujours à propos des hallucinations, sachez qu'elles peuvent aussi être le symptôme d'un traumatisme psychologique. La différence entre les hallucinations et l'obsession, c'est qu'une personne qui hallucine est incapable de se départir de sa croyance en quelque chose (elle n'y est pas seulement réticente par fierté ou autre, elle en est vraiment *incapable*), même lorsqu'il est complètement

MALADIE MENTALE OU MAUVAISE JOURNÉE ?

Tous ceux qui se sentent angoissés ou déprimés ne souffrent pas de « trouble anxieux » ou de « dépression clinique ». Si vous avez un gros run de prévu le lendemain, vous allez probablement être stressé et épuisé, peut-être même avoir du mal à dormir la veille. Si vous venez juste de rompre avec votre partenaire, vous allez probablement déprimer (sauf si cette personne vous irritait, auquel cas vous serez soulagé qu'elle parte, mais vous voyez ce que je veux dire). Ce n'est que lorsque cette mauvaise journée/semaine/mois/n'importe continue sans raison apparente que cela peut véritablement être une maladie mentale.

Cela étant dit, les maladies mentales sont de vrais problèmes, même dans notre monde merdique où le stress et la fatigue semblent être la norme. Parfois, les gens ne peuvent pas « aller de l'avant », et leur dire qu'ils n'essaient pas assez ne va pas les aider (mais cela vous fera passer pour un connard).



irrationnel de s'y accrocher. Les hallucinations paranoïaques sont plutôt courantes chez ceux qui ont survécu à un traumatisme, probablement parce que ces hallucinations mettent si souvent en scène des menaces inattendues qu'il semble assez logique de voir le danger à chaque coin de rue.

- La paranoïa n'est pas une hallucination, c'est du bon sens.
- Clockwork
- Non, tu n'as pas compris. Un runner extrêmement paranoïaque, mais qui n'hallucine pas arrive au moins à accepter la possibilité qu'il n'y ait pas de menace, comme s'il se trouvait dans un environnement hypothétique sur lequel il avait le contrôle total. Une personne qui hallucine serait certaine qu'il y a encore une menace, même après avoir littéralement empêché tout véritable danger qui aurait pu survenir.
- Butch

COMMENT Y FAIRE FACE

Si vous devez faire face à un traumatisme, vous ferez mieux de comprendre comment, parce que cette chose va vous brûler à petit feu. Les problèmes de gestion de la colère, de relations amoureuses et de stabilité d'emploi sont relativement communs pour les personnes qui n'ont pas soigné leur TSPT.

➤ « Problèmes de gestion de la colère, de relations amoureuses et de stabilité d'emploi » me paraît correspondre à quasiment tous les shadowrunners.

➤ Stone

➤ Oui et ce n'est pas une coïncidence.

➤ Hard Exit

C'est peut-être un cliché, mais c'est vrai, la première étape pour faire face à un problème est d'admettre qu'il y en a un. Ceux qui ne sont pas prêts à l'admettre le gèrent d'une manière qui cause encore plus de problèmes. La façon la plus fréquente de nier que l'on a un problème ou du moins d'y faire face sans l'aide d'un professionnel, est l'automédication. Les gens avec des TSPT sont deux à trois fois plus susceptibles de développer des problèmes d'addiction que le reste de la population. Ce qui n'aide pas forcément à régler les soucis de gestion de la colère et de stabilité de l'emploi.

En plus de cela, les symptômes peuvent empirer s'ils ne sont pas traités, et être amplifiés par des problèmes tels que l'addiction. Ces gens devraient vraiment demander de l'aide, mais ils ne le font pas. Pourquoi ? Parce que souscrire un DocWagon Basic ne donne pas accès aux soins psychologiques. Parce que les fournisseurs sont en pénurie ou toujours surbookés. Parce qu'obtenir de l'aide est vu comme une faiblesse et que les gens pensent qu'ils doivent simplement s'endurcir. Parce que les gens veulent rester loin du stigmate associé aux maladies mentales.

Ce ne sont là que quelques exemples. Si vous êtes dans les Ombres depuis longtemps, vous connaissez probablement quelqu'un qui n'a pas traité son TSPT et si vous êtes assez



proches, vous connaissez aussi ses raisons de ne pas se faire aider. Il y en a beaucoup ici-bas, mais la plupart sont mauvaises. Cela n'empêche pas les gens de les utiliser malgré tout.

Dans certains cas regrettables, des gens demandent *vraiment* de l'aide, mais contactent un docteur qui ne leur prête pas vraiment attention ou refuse d'écouter leurs plaintes. Ce genre de choses peut bloquer des gens pendant des années. Si vous avez la chance de pouvoir consulter un médecin, prenez le temps de vous renseigner pour en trouver un bon. La relation entre un médecin et son patient peut être l'un des meilleurs indicateurs de succès en ce qui concerne la santé mentale, alors tâchez le terrain pour vous donner toutes les chances.

La bonne nouvelle c'est que si vous obtenez l'aide d'un professionnel, les résultats peuvent être positifs. Parfois, rien qu'être diagnostiqué peut aider, puisque l'on est soulagé de comprendre ce qu'il se passe dans notre tête et d'apprendre que l'on peut y faire quelque chose. La thérapie cognitivo-comportementale (TCC) a donné de bons résultats, sûrement parce qu'elle fait ce que les TSPT ont fait en premier lieu : reprogrammer votre cerveau, mais de façon positive cette fois. La TCC n'est pas la seule option, il existe de nombreuses façons de traiter les TSPT, mais l'idée générale est de reconnaître une crise quand elle arrive et de trouver le moyen de la gérer sans que cela implique des tremblements violents et des flashback intenses. Vous pouvez ajouter à cela des techniques de relaxation et des réflexions sur votre épanouissement personnel, tout comme des traitements médicamenteux à base d'anxiolytiques et d'antidépresseurs.

Même si un traitement peut être incroyablement efficace, il est important de se rappeler qu'il ne vous guérit

pas complètement. Vous ne pouvez pas aller voir le médecin deux ou trois fois et vous sentir comme avant. Vous apprenez plutôt à mieux comprendre vos émotions, à reconnaître les choses qui vous affectent et à trouver des manières plus productives de gérer vos émotions négatives. Cela ne fait pas disparaître ces émotions et leurs effets, mais cela vous aide à trouver le moyen de vivre avec.

» Quelques années plus tôt, je devenais souvent nerveux sans raison apparente, à tel point qu'il m'arrivait de bloquer dans certaines situations, ce qu'il est préférable d'éviter pendant un run. J'étais dans l'état d'esprit il-faut-s'endurcir dont Butch a parlé, alors j'ai essayé d'aller de l'avant. Mais l'une de mes amies m'a finalement encouragé à en parler à l'une de ses amies et cette personne m'a aidé à travailler là-dessus. Elle m'a aidé à en identifier la cause (j'ai vécu une très mauvaise expérience sur un pont à Lagos et il s'avérait que la seule vue d'un petit pont pouvait me faire réagir) et à apprendre à la gérer, tout en trouvant des moyens concrets de combattre l'anxiété grandissante. J'ai rencontré d'autres runners qui vivent des choses similaires. On se retrouve de temps à autre pour en discuter ensemble. Tout ça m'a aidé : parfois, je sens encore l'anxiété grandir en moi, mais je peux en faire abstraction.

» Cayman

» Oh, regardez ce grand bonhomme se confier !

» X-Prime

» Tu n'aides pas du tout.

» Cayman

INFORMATIONS DE JEU

L'ORIGINE DES TRAUMATISMES

Le Sixième Monde est une dystopie. Des choses horribles se produisent chaque minute. Les shadowrunners se retrouvent souvent au premier plan de ces choses horribles, qu'ils les causent ou les subissent. Un personnage qui fait face à la violence au quotidien a deux options : s'endurcir, ou perdre la tête et probablement se faire tuer. *Shadowrun, Sixième édition* part du principe que votre groupe fait partie de ceux qui ont appris à s'endurcir, car si cela n'avait pas été le cas, vous n'auriez pas fait long feu en tant que runners.

La violence, qui laisse à la fois des cicatrices émotionnelles et physiques, influence la conception que l'on a du fonctionnement de notre monde. La plupart des gens accordent tellement de crédit à leur certitude que « cela ne pourrait pas m'arriver » ou « je ne suis pas ce genre de personne » que lorsqu'ils prennent conscience que « cela peut arriver ou qu'ils sont « ce genre de personne », le choc ronge leur psyché et provoque un sentiment de trahison et toutes les blessures émotionnelles qui en découlent.

Même les shadowrunners aguerris ont souvent une certaine forme de principes moraux au-delà de leur intérêt personnel qui sont régulièrement mis à l'épreuve par ce qu'on leur demande de faire. Ils doivent fréquemment faire une série d'ajustements et de réajustements en réponse à ce qu'ils vivent, ce qu'ils font et ce qu'ils observent. Leurs décisions tracent ainsi la voie qu'ils vont emprunter.

SUIVRE UNE OU PLUSIEURS VOIE(S)

Pour refléter ce périple, ce livre présente un concept nommé voies de traits, qui représente la façon dont les personnages réagissent à certaines expériences et évoluent selon ces réactions. Vous trouverez les règles des voies de traits p. 125.

TEST DE RÉSILIENCE

Le périple d'un personnage qui suit une voie de traits commence lorsqu'il subit un quelconque traumatisme violent. Cependant, le shadowrunner, comme tous ceux qui sont régulièrement exposés à la violence, bénéficie d'une résistance innée à ces effets. Pour déterminer si un événement particulièrement violent est suffisant pour affaiblir la détermination du runner et l'affecter plus profondément, les maîtres de jeu et les joueurs peuvent utiliser le test de Résilience.

Les bases du test de Résilience sont simples : le joueur lance 2D6 en appliquant les modificateurs indiqués dans la table ci-dessous et compare le résultat à (8 - la Volonté du personnage). Si le joueur obtient un score supérieur au seuil, le personnage ne subit aucun effet négatif ; ce n'est pour lui qu'un jour comme un autre dans les Ombres. Si le joueur obtient un score inférieur au seuil, le stress s'empare de son personnage, qui peut s'engager sur une voie de traits appropriée. Si un joueur échoue à son test

MODIFICATEURS DE RÉSILIENCE

CONDITION	BONUS
Un personnage dispose d'un groupe de soutien fiable	+1
Un personnage emploie la violence contre une cible qu'il a choisie pour le trait Préjugés	+1
Un personnage avec le trait Code d'honneur agit en accord avec son code	+1
CONDITION	MALUS
Un attaquant essaie délibérément de terroriser le personnage	-1
Le trait Mauvais souvenirs du personnage est lié à cet événement	-1
Un personnage avec le trait Code d'honneur enfreint son code	-1
Un pacifiste commet un acte violent injustifié	-2
Un pacifiste tue sans raison (ne s'accumule pas avec le modificateur ci-dessus)	-3

de Résilience, il peut dépenser 2 points d'Atout pour relancer les échecs, comme pour n'importe quel autre test.

La table ci-dessous comprend les modificateurs des personnages qui ont commis, subi ou été témoins d'actes violents au cours de leur vie dans les Ombres. Sauf mention contraire, ces modificateurs s'accumulent, de telle sorte qu'un ou deux modificateurs peuvent faire une grande différence sur un test de Résilience. À noter également que ces tables ne sont que des exemples de modificateurs qui pourraient s'appliquer à un test de Résilience. Si votre groupe se trouve dans une situation qui, selon vous, devrait vraiment affecter le test de Résilience, mais n'est pas listée ici, n'hésitez pas à créer votre propre modificateur.

LES CONSÉQUENCES DÉSASTREUSES

(NOUVEAUX TRAITS ET TRAITS MODIFIÉS)

Les traits sont évidemment au cœur du fonctionnement des voies de traits. Celles-ci utilisent à la fois certains traits que l'on trouve dans *Shadowrun, Sixième Édition* et grand nombre de nouveaux autres présentés dans ce livre. Les groupes peuvent également utiliser les traits qui seront publiés dans de futurs livres s'ils pensent qu'il serait opportun de les inclure dans une voie de traits, y compris celles qu'ils développent.

À chaque fois qu'un personnage échoue à un test de Résilience contre un événement traumatisant précis, le joueur et le maître de jeu peuvent choisir si ce personnage reçoit un nouveau trait négatif ou si la gravité d'un trait négatif existant doit être « augmentée ». Vous devez avoir l'accord du maître de jeu pour attribuer un trait à votre personnage. Si c'est la première fois que le personnage échoue à un test de Résilience contre ce type d'événements, il obtient également le trait Mauvais souvenirs. Si un personnage fait face à plusieurs types d'événements violents, il peut obtenir plusieurs fois le trait Mauvais souvenirs, chaque trait s'appliquant à un type d'événement différent.

Bien que plusieurs voies associées aux voies de traits ne soient pas accessibles autrement, les traits listés ci-dessous peuvent être choisis pendant la création de personnage, en appliquant toutes les autres règles classiques.

FLASH-BACK

Vous n'avez pas réussi à ignorer les effets d'un traumatisme que vous avez subi, à tel point que certains déclencheurs vous forcent à revivre de nouveau l'expérience. Leur manifestation est plus sévère que de simples souvenirs de l'événement, vous avez vraiment l'impression d'y être et toute autre réalité s'efface.

Bonus : 6 points de Karma

Effet en jeu : lorsque vous sélectionnez ce trait, choisissez un événement qui sera au cœur des flash-back (un événement précis en jeu peut mener à l'obtention de ce trait). Déterminez ensuite un ou plusieurs déclencheurs des flash-back. Ils doivent faire appel à tous les sens et être précis, afin que les flash-back ne soient pas invoqués trop souvent. Lorsque le personnage se retrouve face à un déclencheur, il doit réaliser un test de Sang-froid (4) ou plonger dans un flash-back. Un flash-back dure trois minutes. Lorsqu'il commence, le personnage fait un test de Sang-froid (3) ; s'il réussit, il reconnaît qu'il est dans un flash-back et est capable de le supporter. Il reçoit un malus de -4 à sa réserve de dé pour tout test avec un attribut physique pendant la durée du flash-back. S'il rate le second test, il ne peut rien faire d'autre que réagir au flash-back.

MAUVAIS SOUVENIRS

Vous ne pouvez pas supporter ces tridéos où le personnage principal « combat ses démons intérieurs » parce qu'ils vous touchent personnellement. Des trucs horribles vous sont arrivés et vous hantent encore aujourd'hui, en surgissant lorsque vous vous y attendez le moins ; et au pire moment.

Bonus : 3 points de Karma

Effet en jeu : lorsque vous prenez (ou obtenez) ce trait, choisissez le sujet de vos Mauvais souvenirs. Lorsque vous êtes forcé de faire face à ce sujet, vous ne pouvez gagner au maximum qu'un seul point d'Atout par tour au lieu de deux.

OBSESSION

(COMPORTEMENT, 1 À 6)

Certaines personnes allègent leur souffrance en se gavant de substances illicites. Vous avez choisi une autre solution : un comportement que vous ne pouvez pas vous empêcher d'adopter, moins nocif, mais tout aussi toxique. Cela peut prendre n'importe quelle forme, des addictions psychologiques, comme les jeux d'argent ou les jeux vidéo de la Matrice, en passant par les « troubles obsessionnels compulsifs », comme ranger des objets dans un certain ordre ou se laver les mains de façon répétitive.

Bonus : 2 points de Karma par niveau

TABLE D'OBSESSION

NIVEAU	TEMPS PASSÉ	TEMPS DE SEVAGE
1	5 minutes	1 semaine
2	30 minutes	3 jours
3	1 heure	1 jour
4	2 heures	12 heures
5	4 heures	6 heures
6	8 heures	1 heure

Effet en jeu : vous devez pratiquer chaque jour l'activité choisie pendant un temps déterminé par le niveau de ce trait. Ne pas le faire provoque en vous un état de manque vous infligeant un malus de -2 à votre réserve de dé pour tous vos tests ; augmentez ce malus de 1 point à chaque fois que s'écoule une autre période égale au temps de sevrage. Comme avec le trait Addiction, tant que vous êtes en manque, vous ne pouvez d'aucune manière gagner ou dépenser de l'Atout. Cependant, comme pour le trait modifié Addiction décrit ci-dessus, les personnages ne souffrent pas des effets des traits négatifs Anxiété, Dépression ou Paranoïa lorsqu'ils cèdent à leur obsession (le joueur et le maître de jeu doivent se mettre d'accord pour déterminer si le personnage est capable de faire d'autres actions en même temps que son obsession).

PHOBIE (OBJET)

Vous avez une réaction négative immédiate à la vue d'un certain objet, d'une certaine chose ou d'un certain phénomène, au point de faire tout ce qui est en votre pouvoir pour éviter la chose en question.

Bonus : Courant : 12 points de Karma ; Inhabituel : 9 points de Karma ; Rare : 6 points de Karma ; Extrêmement rare : 3 points de Karma

Effet en jeu : vous n'irez jamais volontairement près (dans le sens où le sujet serait assez proche pour que vous pensiez qu'il peut vous nuire immédiatement) de la source de votre phobie et si vous y êtes forcé, vous ne pourrez pas gagner ou dépenser de l'Atout et vous subirez un malus de -2 dés à votre réserve de dé pour tout test, à l'exception des tests de résistance aux dommages, tant que votre Phobie vous paralyse. Vous devrez également faire un test de Sang-froid (3) toutes les cinq minutes ou interrompre toute activité, vous mettre en boule et espérer que le sujet de votre Phobie s'en aille.

EXEMPLES DE PHOBIES

Courantes : fourmis, chats, chiens, vertige, métatypes, le nombre 13,

Inhabituelles : Éveillés, espaces clos, serpents, certains gangs

Rares : créatures Éveillées, Dissonance, les Infectés, esprits, technocratures, technomanciens, certains telesmas

Très rares : écailles de dragons, canines de vampires

TOUJOURS EN RETARD

Peu importe le nombre d'alarmes que vous planifiez ou le nombre de fois que vos coéquipiers vous ont appelé pour vous rappeler de venir ; que vous soyiez continuellement distrait ou que vous ayez du mal à sortir du lit, vous ne pourriez pas arriver à l'heure, même si votre vie en dépendait. Vous faites avec la plupart du temps, mais, parfois, lorsque vous êtes supposé rencontrer M. Johnson par exemple, cela fait paraître votre équipe négligée.

Bonus : 2 points de Karma

Effets en jeu : vous arrivez tout le temps avec au moins quinze minutes de retard à chaque événement prévu. Lorsque l'événement en question est une rencontre avec un employeur potentiel, votre équipe subit un malus de -1 à ses tests de Social contre M. Johnson à cause de votre manque de professionnalisme.

TU AS PEUT-ÊTRE MANQUÉ QUELQUE CHOSE

Vous ne pouvez jamais vous fier à la parole de qui que ce soit ; après tout, les gens se trompent et « oublient » parfois même intentionnellement des choses s'ils veulent vous faire échouer. Puisque la menace est toujours présente, la seule personne en qui vous vous fiez pour repérer le danger est vous-même, même si vous n'êtes pas toujours le mieux placé pour cela.

Bonus : 2 points de Karma

Effet en jeu : lorsque vous vous trouvez dans une situation potentiellement dangereuse, vous devez prendre toutes les précautions possibles pour repérer les menaces éventuelles. Si un autre membre de l'équipe l'a déjà fait, vous devez passer au moins autant de temps que lui pour compléter cette même tâche, même si cela agace vos coéquipiers (comme le decker qui passe un savon au samouraï des rues pour avoir « contrôlé la qualité de son travail »).

VOIES DE TRAITS

La vie violente d'un shadowrunner peut avoir sur lui des effets à long terme ; les choix et les compromis qu'il fait peuvent influencer la manière dont il opérera à l'avenir.

Contrairement aux autres traits, il n'est pas nécessaire que le shadowrunner dépense ou obtienne du Karma pour franchir une étape d'une voie de traits, sauf mention explicite. Au lieu de cela, un personnage s'engagera sur cette voie selon ses décisions, les situations dans lesquelles il se trouve ou le résultat d'un test de Résilience. Quel que soit le résultat du test, le maître de jeu et le joueur doivent se mettre d'accord sur la voie qu'emprunte le personnage avant que son périple commence.

Chaque voie de traits commence par un point de départ : les prérequis qu'un personnage doit remplir et les actions qui doivent avoir lieu pour le lancer sur cette voie. Les étapes de la voie sont ensuite énoncées. Chaque étape explique comment avancer jusqu'à la prochaine, ainsi que les critères que doivent remplir les PJ. Dans les cas où il faut trancher, c'est le maître de jeu qui détermine si un critère a été rempli.

LES FRONTIÈRES DE L'HONNEUR

POINT DE DÉPART

Pour s'engager sur cette voie, un personnage doit être pourvu du trait Code d'honneur et l'enfreindre suffisamment (en termes de gravité ou de fréquence) pour qu'il remette en question son code et le rôle qu'il joue dans sa vie.

ÉTAPE 1 : MANQUEMENT AU CODE

Le trait Code d'honneur liste les conséquences qui s'appliquent à ceux qui enfreignent les principes de leur code ; ce trait va au-delà de ces conséquences. Remplacer un trait par celui-ci revient à dire que le personnage n'a plus foi en ce code qui l'a toujours guidé. Peut-être qu'il le considère comme un luxe qu'il ne peut pas se permettre ou que le monde lui a laissé croire que ce code ne menait

à rien ; quoi qu'il en soit, il ne ressent plus le besoin d'adhérer à ses principes.

L'un des inconvénients d'abandonner son code, c'est que généralement, les gens savaient qu'un code vous définissait. Le fait qu'un personnage ait renoncé à une partie essentielle de son identité suscite des réactions négatives chez les autres, il ne pourra donc pas gagner ni dépenser d'Atout sur ses tests de Social s'ils impliquent un interlocuteur au courant qu'il suivait autrefois un code.

De plus, les individus avec Manquement au code sentent souvent que quelque chose manque à leur vie, quelque chose qui les aidait à y trouver un sens et qui les guidait. En conséquence, ils peuvent agir de façon imprévisible dans certaines situations sociales, bien que cela serve parfois leurs intérêts. Un personnage avec le trait Manquement au code remplace l'un des dés normaux de sa réserve par le dé libre pour tous les tests de Social, sauf s'il dépense de l'Atout sur ce test (pour n'importe quelle fonction d'Atout).

COMMENT PROGRESSER

Le critère le plus important est celui de la durée : le personnage doit vivre avec le trait Manquement au code pendant un certain temps avant de pouvoir déterminer la manière dont il veut progresser. La durée de base de ce trait est de six mois en jeu, bien que certaines décisions ou actions puissent modifier cette durée. Les différentes choses qui peuvent impacter cette durée sont décrites ci-dessous.

Bon exemple : le personnage peut rencontrer quelqu'un avec le trait Code d'honneur et être impressionné par ce que ce trait lui apporte. Cela peut être quelqu'un avec le code qu'il suivait autrefois, ou un autre code. Comme pour l'incident qui a poussé le personnage à abandonner son code, cela doit être dû à un incident court, mais très marquant ou à une exposition répétée à cet individu sur le long terme. Lorsque le maître de jeu estime que le personnage a suffisamment constaté les effets du code sur cet individu pour être impressionné par son efficacité, faites un test de Charisme + Logique du personnage avec le trait Code d'honneur ; chaque succès réduit la durée minimum de Manquement au code d'une semaine. Ce test ne peut pas s'accumuler à d'autres tests similaires pour réduire la durée du trait si votre personnage est impressionné par plusieurs individus.

Cela peut également orienter le personnage vers le trait Sans code, s'il est impressionné par quelqu'un avec cette philosophie de vie.

Travail personnel : le personnage peut constater qu'un grand vide s'est installé dans sa vie et prendre l'initiative d'étudier différentes philosophies afin d'en trouver une qui lui convienne. Faites faire un test de Logique + Intuition (6) à votre personnage. Chaque succès net réduit la durée minimum de Manquement au code d'une semaine ; si vous obtenez un nombre de succès inférieur au seuil, la durée augmente d'un nombre de semaines égal à la différence.

Éclair d'intuition : si le maître de jeu et le joueur acceptent de procéder ainsi, le personnage peut faire un test d'Intuition + Atout (6) au début de chaque journée. S'il réussit, le personnage se décidera à adopter le premier type de code personnel auquel il sera exposé durant la journée. Il recevra alors le trait Nouveau code listé ci-dessous et utilisera le nouveau code.

Défaïtisme : cela ne sert qu'à sauter des étapes pour obtenir le trait Sans code. Le personnage peut continuer

à s'apercevoir des problèmes causés par les codes personnels et décider qu'il n'y a aucune raison d'en avoir un. S'il observe au moins quatre exemples d'individus souffrant de blessures physiques ou un exemple d'individu subissant dix cases ou plus de dommages physiques à cause de leur adhérence à un code, il doit faire un test de Logique + Intuition ; chaque succès réduit la durée de Manquement au code d'une semaine, mais seulement si le joueur cherche à obtenir le trait Sans code.

ÉTAPE 2 : SANS CODE, PÉNITENT OU NOUVEAU CODE

Il y a trois étapes finales possibles sur cette voie. Une fois que la durée de Manquement au code s'est écoulée, le personnage peut décider qu'il ne souhaite pas vivre en suivant un code et ainsi recevoir le trait Sans code. A contrario, il peut décider d'en suivre un nouveau et obtenir le trait Nouveau code. La dernière option consiste à reprendre celui auquel il avait précédemment renoncé et obtenir le trait Pénitent. Ces trois traits sont décrits ci-dessous.

SANS CODE

Cette approche est similaire à de nombreux égards à la manière dont les shadowrunners vivent leur vie : au jour le jour, sans aucune philosophie de vie qui guide leurs actions. Ce trait revient à ne pas avoir de trait Code d'honneur, mais il y a tout de même une différence essentielle. Il est parfois difficile de renoncer à certaines choses et il peut y avoir une forme d'amertume et de malaise lorsque l'on se retrouve face à quelqu'un qui suit encore ce code. Si le personnage rencontre quelqu'un qui suit le code qu'il a abandonné, il ne peut pas gagner d'Atout au cours de toute situation sociale avec ces individus (s'il a déjà de l'Atout, il peut néanmoins l'utiliser).

NOUVEAU CODEZ

Parfois, la vie prend un tournant étrange et nous finissons avec une nouvelle série de croyances, différentes de celles avec lesquelles nous avons débuté. Le trait Nouveau code est identique au trait Code d'honneur, à l'exception qu'aucun bonus de Karma n'est offert. Le personnage a vécu l'épreuve difficile de changer ses croyances et a maintenant une nouvelle ligne directrice dans sa vie.

PÉNITENT

Un personnage avec le trait Pénitent a abandonné son code, puis passé une partie de sa vie sans, avant de décider finalement qu'il se portait mieux avec et de le suivre de nouveau. Il récupère pratiquement le trait Code d'honneur qu'il avait auparavant, à une différence près : les pénalités de temps pour manquement au code sont doublées. Le personnage Pénitent est davantage contraint à respecter son code. Il obtient également une compétence de connaissances sur un sujet en rapport avec son code.

CHAT ÉCHAUDÉ

POINT DE DÉPART

Les personnages s'engagent dans cette voie après une blessure grave et soudaine, lorsqu'ils ont subi un surplus de dommages physiques après seulement un ou deux tests

d'attaque. En réponse à cela, ils seront plus prudents, comme décrit dans l'étape Répercussions immédiates. Cette étape n'a aucun coût en Karma et n'offre aucun bonus.

ÉTAPE 1 : RÉPERCUSSIONS IMMÉDIATES

À cette étape, le personnage reçoit les traits qui reflètent les répercussions immédiates de l'attaque. Afin de représenter son impact, il doit recevoir soit le trait Phobie, soit le trait Mauvais souvenirs.

COMMENT PROGRESSER

Beaucoup de personnages vont tout simplement rester bloqués à cette étape pendant quelques mois avant de passer automatiquement à l'étape deux et redoubler de prudence. En faisant cela, les traits Phobie et Mauvais souvenirs vont perdurer.

D'autres peuvent choisir de passer directement à l'automédication ou demander de l'aide, auquel cas ils pourront passer directement à l'étape 3. S'ils pratiquent l'automédication, ils atteignent l'étape Addiction, tandis que s'ils obtiennent de l'aide, ils atteignent l'étape Réhabilitation. Cette dernière étape nécessite d'investir dans un contrat DocWagon Gold ou mieux pendant deux mois ou plus.

ÉTAPE 2 : DOUBLE VÉRIFICATION

Les personnages avec ce trait redoublent de prudence lorsqu'ils se préparent à une situation potentiellement dangereuse. Ils ne vont pas prendre un virage sans visibilité, entrer dans une pièce sombre, ni entreprendre aucune autre activité de ce type, à moins d'être certains que quelqu'un ou quelque chose (comme un drone ou un esprit) a déjà vérifié une fois. Ils feront en sorte de vérifier deux fois chaque information obtenue par un contact auprès d'un autre contact, et ils chercheront deux sources à toutes les informations dont ils ont besoin. Ils peuvent mettre plus de temps à réaliser une action, mais cela a ses avantages. Le personnage gagne un bonus de +2 dés à sa réserve pour chaque test de surprise.

COMMENT PROGRESSER

Il est possible que le personnage ne progresse pas. Il peut décider qu'une vie prudente est une meilleure vie ; l'avantage d'éviter les blessures les plus graves le convainc qu'il suit le bon chemin. Cependant, s'inquiéter qu'il puisse y avoir une terrible menace à chaque coin de rue peut avoir un effet néfaste sur quelqu'un, le personnage pourrait donc trouver plusieurs solutions pour gérer ses tensions. Il ne devra trouver une nouvelle approche que si celle qu'il utilise échoue à plusieurs reprises (au moins trois fois). « Échouer » peut se traduire par une blessure, une embuscade tendue dans un endroit qu'il a vérifié, une mission compliquée par son besoin d'être prudent ou son inaction lorsqu'il obtient des informations contradictoires d'une source à l'autre.

Certains personnages peuvent s'essayer à l'automédication, menant au trait Addiction. D'autres peuvent tenter une approche plus constructive et se faire aider, menant au trait Réhabilitation. Cette dernière étape nécessite d'investir dans un contrat DocWagon Gold ou mieux pendant deux mois ou plus.

ÉTAPE 3 : ADDICTION OU RÉHABILITATION

Ces deux traits sont décrits ci-dessous.

ADDICTION

L'utilisation de diverses substances pour contrôler son anxiété a engendré des conséquences négatives sur le personnage, qui est devenu dépendant à ce qu'il consomme. Il obtient 1 niveau d'Addiction (p. 74, SR6) à cette substance, mais ne gagne pas de point de Karma.

RÉHABILITATION

Le personnage adopte certaines habitudes face à ses angoisses et apprend à y répondre. Il devient plus apte à les maîtriser lorsqu'elles surviennent. La majorité du temps, il est capable d'agir sans annonce préalable ou double vérification, mais lorsque le niveau de stress augmente, le maître de jeu peut demander un test de Sang-froid (2) pour voir si le personnage retourne à sa manie Double vérification pendant la durée de la rencontre.

Après un an de Réhabilitation, le personnage peut perdre le trait Phobie s'il l'avait au préalable, mais il doit conserver le trait Souvenirs désagréables s'il l'a.

OEIL POUR OEIL

POINT DE DÉPART

Le Sixième Monde est un univers dangereux et une grande partie de ses habitants sont régulièrement témoins et victimes de violence. Les gens s'adaptent de plusieurs façons : l'une d'elles est d'imiter le comportement qu'ils voient. La première étape de cette voie, Enclin à la violence, peut être choisie pendant la création de personnage comme faisant part de son histoire ou obtenue si le personnage est souvent exposé à la violence. Choisir cette voie de trait lors de la création de personnage octroie un bonus de 5 points de Karma.

ÉTAPE 1 : ENCLIN À LA VIOLENCE

Le personnage pense que la meilleure manière de répondre à un coup est de le rendre et il est toujours prêt à se battre. L'inconvénient, c'est qu'il ne peut pas gagner ni dépenser d'Atout sur les tests de Social lorsque lui ou son équipe tente de négocier pour se sortir d'une situation violente, et doit réussir un test de Sang-froid (2) pour se retenir de se jeter dans la mêlée à chaque fois qu'il voit de la violence à proximité. L'avantage, c'est qu'il est difficile de le prendre par surprise puisqu'il est presque toujours prêt à se battre ; il gagne donc un point d'Atout situationnel pour les tests de surprise.

COMMENT PROGRESSER

Le changement survient souvent lorsqu'il devient évident que la façon de faire d'un personnage n'est pas viable ; lorsque le personnage voit que ses pulsions violentes ne rendent pas sa vie meilleure ou plus simple, il peut être tenté d'y remédier. L'incident qui provoque ce changement doit être grave et plus marquant qu'une bagarre. Cela peut être un run supposé être calme, mais qui dérape à cause des tendances de ce personnage, ou un

combat auquel il n'avait pas besoin de participer qui le laissera avec de graves blessures. Cela peut également être dû à une relation brisée à cause de la facilité avec laquelle le personnage est enclin à cogner.

Le maître de jeu et le joueur peuvent décider ensemble du moment où le joueur atteint un point déterminant qui le pousse à changer. Le joueur peut décider de prendre le trait Inconscient ou Adaptation, tout en restant cohérent avec les actions et inclinations du personnage.

ÉTAPE 2 : INCONSCIENT OU ADAPTATION

À cette étape, le joueur choisit l'un des deux traits décrits ci-dessous.

INCONSCIENT

En prenant ce trait, les personnages décident que leurs problèmes viennent du fait qu'ils ne se montrent pas assez violent et qu'ils ne devraient pas faire dans la demi-mesure. Ils n'attendent pas que la violence vienne à eux, ils la provoquent. Ils donnent le premier coup et tirent ou lancent toujours un sort avant l'ennemi.

Les personnages avec ce trait font un test de Sang-froid (2) pour chaque test opposé. S'ils échouent, ils s'attaquent à la personne qu'ils pensent être la source de leur problème. Cela ne veut pas dire qu'ils recourent à des mesures létales ; ils peuvent tout à fait gifler ou cogner un ennemi pour attirer son attention ou faire passer un message. Mais puisque la violence a tendance à empirer une situation, ils causeront souvent plus de problèmes qu'ils n'en résoudront.

Les personnages Inconscients sont difficiles à prendre par surprise, puisqu'ils sont toujours prêts à se battre. Leur seuil pour les tests de surprise est de 1 et ils obtiennent un point d'Atout situationnel lorsqu'ils doivent faire un test de surprise.

ADAPTATION

En prenant ce trait, les personnages reconnaissent qu'ils emploient bien trop souvent la violence et veulent contrôler un peu plus ces pulsions. Ils peuvent compter jusqu'à dix, inspirer profondément ou adopter n'importe quelle autre technique qui les aide à se détendre et à se concentrer sur d'autres solutions que la violence. Lorsqu'ils sont incapables d'utiliser leur technique, ils doivent réussir un test de Sang-froid (2) ou succomber à la violence, comme pour le trait Enclin à la violence. Ils obtiennent un point d'Atout situationnel lorsqu'ils tentent de dissuader d'autres personnes d'user de violence ou de désamorcer une situation tendue (seulement un point d'Atout par tentative, même s'ils se lancent dans une longue discussion).

COMMENT PROGRESSER

Cette étape ne comporte pas de palier précis à partir duquel un personnage peut évoluer. Il est probable qu'il garde l'un de ces traits pour le restant de sa carrière de shadowrunner. Passer à l'étape suivante nécessite de la motivation et de réfléchir sérieusement à ce choix. Les personnages doivent étudier auprès d'un spécialiste en arts martiaux qui maîtrise les bases philosophiques de son art. Cela signifie que le professeur doit avoir une maîtrise en Enseignement et connaître un art martial. Mais se faire entraîner par ces gens-là n'est pas rapide ni gratuit.

Le personnage doit payer le professeur 200 nuyens par mois pendant douze mois pour atteindre la prochaine étape.

ÉTAPE 3 : COMBATTANT CONSCIENCEUX

À cette étape, le personnage a trouvé le moyen de réguler ses pulsions violentes grâce à une philosophie de vie. Il n'a pas renoncé à la violence, mais a plutôt choisi de la canaliser de manière à accomplir ses objectifs globaux et ses désirs, au lieu de les concurrencer ou de les entraver. Il a appris un art martial, il peut donc en sélectionner un parmi la liste qui commence p. 94 ; il doit payer le prix nécessaire en Karma. Il est conscient du potentiel de violence qui l'entoure, même s'il n'est pas toujours prêt à se battre comme aux étapes précédentes. Il n'obtient qu'un point d'Atout situationnel lorsqu'il réussit un test de surprise.

APPRENDRE À RÉAGIR

POINT DE DÉPART

Comme avec Cœil pour œil, Apprendre à réagir est le résultat d'une exposition régulière à des situations stressantes, un personnage peut donc commencer avec ou l'obtenir assez tôt dans sa vie de personnage *Shadowrun*. Il s'engage dans cette voie avec le trait Insensibilité sélective. Choisir cette voie de trait lors de la création de personnage octroie un bonus de 5 points de Karma.

ÉTAPE 1 : INSENSIBILITÉ SÉLECTIVE

La seule façon de faire face à plusieurs expériences négatives consécutives est de s'y rendre insensible. Les personnages avec ce trait sont capables de réprimer leurs émotions afin de ne rien sentir du tout, pour ne pas avoir à gérer de répercussion négative. Cela peut être génial pour gérer la peur et la colère, mais cela pose quelques problèmes en ce qui concerne les interactions sociales. Puisque les émotions ne s'activent et ne se désactivent pas avec un interrupteur, les réprimer lors d'une situation où cela peut être un avantage implique qu'elles pourront être réprimées lorsque vous en aurez besoin. Avec ce trait, une période d'insensibilité émotionnelle, une fois amorcée, dure six heures. Lorsqu'elle se termine, le personnage doit attendre douze heures avant de recommencer.

Lorsqu'il est dans cet état, le personnage obtient +2 dés pour tous les tests de Sang-froid ou les tests pour résister aux sorts comme Confusion, Confusion supérieure et Contrôle des pensées, ainsi qu'aux pouvoirs de créature comme Confusion et Peur. Il ne peut pas gagner ni dépasser d'Atout pour les tests de Social.

COMMENT PROGRESSER

Comme pour les autres voies, les personnages ne progressent pas avant d'être prêts à le faire. Peut-être ont-ils eu assez de soucis avec leur Insensibilité sélective pour prendre conscience qu'il est temps de changer, peut-être veulent-ils simplement mener une vie plus saine ou peuvent-ils désormais les ressources nécessaires pour payer quelqu'un qui les aidera à aller mieux ?

Le personnage a besoin de quelqu'un pour l'aider à adapter la manière dont il gère ses émotions. Cela signifie qu'il faut soit investir dans un contrat DocWagon Gold ou mieux pendant six mois consécutifs, soit être instruit par quelqu'un avec une spécialisation (ou maîtrise) en Enseignement et Psychologie (ou un domaine connexe). Ces cours doivent avoir lieu au moins deux fois par mois pendant six mois consécutifs et il doit payer le professeur au moins 200 nuyens par mois. Une fois ce critère rempli, il peut passer à l'étape suivante.

ÉTAPE 2 : ZÉNITUDE

En atteignant cette étape, le personnage a appris comment tempérer ses émotions, en les atténuant lorsque c'est nécessaire plutôt qu'en les réprimant. Il obtient +1 dé à sa réserve de dé pour résister aux sorts comme Confusion, Confusion supérieure et Contrôle des pensées ainsi qu'aux pouvoirs de créature comme Confusion et Peur.

EXEMPLES DE VOIES DE TRAITS

Un run tourne mal et un troll shadowrunner du nom de Stomper est capturé par les Anciens, le tristement célèbre go-gang d'elfes. L'animosité du groupe envers les trolls les incite à «faire un exemple» du pauvre Stomper en le torturant, en arrachant ses cornes et en postant des photos sur la Matrice avant que le reste de l'équipe parvienne à le secourir. Il va sans dire que toute cette épreuve va chambouler Stomper à coup sûr ; le maître de jeu lui demande donc de faire un test de Résilience. Stomper lance 2D6 et obtient un 4, il applique ensuite un malus de -1 pour «volonté de terroriser la cible» (ce que le traitement des Anciens a visiblement fait) et obtient un résultat final de 3. C'est plus bas que son 4 actuel (8 - Volonté) alors Stomper et le maître de jeu décident que Stomper va emprunter la voie de traits Chat échaudé. Il choisit le trait Phobie (Anciens) pour représenter sa peur persistante de ce gang, et le maître de jeu et le joueur décident de lui attribuer également le trait Mauvais souvenirs (Anciens), ce qui devrait compliquer un peu ses futures rencontres avec le go-gang.

Quelques mois s'écoulent ; Stomper a dû subir sa Phobie et ses Mauvais souvenirs pendant tout ce temps sans vraiment y faire face. Afin d'éviter de répéter cet événement traumatisant d'une quelconque façon, il reçoit le trait Double vérification et prend l'habitude de contrôler et de vérifier deux fois chaque information et plan, dans l'espoir que cette précaution le protège. Les traits Phobie et Mauvais souvenirs ne le quittent pas puisqu'il ne lutte pas contre ce traumatisme, qui devient un fardeau supplémentaire dans sa vie.

Stomper pense qu'il est temps de régler ses problèmes, sans compter qu'il vient d'obtenir une bonne petite somme d'argent, alors il le dépense dans deux mois de DocWagon Gold pour obtenir l'aide dont il a besoin. À l'issue de ces deux mois, le trait Double vérification se transforme en Réhabilitation et six mois plus tard, Stomper peut se défaire du trait Phobie. Il garde cependant ses Mauvais souvenirs.



FORCES D'OPPOSITION

FORCES DE SÉCURITÉ CORPORATISTES

Les caractéristiques des figurants présentés dans ce chapitre, en particulier les VD et Scores Offensifs de leurs armes, prennent en compte leurs attributs ainsi que les accessoires de leurs armes (tels que les visées laser ou smartguns avec sans-fil activé) afin que le MJ puisse les utiliser sans avoir besoin de recalculer ces valeurs.

LONE STAR

Quand votre mythe fondateur raconte que vous êtes la réincarnation des célèbres Texas Rangers, la barre est placée haut. Les flics de la Lone Star varient considérablement suivant leur grade, mais vous pouvez être sûr que tous ont une mentalité « je peux affronter n'importe quoi ». Quand les choses dégénèrent, tous les agents de la Lone Star se font sévèrement laver le cerveau façon camaraderie corporatiste, qui s'appuie sur une vision sérieusement biaisée du monde des Ombres. Ces flics pètent sérieusement les plombs quand on s'en prend à l'un des leurs, peu importe la raison, principalement parce que la raison n'entre pas en ligne de compte lorsque les gars en bleu et jaune décident de vous battre presque jusqu'à la mort, de vous faire du chantage afin que vous travailliez pour eux, ou carrément de vous exécuter et de balancer votre cadavre dans les Barrens.

Tous cowboys sans exception, ils se différencient seulement par leur besoin de frimer. Plus on a affaire à de la bleusaille, plus ces troufions ressentent le besoin de prouver leur bravoure. Ne faites cependant pas l'erreur de croire qu'elle est feinte. La plupart de ces cowboys tentent de monter en grade, et faire preuve de ce « courage de Ranger » est un moyen infaillible de gravir les échelons corporatistes.

VÉTÉRAN DES RUES (PROFESSIONNALISME 3)

Comme les flics ordinaires, mais avec un peu plus d'expérience à leur actif. La plupart ont quelques équipements cyber, certains pour l'utilité, d'autres pour l'adrénaline, mais la majorité à cause de leurs blessures.

Vous trouverez les vétérans des rues partout dans la conurbation, mais le plus souvent dans les quartiers dangereux où les runners ont l'habitude de crêcher. Ils commencent par poser des questions et vous intimider. Lorsque le combat commence, ils appellent pour le signaler (non, pas pour obtenir des renforts, seulement le signaler), puis restent à couvert et usent de stratégie pour avoir l'avantage.

Arborant les couleurs bleu et doré pour lesquelles la Star est connue, le vétéran des rues moyen porte son uniforme avec fierté. Cette dernière n'est toutefois pas due à son statut de flic, mais à l'idée d'être assez bon pour avoir survécu pendant des années et pouvoir continuer à arpenter les rues.

VÉTÉRAN DES RUES

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	3(4)	4(6)	3(4)	4	4	4	4	3.9
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
10	10/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 3, Biotech 1, Combat rapproché 4, Électronique 1, Furtivité 2, Influence 3, Perception 4, Plein air 2

Augmentations : amplificateur de réaction 2, armure dermique 2, substituts musculaires 1, yeux cybernétiques (Indice 2, caméra, compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink)

Équipement : veste pare-balles (+4), commlink (IA 4), lampe torche, jazz (2 doses)

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 10/-/-/-]
- Électromatraque [Arme contondante, VD 5E (e), SO 10/-/-/-]
- Defiance Super Shock [Taser, VD 6E(e), CC, SO 12/8*/-/-, smartgun, *portée max 20m]
- Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 11/9/7/-/, smartgun]

COMMANDO DU SWAT (PROFESSIONNALISME 4)

Le S.W.A.T. (Special Weapons And Tactics, ou tactiques et armes spéciales) revêt une signification particulière dans le Sixième Monde. Ces agents spéciaux sont équipés pour en découdre et sont appelés pour gérer les situations de merde dont les costards-cravates veulent minimiser les retombées. Bien que la magie soit un gros avantage, elle n'est pas encore assez répandue pour être au cœur des tactiques de base du SWAT. Au lieu de cela, le SWAT s'appuie sur les augmentations. Le pire molosse issu de la Lone Star devient encore plus balaise grâce au chrome et à l'acier, mais ce qui les distingue véritablement des troufions qui traînent dans la rue, c'est qu'ils bossent en équipe. Ce groupe peut coordonner des attaques à la milliseconde près, avant de débouler comme une locomotive qui déraille.

Vous rencontrerez ces types si vous vous retrouvez au beau milieu d'une prise d'otage ou d'une descente de police, si vous avez trop attiré l'attention et qu'ils vous traquent ou si une cible à haut risque passe en ville. Quand

COMMANDO DU SWAT

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
6	4(8)	5(6)	6(10)	5	3	6	4	1.1
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
16	12/2	MAJ 1, MIN 3	11	8/11/+1				

Compétences : Armes à feu 6, Athlétisme 4 (Lancer +2), Biotech 2, Combat rapproché 5 (Combat à mains nues +2), Furtivité 3, Influence 4 (Intimidation +3), Perception 6, Plein air 3

Augmentations : armure dermique 2, oreilles cybernétiques (Indice 2, amortisseur sonore, amplification auditive, filtre sonore sélectif 2, interface sonore), réflexes câblés 1, substituts musculaires 4, yeux cybernétiques (Indice 3, amplification visuelle, caméra, interface visuelle, smartlink, vision nocturne)

Équipement : commlink (IA 6), armure de sécurité avec casque (+8) (réduit la VD subie de 1)

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 4E, SO 16/-/-/-]
- Électromatraque [Arme contondante, VD 7E(e), SO 16/-/-/-]
- Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 11/9/7/-/, smartgun]
- Colt M23 [Fusil, VD 5P, SA/TR/TA SO 7/10/10/10/3, smartgun, munitions explosives]
- Mossberg CM7 [Shotgun, VD 5P, SA/TR, SO 5/12/8/-/, smartgun, munitions explosives]

vous vous retrouvez à serrer les fesses, il y a de grandes chances de voir débarquer en trombe un Citymaster du SWAT !

CORPS DES MAGES (PROFESSIONNALISME 5)

Qu'ils soient appelés en renfort arcanique, pour obtenir l'aide d'un esprit, renforcer des runes ou surveiller l'astral, le Corps des Mages dispose d'un large éventail de compétences. Ce ne sont pas les meilleurs lanceurs de boules de feu, mais il y a quelques mages de combat parmi cette division. La plupart de ses membres reçoivent une large variété d'entraînements pour pouvoir intervenir dans tous les domaines plutôt que dans des cas très spécifiques.

Vous les rencontrerez à chaque fois que vous balancez plus de mojo que de raison, là où il faut veiller sur des objets magiques, ou encore en patrouille dans les rues de temps à autre, même si ce sera hors de leur corps la plupart du temps. Ils arrivent rarement sur les lieux sans renfort astral, généralement sous la forme d'un esprit de l'air. Ils font aussi régulièrement appel aux esprits du feu et de la terre lorsqu'ils interviennent dans les zones-Z, vu que les dégâts collatéraux leur importent peu.

CORPS DES MAGES

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
3	4	4	2	5	5	5	5	5	6
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT					
10	9/1	MAJ 1, MIN 2	11	10/15/+1					

Compétences : Armes à feu 3 (Pistolets +2), Astral 6 (États émotionnels +2), Athlétisme 2, Biotech 2, Combat rapproché 2, Conjuration 4 (Invocation +2), Électronique 1, Enchantement 2, Furtivité 1 (Milieu urbain +2), Influence 2 (Intimidation +2), Perception 5 (Milieu urbain +2), Pilote 1, Sorcellerie 5 (Lancement de sorts +2)

Sorts : Armure, Augmentation de réflexes, Barrière physique, Clairvoyance, Confusion, Déflagration, Détection de la magie, Détection des ennemis, Éclair étourdisant, Frappe à distance, Lévitation, Lumière, Sens du combat, Soins

Équipement : commlink (IA 5), armure corporelle intégrale avec casque (+7)

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 10/-/-/-]
- Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), SO 8/-/-/-]
- Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 11/9/7/-/, visée laser]

SHADOWRIDER (PROFESSIONNALISME 7)

La Star ne publie pas ce genre de trucs sur les serveurs publics, mais ils ont parmi les Ombres des forces prêtes à agir, qui se passeront de tout le cirque du M. Johnson (sans parler des droits de l'homme). Ces agents reçoivent leurs informations et leurs missions sur un serveur sécurisé et c'est parti. Leurs tâches consistent à traquer les runners qui ont tourné en meurtriers sociopathes ; ils s'occupent aussi des d'affaires impliquant des personnalités connues, qui requièrent des mesures particulières et la plus grande discrétion. Des runners sont parfois engagés pour compléter leur équipe et parfois même recrutés s'ils ont le bon profil. On trouve parmi eux majoritairement des agents de sécurité qui ont effacé leurs données officielles de leur existence et ont besoin de cet anonymat pour continuer à recevoir un salaire pour leurs services.

Vous reconnaîtrez ces types quand ils utiliseront sur vous les mêmes tactiques que vous employez contre les corps. Ils ne vont pas toquer à votre porte ou vous prévenir qu'ils arrivent. Ils ne vont pas non plus vous remettre un mandat d'arrêt. Ce qu'ils vont faire, c'est vous tirer en pleine tronche et récupérer un échantillon pour une analyse ADN, ou prendre une photo avec l'objectif de leur smartgun au moment de presser la détente. Vous pourriez les trouver dans le camp adverse au cas où vous seriez engagés pour entraver une affaire dans laquelle ils enquêtent.

Il n'y a pas d'uniforme standard pour les shadowriders, mais beaucoup adoptent un look à la fois classique et cool, avec une veste pare-balles customisée, un jean noir et un col montant tactique. Les pantalons cargo se substituent parfois aux pantalons de travail quand ils ont besoin de poches, mais ces mecs sont généralement équipés de matériel high-tech quand ça dégénère vraiment. Ils apprennent très vite à se fondre dans la masse et sont doués pour passer inaperçus dans la plupart des milieux, que ce soit en uniforme d'agent d'entretien ou costume corpo.

SHADOWRIDER

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
6	5(7)	5(7)	5(7)	4	3	5	4	1.6
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
12	12/3	MAJ 1, MIN 4	11	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 7 (Pistolets +2), Athlétisme 7, Biotech 2 (Premiers soins +2), Combat rapproché 6 (Armes contondantes +2), Électronique 2, Furtivité 5, Influence 5 (Intimidation +3), Perception 6 (Auditive +2), Pilotage 4 (Véhicules terrestres +2), Plein air 2, Visuelle +3)

Augmentations : armure dermique 2, oreilles cybernétiques (Indice 2, avec amortisseur sonore, amplification auditive, filtre sonore sélectif 2, interface sonore), réflexes câblés 2, substituts musculaires 2, yeux cybernétiques (Indice 2, avec amplification visuelle, caméra, interface visuelle, vision nocturne)

Équipement : veste pare-balles (+4), commlink (IA 4)

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 3E, SO 14/-/-/-/-]
Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 11/9/7/-/-, visée laser]
Defiance Super Shock [Taser, VD 6E(e), CC, SO 10/6*/-/-/-, *portée max 20 m]

KNIGHT ERRANT

FIREWATCH (PROFESSIONNALISME 5)

Les problèmes exceptionnels nécessitent des personnes exceptionnelles pour les résoudre et ceux qui forment les rangs équipes Firewatch de KE comptent parmi les personnalités les plus atypiques. Ils reçoivent une formation polyvalente avec les forces spéciales du gouvernement (du moins les gouvernements favorables à Ares) et résolvent les problèmes en utilisant la multitude d'équipements à leur disposition. Ils ont accès aux logiciels et matériels électroniques de grade militaire et vous n'en verrez aucun travailler à une vitesse ordinaire. Que ce soit le chrome ou la magie qui les booste, ils affrontent les rues avec un avantage en vitesse certain.

Vous rencontrez la Firewatch si vous vous en prenez à une installation Ares de haute sécurité ou si vous traquez une cible protégée. Si vous êtes vous-mêmes aux prises avec des esprits insectes, il se pourrait bien que vous les croisiez, tellement ils passent de temps à essayer

d'éliminer ces bestioles. Cependant, ils ne font confiance à personne ; donc, même si vous balancez des grenades ou des missiles à tour de bras sur les cafards, ils vous prendront pour cible, comme si vous étiez les alliés des insectes.

Ils sont intimidants au possible. Sans parler de leur équipement militaire de pourfendeur d'insectes.

FIREWATCH

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5	4(7)	4(6)	4(7)	5	3	5	4	0.2
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
18	11/3	MAJ 1, MIN 4	11	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 7 (Fusils +2), Athlétisme 6 (Lancer +2), Biotech 2 (Premiers soins +2), Combat rapproché 7, Furtivité 5 (Milieu urbain +3), Influence 5 (Intimidation +3), Ingénierie 4, Perception 6 (Visuelle +2), Pilotage 3 (Véhicules terrestres +2), Plein air 5

Augmentations : armure dermique 3, oreilles cybernétiques (Indice 4, amélioration d'équilibre, amortisseur sonore, amplification auditive, filtre sonore sélectif 4, interface sonore, reconnaissance spatiale), réflexes câblés 2, substituts musculaires 3, yeux cybernétiques (Indice 4, amplification visuelle, caméra, compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink, vision nocturne, vision thermographique, zoom)

Équipement : armure Ares Bug Stomper avec casque (+10) avec 4 plaques d'armure réactive d'indice 4, commlink (IA 5), Flying Eye Horizon

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 3E, SO 13/-/-/-/-]
Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 4P, SO 12/12/10/-/-, smartgun, munitions explosives]
Ares Alpha [Fusil, VD 5P, SA/TR/TA, SO 6/12/11/9/4, smartgun, munitions explosives]
Lance-grenades sous le canon [grenades à fragmentation, VD 8P, 7P, 5P, Souffle 20m, SO 6/12/8/4/-]

VÉTÉRAN DES RUES

(PROFESSIONNALISME 4)

Ces gars se différencient des patrouilleurs moyens par un détail essentiel : ils ont vu la merde que c'était et ont décidé de rester. Ils interviennent au quotidien, côtoient les habitants et cherchent les ennuis avant qu'ils arrivent. D'autres agents du même âge ont déjà quitté le pavé depuis longtemps pour occuper des postes plus gratifiants, mais ces vétérans-là font le ménage dans les rues et savent quand et comment contourner les règles.

Vous trouverez ces types dans toutes les conurbations dangereuses. Parfois, ils seront d'excellentes sources d'informations ; d'autres fois, ils pourraient vouloir votre peau parce que vous avez fait un peu trop de tapage dans un lieu public. Ils ressemblent généralement à n'importe quel autre flic en patrouille, mais leur regard ne trompe pas.

Les patrouilleurs de KE sont toujours prêts à user d'un peu d'intimidation. Le costume classique de policier est un basique dans leur garde-robe, mais dès lors que la météo (ou le niveau de danger) s'y prête, vous les verrez endosser leur manteau droit KE. C'est un long manteau standard avec un peu plus de poids en bas, afin qu'il tombe bien la majorité du temps. Il est assez étrange de voir les vêtements de tout le monde se faire balayer par le vent alors que ces fantômes aux longs manteaux n'ont aucun pli sur leurs fringues. Knight Errant s'est assuré de souligner les nuances noires et rouges de leur uniforme pour que les gens sachent qu'ils font partie de KE.

VÉTÉRAN DES RUES

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	4	4(5)	3	4	4	4	4	5.1
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
8	9/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 3, Biotech 1, Combat rapproché 5, Electronique 1, Escroquerie 1, Influence 4, Perception 4, Pilotage 2

Augmentations : amplificateur de réaction 1, armure dermique 1, oreilles cybernétiques (Indice 1, amortisseur sonore, interface sonore), yeux cybernétiques (Indice 2, caméra, compensation anti-flash, interface visuelle, vision nocturne)

Équipement : commlink (IA 4), jazz (6 doses), manteau droit (+3), menottes (10 en plastique, 2 en métal)

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 8/-/-/-]
- Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), SO 9/-/-/-]
- Defiance Super Shock [Taser, VD 6E(e), CC, SO 10/6*/-/-, *portée max 20 m]
- Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 3P, SO 10/10/8/-/-]

MAGE INSPECTEUR

(PROFESSIONNALISME 5)

Ce sont les mages de combat tape-à-l'œil qui font la une des journaux, mais la majeure partie des ressources magiques de Knight Errant rejoignent son service d'investigation. Ils traquent les criminels arcaniques ou ordinaires, et sont souvent les pires ennemis des runners parmi les agents de sécurité corpo. Leur capacité à traquer les gens en utilisant des prélevements pour leurs rituels implique qu'il vaudrait mieux javelliser votre sang. Ou le brûler. Avec un pareil nombre d'années d'expérience à leur actif, ils sont loin d'être stupides et ne risqueront pas leur vie sans raison. Si vous croisez leur chemin, attendez-vous à une stratégie plus défensive de leur part. Même si ce n'est pas une généralité, chaque groupe a ses troudus, qui ont un tas d'amis parmi ces effectifs, alors buter l'un de ces mages vous exposera à la fameuse réponse musclée des flics, et vous ne survivrez pas à l'arrestation ou au

MAGE INSPECTEUR

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
2	3	4	2	5	4	4	5	7	6
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT					
10	9/1	MAJ 1, MIN 2	11	10/15/+1					

Compétences : Armes à feu 2 (Pistolets +2), Astral 3 (États émotionnels +3), Athlétisme 2, Biotech 1 (Premiers soins +2), Combat rapproché 1 (Armes contondantes +2), Conjuration 3 (Invocation +3), Electronique 1, Enchantement 2, Furtivité 1 (Milieu urbain +2), Influence 4 (Négociation +2), Lancement de sorts +3), Perception 4 (Auditive +2, Pilotage 1 (Véhicules terrestres +2), Sorcellerie 5 (Magie rituelle +2, Visuelle +3)

Sorts et rituels : Analyse de véracité, Animation du plastique, Armure, Augmentation de réflexes, Clairaudience, Clairvoyance, Confusion, Déflagration, Détection de la magie, Détection des ennemis, Fantasme supérieur, Frappe à distance, Lien mental, Lumière, Malédiction, Masque supérieur, Projectile, Rune, Soins, Sonde mentale, Stabilisation, Ténèbres

Grade d'initié : 1

Métagamie : Bouclier

Équipement : commlink (IA 4), vêtements pare-balles (+2)

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 6/-/-/-]
- Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), SO 8/-/-/-]
- Ares Light Fire 70 [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 11/8/7/-, visée laser]

procès. Vous n'aurez probablement pas droit non plus à la fameuse proposition « fais ce boulot et tu seras libre ».

Vous les trouverez un peu partout à enquêter sur les crimes arcaniques ou, de temps à autre, à accomplir des missions plus ordinaires, si les instances supérieures jugent que cela en vaut la peine, c'est-à-dire si quelqu'un les paye pour résoudre un problème. On assigne également à certains le rôle de protecteurs pour les cibles de haut rang, lorsque des talents plus polyvalents sont requis.

Ces mecs se moquent du concept d'uniforme. Ils portent ce qu'ils veulent et tentent de s'adapter au mieux à la situation dans laquelle ils se trouvent. La politique standard corporatiste fixe des limites aux tenues décontractées, mais ils ne suivent pas toujours les règles dans la rue. Au bureau, bien sûr qu'ils s'habilleront selon le code, mais dans les rues dangereuses, ils porteront tout ce dont ils auront besoin pour se sentir en sécurité ou, le plus souvent, pour donner l'impression à leur interlocuteur qu'il est en sécurité.

Pour customiser chacune de vos rencontres avec l'un de ces types, ajoutez-lui un totem. Beaucoup suivent Sage guerrière, mais Coyote, Serpent et Oiseau-tonnerre ont aussi leur lot d'adhérents.

AUTRES COMPAGNIES DE SÉCURITÉ

WOLVERINE SECURITY

(PROFESSIONNALISME 3)

Ce nom est le meilleur indice sur la façon dont opère cette petite corporation de sécurité. En tant que filiale d'Ares, comme Knight Errant, elle a accès aux gadgets des mégas, mais agit à une échelle plus petite et spécifique. Bien que par « plus spécifique » je veuille plutôt dire « plus farouche ». Tous les lieux qui emploient Wolverine comme renfort de sécurité se verront appliquer des procédures standard impitoyables. Ils n'iront pas de main morte, ne feront preuve d'aucune clémence et pourront même ajouter un petit bonus de sadisme. La corpo engage des brutes

WOLVERINE SECURITY

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
6	4(7)	4(8)	6(9)	2	2	4	4	0.2
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
18	12/2	MAJ 1, MIN 3	11	8/11/+1				

Compétences : Armes à feu 4 (Pistolets +2, Armes automatiques +3), Athlétisme (Lancer +3), Auditif +3, Combat à mains nues +3), Combat rapproché 4 (Armes contondantes +2, Furtivité 3 (Terrain local +2), Influence 2 (Intimidation +3), Perception 4 (Visuelle +2, Pilotage 1 (Véhicules terrestres +3), Plein air 3 (Terrain local +2)

Augmentations : amplificateur de réaction 3, armure dermique 4, oreilles cybernétiques (Indice 3, amortisseur sonore, filtre sonore sélectif 3, interface sonore), réflexes câblés 1, substituts musculaires 3, yeux cybernétiques (Indice 3, caméra, compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink, vision nocturne)

Équipement : commlink (IA 5), armure de sécurité avec casque (+8)

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 3E, SO 17/-/-/-]
- Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 4P, SO 12/12/10/-, avec smartgun, munitions explosives]
- Ares Alpha [Fusil, VD 5P, SA/TR/TA, SO 6/12/11/9/4, smartgun, munitions explosives]
- Lance-grenades sous le canon [grenade à fragmentation, VD 8P, 7P, 5P, Souffle 20m, SO 6/12/8/4/-]

pour qui la cruauté est une seconde nature, et chacune d'elles a la capacité d'être cruelle avec force. En cas d'impossibilité, elle n'aura aucun scrupule à faire appel à des renforts, histoire que la réputation de Wolverine ne soit pas usurpée et demeure bien ancrée dans la tête des gens.

Vous trouverez ces gars dans des installations Ares éloignées ou d'autres lieux lointains et dangereux où l'on travaille pour d'autres corpos ou des filiales d'Ares. Wolverine a rarement l'opportunité de travailler dans des zones civiles puisqu'elle privilégie la violence à la réflexion.

HARD CORPS SECURITY

(PROFESSIONNALISME 3)

Considérez Hard Corps comme l'option de sécurité au prix le plus attractif que propose Ares. Elle reste plus chère que louer des vigiles et n'offre pas de meilleurs résultats. Ses principaux contrats consistent à surveiller des immeubles, de simples chantiers, des laboratoires peu sécurisés, ou d'autres lieux où le but est de faire fuir les fauteurs de troubles opportunistes par la simple présence d'agents de sécurité. En général, le matériel et le personnel déployé n'ont pas assez de valeur pour que quiconque tente activement de voler quoi que ce soit. Puisqu'elle fait partie des forces de sécurité d'Ares, Hard Corps récupère tout un tas d'aspirants Knight Errant et de rebuts qui en veulent au monde entier, mais ne sont pas plus coriaces ou entraînés que le reste du groupe.

Vous rencontrerez Hard Corps dans des résidences bas de gamme, des chantiers, des laboratoires non essentiels, des usines de production et partout où quelqu'un veut une présence, mais sans dépenser un paquet de nuyens.

HARD CORPS SECURITY

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	2(3)	3	2(3)	2	2	3	2	4.8
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
9	6/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 1, Combat rapproché 4, Électronique 3, Furtivité 2, Influence 2 (Intimidation +2), Ingénierie 4, Perception 3, Pilote 2, Piratage 2, Plein air 2

Augmentations : armure dermique 1, substituts musculaires 1, yeux cybernétiques (Indice 2, caméra, compensation anti-flash, interface visuelle, vision nocturne)

Équipement : veste pare-balles (+4), commlink (IA 4), jazz (2 doses)

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 6/-/-/-]
- Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), SO 9/-/-/-]
- Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 3S, SO 10/10/8/-, smartgun, balles gel]
- Defiance Super Shock [Taser, VD 6E(e), CC, SO 10/6*/-/-/-, *portée max 20 m]

MINUTEMAN SECURITY

(PROFESSIONNALISME 4)

Beaucoup de choses ont changé pour Minuteman ces dernières années, et la corpo de sécurité a mis le paquet pour se donner une nouvelle image. Une nouvelle image qui a bénéficié de son appartenance à la meilleure société de communication de la planète. Horizon a affecté des agents de sécurité Minuteman à quasiment toutes ses installations. Ils louent l'excédent (qui reste considérable) à d'autres petites corpos ou à plusieurs de leurs propres filiales, et reçoivent des offres pour de nombreux contrats



métropolitains partout dans les UCAS, les CAS, le ELC et le CCP. Durant la course à l'indépendance de Seattle, une rumeur prétendait que Minuteman hériterait du contrat, mais l'entreprise n'est pas assez grande pour gérer un métroplexe de cette taille.

Étant familiers avec un large éventail de situations, et disposant d'un entraînement polyvalent innovant, les hommes de Minuteman ont pour habitude d'appliquer une certaine procédure d'opérations standard. Ils commencent par observer, déterminent ensuite l'origine de la menace et le danger qu'elle représente pour les ressources locales, puis interviennent ou mettent au point un plan de mobilisation. Cela signifie généralement qu'ils vont commencer par quelques actions Observer attentivement, avant d'appeler les renforts adaptés à la menace et l'équipement qu'elle déploie, la plupart du temps en utilisant un groupe de deckers pour tout bricker dans la Matrice avant même que le personnel de sécurité n'ait à ouvrir le feu.

MINUTEMAN SECURITY

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	4	3(5)	3	3	3	3	4	5.4
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
8	8/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 2 (Lancer +2), Biotech 1 (Premiers soins +2), Combat rapproché 4, Furtivité 2 (Milieu urbain +3), Influence 3 (Intimidation +2), Perception 2 (Milieu urbain +2), Pilotage (Véhicules terrestres +2), Plein air 1 (Milieu urbain +2)

Augmentations : amplificateur de réaction 2

Équipement : binoculaires (Indice 4, compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink, vision nocturne), brouilleur de zone (zone, Indice 4), commlink (IA 5), grenades fumigènes (2), jazz (1 dose), médikit, micro-transmetteur, veste pare-balles (+4)

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 8/-/-/-/-]

Bottes de combat Bates-Brown [Combat à mains nues, VD 3P, SO 9/-/-/-]

Électro-gants [Mains nues, VD 4E(e), SO 8/-/-/-/-]

Électromattraque [Arme contondante, VD 5E(e), SO 9/-/-/-/-]

Browning Ultra Power [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 11/10/7/-/-, visée laser, smartgun]

Grenade étourdisante [VD 10E, 8E, 6E, Souffle 15m, SO 10/9/4/-/-]

CENTURION (PROFESSIONNALISME 5)

Calme, sang-froid et sérénité sont la norme dans cette filiale de Saeder-Krupp, et ce même sous la chaleur au cœur de l'Afrique. Centurion a beaucoup de gros contrats en Afrique et en Europe et des missions plus petites et spécifiques dans des conurbations autour du globe. Elle fournit des renforts d'unités, comprenant des forces spéciales, de contre-espionnage ainsi que leurs équipes les plus célèbres : les brigades antigangs. Quand il s'agit de régler des problèmes, ils emploient des impitoyables et méthodiques et ils sont prêts à aller jusqu'à l'éradication de gangs complets, si c'est la solution.

On peut reconnaître les forces Centurion aux détails rouges et dorés sur leurs uniformes, ainsi qu'aux éléments empruntés à la légion romaine. Ce qui comprend le glaive tactique Xiphos délivré à chaque officier.

Centurion opère dans plusieurs états en Europe (Espagne, Italie, les Balkans) et dans plusieurs nations africaines. Elle a de plus petits contrats à Seattle, dans l'État libre de Californie, le PCC et est de plus en plus

présente à Denver, bien qu'elle soit la propriété d'un dragon. Ses hommes font office de renforts d'unités pour les forces de sécurité locales et les forces de police, et engagent parfois même des runners pour gonfler leurs rangs afin de pallier les manques de certaines fonctions dans une région donnée.

CENTURION

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5(+3)	4(5)	4(5)	4(5)	5	3	4	2	2.8
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
11	9/2	MAJ 1, MIN 3	11	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 5, Athlétisme 3, Biotech 1 (Premiers soins +2), Combat rapproché 4 (Armes tranchantes +2), Furtivité 4, Influence 3 (Intimidation +3), Perception 4, Pilotage 3, Plein air 4

Augmentations : amplificateur synaptique 1, augmentation de densité osseuse 3, compensateur de dommages 6, orthoderme 2, producteurs de plaquettes, régulateur de sommeil, renforcement musculaire 1, tonifiant musculaire 1

Équipement : commlink (IA 4), veste pare-balles (+4)

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 10/-/-/-/-]

Glaive Xiphos [Épée, VD 3P, SO 15/-/-/-/-]

Colt Government 2076 [Pistolet lourd, VD 4P, SA, SO 11/9/7/-/-, visée laser, munitions explosives]

Colt M23 [Fusil, VD 5P, SA/TR/TA, SO 7/10/10/10/3, lampe torche, visée laser, silencieux, munitions explosives]

EAGLE SECURITY

(PROFESSIONNALISME 5)

Puisque cette entreprise est originaire des NAO, on aurait pu s'attendre à ce qu'elle rafle tous les contrats locaux, mais le monde entier a eu les yeux rivés sur Eagle lors du désastre survenu à Chicago, ayant dégénéré en Bug City. Les répercussions auraient pu être dévastatrices sur sa réputation, mais cela s'est révélé être le chamboulement dont elle avait besoin. Elle détient d'importants contrats métropolitains dans les UCAS, les CAS, la Nation Sioux et avec le Salish-Shidhe, ainsi que des contrats locaux parmi ces mêmes nations et au Tsimshian, avec le CAM, dans l'ECL, ainsi qu'une poignée au sein de la Ligue des Caraïbes. Ses agents ont une approche stoïque et méticuleuse du maintien de l'ordre ; ils savent bien entendu s'y prendre lorsqu'ils doivent faire usage de la violence, mais ils ont tendance à la canaliser soigneusement. La plupart des agents les plus talentueux et polyvalents d'Eagle ont été entraînés au sein des forces armées sioux. Bien que les anciens Wildcats ne soient pas très nombreux parmi leurs rangs, ils récupèrent un bon nombre d'individus qui ont été recalés, mais ont tout de même la discipline nécessaire pour le service public. On y trouve également un nombre supérieur à la moyenne de métahumains et d'Éveillés. Depuis la débâcle à Chicago, ils ont également une unité d'opérations spéciales nommée Pisko, entraînée à chasser les insectes. À l'inverse de certains de ses homologues d'autres mégacorpos, elle ne fait pas de quartier et ne cherche aucunement à mener des études ou en savoir plus sur ses proies. Sa mission consiste uniquement à éradiquer.

Son uniforme standard se veut pratique et est disponible en marron ou noir selon le lieu où se déroule le contrat, mais les deux ont des détails rouges et blancs. La plupart de leurs uniformes arborent des motifs rehaussés de coquillages et de perles, inspirés de la culture Lakota.

EAGLE SECURITY

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5	3(5)	4(8)	4(6)	4	3	4	3	2
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
9	12/3	MAJ 1, MIN 4	11	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 5, Biotech 1 (Premiers soins +2), Combat rapproché 4 (Armes contondantes +2), Electronique 2, Furtivité 4, Influence 3 (Intimidation +2, Leadership +3), Perception 5, Pilotage 2 (Véhicules terrestres +2), Plein air 5

Augmentations : amplificateur de réaction 2, réflexes câblés 2, substituts musculaires 2

Équipement : commlink (IA 5), veste pare-balles (+4)

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 14/-/-/-]
- Urban Tribe Tomahawk Mk II [Armes tranchantes, VD 2P, SO 16/9*/-/-, *portée max 20m]
- Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 4P, SO 10/10/8/-/, smartgun, munitions explosives]
- Ares Alpha [Fusil, VD 5P, SA/TR/TA, 4/10/9/7/2, avec smartgun, munitions explosives]
- Lance-grenades sous le canon [grenades explosives, VD 9P, 6P, 3P, Souffle 15 m ou à fragmentation VD 8P, 7P, 5P, Souffle 20m, SO 4/10/6/2/-]

PETROVSKI SECURITY (PROFESSIONNALISME 4)

Un nom bien pratique pour dissimuler son affiliation à Mitsuhamma, qui profite de ses multiples filiales telles que Ertxantxa, Total Service et ProTek, comme d'autant de sociétés-écrans. Chacune de ces entreprises applique le principe de zone-zéro sur les sites MCT qu'elle protège, et vu que Petrovski et Parashield se comportent comme des jumelles diaboliques, vous pouvez devenir la cible des deux si vous en irritez une. En tant que filiale de la mégacorpo numéro un dans le monde, Petrovski obtient des

PETROVSKI SECURITY

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	5	4	4	4	3	4	3	6
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
8	8/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 3 (Armes automatiques +2), Athlétisme 2, Biotech 2 (Premiers soins +2), Combat rapproché 4, Electronique 2, Influence 1 (Intimidation +2) Perception 3, Pilotage 3

Équipement : binoculaires [Capacité 2, interface visuelle, vision nocturne], commlink (IA 4), écouteurs (Indice 1, amplification auditive 1), jazz (2 doses), lampe torche, microtransmetteur, veste pare-balles (+4)

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 8/-/-/-]
 - Bottes de combat Bates-Brown [Combat à mains nues, VD 3P, SO 10/-/-/-]
 - Ares Light Fire 70 [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 11/8/7/-/, visée laser]
 - SCK Model 100 [Mitrallette, VD 3P, SA/TR, SO 12/12/9/-/, visée laser, crosse pliable]
- Compétences : Armes à feu 3 (Armes automatiques +2), Athlétisme 2, Biotech 2 (Premiers soins +2), Combat rapproché 4, Electronique 2, Influence 1 (Intimidation +2) Perception 3, Pilotage 3
- Équipement :** binoculaires [Capacité 2, interface visuelle, vision nocturne], commlink (IA 4), écouteurs (Indice 1, amplification auditive 1), jazz (2 doses), lampe torche, microtransmetteur, veste pare-balles (+4)

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 8/-/-/-]
- Bottes de combat Bates-Brown [Combat à mains nues, VD 3P, SO 10/-/-/-]
- Ares Light Fire 70 [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 11/8/7/-/, visée laser]
- SCK Model 100 [Mitrallette, VD 3P, SA/TR, SO 12/12/9/-/, visée laser, crosse pliable]

contrats à tire-larigot, souvent pour gagner les faveurs de sa maison mère. Ses employés sont professionnels, froids et ce n'est pas le sens moral qui les guide lorsqu'il s'agit d'opérations de sécurité. Pour les agents de chez Petrovski, la mission et la sûreté du site passent avant tout. Des rumeurs dans les Ombres prétendent même que menacer leur famille et leurs proches ne fonctionne pas.

Peu importe la filiale, il y a toujours un facteur commun à tous les uniformes de sécurité corpo : le bleu Mitsuhamma et l'étoile MCT en arrière-plan. Le bleu clair est la nuance standard parmi les couleurs officielles de la corpo et l'étoile apparaît sur tous les logos. Ces détails sont subtils et se fondent dans les uniformes, mais un œil exercé peut les discerner. Les uniformes des agents spéciaux se veulent souvent pratiques, tandis que des lignes épurées apparaissent sur les vêtements de ceux qui sont au premier rang, apparaissant comme la vitrine de la corpo. Les gardes qui surveillent les portes principales ont des armures lourdes et des casques réfléchissants pour un maximum d'intimidation. Vous pouvez aussi observer leurs pieds et remarquer que toutes les forces de Petrovski portent des bottes de combat Bates-Brown.

Avec des contrats qui se multiplient et des sites partout dans le monde, vous allez probablement croiser de plus en plus d'agents Petrovski. Ils constituent le gros des forces déployées sur les sites des filiales MCT, mais grâce au réseau de relations et la croissance de la corpo, quelques contrats métropolitains tombent aussi dans leur escarcelle.

POLICLUB HUMANIS

Ce type d'organisation se distingue des forces armées gouvernementales ou corporatistes et des gangs de rue. Leur engagement culturel ou politique les particularise vis-à-vis des forces de combat professionnelles. Le côté positif est qu'elles forment des milices locales qui assurent une protection mutuelle dans ce monde dangereux. Le côté négatif, c'est qu'elles sont composées d'extrémistes racistes, comme les forces armées du Policlub Humanis, présentées ici.

Ils constituent un bon exemple de groupe paramilitaire violent d'humains suprémaciste. Ils ont des cellules vaguement liées les unes aux autres dans presque tous les centres urbains les plus importants au monde. Ils respectent une hiérarchie basée sur les grades militaires. La majorité d'entre eux sont des fanatiques notoires, colériques et turbulents. Ces gens sont traités comme des molosses remplaçables, on leur donne peu d'informations au-delà de la propagande et on accorde encore moins d'attention à leur sécurité. Ils sont toutefois armés jusqu'aux dents. Les soldats paramilitaires se rassemblent pour des exercices d'entraînement, et perfectionnent leurs compétences en permanence en attendant que l'on fasse appel à eux pour briser quelques crânes au nom de la suprématie humaine.

Les groupes paramilitaires de l'Humanis ont souvent beaucoup de ressources grâce à des mécènes fortunés, des campagnes de financement participatif et même, pour certains, le soutien direct du crime organisé. Qui plus est, ils bénéficient souvent d'un traitement de faveur par les forces de l'ordre. Même le dernier de leurs troufions est bien armé et augmenté. Ils n'ont pas confiance en la magie et pensent que la technologie est l'ultime façon d'égaliser les forces. Les armes à feu, les munitions, les blindés et le cyberware sont des inventions humaines, alors ils les défendent avec ferveur.

TROUFION (PROFESSIONNALISME 2)

Ces guerriers du dimanche remplissent majoritairement les rangs des forces violentes de l'Humanis. Ils sont impulsifs, mesquins et bien entraînés. En dehors des affrontements avec des manifestants ou leur boulot journalier, ces guerriers passent leur temps au stand de tir ou à élaborer des manœuvres tactiques. Ils obéissent aux ordres sans poser de question, qu'on leur demande de tuer ou de se contenir. Pendant le premier round de combat, ils vont Se déplacer pour Se mettre à couvert et Préparer une arme. Avant chaque tir, ils vont presque toujours utiliser une action mineure pour Ajuster. Leurs tactiques sont simples, directes, brutales et sont souvent supervisées par un Sergent de l'Humanis (voir ci-dessous) qui, à son tour, reçoit l'appui de la Matrice et du commandement. Lorsque c'est possible, groupez leurs attaques en utilisant la règle des Groupes de figurants. Ils concentrent d'abord leurs tirs sur tous les magiciens dont ils ont connaissance, puis sur les métahumains les plus imposants ou les mieux armés du champ de bataille. Si leur chef est vaincu ou que leur équipe subit plusieurs pertes inattendues, ils sont susceptibles de rompre les rangs et de s'enfuir. Au fond, ces types sont de véritables lâches, des brutes cyberéquipées et armées jusqu'aux dents qui n'aiment se battre que lorsque la violence qu'ils emploient n'est pas réciproque. Quand ils se rendront compte que la réalité ne correspond pas à ce qu'ils avaient imaginé, ils vont probablement commencer à tirer sur tout ce qui bouge avec autant de balles que possible. Lorsqu'ils entrent dans cet état, ils abandonnent les actions Ajuster et choisissent leurs cibles au hasard, visant parfois des passants aléatoires ou l'un des leurs.

TROUFION

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3(+1)	3	3(4)	3	2	1	2	2	4.2
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
7	6/2	MAJ 1, MIN 3	10	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 2, Combat rapproché 2, Furtivité 1, Influence 2 (Intimidation +2), Perception 2

Augmentations : ossature renforcée (plastique), réflexes câblés 1 [d'occasion], yeux cybernétiques [Indice 2, interface visuelle, smartlink, vision nocturne]

Équipement : commlink (IA 2), faux SIN et permis [Indice 2], flash-pak, gilet pare-balles (+3 IA), grenade fumigène, lunettes [Indice 1, compensation anti-flash], microtransmetteur

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 8/-/-/-]

Couteau de survie [Arme tranchante, VD 3P, SO 11/2*/-/-, *portée max 20m]

Colt America L36 [Pistolet léger, VD 3P, SA, SO 10/10/8/-/, smartlink intégré]

Colt M23 [Fusil, VD 4P, SA/TR/TA, SO 7/10/10/10/3, smartlink intégré, lunette de visée, rembourrage antichoc]

SERGENT PARAMILITAIRE (PROFESSIONNALISME 3)

Les guerriers du dimanche qui ont prouvé leur dévouement à la cause, leur efficacité au combat et leur capacité à rester maître sous le feu de l'ennemi sont récompensés avec des augmentations plus onéreuses et le poste de sergent. La responsabilité de diriger et

d'entraîner une escouade de soldat leur revient également, ainsi que celle de contrôler les pulsions violentes des fanatiques. Manipuler la perception publique des événements est plus important pour la cause que tuer des ennemis.

À moins d'être pris en embuscade loin de ses camarades, le Sergent de l'Humanis va se battre auprès d'une escouade de Troufions de l'Humanis. Ses premières actions en combat seront Se déplacer pour Se mettre à couvert et Préparer une arme. Aux prochains rounds, il va Tirer depuis un couvert, en utilisant son smartlink pour annuler son désavantage. Il va dépenser une action mineure supplémentaire pour Ajuster. Il est peu susceptible de paniquer si un combat tourne mal ; à la place, il tentera d'effectuer un repli stratégique et de s'échapper. Si le sergent est abattu, les troufions sous ses ordres vont très probablement paniquer. Dès que vous le pouvez, combinez les attaques des autres troufions pour aider les attaques du sergent en utilisant les règles des Groupes de figurants.

SERGEANT PARAMILITAIRE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4(+1)	3(4)	3(4)	3(4)	3	3	2	3	2
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
8	7/2	MAJ 1, MIN 3	11	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 5, Athlétisme 3, Combat rapproché 3 (Combat à mains nues +2), Furtivité 2, Influence 3 (Intimidation +2), Perception 3

Augmentations : bras cybernétique [synthétique, augmentation d'attribut : Agilité +1, Force +1, pistolet léger implanté : Ares Light Fire 75], ossature renforcée (plastique), réflexes câblés 1

Équipement : commlink (IA 4), faux SIN et permis [Indice 3], flash-pak, gilet pare-balles (+3 IA), grenade fumigène, lunettes [Indice 4, compensation anti-flash, smartlink, vision thermographique], microtransmetteur

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 3P, SO 9/-/-/-]

Couteau de survie [Arme tranchante, VD 3P, SO 12/2*/-/-, *portée max 20m]

Ares Light Fire 75 implanté [Pistolet léger, VD 3P, SA, SO 9/6/5/-/-]

Colt M23 [Fusil, VD 4P, SA/TR/TA, SO 7/10/10/10/3, système smartgun intégré, lunette de visée, rembourrage antichoc]

CYBERSOLDAT (PROFESSIONNALISME 4)

Ce sociopathe extrêmement augmenté représente à lui seul une grande partie des ressources investies dans des fanatiques de la cause, qui n'ont que faire de l'étenue des conséquences de leurs actions. Pour certains, la doctrine de leur cause n'est qu'une manière de canaliser leurs pulsions violentes. Ils ne sont pas les meilleurs super-soldats que l'argent puisse acheter, mais ils sont brutaux, efficaces et ne se sentent véritablement vivants que lorsqu'ils tuent. Ils suivent également les ordres sans poser de question, mais ont tendance à pétter les plombs. Les augmentations, l'arsenal et l'endoctrinement combinés leur donnent l'impression d'être invulnérables.

Ils sont souvent déployés avec d'autres troufions, mais ils se séparent de la meute quasiment immédiatement pour trouver la meilleure position de tir possible. Ils obéissent quand on leur demande d'attaquer des cibles spécifiques, mais on attend souvent d'eux qu'ils se mettent en position et attendent les prochains ordres. Si on leur ordonne d'attaquer, ils traqueront impitoyablement leurs

cibles désignées, une par une. Lorsqu'ils combattent aux côtés d'un groupe Humanis plus vaste, ils se considèrent comme la véritable menace ; les autres ne sont bons qu'à distraire l'ennemi.

Pendant le combat, ils utilisent une action mineure pour Ajuster avant chaque tir et concentrent leurs attaques sur une cible à la fois quand ils le peuvent. À moins d'être en combat rapproché, ils profiteront d'être à couvert et utiliseront la capacité du smartlink à annuler le désavantage lorsqu'ils tirent depuis un couvert. En combat rapproché, ils préfèrent tout de même utiliser leurs armes à feu s'ils le peuvent et tenteront de s'éloigner pour tirer depuis un couvert. Si leur couverture est menacée (trop de tirs dans leur direction, des esprits qui se matérialisent derrière eux, des drones qui les flanquent ou d'autres conneries du genre), ils vont utiliser une action majeure pour Sprinter jusqu'à un nouveau couvert, une action mineure pour Se mettre à couvert et garder le reste de leurs actions mineures de ce round pour Esquiver (+4 dés à la réserve de défense, au prix d'une action mineure). Pour en faire des personnages distincts, tels des loups solitaires, gardez leurs attaques séparées des celles des Groupes de figurants.

CYBERSOLDAT

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4(+2)	4(6)	4(6)	3(4)	3	2	3	2	1
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
10	9/3	MAJ 1, MIN 4	11	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 5 (Fusils +2), Athlétisme 4, Combat rapproché 4 (Combat à mains nues +2), Furtivité 3, Influence 3 (Intimidation +2), Perception 3

Augmentations : bras cybernétique [apparent, augmentation d'attribut : Agilité +2, Force +1, Armure +1, monture gyroscopique], compensateur de dommages 7, ossature renforcée (aluminium), réflexes câblés 2, yeux cybernétiques [Indice 3, compensation anti-flash, smartlink, vision nocturne, vision thermographique]

Équipement : commlink (IA 4), faux SIN et permis [Indice 4], flash-pak, gilet pare-balles (+4), grenade fumigène, microtransmetteur

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 4P, SO 12/-/-/-/-]
- Couteau de survie [Arme tranchante, VD 3P, SO 11/2*/-/-/-, *portée max 20m]
- Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 3P, SA/TR, SO 12/12/10/-/-, système smartgun]
- Cavalier Arms Crockett EBR [Fusil, VD 5P, SA/TR, SO 5/10/13/10/10, système smartgun, lunette de visée, rembourrage antichoc]

DECKER PARAMILITAIRE (PROFESSIONNALISME 4)

Il constitue un support de reconnaissance matricielle, intelligent et parfois agressif, ayant tendance à rester en sécurité, bien installé dans un véhicule, un bureau ou un café proche pendant toute échauffourée. Ce decker recherche et scanne constamment icônes et données, dans le but de trouver des informations à utiliser contre ses ennemis ou pour aider ses alliés. Lors d'une opération, il restera loin des regards et sera branché à la Matrice en cold-sim dans un lieu proche. Il dépensera au moins une action mineure par round pour faire un test de Perception matricielle et utilisera toute action mineure restante pour Envoyer un message afin de tenir les membres de son équipe au courant. Il dépense ses actions majeures en utilisant soit Fureter pour

espionner les cibles, soit Contrôler un appareil pour saboter les appareils, soit Pic de données pour cibler les hackers ennemis et les drones. Ils aiment particulièrement cibler les personas qui ont lancé le programme Biofeedback.

DECKER PARAMILITAIRE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	2	2	2	3	4(6)	4	2	3
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
5	6/1	MAJ 1, MIN 3	10	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 2, Athlétisme 2, Combat rapproché 2, Électronique 5, Furtivité 3, Influence 2, Perception 5, Piratage 5

Augmentations : amélioration mnémonique 2, amplificateur cérébral 2, cyberjack [Indice 3, d'occasion], yeux cybernétiques [Indice 2, compensation anti-flash, vision nocturne]

Équipement : commlink (IA 6), cyberdeck Spinrad Falcon (IA 2, 5/4), flash-pak, gilet pare-balles (+3), grenade fumigène, lunettes [capacité 3, smartlink, vision thermographique], faux SIN et permis [Indice 4], microtransmetteur

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 4/-/-/-/-]
- Couteau de survie [Arme tranchante, VD 3P, SO 10/2*/-/-/-, *portée max 20m]
- Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 10/13/10/-/-, visée laser]

CARACTÉRISTIQUES MATRICIELLES

A	C		T	F
5	4		5 (6)	6
SO	SD	I/DI	PA	ME
9	10/3 (RV cold) 10/4 (RV hot)	MAJ 1, MIN 4 (RV cold) MAJ 1, MIN 5 (RV hot)	A1, I3	9

Programmes (4 emplacements) : Biofeedback, Navigateur, Surveillance, Toolbox

RIGGER PARAMILITAIRE (PROFESSIONNALISME 3)

Aux commandes d'une grande camionnette remplie d'armes et de munitions lors des opérations violentes, il est souvent accompagné d'un decker assis à l'arrière de la voiture. Le siège passager est toujours réservé au général du régiment, qui utilise le véhicule comme un QG de commandement mobile. La plupart de ses activités consistent à conduire le général où il le demande et à utiliser des drones pour la surveillance et la reconnaissance, mais il est équipé pour les combats violents. Au-dessus du Toyota Gopher se trouve une grosse mitrailleuse qui peut être déployée avec une action majeure. Le rigger va presque toujours utiliser des attaques multiples pour séparer sa réserve de dés entre deux cibles, sauf s'il n'y en a pas assez à atteindre. S'il concentre ses tirs sur une cible unique, il utilisera le mode Tir en rafale. Ses drones préférés sont les Horizon Flying Eyes, leurs grenades fumigènes thermiques intégrées pouvant être déclenchées lorsqu'il souhaite couvrir une progression, protéger un repli ou faire diversion. En cas d'urgence ou d'occasion spéciale, il peut faire appel à un drone d'appui tactique air-sol Ares Black Sky, qui prendra plusieurs rounds pour arriver sur les lieux avant de commencer à tirer des roquettes à portée extrême. Une fois prévenu,

chaque soldat de l'Humanis aura le droit à au moins un round pour s'éloigner du point d'impact. Si le véhicule du rigger n'est pas en danger, il plongera dans le Ares Black Sky lorsque ce sera nécessaire, mais il laissera généralement le logiciel de ciblage du drone se charger des tirs.

RIGGER PARAMILITAIRE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3(+1)	3	4	3	4	5	5	2	3
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
8	9/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 2, Athlétisme 2, Combat rapproché 2, Furtivité 2, Influence 2, Ingénierie 5, Perception 4, Pilote 5

Augmentations : Ossature renforcée (plastique), câblage de contrôle [indice 2, d'occasion], yeux cybernétiques [indice 3, compensation anti-flash, smartlink, vision thermographique]

Équipement : casque (+1), commlink (IA 6), Console de commande pour rigger Vulcan Liegelord , faux SIN et licences [indice 5], flash-pak, gilet pare-balles (+3), grenades fumigènes, microtransmetteur

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 7/-/-/-/-]

CARACTÉRISTIQUES MATRICIELLES

A	C	T		F
—	—	7		6
SO	SD	I/DI	PA	ME
0	13 (15)	12/3	A1, I4	11

Programmes (6 emplacements) : Armure, Chiffrement, Furtivité, Nettoyeur de signal, Overclock, Toolbox

VÉHICULES ET DRONES

PICK-UP TOYOTA GOPHER

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.	RÉSISTANCE
4/4	15	15	150	12
BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEUR	PLACES	
6	1	1	4	
SD	I/DI	PA	ME	
7 (autonome) 11 (riggé)	2/4	MAJ 1, MIN 5	14	

*Ce véhicule est normalement piloté par le rigger. Utilisez les caractéristiques matricielles de ce dernier lorsqu'il est plongé dedans.

Monture d'arme renforcée : Stoner-Ares M202 [Mitrailleuse, DV 5P, SA/TR/TA, SO 3/12/13/9/8, smartgun]

5 DRONES DE SURVEILLANCE HORIZON FLYING EYE

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.
3	15	15	40
RÉSISTANCE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEUR
3	15	15	40
SD	I/DI	PA	ME
2 (autonome) 5 (riggé)	4/4	MAJ 1, MIN 5	9

Autosoft : Acuité 2

Note : le drone peut exploser comme une grenade fumigène thermique.

DRONE DE COMBAT ARES BLACK SKY

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.
2	25	50	300
RÉSISTANCE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEUR
8	10	4	4
SD	I/DI	PA	ME
14 (autonome) 15 (riggé)	8/4	MAJ 1, MIN 5	12

Autosoft : Manœuvre 4, Acquisition [Onotari Interceptor] 4

Monture d'arme renforcée :

Onotari Interceptor [Lanceur, CC, -/5/8/10/2, 2 (cn)], Roquettes explosives DV 11P, 9P, 7P, Souffle 20m]

GÉNÉRAL

(PROFESSIONNALISME 5)

Il a le commandement d'un régiment entier de troupes locales. Selon la ville, cela peut signifier une douzaine de guerriers de confiance ou plusieurs centaines. Ce personnage est l'équivalent militaire d'un face. Il est au contact des gens, dans le but de rassembler des informations et collabore avec des personnes haut placées dans la société, qui soutiennent sa cause, mais ne souhaitent pas être associées publiquement à des suprémacistes humains violents. En dehors de planifier des opérations destinées à intimider et démorraliser les métahumains, il a généralement pour mission de rassembler des ressources, de lever des fonds et de résoudre les problèmes de racistes fortunés. Au cours de la journée, il n'est pas rare qu'il rende visite à un parrain de la mafia, un dealer d'armes au marché noir, à des trafiquants de BTI, à des animateurs qui diffusent des programmes sur la conspiration suprémaciste, à des agents des forces de l'ordre ou à des sénateurs. Au cours d'un combat, il observera depuis un endroit sûr et se déplacera souvent aux côtés des riggers de son régiment. Il dépensera une grande partie de ses actions majeures pour Observer attentivement et de ses actions mineures pour Envoyer un message via son implant cérébral commlink. Son rôle est d'observer, d'ordonner et de diriger les

GÉNÉRAL

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5(+2)	4	4(6)	5	5	3	5	4	2
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
9	11/3	MAJ 1, MIN 4	11	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 4 (Pistolets +2), Athlétisme 4, Combat rapproché 4 (Combat à mains nues +2), Escroquerie 6, Furtivité 4, Influence 5 (Intimidation +2), Perception 4

Augmentations : commlink [implant cérébral, DR6], datajack, oreilles cybernétiques [Indice 3, amortisseur sonore, amplification auditive, filtre sonore sélectif Indice 4, reconnaissance spatiale], ossature renforcée (aluminium), réflexes câblés 2, yeux cybernétiques [Indice 4, amplification visuelle, compensation anti-flash, smartlink, vision nocturne, vision thermographique, zoom]

Équipement : faux SIN et permis [Indice 6], flash-pak, gilet pare-balles (+3), grenade fumigène, microphone laser [Indice 1, amplification auditive], micropistolet de détresse & munitions, microtransmetteur

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 4P, SO 13/-/-/-/-]

Couteau de survie [Arme tranchante, VD 4P, SO 13/2*/-/-/-, *portée max 20m]

Ares Light Fire 75 [Pistolet léger VD 3P, SA, SO 11/8/7/-/-, système smartgun intégré, silencieux]

attaques sur les cibles les plus dangereuses. S'il est forcé de combattre, il va tenter de s'éloigner le plus vite possible en frappant les cibles avec des attaques à mains nues brutales ou des tirs de pistolet équipé de silencieux.

GANGS

ANCEINTS

Les Anciens sont l'un des gangs les plus éminents du Sixième Monde et sont reconnaissables partout sur le globe. Le A vert fluo, les oreilles pointues, l'éclat distinctif de leurs hyperbikes et de leur magie flamboyante sont autant de signes marquant l'arrivée des Anciens. Vous ne pouvez pas les rater. Mais les Anciens ne sont pas tous les mêmes. Ils ont de la magie, du muscle et du talent, mais pas toujours concentrés dans la même personne.

Il est bon de savoir qu'ils ont tous des egos aussi gros que leurs motos sont rapides. Les interactions avec la plupart des Anciens se résument à de la suffisance pompeuse combinée à de la violence cinglante. Leur réputation leur tient à cœur, mais si vous êtes trop insignifiant pour leur faire perdre la face, vous n'avez normalement pas à vous en faire. Normalement.

À noter que les modificateurs aux attributs de la race elfe ont été appliqués aux trois archétypes listés ci-dessous.

MOTARD

(ELFE, PROFESSIONNALISME 3)

Ces experts de l'hyperbike peuvent se faufiler au milieu d'un trafic dense. Ils sont aussi élancés et rapides que leurs motos, mais il suffit d'un commentaire déplacé, selon lequel vous êtes plus rapide, rusé ou meilleur qu'eux et ils voudront vous affronter dans une course. Ils sont aussi connus pour s'amuser à dépasser tout ce qui pourrait être fun à semer (y compris les flics et les forces de sécurité corpo) et lancer des défis de la manière la plus spectaculaire possible. Ils emmènent souvent un passager aux rixes de gang et même si le poids supplémentaire peut les ralentir un brin, les passagers savent comment agir depuis l'arrière d'une fusée urbaine à deux roues.

MOTARD

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	3	5(9)	2	3	2	5	3	2.8
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
6	14/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 1, Combat rapproché 2, Électronique 3, Furtivité 2, Influence 1, Ingénierie 4, Perception 3, Pilotage 4 (Véhicules terrestres +3), Piratage 4, Plein air 2

Augmentations : amplificateur de réaction 4, câblage de contrôle 2

Équipement : armure CycleWear (+3), casque (+1, avec caméra, thermographique), commlink (IA 3), Suzuki Mirage

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 11/-/-/-/-]

Épée [Arme tranchante, VD 3P, SO 11/-/-/-/-]

Ingram Smartgun XI [Mitrailleuse, VD 4P, SA/TR, SO 11/9/6/-/-, munitions explosives]

FLINCUEUR (PROFESSIONNALISME 3)

Si vous voulez déclencher une baston en un rien de temps, comparez le flinguier à une « pute embarquée ». Il ne le prendra pas à la légère et cherchera la bagarre plus vite encore que si vous l'aviez traité de bouffeur de pisserlits ou de farfadet. Les artilleurs du gang préfèrent les mitrailles ou les pistolets automatiques, mais certains utilisent parfois un fusil d'assaut ou un shotgun. La plupart sont aussi très doués dans le maniement de l'épée, au cas où un message plus classique et personnel doive être transmis.

FLINCUEUR

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	4(6)	5(6)	3(5)	3	2	4	2	4.3
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
6	10/1	MAJ 1, MIN 2	10	10	10/15/+1			

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 1, Combat rapproché 3 (Armes tranchantes +2), Électronique 3, Furtivité 2, Influence 1, Ingénierie 3, Perception 3, Pilotage 2, Piratage 4, Plein air 2

Augmentations : amplificateur de réaction 1, substituts musculaires 2

Équipement : armure CycleWear (+3), casque (+1, smartlink), commlink (IA 4), jazz (4 doses)

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 11/-/-/-/-]

Nodachi [Armes tranchantes, VD 5P, SO 15/-/-/-/-]

Ingram Smartgun XI [Mitrailleuse, VD 4P, SA/TR, SO 13/11/8/-/-, smartgun, munitions explosives]

MAGE

(PROFESSIONNALISME 4)

Il est souvent hors de question qu'il booste ou protège la moto d'un pilote, mais il a carte blanche sur tout le reste en termes de magie à balancer depuis l'arrière de l'une des motos des Anciens. L'électricité et la glace sont très appréciées, mais le feu est bien plus théâtral. Descendre élégamment de moto en lévitant fait forte impression. Tout comme le sort de barrière lancé devant un rival ou selon un certain angle pour former une petite rampe. Les magiciens de ce gang savent sortir des sentiers battus et font preuve de créativité arcanique aussi efficacement qu'ils font couler le sang.

MAGE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
1	3	5	1	4	4	4	7	5	6
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT					
8	9/1	A1, I2	10	10	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 3, Astral 4, Athlétisme 2, Biotech 2, Combat rapproché 2, Conjugaison 4, Électronique 1, Enchantement 2, Furtivité 3, Influence 2 (Intimidation +2), Perception 4, Pilotage 1, Sorcellerie 5

Sorts : Armure, Augmentation de réflexes, Barrière physique, Clairvoyance, Confusion, Déflagration, Détection de la magie, Détection des ennemis, Éclair étourdissant, Frappe à distance, Lévitation, Lumière, Résistance à la douleur, Sens du combat, Soins, Stabilisation

Équipement : armure corporelle intégrale avec casque (+7, smartlink, thermographique), commlink (IA 4), esprit de l'air (Force 4, 3 services), esprit des aînés (Force 4, 2 services), réactifs (20),

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 6/-/-/-/-]

Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), SO 7/-/-/-/-]

HK P50 [Pistolet léger, VD 3P, SA, SO 11/9/6/-/-, visée laser, smartgun, munitions explosives]



HALLOWEENERS

Vous n'entendrez jamais les mots « sécurité incendie » sortir de la bouche d'un Halloweener ou de l'un de ses gangs annexes. On les associe souvent à une citrouille enflammée, symbole dont ils ne sont que trop fiers d'avoir fait leur sigle iconique, mais la ressemblance avec le fantôme de Sleepy Hollow s'arrête là. En effet, ils ont trouvé (et incendié) un chez eux dans la plupart des principales conurbations d'Amérique du Nord et quelques autres à travers le monde. Il semblerait que la pyromanie soit populaire, quelle que soit la nation. Comme leur nom l'indique, ils préfèrent le noir et l'orange pour leurs tags de gang et la majorité d'entre eux ont une forme de tatouages sur le visage ou se le peignent régulièrement. La folie qui les habite varie généralement selon le rang qu'ils occupent dans le gang.

NÉOPHYTE

(PROFESSIONNALISME 2)

Les derniers membres à rejoindre les Halloweeners sont souvent les plus dangereux, même s'ils ne sont pas les plus compétents. Attrités par le feu et les flammes, ils ont désespérément envie de se faire un nom, et sont obnubilés par l'idée d'incendier le monde, afin qu'il corresponde à l'image que le gang se fait d'un futur idéal. Beaucoup de ces jeunes ne vont pas bien loin, car le feu est une maîtresse impitoyable, mais ceux qui survivent parviennent à gravir l'échelon suivant de l'échelle pyromane.

NÉOPHYTE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	4	3	2	1	1	3	2	6
SD	I/DI		PA		ME	DÉPLACEMENT		
5	6/1		MAJ 1, MIN 2		9	10/15/+1		

Compétences : Armes exotiques (Lance-flammes) 4, Athlétisme 1 (Lancer +2), Combat rapproché 1 (Armes contondantes +2), Influence 2 (Intimidation +2), Perception 3

Équipement : commlink (IA 2), masque balistique (+1), synthécuir (+2, résistance au feu 2)

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 5/-/-/-]
- Batte de base-ball enflammée [Arme contondante, VD 3E, SO 10/-/-/-, inflige l'état Enflammé 2]
- Lance-flammes artisanal [Exotique, VD 3P, CC, 10 (c), SO 5/8/-/-/-, inflige l'état Enflammé 3]

MOLTOV

(PROFESSIONNALISME 3)

Les Halloweeners qui survivent à quelques brûlures se rendent compte que le gang peut ressembler à un brasier déchaîné vu de l'extérieur, mais que les rejoindre permet de saisir l'intérêt que revêtent le feu et les flammes : la purification. Cela n'a rien de théologique, ce n'est que le désir de revenir à une époque plus simple durant laquelle le feu était respecté. Les Halloweeners qui atteignent ce rang voient la manière dont les gens utilisent quotidiennement le feu et les flammes, et détestent la façon dont ils abusent et manquent de respect à leur puissante maîtresse. Les Molotovs ont assez de discipline et d'expérience pour contenir le feu sans danger et le maîtriser avec justesse et précision. Les Halloweeners sont évidemment

conscients du décalage ironique entre ce comportement et le nom de ce rang.

MOLOTOV

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	4	4	2	3	2	3	3	6
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
8	7/1	A1, I2	10	10/15/+1				

Compétences : Armes exotiques (Lance-flammes) 5, Athlétisme 2 (Lancer +3), Combat rapproché 2 (Armes contondantes +2), Influence 2 (Intimidation +3), Perception 3

Équipement : commlink (IA 4), jazz (2 doses), masque balistique (+1), veste pare-balles (+4), résistance au feu 3,

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 6/-/-/-]
- Batte de base-ball enflammée [Arme contondante, VD 3E, SO 10/-/-/-, inflige l'état Enflammé 2]
- Shiawase Blazer [Exotique, VD 6P, CC, 5 (m), SO 14/12/10/-/-, inflige l'état Enflammé 4]
- 2 cocktails Molotov (VD : 4P, 3P, 2P, SO 6/5/0/-/-, Souffle 15 m, inflige l'état Enflammé 3)**

MAÎTRE DE LA FLAMME

(PROFESSIONNALISME 4)

En termes hiérarchiques, les maîtres de la flamme se situent juste en dessous des chefs et des maîtres du gang. La phrase « des flammes dans les yeux » prend souvent un sens littéral avec eux. Qu'ils soient de type cyber, bio, RA, arcanique ou autre, tous les Halloweeners de ce rang ont des yeux brillants ou flamboyants. La plupart prétendent que c'est la manifestation du feu qui brûle en eux ou d'autres conneries du genre, mais cela a le mérite d'offrir un indice visuel de la folie qui les habite. Ils ne brûlent plus rien au hasard, mais enflamment avec une précision chirurgicale. Ça reste des tarés qui se laissent rarement convaincre de quoi que ce soit qui s'écarte de leur point de vue, mais à quoi vous vous attendiez de la part d'un gang qui vénère concrètement le feu ?

MAÎTRE DE LA FLAMME

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5	5(7)	5(6)	3	5	3	4	6	4
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
14	10/2	MAJ 1, MIN 3	11	10/15/+1				

Compétences actives : Armes exotiques (Lance-flammes) 8, Athlétisme 2 (Lancer +3), Combat rapproché 4 (Armes contondantes +3), Influence 4 (Intimidation +3), Perception 5

Augmentations : armure dermique 2, réflexes câblés 1, tonifiant musculaire 2

Équipement : armure corporelle intégrale avec casque (+7, résistance au feu 6), commlink (IA 4), jazz (2 doses)

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 9/-/-/-]
- Bâton enflammé [Arme contondante, VD 4E, SO 11/-/-/-, inflige l'état Enflammé 3]
- rEVolution Hell Turtle [Exotique, VD 3-5P*, CC, 15 (c)*, SO 6/10/-/-/-, ajoute un dé libre, *utilise 1 munition par VD, inflige l'état Enflammé 3]
- 4 grenades incendiaires (VD Feu 6P, 4P, 2P, SO 9/8/3/-/- ; Souffle 15 m, inflige l'état Enflammé 4)

CUTTERS

Alors que les autres gangs sont assez désorganisés, les Cutters se sont transformés en gang de rue presque professionnel. Certains les comparent aux syndicats du crime organisé, mais ils n'ont pas la même portée ni la même ampleur que ces organismes. Ils paraissent professionnels, agissent comme tels quand ils le peuvent et préfèrent montrer une once de sophistication plutôt que ressembler à des déchets ; ils vont même jusqu'à porter des armures de couturiers. Ne vous méprenez pas, ils font tout de même partie d'un gang de rue et doivent donc défendre chaque bloc de territoire qu'ils contrôlent, mais ils le font sans violence gratuite et privilégient la précision à la force brute.

DEALER DE QUARTIER

(PROFESSIONNALISME 2)

Habillé de façon très chic et fashion, le dealer de quartier est au bas de l'échelle des Cutters. Il se fait passer pour un dur, tente de faire ses preuves en agissant de manière « professionnelle » et intelligente, et travaille dur pour se faire le plus de contacts et de relations possible, afin de gravir les échelons de l'organisation. Le problème, c'est qu'il empiète sur les plates-bandes des mauvaises personnes, a des dettes auprès des pires types et devient souvent le jouet des requins avec lesquels il nage.

DEALER DE QUARTIER

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
1	3	2	1	2	2	4	3	6
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
3	6/1	MAJ 1, MIN 2	9	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 2 (Pistolets +2), Athlétisme 1, Combat rapproché 1 (Armes tranchantes +2), Électronique 2, Furtivité 2 (Discrétion +2), Influence 1 (Négociation +2), Perception 2 (Milieu urbain +2), Pilotage 1 (Véhicules terrestres +2)

Équipement : commlink (IA 3), costume Actioneer (+2), Horizon Flying Eye

Armes :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 3/-/-/-]
- Couteau de combat [Arme tranchante, VD 3P, SO 9/2*/-/-/-, *portée max 20m]
- Beretta 101T [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 9/8/6/-/-, 21 (c)]

NÉGOCIATEUR

(PROFESSIONNALISME 3)

Une fois réalisé que vous n'êtes pas le nombril de gland, vous pouvez arrêter d'agir comme tel, c'est là que le vrai travail commence et commencer à travailler. Les négociateurs ne sont pas haut gradés dans le gang, mais ils sont assez importants pour être protégés. Lorsqu'ils se rendent à un meeting, ils sont généralement accompagnés (mais quel ganger se balade seul ?) d'un duo de jeunes recrues et d'un autre de brutes. Ils savent garder leur calme quand ça dégénère et sont assez doués pour analyser une situation. Ils savent repérer autour d'eux ceux qui ont la détente facile et ceux qui finissent leur journée au bar dès lors qu'un run a dérapé, parce tuer n'est vraiment pas leur tasse de thé.

NÉGOCIATEUR

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	4(5)	3(4)	1	4	3	4	5(+1)	4.4
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
8	8/2	MAJ 1, MIN 3	10	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 4 (Pistolets +2), Athlétisme 3, Combat rapproché 2 (Armes tranchantes +3, Combat à mains nues +2), Électronique 2, Escroquerie 4 (Imposture +3), Furtivité 3 (Discréption +2), Influence 5 (Négociation +3), Perception 4 (Milieu urbain +2), Pilotage 2 (Véhicules terrestres +2)

Augmentations : phéromones optimisées 1, réflexes câblés 1, tonifiant musculaire 1, yeux cybernétiques (Indice 2, caméra, interface visuelle, smartlink, vision nocturne),

Équipement : armure Ace of Coins (+3), armure SecureTech Invisi-Shield (+2), commlink (IA 5)

ARMES :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 5/-/-/-]
- Électro-gants [Mains nues, VD 4E(e), SO 6/-/-/-]
- Couteau de combat [Arme tranchante, VD 3P, SO 9/2*/-/-, *portée max 20m]
- Nemesis Arms Praetorian II [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 11/10/10/-/-, 12 (c), smartgun]
- Lame intégrée [Arme tranchante, VD 2P, SO 7/-/-/-]

GROS BRAS

(PROFESSIONNALISME 3)

Tous les gangs ont besoin de leurs brutes et les Cutters ne font pas exception à la règle. La particularité de ces gars, c'est qu'ils se comportent comme si blesser quelqu'un n'était rien de plus qu'une transaction commerciale. Ils ne briseront que le nombre d'os nécessaire pour compenser la dette de leur victime, ou la valeur marchande du préjudice subi par le gang. Ils ne sont pas tous violents non plus. Certains des gros bras les plus respectés des Cutters sont en fait assez timides, mais terrifiants à voir dans le feu de l'action.

GROS BRAS

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
6	4(7)	5(8)	6(9)	2	2	4	2	1.2
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
15	12/2	MAJ 1, MIN 3	11	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 4 (Pistolets +3), Athlétisme 5, Combat rapproché 6 (Armes tranchantes +2, Combat à mains nues +3), Électronique 2, Furtivité 2 (Discréption +2), Influence 4 (Négociation +2, Intimidation +3), Perception 4 (Milieu urbain +2), Pilotage 1 (Véhicules terrestres +2)

Augmentations : amplificateur de réaction 2, armure dermique 3, réflexes câblés 1, substituts musculaires 3, yeux cybernétiques (Indice 2, caméra, interface visuelle, smartlink, vision nocturne)

Équipement : armure Ace of Cups (+4), armure SecureTech Invisi-Shield (+2), commlink (IA 4)

ARMES :

- Mains nues [Mains nues, VD 3E, SO 17/-/-/-]
- Couteau de combat [Arme tranchante, VD 4P, SO 17/2*/-/-, *portée max 20m]
- Électromataque [Arme contondante, VD 6E(e), SO 15/-/-/-]
- Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 3E/4P, SA/TR, SO 12/12/10/-/-, 15 (c), smartgun, balles gel et explosives]

FIRST NATIONS

Avec la force des NAO pratiquement comparable à celle d'une grande puissance mondiale, l'essor d'un gang amérindien n'a surpris personne. La direction qu'ils ont

prise a horriifié les chefs de leurs tribus, mais quel gang se soucie du bonheur des gens ? Le style de First Nations, qui s'inspire d'éléments culturels provenant de toutes les tribus d'Amérique du Nord, peut avoir l'air un peu chaotique. Même si certains leur reprochent leurs emprunts interculturels, ils comprennent vite que même si les gangers mélangeant les styles Hopis, Cherokees avec une touche de Séminole et d'Iroquois, ils connaissent la signification de chacun des styles qu'ils s'approprient. Moquez-vous de leur tenue et on verra si vous ne vous faites pas défoncer en représailles.

GUERRIER

(PROFESSIONNALISME 3)

Pour la plupart des membres de First Nations, le style traditionnel se mélange à la tech moderne. Ces brutes des rues ajoutent un style indigène à presque tout ce qu'ils revêtent, que cela soit utile ou non, mais ça leur sert souvent. Ils garnissent leurs plumes de détecteurs chimiques, leur armure osseuse de détecteurs d'anomalies magnétiques, leur coiffe sauvage de capteurs sensoriels de dernier cri, et bien d'autres surprises se cachent sous ces accoutrements historiques.

GUERRIER

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5	4(5)	5(6)	4(5)	3	2	4	3	3.8
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
11	10/2	MAJ 1, MIN 3	11	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 3, Combat rapproché 2 (Combat à mains nues +2), Furtivité 4 (Discréption +2), Influence 1 (Intimidation +2), Perception 3, Pilotage 2 (Véhicules terrestres +2), Plein air 2 (Survie +2)

Augmentations : armure dermique 1, réflexes câblés 1, substituts musculaires 1, yeux cybernétiques (Indice 2, caméra, interface visuelle, smartlink, vision nocturne)

Équipement : veste pare-balles (+4), commlink (IA 3), masque balistique (+1)

ARMES :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 11/-/-/-]
- Urban Tribe Tomahawk Mk II [Arme tranchante, VD 2P, SO 15/9*/-/-, *portée max 20m]
- Browning Ultra Power [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 11/10/7/-/-, visée laser, smartgun]
- Ranger Arms AA-16 [Shotgun, VD 5P, SA/TR/TA, SO 7/13/9/-/-, 12 (c), smartgun]

CHAMANE

(PROFESSIONNALISME 4)

La magie reste une denrée rare, mais First Nations attire la jeunesse amérindienne défavorisée comme une lumière attire les papillons de nuit, et beaucoup de ces individus ont le Talent. Ils y trouvent une cause à embrasser, une chance de se rebeller et une façon d'apprendre sans avoir à aller suer dans une hutte, ou se geler les fesses en forêt pour un rituel de vision mystique. Ils ont un petit côté sauvage et la plupart voient en leur don une raison de se sentir supérieurs ; certains pensent même qu'ils méritent d'être vénérés. Le gang a parfois eu des soucis avec ses chamans, qui deviennent toxiques par manque de discipline et abus de pouvoir.

CHAMAN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
1	3	4	1	5	4	5	5	5	6
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT					
5	9/1	MAJ 1, MIN 2	11	10/15/+1					

Compétences : Armes à feu 2 (Pistolets +3, Shotguns +2), Astral 3 (États émotionnels +3, Signatures astrales +2), Athlétisme 2, Biotech 2 (Premiers soins +2), Combat rapproché 3 (Armes contondantes +3, Armes tranchantes +2), Conjuration 4 (Invocation +3), Électronique 1 (Informatique +2), Enchantement 2 (Alchimie +2, Création d'artefact +3), Furtivité 2 (Discréption+2), Influence 3 (Intimidation +2, Négociation +3), Perception 4 (Visuelle +2), Pilotage 1 (Véhicules terrestres +2), Plein air 3 (Forêt +2, Survie +3), Sorcellerie 5 (Lancement de sorts +3, Magie rituelle +2)

Sorts et rituels : Animation de la pierre, Animation du bois, Animation du métal, Animation du plastique, Antidote, Armure, Barrière mana, Barrière physique, Confusion, Déflagration, Détection de la magie, Éclair étourdissant, Frappe à distance, Lumière, Modeler la pierre, Modeler le bois, Modeler le métal, Modeler le plastique, Renouvellement, Rune, Soins

Équipement : casque (+1, interface visuelle, vision nocturne), commlink (IA 3), gilet pare-balles (+3)

ARMES :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 5/-/-/-]
- Couteau de combat [Arme tranchante, VD 3P, SO 9/2*/-/-, *portée max 20m]
- Bâton [Arme contondante, VD 4E, SO 9/-/-/-]
- Colt America L36 [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 10/10/8/-/-, visée laser]
- Mossberg CMDT [Shotgun, VD 4P, SA/TR, SO 5/12/8/-/-, visée laser]

TRADITIONALISTE (PROFESSIONNALISME 5)

Tout le monde se moque de ces types jusqu'à ce qu'ils disparaissent en un claquement de doigts et réapparaissent quelques secondes plus tard pour caresser votre gorge avec un silex tranchant. Ces membres prennent les traditions et l'histoire des peuples indigènes à cœur. Ils évitent les équipements modernes quand ils le peuvent (la plupart ont tout de même un commlink) et s'entraînent à faire usage de leurs capacités, leur entraînement et leur intelligence, plutôt que se reposer sur les innovations modernes, qui peuvent leur être retirées par un hacker expérimenté. Au sein du gang, les traditionalistes sont souvent des membres honorables et se classent parmi les plus haut

TRADITIONALISTE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5	5	5	5	5	4	5	4	6
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
9	11/1	MAJ 1, MIN 2	11	10/15/+1				

Compétences : Athlétisme 3 (Lancer +2, Tir à l'arc +3), Combat rapproché 4 (Armes tranchantes +3, Combat à mains nues +2), Furtivité 5 (Discréption +3), Influence 3 (Intimidation +3), Perception 5 (Auditive +3, Visuelle +2), Pilotage 2 (Véhicules terrestres +3), Plein air 5 (Pistage +2, Survie +3)

Équipement : casque (+1, interface visuelle, vision nocturne), commlink (IA 2), gilet pare-balles (+3)

ARMES :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 10/-/-/-]
- Coup de poing américain [Mains nues, VD 3P, SO 11/-/-/-]
- Urban Tribe Tomahawk Mk II [Arme tranchante, VD 2P, SO 15/9*/-/-, *portée max 20m]
- 2 couteaux de lancer [Armes de jet, VD 2P, SO 10/9/3/-/-]
- Arc rEVolution Iron Hawk (Indice 6) [Arc, VD 4P, CC, SO 4/8/2/2/-, ajoute un dé libre]

placés. Ils occupent toutefois rarement les postes de chefs, car les membres du gang ne font pas confiance à leurs méthodes anachroniques.

SMOKERS CLUB

Des assassins. Que dire de plus ? Les membres de ce « club » de tueurs à gages varient selon les rangs et, honnêtement, chacun est vraiment unique en termes de style, de méthodes favorites et d'exigences contractuelles. Ils travaillent partout dans le monde et des runners traillent même parfois pour eux, ou contre eux. Se trouver d'un côté ou de l'autre peut s'avérer dangereux, parce que ces loups solitaires n'ont aucun scrupule à sacrifier la meute pour parvenir à leurs fins.

JEUNE LOUP (PROFESSIONNALISME 3)

Bien que le club n'autorise officiellement pas l'adhésion de ceux qui ne sont pas déjà des professionnels qualifiés, il comporte un vivier de jeunes talents, des gens qui ont les compétences nécessaires pour mener à bien une mission, mais qui attendent de percer pour être reconnus par les pouvoirs en place. Ces jeunes loups ne sont peut-être pas les plus compétents, mais ils compensent leur inexperiénce par une ingénuité que l'on retrouve seulement chez les fous ou les génies. Leur ténacité est aussi un sacré atout.

LOUVETEAU

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	4(6)	4(8)	3(5)	4	3	4	4	1.4
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
7	12/3	MAJ 1, MIN 4	10	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 4 (Fusils +3, Pistolets +2), Athlétisme 3, Combat rapproché 4, Électronique 2 (Informatique +2), Escroquerie 3, Furtivité 3 (Discréption +2), Influence 3, Ingénierie 1 (Démolition +2), Perception 4, Pilotage 2 (Véhicules terrestres +3), Plein air 3

Augmentations : amplificateur de réaction 2, oreilles cybernétiques (Indice 3, amortisseur sonore, amplification auditive, filtre sonore sélectif 2, interface sonore, reconnaissance spatiale), réflexes câblés 2, substituts musculaires 2 yeux cybernétiques (Indice 3, amplification visuelle, caméra, compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink, vision nocturne)

Équipement : commlink (IA 5), veste pare-balles (+4)

ARMES :

- Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 13/-/-/-]
- Couteau de combat Iron Fang [Arme tranchante, VD 3P, SO 14/1*/-/-, *portée max 20m ; ajoute un dé libre]
- Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), SO 11/-/-/-]
- Garrot [Mains nues, VD 3P, SO 13/-/-/- ; ajoute un dé libre]
- Browning Ultra Power [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 11/10/7/-/-, visée laser, smartgun]
- Shiawase Arms Model 73 [Fusil d'assaut, VD 4P, SA/TR/TA, SO 6/13/12/10/5, smartgun, silencieux]
- Shiawase Arms Tactical Model 69 [Fusil de précision, VD 6P, SA, SO 4/11/15/19/15, 10 (m), silencieux, smartgun, munitions artisanales]

ADEpte SOCIAL ASSASSIN (ELFE, PROFESSIONNALISME 4)

Les meilleurs dans leur domaine passent près de vous sans que vous vous en rendiez compte. Ils se fondent dans la masse, prennent l'apparence de quelqu'un d'autre

quand c'est nécessaire et ignorent quiconque ne leur sert pas à atteindre leur cible. Si vous êtes cette cible, ils pourraient incarner le livreur, la vieille dame dans la rue, le squatteur qui mendie un soyburger ou le cadre prometteur auquel vous ne prêtez pas attention. Ils endosseront le rôle adapté à leurs besoins et peuvent devenir, quelques instants plus tard, une personne complètement différente.

ADEPTE SOCIAL ASSASSIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
3	3	4(6)	3	5	4	6	7	10	6
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT					
13	12/3	A1, I4	11	10/15/+1					

Compétences : Armes à feu 3 (Pistolets +2), Astral 4, Athlétisme 4, Biotech 2 (Premiers soins +2), Combat rapproché 4 (Armes tranchantes +2), Électronique 3 (Informatique +2), Escroquerie 6 (9) (Comédie +2, Imposture +3), Furtivité 2, Influence 8 (11) (Étiquette +2, Négociation +3), Perception 4 (Visuelle +2), Pilotage 2 (Véhicules terrestres +2)

Pouvoirs d'adepte : Armure mystique 6, Compétence améliorée (Escroquerie) 3, Compétence améliorée (Influence) 3, Contrôle corporel, Contrôle vocal, Guérison rapide 3, Perception améliorée, Perception astrale, Réflexes améliorés 2, Résistance aux sorts 1, Sens amélioré (Ouïe), Sens du combat 1, Sens du danger

Grade d'initié : 4

Métamagie : Camouflage, Points de pouvoir (2), Signature modulable

Équipement : commlink (IA 6), veste pare-balles (+4)

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 9/-/-/-/-]

Ocelot rEVolutionArms [Pistolet automatique, VD 2P, SA/TR/TA, SO 11/12/7/-/, silencieux, visée laser, ajoute un dé libre]

ADEPTE INFILTRÉ (PROFESSIONNALISME 7)

Les conduits d'aération, les couloirs d'accès, les cages d'ascenseurs et les combles des hangars ne sont que quelques exemples des endroits que ces individus vont

ADEPTE INFILTRÉ

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
4	6(8)	6(10)	4	4	4	5	5	9	6
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT					
8	15/5	MAJ 1, MIN 6	10	10/15/+1					

Compétences : Armes à feu 6 (Mitrailleuses +2, Pistolets +3), Athlétisme 8 (Gymnastique +2, Escalade +3), Biotech 3 (Premiers soins +2), Combat rapproché 8 (Combat à mains nues +3), Escroquerie 3 (Déguisement +2), Électronique 3 (Informatique +2), Furtivité 6 (9) (Discrétion +3, Escamotage +2), Influence 3 (Négociation +2), Perception 7 (10) (Auditive +3, Visuelle +2), Pilotage 1 (Véhicules terrestres +2), Plein air 6 (Pistage +2)

Pouvoirs d'adepte : Agilité améliorée 2, Compétence améliorée (Furtivité) 3, Compétence améliorée (Perception) 3, Course sur les murs, Passage sans traces, Perception améliorée, Réflexes améliorés 4, Résistance aux sorts 1, Sens améliorés (Ouïe, Vue), Sens du combat 1

Grade d'initié : 4

Métamagie : Camouflage, Points de pouvoir (3)

Équipement : commlink (IA 6), veste pare-balles (+4)

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 14/-/-/-/-]

Électro-gants [Mains nues, VD 4E(e), SO 9/-/-/-/-]

Ares Light Fire 75 [Pistolet léger VD 3P, SA, SO 11/8/7/-/, silencieux sur le canon, visée laser, munitions explosives]

FN P93 Praetor [Mitraillette, VD 4P, SA/TR, SO 10/13/8/-/, lampe torche, visée laser, crosse rigide, silencieux]

emprunter afin de trouver le bon angle pour jouer les anges de la mort. Ils associent leurs compétences à la discréption et la créativité, afin de dénicher des lieux inattendus depuis lesquels vous éliminer. La magie leur facilite la tâche, mais pour que ces assassins invisibles puissent frapper fort et disparaître dans l'obscurité, leurs compétences et leur ruse sont tout aussi essentielles.

LONG FUSIL (PROFESSIONNALISME 5)

Le sniper dans sa plus pure définition, perché sur un toit tellement éloigné qu'il n'a pas besoin d'un silencieux, puisque le seul lien entre sa cible et ceux qui entendront le tir, c'est qu'ils se trouvent dans la même conurbation. Ils peuvent tout de même être tentés d'utiliser un silencieux, étant donné que les systèmes de surveillance et la balistique moderne sont capables de remonter jusqu'à l'origine d'une balle sur de très longues distances. Il faut un sacré talent pour réaliser un tel tir, et une fois les pièces du puzzle assemblées, la liste des potentiels fantômes tenant le fusil est courte. Heureusement, la plupart sont extrêmement doués pour ne pas se montrer devant les caméras et sont connus uniquement par les pseudonymes que leur donnent les forces de l'ordre, pour les reconnaître à leurs compétences et leur style plutôt qu'à leur visage et leurs empreintes digitales.

LONG FUSIL

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	6(10)	3(7)	2	5	5	6	3	2.04
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT				
5	13/3	MAJ 1, MIN 4	11	10/15/+1				

Compétences : Armes à feu 7 (Fusils +3), Athlétisme 3, Combat rapproché 3, Électronique 3, Escroquerie 5 (Déguisement +2), Furtivité 5, Influence 1, Ingénierie 2, Perception 4, Pilotage 3, Plein air 3

Augmentations : amplification de réaction 2, oreilles cybernétiques (alphaware, Indice 3, amortisseur sonore, amplification auditive, filtre sonore sélectif 2, interface auditive, reconnaissance spatiale), réflexes câblés 2, tonifiant musculaire 4, yeux cybernétiques (alphaware, Indice 4, amplification visuelle, caméra, compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink, vision nocturne et thermographique, zoom)

Équipement : commlink (IA 5), gilet pare-balles (+3)

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 9/-/-/-/-]

Électro-gants [Mains nues, VD 4E(e), SO 7/-/-/-/-]

Ares Viper Slivergun [Pistolet lourd, VD 4P (fl), SA/TR, SO 14/10/8/-/, silencieux, smartgun]

PSG Enforcer II [Fusil de précision, VD 5P, CC, SO 3/11/15/15/9, 12×2 (c), silencieux, smartgun, munitions artisanales]

TABLES RÉCAPITULATIVES

ARMES TRANCHANTES

ARME	VD	SCORES OFFENSIFS	DISPONIBILITÉ	COÛT	PAGE
Arme-commalink Defense-Com Horizon Flynn (couteau)	2P	6+FOR/-/-/-/-	3	200 ¥	p. 30
Armes d'hast	4P	8+FOR/-/-/-/-	2	210 ¥	p. 258, SR6
Claymore (Heritage)	4P	12+FOR/-/-/-/-	4	750 ¥	p. 14
Couteau	2P	6+FOR/1*/-/-/-	1	20 ¥	p. 258, SR6
Couteau de combat/survie	3P	8+FOR/2*/-/-/-	2	220 ¥	p. 258, SR6
Couteau de combat Iron Fang	3P	9+FOR/1*/-/-/-	3	350 ¥	p. 37
Couteau de tranchée	3P/E*	7+FOR/-/-/-/-	3	100 ¥	p. 10
Dassault Alpenstock (Lance)	4P	8+FOR/-/-/-/-	—	—	p. 12
Dassault Alpenstock (Couteau)	2P	8+FOR/-/-/-/-	—	—	p. 12
Épée	3P	9+FOR/-/-/-/-	3	320 ¥	p. 258, SR6
Épée large Steel Claw	4P	10+FOR/-/-/-/-	3	500 ¥	p. 37
Gladius Xiphos	3P	10+FOR/-/-/-/-	4	300 ¥	p. 11
Hache de combat	5P	9+FOR/-/-/-/-	4	500 ¥	p. 259, SR6
Hache de combat Iron Bear	5P/5E	8+FOR/-/-/-/-	3	1000 ¥	p. 37
Hache viking (Heritage)	3P	11+FOR/-/-/-/-	4	600 ¥	p. 14
Katana	4P	10+FOR/-/-/-/-	3	350 ¥	p. 259, SR6
Kami pliable	3P	8+FOR/-/-/-/-	3	150 ¥	p. 11
Kami standard	3P	8+FOR/-/-/-/-	3	100 ¥	p. 11
Kukri	3P	9+FOR/-/-/-/-	5	200 ¥	p. 11
Labrys (Heritage)	4P	10+FOR/-/-/-/-	4	1000 ¥	p. 14
Lames d'avant-bras	3P	6+FOR/-/-/-/-	3	185 ¥	p. 259, SR6
Macuahuitl (Heritage)	3P	9+FOR/-/-/-/-	4	200 ¥	p. 14
Nodachi	5P	10+FOR/-/-/-/-	4	900 ¥	p. 11
Pilum Horizon-Flynn	4P	10+FOR/8*/-/-/-	4 (L)	750 ¥	p. 12
Pilum Horizon-Flynn (Accessoire de tournage)	3E	6+FOR/4*/-/-/-	1 (L)	250 ¥	p. 12
Serres digitales	2P	8+FOR/-/-/-/-	4 (L)	75 ¥ (par main)	p. 12
Tomahawk (Heritage)	2P	10+FOR/9*/-/-/-	4	225 ¥	p. 14
Urban Tribe Tomahawk Mk II	2P	10+FOR/9*/-/-/-	3	150 ¥	p. 12

ARMES CONTONDANTES

ARME	VD	SCORES OFFENSIFS	DISPONIBILITÉ	COÛT	PAGE
Bâton	4E	8+FOR/-/-/-/-	1	150 ¥	p. 259, SR6
Bâton télescopique	4E	8+FOR/-/-/-/-	2	250 ¥	p. 259, SR6
Casse-tête amérindien(Heritage)	4E	10+FOR/6*/-/-/-	4	200 ¥	p. 14
Électromatraque	5E(e)	6+FOR/-/-/-/-	2	600 ¥	p. 259, SR6
Massue	3E	6+FOR/-/-/-/-	1	65 ¥	p. 260, SR6
Matraque télescopique	2E	5+FOR/-/-/-/-	2	50 ¥	p. 260, SR6
Nerf de bœuf	2E	6+FOR/-/-/-/-	1	75 ¥	p. 260, SR6
Dassault Alpenstock (Bâton)	4E	8+FOR/-/-/-/-	3 (L)	500 ¥	p. 12
Lance/bâton télescopique Cougar	4P	9+FOR/4/-/-/-	4	300 ¥	p. 13
Lance/bâton télescopique Cougar (Bâton seul)	4E	9+FOR/-/-/-/-	—	—	p. 13
Lance/bâton télescopique Cougar (Lame seule)	2P	6+FOR/1/-/-/-	—	—	p. 13
Marteau tactique court	2P	8+FOR/-/-/-/-	4	200 ¥	p. 13
Marteau tactique long	4P	9+FOR/-/-/-/-	4	300 ¥	p. 13
Lame/pointe de marteau tactique	3P	8/-/-/-/-	4	+100 ¥	p. 13
Shillelagh (Heritage)	3E	8+FOR/-/-/-/-	4	150 ¥	p. 14
Taiaha (Heritage)	4S	9+FOR/-/-/-/-	4	200 ¥	p. 14
Tonfa	3E	6+FOR/-/-/-/-	1	75 ¥	p. 14
Tonfa (Heritage)	3E	7+FOR/-/-/-/-	4	125 ¥	p. 14

AUTRES ARMES DE MÈLÉE

ARME	TYPE	VD	SCORES OFFENSIFS	DISPO.	COÛT	PAGE
Arme-commlink Defense-Com Horizon Flynn (Garrot)	Arme exotique	3P	8+FOR/-/-/-/-	4	200 ¥	p. 30
Bottes de combat Bates-Brown	Combat à mains nues	3P	6+FOR/-/-/-/-	2	200 ¥	p. 14
Chaîne de moto	Combat à mains nues	2E	5+FOR /-/-/-/-	1	15 ¥	p. 260, SR6
Chaîne mankiri	Arme exotique	4E	5+RÉA/-/-/-/-	2	150 ¥	p. 14
Chaîne mankiri (6 mètres)	Arme exotique	4E	5+RÉA/6+RÉA/-/-/-	2	150 ¥	p. 14
Coup de poing américain	Combat à mains nues	3P	6+FOR /-/-/-/-	1	100 ¥	p. 260, SR6
Électro-gants	Combat à mains nues	4E(e)	5+FOR /-/-/-/-	4	790 ¥	p. 260, SR6
Fouet	Exotique	1P	6+RÉA/-/-/-/-	4	255 ¥	p. 260, SR6
Fouet monofilament	Exotique	4P	14+RÉA/-/-/-/-	6(l)	1 300 ¥	p. 260, SR6
Mains nues	Combat à mains nues	2E	R+FOR/-/-/-/-	-	-	
Éventail de guerre (Heritage)	Arme exotique	1P	6+FOR/-/-/-/-	4	175 ¥	p. 14
Katar (Heritage)	Combat à mains nues	3P	8+FOR/-/-/-/-	4	200 ¥	p. 14
Tomahawk (Heritage)	Arme tranchante	2P	10+FOR/9*/-/-/-	4	225 ¥	p. 14
Tronçonneuse Ash Arms	Arme exotique	4P	10+FOR/-/-/-/-	3	1 000 ¥	p. 15
Tronçonneuse monofilament Ash Arms	Arme exotique	6P	10+FOR/-/-/-/-	3	3 000 ¥	p. 15

ARMES DE JET/DE TRAIT

ARME	VD	MODE	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPO.	COÛT	PAGE
Arbalète, légère	2P	CC	6/8/2/-/-	4(m)	3	150 ¥	p. 260, SR6
Arbalète, standard	3P	CC	2/10/4/2/-	4(m)	3 (L)	290 ¥	p. 260, SR6
Arbalète, lourde	4P	CC	2/8/6/4/-	4(m)	4 (L)	425 ¥	p. 260, SR6
Arbalète pliante, légère	2P	CC	6/8/2/-/-	4(m)	3 (L)	300 ¥	p. 15
Arbalète pliante, standard	3P	CC	2/10/4/2/-	4(m)	3 (L)	600 ¥	p. 15
Arbalète pliante, lourde	4P	CC	2/8/6/4/-	4(m)	4 (L)	850 ¥	p. 15
Arbalète Steel Falcon	3P	CC	1/10/6/5/1	6(c)	4 (L)	650 ¥	p. 36
Arc	2P/3P/4P (selon indice)	-	(Indice/2)/(Indice)/(Indice/4)/ -/-		(Indice/3)(L)	100 + (Indice × 10) ¥	p. 260, SR6
Arc à poulies Iron Hawk	(Indice +1)/2P		(Indice/2) +1/Indice +2/(Indice/3)/ (Indice/4)/-		(Indice+2)/4(L)	250 + (Indice × 15) ¥	p. 37
Carreau	-		-		2	5 ¥	p. 261, SR6
Carreau à injection	-		-		4	50 ¥	p. 261, SR6
Carreau de Steel Falcon	-		-		4 (L)	10 ¥	p. 36
Chakram (Heritage)	2P		10+FOR/9/3*/-/-		4	200 ¥	p. 14
Couteau de lancer	2P		10/9/3/-/-		2	155 ¥	p. 260, SR6
Flèche	-		-		(Indice/3)	(Indice × 2) ¥	p. 261, SR6
Flèche à injection	-		-		4	(Indice × 20) ¥	p. 261, SR6
Shuriken	2P		9/11/5/-/-		2	160 ¥	p. 260, SR6

TASERS

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT	PAGE
Arme-commlink Defense-Com Horizon Flynn	5E(e)	CC	8/8/-/-/-	4(m)	3	350 ¥	p. 30
Defiance Super Shock	6E(e)	CC	10/6*/-/-/-	4 (m)	1	340 ¥	p. 261, SR6
Yamaha Pulsar I/II	4E(e)	SA	9/9/-/-/-	4 (m)	1	325 ¥/350 ¥	p. 261, SR6

PISTOLETS DE POCHE

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT	PAGE
Arme-commlink Defense-Com Horizon Flynn	2P	CC	10/10/-/-/-	8(m)	3	250 ¥	p. 30
Colt Secret Agent	2P	CC	9/7/-/-/-	6(c)	3	550 ¥	p. 16
Fichetti Tiffani Needler	3P	CC	10/6/2/-/-	4 (c)	2	435 ¥	p. 262, SR6
Fire Ant	2P	CC/SA	10/6/-/-/-	6(c)	4	350 ¥	p. 38
Streetline Special	2P	CC	8/8/-/-/-	6 (c)	2	200 ¥	p. 262, SR6
Walther Palm Pistol	2P	CC/TR	12/7/-/-/-	6 (cb)	2	345 ¥	p. 262, SR6

PISTOLETS LÉGERS

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT	PAGE
Ares Light Fire 70	2P	SA	9/6/5/-/-	16 (c)	3 (L)	350 ¥	p. 262, SR6
Ares Light Fire 75	2P	SA	9/6/5/-/-	16 (c)	3 (L)	400 ¥	p. 262, SR6
Arme-commalink Defense-Com Horizon Flynn	2P	CC/SA	8/10/4/-/-	6(m)	3 (L)	350 ¥	p. 30
Beretta 101T	2P	SA	9/8/6/-/-	21 (c)	2 (L)	260 ¥	p. 262, SR6
Beretta 201T	2P	SA/TA	9/8/6/-/-	21 (c)	3 (L)	460 ¥	p. 262, SR6
Colt Agent Special	3P	CC/SA	10/8/-/-/-	8(c)	3 (L)	400 ¥	p. 16
Colt America L36	2P	SA	8/8/6/-/-	11 (c)	2 (L)	230 ¥	p. 262, SR6
Fichetti Security 600	2P	SA	9/8/5/-/-	30 (c)	3 (L)	390 ¥	p. 262, SR6
HK P50 Tactical	2P	SA	9/7/4/-/-	15(c)	2 (L)	450 ¥	p. 16
Raven	2P	SA	10/8/5/-/-	16(c)	4 (L)	450 ¥	p. 40
Ruger Redhawk	3P	SA/TR	7/10/7/-/-	8 (b)	2 (L)	250 ¥	p. 263, SR6

PISTOLETS LOURDS

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT	PAGE
Ares Predator VI	3P	SA/TR	10/10/8/-/-	15 (c)	2 (L)	750 ¥	p. 263, SR6
Ares Viper Slivergun	3P (fl)	SA/TR	12/8/6/-/-	30 (c)	4 (L)	610 ¥	p. 264, SR6
Browning Ultra Power	3P	SA	9/8/5/-/-	10 (c)	2 (L)	315 ¥	p. 264, SR6
Cavalier Arms Marshal	3P	CC/SA	8/10/6/-/-/-	6(cy)	2 (L)	650 ¥	p. 17
Colt Government 2076/Manhunter	3P	SA	9/7/5/-/-	14 (c)	3 (L)	275 ¥/500 ¥	p. 264, SR6
HK P60 Tactical	3P	SA	8/9/5/-/-	15(c)	2 (L)	700 ¥	p. 17
Iron Eagle	4P	SA	9/9/7/-/-	8(c)	4 (L)	300 ¥	p. 39
Nemesis Arms Praetorian II	3P	SA	9/8/8/-/-	12(c)	3 (L)	500 ¥	p. 17
Couteau	2P	-	6+FOR/-/-/-/-	-	-	-	p. 17
Ruger Super Warhawk	4P	SA	8/11/8/-/-	6 (b)	3 (L)	400 ¥	p. 264, SR6

PISTOLETS AUTOMATIQUES

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT	PAGE
Ares Crusader II	2P	SA/TR	9/9/7/-/-	40 (c)	4 (L)	520 ¥	
Ceska Black Scorpion	2P	SA/TR	10/9/8/-/-	35 (c)	3 (L)	510 ¥	
Colt M24	3P	SA/TR/TA	8/9/8/-/-	30(c)	4 (L)	720 ¥	p. 18
Ocelot	2P	SA/TR/TA	9/10/5/-/-	40(c)	4 (L)	700 ¥	p. 39
Steyr TMP	2P	SA/TA	7/7/5/-/-	30 (c)	3 (L)	690 ¥	
Ultimax 71	2P	TR/TA	9/7/7/-/-	15(c)	3 (L)	550 ¥	p. 18

MITRAILLETTES

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT	PAGE
Cavalier-Parashield Emergency Responder	3P	SA/TR	10/8/8/-/-	32(c)	3 (L)	800 ¥	p. 18
Lance-flechettes	Selon toxine	CC/SA	10/8/-/-/-	10(c)	-	-	p. 18
Interrupteur manuel	-	-	-	-	2	+ 60 ¥	p. 18
Recharge de gaz	-	-	-	-	2	40 ¥	p. 18
Cheetah	3P	SA/TR*	10/9/6/-/-	32(c)	4 (L)	750 ¥	p. 38
Colt Cobra TZ-100	3P	SA/TR	9/9/6/-/-	32 (c)	2 (L)	730 ¥	p. 264, SR6
Colt Cobra TZ-110	3P	SA/TR	9/9/6/-/-	32 (c)	2 (L)	785 ¥	p. 264, SR6
Colt Cobra TZ-120	3P	SA/TR	9/9/6/-/-	32 (c)	3 (L)	840 ¥	p. 264, SR6
FN P93 Praetor	4P	SA/TR/TA	8/11/6/-/-	50 (c)	4 (L)	925 ¥	p. 264, SR6
HK-227	3P	SA/TR	10/11/8/-/-	28 (c)	3 (L)	825 ¥	p. 264, SR6
Ingram Smartgun XI	3P	SA/TR	11/9/6/-/-	32 (c)	3 (L)	750 ¥	p. 264, SR6
SCK Model 100	3P	SA/TR	10/10/7/-/-	30 (c)	3 (L)	725 ¥	p. 265, SR6
Shiawase Arms Tactical Model 71A	2P	SA/TR/TA	10/11/9/-/-	28(c)	4 (L)	900 ¥	p. 19
Uzi V	3P	SA/TR/TA	7/7/6/-/-	24 (c)	2 (L)	455 ¥	p. 265, SR6

SHOTGUNS

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPO.	COÛT	PAGE
Colt MS-27	4P	SA/TR/TA	5/11/8/-/-	12(c) ou 32(t)	3 (L)	950 ¥	p. 20
Defiance T-250	4P	CC/SA	7/10/6/-/-	5 (m)	2 (L)	330 ¥	p. 265, SR6
Defiance T-250 (canon court)	3P	CC/SA	8/8/4/-/-	5 (m)	2 (L)	330 ¥	p. 265, SR6
Defiance T-285	4P*	CC	8/11/6/-/-	3(m)	2 (L)	275 ¥	p. 20
Franchi SPAS-25	4P	SA/TR	4/11/6/-/-	10(m)	3 (L)	750 ¥	p. 20
Iron Bull	4P	SA/TR	4/11/6/-/-	8(c)	5 (L)	750 ¥	p. 39
Mossberg CMDT	4P	SA/TR	3/10/6/-/-	10 (c) ou 24 (c)	4 (L)	700 ¥	p. 265, SR6
PJSS Model 55	4P	SA/TR (courte)	3/12/8/-/-	2 (cb)	5 (L)	825 ¥	p. 265, SR6
Ranger Arms AA-16	5P	SA/TR/TA	5/11/7/-/-	12(c) ou 32(t)	6(I)	2050 ¥	p. 21
Remington Roomswelder	5P	SA	9/8/4/-/-	8 (m)	2 (L)	325 ¥	p. 265, SR6

FUSILS

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPO.	COÛT	PAGE
AK-97	5P	SA/TR/TA	4/11/9/7/1	38 (c)	2 (L)	2 100 ¥	p. 266, SR6
Ares Alpha	4P	SA/TR/TA	4/10/9/7/2	42 (c)	5 (L)	3 400 ¥	p. 266, SR6
Lance-grenades	Selon grenade	CC	4/10/6/2/-	6 (c)	-	-	p. 266, SR6
Ares Desert Strike	5P	SA	3/10/10/10/10	14 (c)	4 (I)	11 000 ¥	p. 266, SR6
Barret Model 122	6P	SA	1/8/11/16/14	10 (c)	6 (I)	15 200 ¥	p. 266, SR6
Black Wolf	5P	SA/TR/TA	5/9/10/9/1	40(c)	5 (L)	2 500 ¥	p. 37
Cavalier Arms Crockett EBR	5P	SA/TR	3/8/11/8/8	20 (c)	5 (I)	9 050 ¥	p. 266, SR6
Colt M23	4P	SA/TR/TA	5/8/8/8/1	40 (c)	2 (L)	2 100 ¥	p. 266, SR6
FN HAR	5P	SA/TR/TA	2/10/9/5/1	35 (c)	3 (L)	2 100 ¥	p. 266, SR6
Izom Artemis	3P	TR/TA	3/9/7/-/-	8(c)	4 (L)	1 800 ¥	p. 21
Lance-grenades	Selon grenade	CC	2/8/4/1/-	1(m)	-	-	p. 21
Onotari Arms JP-K51	5P	SA/BF	1/7/11/7/7	26(m)	4 (L)	9 600 ¥	p. 21
Onotari Arms Kali II	4P	SA/TR/TA	7/11/9/4/-	32(c)	4 (L)	3 500 ¥	p. 22
Onotari Arms Rhino Hunter Alpha/Beta	6P	CC	1/4/11/11/10	7(m)	4 (L)	12 500 ¥	p. 23
Onotari Arms War Hound	5P	SA/TR/TA	4/11/9/6/2	38(c)	5 (L)	3 100 ¥	p. 23
Shotgun	3P	CC/SA	7/10/6/-/-	6(c)	-	-	p. 23
PSG Enforcer II	5P	CC	1/8/12/12/6	12 x2(c)	7(L)	10 500 ¥	p. 24
Ranger Arms M-1400 "Springfield"	5P	SA/TR	1/7/10/9/8	20(m)	4 (L)	7 500 ¥	p. 24
Ranger Arms SM-6	5P	SA	3/6/9/11/12	15 (c)	5 (I)	13 200 ¥	p. 266, SR6
Remington 900	5P	CC	2/7/10/12/11	5 (m)	3 (L)	12 000 ¥	p. 267, SR6
Ruger 101	5P	SA	2/6/10/12/11	8 (m)	2 (L)	11 100 ¥	p. 267, SR6
Shiawase Arms Model 73	4P	SA/TR/TA	4/11/10/8/3	100(c)	5 (L)	5 500 ¥	p. 25
Shiawase Arms Tactical Model 69	6P	SA	1/8/12/16/12	10(m)	5(I)	16 000 ¥	p. 25
Steel Tiger	5P	SA	1/8/8/12/12	10(c)	6(L)	14 000 ¥	p. 41
Ultimax 83	5P	FA	3/7/7/5/3	48(c)	2 (L)	1 800 ¥	p. 26
Yamaha Raiden	4P	SA/TR/TA	4/11/10/7/2	60 (c)	5 (L)	3 200 ¥	p. 267, SR6
Lance-grenades	Selon grenade	CC	4/11/7/1/-	4 (c)	-	-	p. 267, SR6
Shotgun	4P	CC/SA	7/9/8/-/-	2 (cb)	-	-	p. 267, SR6

MITRAILLEUSES

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPO.	COÛT	PAGE
Ares M-22A1 "Mad Mamma"	7P	TA	1/10/10/10/8	100 (bande)	6(I)	15 000 ¥	p. 26
Behemoth	5P	SA/BF/FA	2/10/10/8/5	50(c) ou 100 (bande)	6(L)	6 000 ¥	p. 40
Crackshot Arms Roaring Thunder	3P	TR/TA	4/12/10/-/-	100 (bande)	4 (L)	5 500 ¥	p. 26
Ingram Black Knight	6P	TR/TA	1/10/11/8/8	50(c) ou 100 (bande)	3 (L)	9 200 ¥	p. 27
Ingram Grey Knight	5P	TR/TA	2/10/10/8/6	50(c) ou 100 (bande)	5 (L)	7 500 ¥	p. 28
Ingram Valiant	4P	SA/TR/TA	1/10/11/6/2	50 (c) ou 100 (bande)	4 (L)	4 175 ¥	p. 267, SR6
Ingram White Knight Mod 1	4P	SA/TR/TA	2/11/12/8/2	50(c) ou 100 (bande)	4 (L)	5 650 ¥	p. 28
Ingram White Knight Mod 2	3P	SA/TR/TA	4/10/10/4/-*	50(c) ou 100 (bande)	3 (L)	7 500 ¥	p. 28
Juggernaut	6P	SA/BF/FA	1/8/12/10/8	50(c) ou 100 (bande)	6(L)	9 500 ¥	p. 40
Rhino	4P	SA/BF/FA	3/10/11/6/4	50(c) ou 100 (bande)	6(L)	5 200 ¥	p. 40
RPK HMG	6P	SA/TR/TA	1/10/12/8/7	50 (c) ou 100 (bande)	5 (L)	8 000 ¥	p. 267, SR6
Shiawase Arms Nemesis II	4P	TR/TA	4/11/11/8/2	50(c) ou 100 (bande)	4 (L)	4 550 ¥	p. 29
Stoner-Ares M202	5P	SA/TR/TA	1/10/11/7/6	50 (c) ou 100 (bande)	4 (L)	6 900 ¥	p. 267, SR6

CANONS D'ASSAUT

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT	PAGE
Ares Arms Vigorous	7P	SA	1/9/11/9/6	15(c)	4 (I)	12 500 ¥	p. 29
Megalodon	7P	SA/TR	3/8/12/8/8	8(c)	6(I)	12 000 ¥	p. 39
Panther XXL	7P	SA	1/9/12/8/6	15 (c)	6(I)	10 000 ¥	p. 267, SR6

ARMES SPÉCIALES (EXOTIQUE)

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPO.	COÛT	PAGE
Ares Arms Charybdis	6E	CC	10/12/8/-/-	*	5 (L)	6 000 ¥	p. 30
Ares Arms Scylla	7E(e)	CC	8/10/6/-/-	*	8(I)	15 000 ¥	p. 30
Ares Super Squirt	Spéciale	CC	8/12/9/-/-	20 (c)	3 (L)	560 ¥	p. 268, SR6
Bijoux Sungard	*	*	*	†	5 (L)	2 000+ ¥	p. 31
Crimson Wasp	5P*	SA	16/14/11/6/-	15(c)	6(I)	1 500 ¥	p. 38
Hell Turtle	3-5P*	CC	6/10/-/-/-	15(c) ou 150 (sac à dos)	6(I)	3 500 ¥	p. 38
Narcoject Hornet	Selon toxine	CC	6/8/10/-/-	9(m)	3	500 ¥	p. 32
Cartouche de gaz	-	-	-	-	2	40 ¥	p. 32
Parashield DART (pistolet)	1P + spécial	CC	9/10/8/-/-	5 (c)	2	510 ¥	p. 268, SR6
Parashield DART (fusil)	1P + spécial	CC	5/8/11/3/-	6 (m)	3	710 ¥	p. 268, SR6
Pulse	(1-10)S	CC	8/10/-/-/-	20(c)	7(I)	3 500 ¥	p. 39
Red Fox	5P*	SA/TR	14/16/16/9/-	30(c)	6(I)	2 800 ¥	p. 40
Shiawase Blazer	6P	CC	14/12/10/-/-	5 (m)	4 (L)	2 500 ¥	p. 32
Réservoir	-	-	-	-	3 (L)	60 ¥	p. 32

ARMES EXPLOSIVES ET À DISPERSION

TYPE	VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTÉE	DISPO.	COÛT	PAGE
Chausse-trappes	1P	-	-	2 m	2 (L)	50 ¥	p. 33
Cocktail Molotov	6P (f)	3P (f)	2P (f)	5 m	5 (I)	15 ¥	p. 272, SR6
Flash-pak*	Aveuglé III	Aveuglé II	Aveuglé I	10 m	4 (L)	125 ¥	p. 272, SR6
Flash-pak thermographique**	Aveuglé III	Aveuglé II	Aveuglé I	10 m	4 (L)	150 ¥	p. 33
Grenade à fragmentation	8P	7P	5P	20 m	4 (I)	150 ¥	p. 272, SR6
Grenade à paillettes	-	-	-	20 m	3 (L)	100 ¥	p. 33
Grenade à peinture							
Standard	-	-	-	2 m	3 (L)	50 ¥*	p. 34
Large	-	-	-	5 m	3 (L)	75 ¥*	p. 34
Mini	-	-	-	1 m	3 (L)	75 ¥*	p. 34
Grenade assourdissante	-	-	-	10 m	4 (L)	150 ¥	p. 34
Grenade chimique	6P	4P	2P	15 m	4 (I)	200 ¥	p. 34
Grenade cryo	6E	4E	2E	15 m	5(I)	200 ¥	p. 34
Grenade électrique	6S(e)	4S(e)	2S(e)	15 m	4 (I)	200 ¥	p. 35
Grenade explosive	9P	6P	3P	15 m	4 (I)	150 ¥	p. 272, SR6
Grenade fumigène	-	-	-	5 m	4 (I)	50 ¥	p. 272, SR6
Grenade fumigène thermique	-	-	-	5 m	4 (I)	75 ¥	p. 272, SR6
Grenade gaz	-	-	-	5 m	4 (I)	50 ¥ + 20 doses de produits chimiques	p. 272, SR6
Grenade incapacitante	6E	5E	4E	15 m	4 (L)	100 ¥	p. 272, SR6
Grenade incendiaire	6P	4P	2P	15 m	4 (I)	200 ¥	p. 35
Grenade nano	Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	7(I)	1 000 ¥	p. 35
Grenade Propulsive Crackshot Arms			Mêmes statistiques qu'une grenade		4 (L)	+50%	p. 31
Krime Kaltrops	1P	-	-	4 m	3 (L)	35 ¥	p. 35

*L'état Aveuglé est basé sur une vision normale. L'état est augmenté d'un niveau avec une vision nocturne, réduit d'un niveau avec une compensation anti-flash et ne s'applique pas pour la vision thermographique ou par ultrasons.

** L'état Aveuglé est basé sur une vision thermographique. Le malus est diminué d'un niveau avec une compensation anti-flash et ne s'applique pas pour la vision normale, nocturne ou par ultrason.

MODIFICATIONS DE GRENADES

TYPE	VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTÉE	DISPO.	COÛT	PAGE
Modification de mine directionnelle	Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	+2(L)	+100 ¥	p. 35
Modification de mine terrestre	Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	+2(L)	+100 ¥	p. 35
Modification Gecko Grip	Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	Selon grenade	+2(L)	+50 ¥	p. 36

LANCEURS

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT	PAGE
Ares Antioch II	Grenade	CC	-/6/8/6/5	8 (m)	3 (I)	5 900 ¥	p. 268, SR6
ArmTech MGL-6	Grenade	SA	-/8/8/3/-	6 (c)	4 (I)	1 800 ¥	p. 268, SR6
ArmTech MGL-12	Grenade	SA	-/8/9/6/2	12 (c)	4 (I)	5 000 ¥	p. 268, SR6
Aztechnology Striker	Missile	CC	-/4/10/9/6	1 (ml)	5 (I)	7 000 ¥	p. 268, SR6
Honey Badger	Missile	CC	-/8/8/8/8	1(cn)	6(I)	7 500 ¥	p. 39
Krime Thumper	Grenade	CC/TR	-/8/7/5/-	3(b)	3 (L)	1 500 ¥	p. 32
Shotgun	4P	CC	12/6/3/-/-	-	-	-	p. 32
Onotari Interceptor	Missile	CC	-/5/9/10/8	2 (ml)	5 (I)	9 000 ¥	p. 268, SR6
Tarantula Hawk	Missile	CC	-/4/8/10/9	1(cb)	6(I)	9 500 ¥	p. 41

ROQUETTES ET MISSILES

TYPE	VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTÉE	DISPO.	COÛT	NOTES
Roquette anti-véhicule	9P	7P	5P	10 m	5 (I)	2 800 ¥	Score Offensif +2 contre les véhicules
Roquette à fragmentation	10P	9P	7P	30 m	5 (I)	2 000 ¥	
Roquette explosive	11P	9P	7P	20 m	5 (I)	2 100 ¥	
Roquette à gaz	-	-	-	10 m	4 (I)	750 ¥ + charge de 100 doses	Utilisez les règles d'attaque au gaz, p. 121
Roquette fumigène	-	-	-	10 m	4 (I)	1 200 ¥	Voir règles p. 271, SR6
Roquette fumigène thermique	-	-	-	10 m	4 (I)	1 500 ¥	Voir règles p. 271, SR6
Variante de missile	voir Roquette	voir Roquette	voir Roquette	voir Roquette	+1 (I)	Voir roquette + indice de Senseur × 500 ¥	+2 au Score Offensif

MODIFICATIONS D'ARMES

MODIFICATION	DISPO.	COÛT	PAGE	MODIFICATION	DISPO.	COÛT	PAGE
Adaptation pour métahumains	3	+10%	p. 43	Poignée	2	140 ¥	p. 48
Adhésif gecko	2	90 ¥	p. 44	Poignée personnalisée	3 (L)	200 ¥	p. 49
Allègement	3	175 ¥	p. 45	Pointes	1	40 ¥	p. 49
Bricolée			p. 45	Pointes rétractables	2	115 ¥	p. 49
Canon court	2	65 ¥	p. 45	Protection matricielle pour soldats	4 (L)	2 000 ¥	p. 49
Crosse	1	100 ¥	p. 46	Rails pour accessoires	3 (L)	75 ¥	p. 50
Crosse escamotable	2	250 ¥	p. 46	Rallonge de canon	3 (L)	350 ¥	p. 50
Crosse escamotable rEVOLution Arms	3 (L)	700 ¥	p. 46	Renfort de mêlée	3	300 ¥	p. 50
Crosse pliante	2 (L)	75 ¥	p. 46	Revêtement électrique	3	275 ¥	p. 50
Sans crosse	1	50 ¥	p. 47	Revêtement lumineux	3	275 ¥	p. 51
Démontage facile	3 (I)	400 ¥	p. 47	Style personnalisé	2	250 ¥	p. 51
Dikote	5	225 ¥	p. 47	Support de fixation sous le canon	3 (I)	500 ¥	p. 51
Gyrostabilisateur II	3	1 500 ¥	p. 47	Support pour munitions secondaires	2 (L)	150 ¥	p. 52
Lame aveuglante	4 (L)	150 ¥	p. 48	Suppression de la détente	3 (I)	250 ¥	p. 52
Lestage	3	175 ¥	p. 48	Système de sécurité pour arme	3 (L)	500 ¥	p. 52
Lest d'arme/Canon lourd	2	70 ¥	p. 48	Système de tension dynamique	3	200 ¥	p. 53
Matériaux intelligents	3	900 ¥	p. 48	Système de tir sécurisé IAE	3 (L)	400 ¥	p. 53
Nanoconstruction	3 (L)	130 ¥	p. 48	Système pneumatique (amélioré)	3	600 ¥	p. 54
				Verrouillage biométrique	2 (L)	100 ¥	p. 54

ACCESSOIRES D'ARMES

ACCESSOIRES	ARMES DE MÈLÉE	ARMES DE TRAIT/JET	ARMES À FEU	MONTURE	DISPO	COÛT	PAGE
Baïonnette	—	—	X	Dessus ou dessous	3 (I)	75 ¥	p. 54
Bandoulières standard et tactique	—	—	X	—	3 / 4 (L)	50 / 75 ¥	p. 54
Bipied	—	X	X	Dessous	1	200 ¥	p. 269, SR6
Carquois rapide	—	X	—	—	2	115 ¥	p. 55
Cartouchière	—	—	X	—	2 (L)	50 ¥	p. 55
Chargeur grande capacité	—	—	X	—	4 (L)	(Indice × 25) ¥	p. 55
Chargeur rapide	—	—	X	—	1	25 ¥	p. 269, SR6
Chargeur supplémentaire	—	—	X	—	2	5 ¥	p. 269, SR6
Compensateur de recul pneumatique	—	—	X	Canon	3	500 ¥	p. 269, SR6
Étui à fusil en ruthénium	X	—	X	—	4	1 000 ¥	p. 55
Étui à munitions	—	—	X	—	2 (L)	25 ¥	p. 56
Étui de bras dissimulé	—	—	X	—	2	350 ¥	p. 269, SR6
Étui rapide pour corps à corps	—	—	—	—	2	115 ¥	p. 56
Fourreau Ares Gunfighter	X	X	X	—	5 (L)	450 ¥	p. 56
Fourreau de bras dissimulé	—	X	—	—	2	125 ¥	p. 57
Fourreau dissimulable	X	—	—	—	2	50 ¥	p. 57
Fourreau rapide	X	—	—	—	2	160 ¥	p. 57
Guncam	—	X	X	Libre	4 (L)	350 ¥	p. 57
Gyrostabilisateur	—	—	X	Dessous	3	1 400 ¥	p. 269, SR6
Harnais de hanche	—	—	X	Crosse	2	180 ¥	p. 58
Holster blindé	—	—	X	—	3 (L)	250 ¥	p. 58
Holster dissimulable	—	—	X	—	1	150 ¥	p. 269, SR6
Holster rapide	—	—	X	—	2	175 ¥	p. 269, SR6
Holster rapide dissimulable	—	—	X	—	2 (L)	70 ¥	p. 58
Lampe-torche, nocturne	—	X	X	Libre	1	100 ¥	p. 59
Lampe-torche, thermographique	—	X	X	Libre	1	100 ¥	p. 59
Lunette de visée	—	X	X	Dessus	1	350 ¥	p. 269, SR6
"Pisto-gantelets" Crackshot Arms Regulator	—	—	X	—	3 (L)	850 ¥	p. 60
Périscope	—	X	X	Dessus	2	70 ¥	p. 270, SR6
Plaques de blindage pour mitrailleuse	—	—	X	Sur, Au-dessus ou sous le canon	4 (I)	250 ¥ / 350 ¥	p. 60
Plateforme de tir intelligente	—	—	X	Dessous	5	2 500 ¥	p. 270, SR6
Programmateur d'explosion en vol	—	—	X	—	3	600 ¥	p. 270, SR6
Rembourrage antichoc	—	—	X	—	2	50 ¥	p. 270, SR6
Silencieux	—	—	X	Canon	4	500 ¥	p. 270, SR6
Smartgun (externe)				Dessus ou dessous	2 (L)	200 ¥	p. 270, SR6
Smartgun (interne)				—	1 (L)	+500 ¥	p. 270, SR6
Trépied	—	—	X	Dessous	2	500 ¥	p. 270, SR6
Visée laser, standard	—	X	X	Au-dessus ou sous	1	125 ¥	p. 270, SR6
Visée laser, basse puissance	—	X	X	Dessus ou dessous	1	80 ¥	p. 61
Visée laser, haute puissance	—	X	X	Dessus ou dessous	1	200 ¥	p. 61
Système de visée Ranger Arms « Eagle Eye »	—	X	X	Libre	5 (L)	550 ¥	p. 60
Tambour amovible	—	—	X	Sur ou Sous le canon	3 (I)	75 ¥	p. 61

TYPES DE MUNITIONS

TYPES	SO	VD	MULTIPLICATEUR
			DE COÛT
Balles APDS	+2	-1	×3
Balles artisanales	+1/+1/+1/+1/+1	—	×1,5
Balles capsules	-2	-1E	×1/2
Marqueur isotopique	—	—	25 ¥
Balles de compétition	+1/+2/+3/+3/+2	-1	×4
Balles explosives	—	+1	×2
Balles fléchettes	+1	-1	×1,5
Balles gel	—	E	×1,5
Balles normales	—	—	—
Balles rEVO	+1/-1/-1/-2/-2	+1	×2
Balles Stick-n-Shock	+1	-1E (e)	×2
Sans douille	—	—	×2

COÛT DES MUNITIONS PAR TYPE D'ARME

CATÉGORIE	DISPO.	COÛT (POUR 10 BALLES)
Arme de poche/Pistolet léger/Pistolet automatique	1 / 4 (I)*	5 ¥
Pistolet lourd/Mitraillette	1 / 4 (I)*	10 ¥
Fusil	2 (L) / 4 (I)*	20 ¥
Shotguns	2 (L) / 4 (I)*	15 ¥
Mitrailleuse	2 (L) / 4 (I)*	15 ¥
Taser	1	10 ¥
Fléchette à injection	2	5 ¥ + Toxine
DMSO	1	10 ¥ + Toxine
Balles de canon d'assaut	4 (I)	50 ¥

* Balles rEVO

ARMURES & VÊTEMENTS

TYPE	SD	SS	CAPA.	DISPO.	COÛT	PAGE
Ace of Clubs	+3	+3	7	5	1 200 ¥	p. 67
Ace of Coins	+3	+6	6	5	2 100 ¥	p. 67
Ace of Cups	+4	+3	8	5	1 500 ¥	p. 67
Ace of Diamonds	+4	+3	7	6	1 400 ¥	p. 67
Ace of Hearts	+3	+4	7	5	1 300 ¥	p. 67
Ace of Spades	+3	+3	8	4	1 100 ¥	p. 67
Ace of Swords	+3	+2	6	4	1 000 ¥	p. 67
Ace of Wands	+3	+4	9	5	1 400 ¥	p. 67
Ares "Bug Stomper"	+8	-10	12	9(I)	55 000 ¥	p. 62
Casque	+2	-4	6	—	500 ¥	p. 62
Armure anti-meurtre	+4	+2	4	4 (L)	5 000 ¥	p. 63
Armure corporelle intégrale	+5		10	4 (L)	2 000 ¥	p. 274, SR6
Casque	+2		6	—	500 ¥	p. 274, SR6
Armure de classe militaire	+2	—	2	3	3 000 ¥	p. 63
Légère	+8	-6	10	9(I)	29 000 ¥	p. 63
Moyenne	+9	-7	12	9(I)	34 000 ¥	p. 63
Lourde	+10	-8	14	9(I)	39 000 ¥	p. 63
Casque	+2	-4	8	9(I)	—	p. 63
Armure de sécurité	+6	-6	10	7(L)	12 500 ¥	p. 63
Casque	+2	-4	6	—	500 ¥	p. 63
Armure Parashield "Protection mystique"	+4	-2	6	6(L)	11 000 ¥	p. 64
Armure ReaLeather	+2	+5	2	4	3 000 ¥	p. 66
Armure SecureTech Invisi-Shield	+2	—	4	3	5 000 ¥	p. 64
Big Game Hunter	+4	-4	7	3	3 500 ¥	p. 66
Bouclier antièmeute	+2		2	4	1 200 ¥	p. 275, SR6
Bouclier balistique	+2		2	4	900 ¥	p. 275, SR6
Casque	+1		4	1	200 ¥	p. 275, SR6
Collection NightShade & Moonsilver	+3	+6	4	6	2 800 ¥	p. 66
Collection Synergist	+2	+3	4	4	1 900 ¥	p. 67
Combinaison caméléon	+2		4	4 (I)	2 000 ¥	p. 274, SR6
Combinaison Urban Explorer	+3		6	2	800 ¥	p. 274, SR6
Costume Actioneer	+2	+2	6	2	1 500 ¥	p. 67
Costume/robe Armanté	+3	+10	4	7	5 000 ¥	p. 67
Cyclewear	+3	-5	8	3	500 ¥	p. 67
Gilet pare-balles	+3		6	2	750 ¥	p. 274, SR6
Gilet pare-balles tactique SEM	+3	-2	20	2	900 ¥	p. 64
Globetrotter	+2	+1	4	1	600 ¥	p. 66
Masque balistique	+1	-2	4	2	200 ¥	p. 64
Manteau renforcé	+3		7	2	900 ¥	p. 274, SR6
Mortimer of London						
Costume Berwick	+3	+4	7	6	2 300 ¥	p. 67
Costume Crimson Sky	+3	+5	6	6	2 600 ¥	p. 67
Costume Summit	+3	+4	6	5	2 400 ¥	p. 67
Diamant	+2	+2	2	2	500 ¥	p. 67
Manteau	+4	+4	7	5	2 500 ¥	p. 67
Rapid Transit						
Basique	+2	-1	2	1	200 ¥	p. 67
Élite	+2	—	2	2	300 ¥	p. 67
Platine	+2	+1	2	2	400 ¥	p. 67
Diamant	+2	+2	2	2	500 ¥	p. 67
Securetech SkinShield	+2	—	2	3	3 500 ¥	p. 64
Sleeping Tiger	+3	+5	6	4	4 500 ¥	p. 67
Steampunk	+4	+4	10	4	4 500 ¥	p. 67
Système d'équipement modulaire (Harnais)	—	-4	[10]/(12+8)*	2	300 ¥	p. 65
Système de Renfort d'Armure Securetech	+1	-1	2	3	500 ¥	p. 65
Tenue de service standard	+2	-2	4	2	550 ¥	p. 65
Veste en cuir synthétique	+1		3	1	300 ¥	p. 275, SR6
Veste pare-balles	+4		8	2	1 000 ¥	p. 275, SR6
Vêtements				1	10 ¥ -10,000 ¥	
Vêtements à effet feedback				2	150 ¥	p. 274, SR6
Vêtements électrochromes				1	75 ¥	p. 274, SR6
Vêtements pare-balles	+2		4	2	500 ¥	p. 275, SR6
Wild Hunt	+3	-2	8	3	3 000 ¥	p. 67

ACCESOIRES ET MODIFICATIONS D'ARMURE

ÉQUIPEMENT	CAPA.	DISPO.	COÛT	PAGE
Accès à l'équipement	[3]	2	250 ¥	p. 68
Armure réactive – GelWeave	[Indice × 2]	6(I)	Indice × 5 000 ¥	p. 68
Armure réactive – Plaques	[Indice × 2]	9(I)	Indice × 2 500 ¥	p. 68
Baudrier tactique SEM	[2]	2	75 ¥	p. 65
Cartouchière pour shotgun SEM	[2]	2	75 ¥	p. 65
Dissipation thermique	[3]	2	Indice × 250 ¥	p. 69
Étui à munitions dissimulable	[3]	2 (L)	100 ¥	p. 69
Étui à munitions SEM (grand)	[1]	2	85 ¥	p. 65
Étui à munitions SEM (petit)	[1]	2	75 ¥	p. 65
Fibres durcies « Toughweave »	[Indice × 3]	9(I)	Indice × 15 000 ¥	p. 69
Fibres électrisées	[4]	3 (L)	Indice × 1 000 ¥	p. 69
Harnais SEM	[10]/(12+8)	2	300 ¥	p. 65
Holster	[3]	1	50 ¥	
Holster rapide	[3]	2	175 ¥	
Holster rapide SEM	[3]	2	200 ¥	p. 65
Holster SEM	[3]	2	100 ¥	p. 65
Isolation chimique	6	5	3 000 ¥	p. 275, SR6
Pack de camouflage programmable	[2]	2	75 ¥	p. 69
Poche secrète	[2]	2	200 ¥	p. 70
Poignée de tractage	[2]	2	75 ¥	p. 70
Protection chimique	[Indice]	3	Indice × 250 ¥	p. 275, SR6
Résistance à l'électricité	[Indice]	3	Indice × 250 ¥	p. 275, SR6
Résistance au feu	[Indice]	3	Indice × 250 ¥	p. 275, SR6
Résistance au froid	[Indice]	3	Indice × 250 ¥	p. 275, SR6
Système de camouflage d'armure au ruthénium	[6]	8(I)	Indice × 1 500 ¥	p. 70
Tissage mystique	[Indice × 2]	6(L)	Indice × 10 000 ¥	p. 70
Trousse à médikit SEM	[2-3]	2	200 ¥	p. 65
Trousse d'équipement SEM	[2]	2	50 ¥	p. 65